

مجمع

دوفصلنامه پژوهشنامه گرافیک و نقاشی دانشگاه الزهراء (س)  
زمینه انتشار: هنر  
سال چهارم، شماره نهم، پاییز و زمستان ۱۴۰۱  
صاحب امتیاز: دانشگاه الزهراء (س)، معاونت پژوهشی  
مدیر مسئول: دکتر پریسا شادقزوینی  
سر دبیر: دکتر فاطمه کاتب  
دبیر تخصصی: دکتر منصور حسامی کرمانی

## هیئت تحریریه (به ترتیب حروف الفبا)

دکتر عفت السادات افضل طوسی  
استاد، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء (س)  
دکتر اصغر جوانی  
دانشیار، گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان  
دکتر منصور حسامی کرمانی  
دانشیار، گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء (س)  
دکتر محمدرضا حسنائی  
استاد، گروه تصویر متحرک (انیمیشن)، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر  
دکتر پریسا شادقزوینی  
دانشیار، گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء (س)  
دکتر علیرضا طاهری  
استاد، گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه سیستان و بلوچستان  
دکتر فاطمه کاتب  
استاد، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء (س)  
دکتر رضا مهر آفرین  
استاد، گروه باستان شناسی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران  
محمد مهدی محمدزاده  
استاد، گروه هنر اسلامی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه هنر اسلامی تبریز  
دکتر افسانه ناظری  
دانشیار، گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان

نشانی نشریه: ونک، دانشگاه الزهراء (س)، دانشکده هنر، دفتر  
مجله پژوهشنامه گرافیک و نقاشی  
تلفن: ۸۸۰۳۵۸۰۱ - ۰۲۱ - نمابر: ۸۸۰۳۵۸۰۱ کد پستی:  
۱۹۹۳۸۹۳۹۷۳  
پست الکترونیکی: arjgap@alzahra.ac.ir  
سامانه نشریه: http://arjgap.alzahra.ac.ir

داوری مقالات این شماره بنا به موضوع، به وسیله  
اعضای هیئت داوران مجله انجام شده است.

مقالات مندرج لزوماً نقطه نظرات «پژوهشنامه  
گرافیک و نقاشی» نبوده و مسئولیت مقالات برعهده  
نویسندگان محترم می باشد.

این دو فصلنامه براساس نامه ی مورخ ۱۸ / ۹ / ۱۳۹۶  
به شماره ی ۲۱۳۰۴۴ / ۱۸ / ۳ / از کمیسیون نشریات  
علمی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری و همچنین  
براساس شماره مجوز ۸۴۷۲۱ مورخ ۲۹ / ۱۱ / ۱۳۹۷  
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با همکاری انجمن  
علمی هنرهای تجسمی ایران منتشر می گردد

شاپا چاپی: ۶۵۱۶-۲۶۴۵  
شاپا الکترونیکی: ۶۵۲۴-۲۶۴۵

دبیر اجرایی: حمیده آرخی  
ویراستار فارسی: دکتر نرجس منفرد  
مترجم انگلیسی: عاطفه حسینی  
طراح نشانه و طراح جلد: دکتر میترا معنوی راد  
صفحه آرا: مریم تاجیک

## فهرست

- جنبه‌های زیباشناختی نشان‌های ملی (سلطنتی) دوره دوم پهلوی ایران و بریتانیا با تأکید بر استعاره‌ها  
– ساجده نیکیان | فریده آفرین (صفحات مقاله ۴-۱۹)
- ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی به مثابه هنر  
– سحر اتحاد محکم (صفحات مقاله ۲۰-۳۵)
- امکان‌سنجی فناوری ویدئو آرت در روایتگری داستان رزم سهراب و گردآفرید  
– یاسمن بطحائی | زهرا رهبرنیا | مریم کشمیری (صفحات مقاله ۳۶-۴۷)
- بازشناسی روایت اسب در نگاره به بند کشیدن ضحاک از شاهنامه طهماسبی (سده ۱۱ ه.ق).  
– الهه پنجه‌باشی | نگار نجیبی (صفحات مقاله ۴۸-۵۹)
- بررسی سازها و جنسیت نوازندگان در نگاره‌های نسخه مصوری از دیوان حافظ از دربار گورکانی  
– سه‌د سلطاندوست | مهدی کشاورز افشار (صفحات مقاله ۶۰-۷۶)
- بازبینی میراثی منسوخ؛ شرحی بر فضای تصویری نقوش عیدی‌سازی  
– ندا شفیقی (صفحات مقاله ۷۷-۸۵)
- بیان تصویری در نقوش گیاهی خانه‌های قاجاری شهر کاشان (مطالعه موردی: خانه عباسیان، بروجردی‌ها، طباطبایی‌ها، خانه عامری)  
– علیرضا شیخی | امیرحسین عباسی شوکت آباد (صفحات مقاله ۸۶-۱۰۵)
- روایتگری متن و تصویر و اعتلای هویت شهری با تأکید بر کاربرد ابزارهای گرافیکی (مطالعه موردی: مرکز شهر بجنورد)  
– عاطفه صداقتی | هانیه اسحاق زاده (صفحات مقاله ۱۰۶-۱۲۱)
- مطالعه‌ی نگاره‌ی کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار از منظر روایت‌شناسی  
– ادهم ضرغام | الناز دستیاری (صفحات مقاله ۱۲۲-۱۲۹)
- بررسی نقش ویدئومپینگ‌ها در گرافیک محیطی قرن بیستم با تکیه بر نظرات پل ویریلیو و لو مانوویچ  
– مجید فدائی | ریحانه سلیمیان (صفحات مقاله ۱۳۰-۱۴۵)
- تقابل خیر و شر در سه نمونه از نگاره‌های خاوران نامه  
– محمد کاظمی راد (صفحات مقاله ۱۴۶-۱۵۵)
- بررسی شفاف بینی و نشانه‌های فرهنگ تصویری هند در نقاشی‌های هنرمند خودآموخته «تجو بن»  
– مرجان مرتضوی (صفحات مقاله ۱۵۶-۱۶۹)

## جنبه‌های زیباشناختی نشان‌های ملی (سلطنتی) دوره دوم پهلوی ایران و بریتانیا با تأکید بر استعاره‌ها

### چکیده

با توجه به اهمیت استعاره‌ها در طراحی دو نشان سلطنتی پهلوی دوم ایران و بریتانیا، پرسش این است که تأثیر کاربرد استعاره‌ها در درک زیبایی‌نمایی نشان‌های سلطنتی/ملی این دو کشور چیست؟ هدف و مسیر بر این اساس است که تجزیه و تحلیل و ترکیب عناصر ساختاری به سمت تشخیص نوع استعاره و ویژگی‌های زیباشناختی آن‌ها پیش برود. روش پژوهش در تجزیه و تحلیل نشان‌ها توصیفی-تحلیلی است و در بر شمردن شباهت‌ها و تفاوت‌ها، تطبیقی است. روش گردآوری اطلاعات، اسنادی است. رویکرد پژوهش متکی به آرای نظریه‌پردازان حوزه شناختی و زیباشناختی است. یافته‌ها نشان می‌دهد اشتراک ویژگی‌های ساختاری بیشتر از تفاوت‌های دو نشان است. از جنبه معنایی، نشان بریتانیا به لحاظ تعدد عناصر تشکیل‌یافته، پربارتر است. معانی هر کدام از عناصر در نشان‌ها متأثر از شرایط سیاسی و مذهبی و پیشینه فرهنگی و تاریخی آن کشور است، بعد معنوی در نشان بریتانیا پررنگ‌تر است و در نشان پهلوی دوم بعد تاریخی مشخص‌تر است، زیرا دوره پهلوی همه دوره‌های پرافتخار تاریخی را در نشان گرد هم آورده است. در نشان بریتانیا، تعداد استعاره‌های مجاورتی کمتر از استعاره‌های ترکیبی است. در این نشان، نقش انسجام به عنوان ویژگی زیباساز قوی است. نشان پهلوی دوم، استعاره‌های مجاورتی بیشتری دارد. در نشان پهلوی دوم، پیچیدگی به معنای تعدد عناصر مهم‌تر از انسجام و وحدت‌یافتگی است. با تکیه بر دستاورد این پژوهش تأثیرگذاری طراحی نشان بریتانیا بر نشان پهلوی دوم و نیز شناسایی مسیر جهت‌گیری نشان‌های این دو کشور در آینده به واسطه میثاق‌ها و اهداف مهم از جنبه‌های ساختاری، معنایی و زیباشناختی آسان‌تر می‌گردد.

**واژه‌های کلیدی:** نشان سلطنتی/ملی، استعاره، زیبایی، پیچیدگی، وحدت.

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد ساجده نیکیان، با عنوان: تحلیل تأثیر زیباشناختی استعاره‌ها در نشان‌های ملی شش کشور جهان با رویکرد شناختی است.

### ساجده نیکیان

کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران.

[sajdeh.nikian@semnan.ac.ir](mailto:sajdeh.nikian@semnan.ac.ir)

### فریده آفرین

دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران، نویسنده مسئول.

[f.afarin@semanan.ac.ir](mailto:f.afarin@semanan.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۷-۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۰-۱۹

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41903.1190



## مقدمه

فرهنگی انگلیس و ایران» این رابطه را از جنبه فرهنگی بررسی کرده و آن را از زمان فتحعلی شاه در دوره قاجاریه جدی تر از پیش انگاشته کرده است. پارسون و فال، (۲۰۱۱) در مقاله‌ای با نام «پرچم‌های سلطنتی انگلیس» در کنگره بین‌المللی پرچم‌شناسی، عناصر مشترک پرچم‌های انگلیس را در دوره‌های مختلف بررسی کرده‌است. با وجود اینکه در این مقاله به بُعد استعاری عناصر پرچم‌ها و زیبایی آن‌ها اشاره نشده، ولی دستاوردهای آن به کار برده شده‌است. درباره عناصر و استعاره‌های نشان ملی بریتانیا و درجه زیبایی آن پژوهش خاصی به زبان فارسی نگاشته نشده و تطبیقی بین نشان ملی پهلوی دوم و بریتانیا از منظر استعاره‌ها و زیبایی آن‌ها در پژوهش‌های مدون فارسی انجام نشده است.

## روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر به روش توصیفی-تحلیلی و بر اساس مطالعات تطبیقی، با رویکرد تحلیل محتوا و گردآوری اطلاعات به شیوه اسنادی، انجام گرفته‌است. استعاره آشکارا نشان می‌دهد معنای آن چه در یک نشان دیده می‌شود، همان نیست که مستقیم به آن اشاره می‌کند، بلکه آن چه دیده می‌شود افزون بر زنده کردن معنای اولیه آن، معنای ثانوی یا مفهومی دیگر را در پی خواهد داشت. بر این اساس، استعاره تصویری همچون استعاره مفهومی مبدأ تصویرنگاشت و مقصد مفهوم‌نگاشت دارد که از آرای پیشگامان حوزه استعاره تصویری برداشت شده‌است. متناسب با مبحث‌های پژوهشگران عرصه استعاره شناختی و دیگر پیشگامان در حوزه استعاره تصویری برای تکمیل جنبه‌های زیباشناختی و برای پی بردن به انسجام یا وحدت عناصر استعاری نشان‌ها به آرای نظریه‌پردازان رویکرد فلسفی-زیباشناختی (هاچسون) اتکا شده‌است. معیار انتخاب هاچسون، میزان نزدیکی آرای او در این زمینه به نظریه‌پردازان شناختی به ویژگی درباره پیچیدگی و جنبه تکمیل بخشی با آن‌ها در باب انسجام یا وحدت‌یافتگی بوده‌است.

## مبانی نظری

در نمایش استعاره، مبدأ و مقصد از دو عالم متفاوت هستند. مبدأ استعاره همان شیء به نمایش درآمده در قالب فیزیکی است و مقصد استعاره یعنی مفهوم انتزاعی مد نظر را از طریق تصویرسازی به مخاطب منتقل می‌سازد. چارلز فورسویل<sup>۲</sup> را می‌توان پیشگام در حوزه استعاره تصویری<sup>۳</sup> دانست. بر اساس بررسی‌های او، برای معرفی یک تصویر یا مفهوم تصویری (مقصد استعاره) می‌توان آن را به یک تصویر یا مفهوم دیگر (مبدأ استعاره)

پژوهش بر آن است تا وجوه زیباشناختی نشان‌های سلطنتی در دوران پهلوی دوم و بریتانیا را با تأکید بر استعاره‌ها برای مقایسه آن‌ها بررسی کند. در مبحث‌های لیکاف و جانسون درباره استعاره‌های مرتبط با زیبایی، بحث‌هایی کوتاه و گزیده مطرح شده‌است. در مباحث زیباشناختی به سبب تناسب بحث‌ها و تمرکز بر شرط زیبایی صوری اعیان، از نظریه‌های فرانسیس هاچسون<sup>۱</sup> برای تکمیل مبحث‌های پژوهشگران مورد اشاره بهره گرفته شده‌است. نشان اول متعلق به دوره محمدرضا پهلوی است که از سال ۱۳۲۰ ش. (۱۹۴۱ م.) به سلطنت رسید و تحت حمایت انگلیس بود. از زمان کودتا از ۱۳۳۲ ش. (۱۹۵۳ م.) تحت حمایت آمریکا هم قرار گرفت و با انقلاب ۱۳۵۷ ش. (۱۹۷۸ م.) طومار سلطنتش در هم پیچیده شد. نشان سلطنتی بریتانیا منتخب این پژوهش از سال ۱۸۳۷ تا ۱۹۵۲ م. و پس از به قدرت رسیدن ملکه الیزابت دوم، از سلسله ویندسور از سال ۱۹۵۲ م. تاکنون با تغییرات کوچکی به حیات خود ادامه داده‌است. روابط ایران و انگلیس و شیوه حکومت سلطنتی یا پادشاهی آن‌ها از اشتراک‌های دیگری بوده که چنین انتخاب و مقایسه‌ای را ممکن کرده‌است. طراحی نشان‌های ملی از جنبه تأثیرگذاری گسترده در درون و بیرون مرزها و برای آشکارسازی هدف‌های سیاسی و ملی و بین‌المللی و ارتباطی هر کشوری از حساسیت بالایی برخوردار است. مطالعه سیر تحول تاریخی نشان‌ها، هدف‌های سیاسی و اقتصادی و آرمان‌های یک کشور را در یک بازه زمانی و مسیر تغییرات بعدی آن روشن می‌کند.

## پیشینه پژوهش

ذکا، (۱۳۴۴) در مقاله‌ای با عنوان «تاریخچه تغییرات و تحولات درفش و علامت دولت ایران از آغاز سده سیزدهم تا امروز»، به طور متمرکز گوناگونی و بسیاری نشان شیر و خورشید را تا دوران پهلوی بررسی کرده‌است. این مقاله، دارای اهمیت تاریخی است و اطلاعات بسنده‌ای از آن در این پژوهش به کار رفته‌است. تفاوت پژوهش حاضر این است که فقط به بررسی نشان شیر و خورشید در نشان پهلوی دوم بسنده نمی‌کند و تطبیق همه عناصر نشان پهلوی دوم با نشان بریتانیا را در اهداف خود قرار می‌دهد. ایمن شهیدی (۱۳۹۳) در پایان‌نامه «مقایسه روابط ایران و انگلیس در دوره پهلوی اول و دوم»، درباره رابطه سیاسی و اقتصادی ایران و انگلیس در دوره پهلوی اول و دوم بر اساس نظریه‌های ژئوپولیتیک، میلیتاریستی، تهدید قومیت، دست‌نشان‌دگی پژوهش کرده‌است. مدیر شانه‌چی، (۱۳۸۸) در اثر «رابطه

تبدیل نمود (کاشانی‌زاده و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۲۹). دو پژوهشگر حوزه تبلیغات با نام گیوزپاس و هاگ، در بررسی حالت نمایش استعاره‌های تصویری از دو اصل ترکیب و مجاورت یاد می‌کنند. در اصل ترکیب، تصاویر استعاری به صورت جزئی (مجاز) به نمایش در می‌آیند و در کنار هم قرار می‌گیرند. در اصل مجاورت، تصاویر استعاری (استعاره) به صورت کامل به تصویر در می‌آیند (Gkiouzepas & Hogg, 2014: 118) و به صورت کلی تصویر جانشین چیزی دیگر یا معنا می‌شود.

انواع حرکت از چپ به راست و برعکس از درون به بیرون و نیز مرکز و حاشیه و از بالا به پایین و موارد مشابه ساختار نشان تجزیه می‌شود و مطابق با انتظارات، معانی القایی بیرون کشیده شده و برای مرحله بعد یعنی تشخیص نوع استعاره آماده می‌گردد. از دید نگارندگان این پژوهش، استعاره که در بطن شناخت بشر شکل می‌گیرد، هنگامی که بر اساس اصل مجاورت تشکیل شود، یعنی کل مبدا جایگزین کل مقصد شود استعاره مجاورتی و هنگامی که یک جز معنادار جای یک کل معنادار را بگیرد، استعاره ترکیبی یا مجاز به وجود می‌آید. اصل حاکم بر استعاره یا قاعده آن مجاورت و ترکیب است. افزون بر این، زیبایی استعاره در نشان‌ها، تمامی جنبه‌های تجربه‌های انسان یعنی رنگ، صدا، بافت و موارد مشابه را شامل می‌شود (لیکاف و جانسون، ۱۳۹۷: ۳۴۷). برای نمونه، رنگ‌ها هم به صورت بصری در هر کشوری کارکردی استعاری می‌یابند و هم به زیبایی نشان‌ها می‌افزایند. روی هم رفته، استعاره‌های تصویری به واسطه پیشینه‌مضمون‌های فرهنگی، در هر ملت و گاهی به صورت بین‌المللی به طور مشترک فهم‌پذیر می‌شوند. به گفته لیکاف و جانسون، هر زمان که انسجام جدیدی خلق شود یا به انسجام جدیدی توجه شود که خارج از روال متعارف انسان برای درک و اندیشیدن است، تجربه زیباشناختی شکل می‌گیرد (لیکاف و جانسون، ۱۳۹۷: ۳۴۶). برای رسیدن به زیبایی، انسجام، یا هم‌گونگی در عین چندگونگی<sup>۱</sup>، به سخن دیگر، وحدت در کثرت یا وحدت بخشیدن به تمام عناصر نشان، مهم انگاشته می‌شود. از آن جا که منظور از انسجام در سطح، بر مبنای دیدگاه لیکاف و جانسون به اندازه کافی روشن نیست و انسجام با خرق عادت یا آشنانزادایی همراه شده است، این پژوهش برای آشکارسازی بیشتر به آن از آرای هاچیسون بهره برده است. بنا بر آرای هاچیسون، ذوق دارای ویژگی‌هایی است از جمله «بی‌واسطگی، غیرارادی؛ غیرشناختی؛ فطری و ضروری بودن.» (Hutcheson, 1973: 36) از دید این متفکر، ویژگی‌هایی که حس زیبایی را

در انسان بر می‌انگیزد، تناسبی مرکب از (همگونگی درون چندگونگی) است. تشخیص این ویژگی را حس مشترک انسان‌ها بر عهده دارد (لاکست، ۱۳۹۰: ۳۱). همگونگی، به وحدت و گاهی به نظم تعبیر شده و از چندگونگی، کثرت و گاهی پیچیدگی هم برداشت شده است. درجه بالای وحدت و همگونگی، شی یا شکل را وارد آستانه زیبایی می‌کند. اشیا تا آن جا که دارای نظم پیچیده باشند، منشأ لذت و زیبایی‌اند. نتیجه اینکه هاچیسون بین دو شکل که اجزای کمتری دارد، شی ساده را زیباتر می‌داند و درباره اشیا دارای اجزای زیادتر پیچیدگی و تعدد را موجب زیبایی در نظر می‌گیرد. نکته‌های اشاره شده بیان دیگری از انسجام جدیدی است که از کنار هم قرار گرفتن مجموعه یا کثرتی از عناصر (که ممکن است هر کدام استعاره باشند) در یک سطح به دست می‌آید.

#### یافته‌ها

#### بررسی استعاره در نشان ملی (سلطنتی) دوران پهلوی دوم

حرکت بصری در سراسر نشان (تصویر ۱)، ما را به شناسایی عمق معانی عناصر و از آن جا به تشخیص نوع استعاره آن عنصر قادر می‌سازد. بر مبنای جدول (۱) و بررسی انجام شده روی نشان سلطنتی پهلوی دوم، حرکت از درون به بیرون، دایره سپر، را آشکار می‌کند که حکایت از مقاومت در مبارزه و جنگ‌آوری دارد. شیر کنار سپر و شیر موجود در ربع بالایی سپر، می‌تواند نشانی از برج اسد باشد. برج اسد خوش‌یمن بود. پادشاهان اغلب به برج اسد برای تاج‌گذاری به نیت خوش‌یمنی و برکت‌آوری برای سرزمین جایگاه ممتازی می‌دادند. افزون بر این، چنین ترکیبی در حرکت مرکز و حاشیه، اهمیت نیروی مرکزی را القا می‌نماید. قرارگیری نشان دوره اول پهلوی در بخش تحتانی و تاج پهلوی در راس نشان، هم‌فضایی و ارتباط میان عناصر را به نمایش می‌گذارند؛ نشان پهلوی اول، در ارتباط با تاج پهلوی عمل می‌کند. تاج پهلوی، را پادشاه به جای دستاری آراسته به بته‌جقه و پرهایی در تاهای آن در دوره صفویه و تاج کیانی قاجاری روی سر می‌گذارد و ترکیبی از یک کلاه مخمل و تاج مدور کنگره‌دار به نظر می‌رسد (آفرین و نیکیان، ۱۴۰۱: ۸۹).

نشان پهلوی اول متشکل از دایره‌های مرکزی و چهار تاج در اطراف آن، کوه دماوند و خورشید تابان در وسط دایره است. خورشید برآمده از دماوند در مرکز سپر نشان پهلوی دوم دیده می‌شود. از آن جا که کوه در ارتباط با خدایان است و از جنبه ارتفاع، نزدیک به آسمان‌هاست، دارای نیروی قداست است

شیر در بیرون نشان و درون سپر، تکرار شده و به کثرت عناصر وحدت و هماهنگی بیشتری بخشیده است. شباهتی را میان شمشیر عمودی قرار گرفته در دستان شیرها و شمشیر دو لبه ذوالفقار می‌توان مشاهده نمود. قرارگیری عمود و آماده‌باش دو شیر نر یال‌دار در دو سوی سپر، یکی پادشاهی و دیگری حضرت علی (ع) و به دست گرفتن دو شمشیر عمودی، مفاهیم مقاومت، دلیری، ایستادگی را تداعی می‌کند. دو شیر با شمشیر، شیرهای نگهبان اطراف دروازه‌های کاخ‌ها و معابد سلطنتی دوره هخامنشی را به یاد می‌آورد و نمایانگر نگهبانی از میراث تاریخی، فرهنگی و تمامیت ارضی ایران است. شمشیر شبیه هلال ماه و گل پنج پر بالای آن شبیه ستاره است. هلال ماه و ستاره، نشان از اسلام (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۲۸) و شمشیر دو لبه ذوالفقار حضرت علی نشان از مذهب تشیع دارد. در پایین‌ترین بخش از نشان سلطنتی، بخشی از شعر فردوسی «مرا داد فرمود و خود داور است» مشاهده می‌شود که روی نواری آبی نگاشته شده است. قضاوت کردن پیش‌تر از وظایف پیامبران بود که برخی از پادشاهان الهی مانند طالوت، داود و سلیمان هم آن را انجام می‌دادند. پادشاهانی که حلقه قدرت دریافت می‌کردند، حکم کردن و داعیه اجرای عدل در قضاوت را به عنوان سایه خداوند ادامه دادند.

تمام اجزای مرتبط (جدول ۲) چون سپر، تاج و مدال در کلیت اندامواری گرد هم آمده‌اند و شبکه رمزگانی


(نصرتی، ۱۳۸۵: ۱۱۶). همچنین، دماوند افزون بر اشاره به زادگاه رضاشاه، در اساطیر ایرانی جایگاهی ماوراءالطبیعی داشته است؛ چراکه کوه در ایران به واسطه ایزدبانوی میترا با خورشید ارتباط دارد. مهر پیش از بالا آمدن خورشید از پس کوه دماوند بالا می‌آمده و ایرانیان را می‌نگریسته است (بهنام، ۱۳۹۴: ۳۶۰). از سایر عناصر سپر مرکزی می‌توان به نقش فروهر، نشان ملی شیر و خورشید، سیمرغ ساسانی و شمشیر ذوالفقار اشاره نمود (علیخانی و همکاران، ۱۳۹۷: ۵۷). از منظر بال‌داربودن و از نظر نورانیت، سیمرغ با فروهر شباهت می‌یابد (اختیاری و همکاران، ۱۳۹۰: ۱۱). ایرانیان برای اشاره به نیروی مینوی نشانی را بهتر از فروهر نیافتند و در نقش برجسته‌های پیش از اسلام، فروهر را در قالب قرص بال‌دار به تصویر کشیدند؛ سیمرغ تا پیش از شکل‌گیری اسلام به عنوان نیروی آگاه به تمام علوم دوران خویش شناخته می‌شده که سه بار شاهد ویرانی دنیا بوده و از این جنبه، نماینده خدای خدایان و فرشته مقرب جبرئیل به شمار می‌آمده است. افزون بر آن، سیمرغ نر، مفهوم خورشید و سیمرغ ماده مفهوم ماه دارد. ارتباط اندام‌وار هر یک از اجزا، با هم شیر و خورشید، فروهر و سیمرغ و شمشیر را به نمایندگی از دوره‌های تاریخی ایران به هم مرتبط می‌کند. در ادامه، حرکت از بالا به پایین مفهوم امتداد پادشاهی پهلوی در ادامه دوران اساطیری، تاریخی و پادشاهی‌های با شکوه و مهم ایران را القا می‌کند.



تصویر ۱: نشان سلطنتی پهلوی دوم. (منبع (URL 1))

جدول ۱: بررسی انواع حرکت چشم بر اجزا و معانی القایی مورد انتظار در نشان ملی (سلطنتی) ایران (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ منبع تصویرها: (URL1))

عنوان	شمایل طرح	تشریح
حرکت از درون به بیرون		مفهوم اعمال قدرت داخلی و در برگیری دوره‌های تاریخی پیشین و داشته‌های فرهنگی تاریخی را به همراه دارد.
حرکت از مرکز به حاشیه از حاشیه به مرکز		اهمیت پاسداری از عناصر مرکزی یعنی تاریخ، فرهنگ، میراث فرهنگی و تمامیت ارضی را القا می‌کند.
حرکت از بالا- پایین		اهمیت سلطنت و پادشاهی و داد و عدالت او از مفاهیم مستخرج از این نوع حرکت است.
حرکت از پایین به بالا عمود بودن		بر اساس این حرکت، ایستادگی و مقاومت، پاسداری و حفاظت از مرزها، تمامیت ارضی و حیطة تحت سلطه، از مفاهیم دو شیر نر ایستاده القا می‌شود.
حرکت از پایین به بالا بیرون نشان از بالا به پایین درون نشان		ارتباط اندام‌وار هر یک از اجزا همچون ارتباط شیرخورشید، فروهر و سیمرغ و حرکت از بالا به پایین مفهوم پادشاهی در امتداد دوران تاریخی و پادشاهی‌های با شکوه و مهم ایران را القا می‌کند. با حرکت از پایین به بالا مفهوم پاسداری برجسته می‌شود.
حرکت از پایین به بالا بیرون نشان از بالا به پایین درون نشان		با نگاه از محیط بیرونی دایره به درون مفاهیم ایستادگی و نگهبانی از میراث تاریخی، فرهنگی و تمامیت ارضی ایران تداعی می‌شود.
حرکت از کل- جز و جز- کل		کل نشان یک استعاره و نمایانگر دوره پهلوی دوم است که خود متشکل از اجزا در قالب مجاز یا استعاره است.

<p>اتحاد حاصل در این نشان، به دلیل تکرار عنصر شیر در طرفین و درون سپر موید پادشاهی و حضرت علی است. رنگ آبی، زرد، قرمز و آکر پر تکرار است.</p>		<p>حرکت بین عناصر مشابه و تکراری در طرح و رنگ</p>
---	--	---

به دلیل ارتباط با نور، در زمان ادغام با چهره یک فرد یا یک مکان، معنای تقدس و تبرک می‌بخشد (فرهود و سیاحی، ۱۳۹۶: ۱۰۸). در این نشان، زرد به صورت بصری در ترکیب رنگی شمشیر، شیر، خورشید به کار رفته است. در شیر خورشید، رنگ زرد، استعاره از برکت و فزون بخشی است. زرد طلایی در اسلام و هنر اسلامی زیاد به کار رفته و کاربرد فراوان آن نمایانگر نور، روشنی، خرد و مصلحت است (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۸). آکر و قهوه‌ای به کار رفته در این نشان افزون بر اشاره به زمین برای به تعادل رساندن رنگ‌ها به کار رفته است. واژه آبی، خود ماهیتی استعاری یعنی منسوب به آب دارد. در تفکر ایرانی نیز نماد پاکی و معنویت است و به این سبب در معماری مساجد اسلامی کاربرد فراوان داشته است (استوار، ۱۳۹۱: ۲۲). در این نشان، آبی در نوار پایین می‌تواند به رنگ واقعی حمایت شاه به ادعای حق شاهی و عدالت اجرا شده توسط او اشاره کند. آبی در فیروزه روی تاج شاهی هم با کاربرد طبیعی دیده می‌شود. افزون بر این، رنگ‌ها به دلیل ماهیت جانشینی‌شان با معانی مختلف القایی، استعاره مجاورتی در نظر گرفته شده‌اند. رنگ آبی، زرد و قرمز به ترتیب روشنی و معنویت، روشنایی، خرد و برکت، خوش‌یمنی و سعادت را به عنوان مقصد بر می‌گزیند. رنگ آبی و زرد، (ترکیبات آکر و قهوه‌ای) به همه کثرت‌ها با تکرار وحدت بخشیده است. روی هم رفته، با توجه به تحلیل جدول (۲)، تعداد استعاره مجاورتی و ترکیبی تقریباً برابر به نظر می‌رسد. هر چه تعداد استعاره مجاورتی با اصل مجاورت (کل به جای کل دیگر) بیشتر باشد، تنش طرح بیشتر و پیچیده‌تر است. پس از ویژگی پیچیدگی، وحدت و هم‌گونگی باعث ورود نشان استعاری به آستانه زیبایی می‌شود.

#### بررسی استعاره‌ها در نشان ملی (سلطنتی) بریتانیا

بر مبنای جدول (۳) و بررسی انجام شده روی نشان سلطنتی بریتانیا (تصویر ۲)، شیر انگلیسی که برداشتی از ریشه قرون وسطی آن است، در دو بخش بالای تاج و سمت چپ نشان سلطنتی قرار گرفته است. شیر در صدر نشان، با توجه به حالت قرارگیری مسیح

تأییدکننده بدن شاهی (ارکان سلطنت) را پشتیبانی می‌کنند. در این نشان، شبکه رمزگانی تأکیدکننده بدن شاهی (ارکان سلطنت) به راه می‌افتد.

#### استعاره‌های تصویری و زیبایی آن‌ها در نشان ملی (سلطنتی) پهلوی دوم

حرکت چشم و معانی القایی مورد انتظار در جدول (۱)، نشان می‌دهد در جدول (۲)، تاج، مجاز یا استعاره ترکیبی برای مفاهیم مادی مانند سلطنت و قدرت پادشاهی، شیر استعاره یا استعاره مجاورتی برای محافظت و شجاعت، است. سپر و شمشیر استعاره ترکیبی (مجاز) برای پاسداری از کشور و مفاهیم معنوی همچون اهمیت تشیع است. فروهر استعاره مجاورتی از نیروهای الهی و معنوی و دوره هخامنشی، سیمرخ استعاره از نیروی کیهانی و ماوراءالطبیعی و دوره ساسانی، دماوند استعاره مجاورتی از دوران اساطیری و نشانی از دوره پهلوی ایران است. به صورت کلی سپر میانی تمام دوره‌های برجسته از دوران تاریخی هخامنشی، ساسانی، اسلام، از سلجوقی تا قاجار (شیر خورشید) و پهلوی را در خود دارد. در این نشان، رنگ سفید برای افزودن به زیبایی سپر، تیغه شمشیر، و برف‌های کوه دماند به کار رفته و به نظر می‌رسد استعاره مجاورتی (استعاره از) خلوص است و خاصیت پاک‌کنندگی و پالودن دارد. افزون بر معانی مثبت رنگ سفید ضمن نمایش پاکی، خلوص و خوبی، نمایانگر صلح و تسلیم است (صراحی، ۱۳۹۳: ۱۰۵).

ایرانیان قرمز را نشانه آتش و لباس پیروان بابک خرم دین<sup>۷</sup> می‌دانند. قرمزی نشان خوش‌یمنی و سعادت و در لاله سرخ به معنای شهادت است. در این نشان، قرمز به کار رفته در تاج را می‌توان به خوش‌یمنی و سعادت زیر سایه پادشاهی نسبت داد. همچنین رنگ سرخ آن شبیه رنگی است که پادشاهان هخامنشی در لباس‌ها و پادشاهان ساسانی مانند شاپور و نرسی پسر شاپور و اردشیر پسر شیرویه در تاج‌های خود استفاده می‌کردند. به این ترتیب، تأثیرپذیری از طراحی تاج و رنگ‌های مرسوم برگرفته از دوره‌های تاریخی هم می‌تواند دلیل کاربرد آن باشد. رنگ زرد



جدول ۲: بررسی استعاره‌های ترکیبی و مجاورتی در نشان ملی (سلطنتی) ایران. (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ منبع تصویرها: URL1).

نوع استعاره	اصل حاکم	مقصد استعاره	مبدا استعاره
استعاره ترکیبی یا مجاز	ترکیب	سلطنت	
استعاره مجاورتی یا استعاره	مجاورت	قدرت پادشاهی	
استعاره ترکیبی یا مجاز	ترکیب	پاسداری	
در وسط این نشان: استعاره ترکیبی یا مجاز	به تنهایی مجاورت. در نشان - ترکیب	نیروی مینوی دوره تاریخ هخامنشی	
استعاره ترکیبی یا مجاز	ترکیب	حضرت علی (ع) - تشیع به همراه ستاره اسلام	
در وسط این نشان: استعاره ترکیبی یا مجاز	به تنهایی مجاورت. در نشان - ترکیب	نیروی مینوی و آگاه به همه‌چیز دوره ساسانی	
استعاره مجاورتی یا استعاره از دوران پهلوی در وسط این نشان - استعاره ترکیبی یا مجاز	به تنهایی مجاورت. در وسط نشان - ترکیب	یاددار رخدادهای مینوی و زمینی - دوران اساطیری. دوره پهلوی ایران و محل تولد رضا پهلوی	 کل سپر
استعاره مجاورتی	مجاورت	دوره‌های تاریخی مهم + پهلوی - ایران	
استعاره مجاورتی یا استعاره	مجاورت	روشنی و معنویت روشنایی، خرد، برکت خوش یمنی و سعادت	رنگ آبی زرد قرمز

سیزدهم میلادی می‌دانند که در بسیاری از سکه‌ها و نشان‌های افتخار محلی برای نمونه نشان سنت پاتریک<sup>۱۱</sup> نیز نقش بست. چنگ انسان‌گونه نیز از نمونه‌های شناخته‌شده در ایرلند است که با پیکره زن ادغام شده‌است. چنگ در قرن هجدهم به عنوان نماد رسمی ایرلند شناخته شد<sup>۱۲</sup>.

بر مبنای کتب کیمیاگری، تبدیل فلزات به طلا و زین پس فلز طلا به تاج و تغییر به دست‌آمده، نمودی از تکامل معنوی و پیروزی اصل برتر بر دون پایه است (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۲). با حرکت از داخل - خارج در بخش فوقانی سپر، روی کلاه‌خود طلائی، تاج سنت ادوارد قرار دارد. تاج حاکی از فرمانروایی است. تاج‌های فلزی نمودی از نور و روشنایی هستند که بنابر اندیشه‌ها نور خود را از دستان پادشاه می‌گیرند. قرارگیری اسب تک‌شاخ و شیر در سمت راست و چپ نشان در حالت آماده‌باش، مفهوم نگهبانی و نیروی حامی را تصویر می‌کند. تک‌شاخ مطابق دانش قرون وسطی بسیار وحشی توصیف شده‌است. فقط بانویی باکره می‌توانسته او را اغوا کند و به دام اندازد (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۳۲). اسب تک‌شاخ نمایانگر مسیح و مسیحیت است که در سوی دیگر شیر یعنی پادشاه قرار دارد. آسمان و زمین به میمنت اتحاد مسیحیت و پادشاهی تحت سیطره سلطنت قرار گرفته‌اند. باغ در قسمت پایین به نشان از زمین به طور دائمی سرسبز و اسب تک‌شاخ به عنوان روحی الهی در باغ (زمین) زنجیر شده‌است. زنجیر به مریم اشاره دارد که تک‌شاخ را رام می‌کند. با حرکت از مرکز به حاشیه دور سپر، کمر بند آبی و نوشته‌ای روی آن مشاهده می‌شود. کمر بند نشان از قدرت و دلالت بر وفاداری در عهد و پیمان دارد (هال، ۱۳۸۰: ۲۶۴). به این معنا که هر کس به پادشاهی وفادار باشد به او وفا می‌شود.

خود، دارای معانی قدرت تصمیم‌گیری و دوراندیشی است. ولی شیر ایستاده در سمت چپ که حالتی آماده‌باش دارد، مفهوم نگهبانی را با خود همراه دارد. هر دو شیر، تاج سلطنتی سنت ادوارد را بر سر دارند (بروس میتفورد، ۱۳۹۴: ۳۱۹). سه شیر افقی نیز به عنوان نشان ملی کشور انگلستان شناخته می‌شود. برای نخستین بار، نقش سه شیر به وسیله پادشاه ریچارد اول به عنوان نشان رسمی در سال ۱۱۸۹ میلادی ایجاد شد (Parsons & Faul, 2011: 800). روی نقوش لباس جنگی ویلیام فاتح در قرون وسطی هم سه شیر نقش شده بود. پیش از آن در قرون وسطی در پرچم‌ها و نیز سایر نقوش تزئینی این نقش دیده شده است (تصویر ۳). جای‌گیری شیر در رأس نشان و شعار ملی کشور انگلستان در پایین‌ترین بخش نشان، جایگاه ویژه حاکمیت را تعیین کرده است. پس از آن، تاج سلطنتی سنت ادوارد دیده می‌شود که به وسیله کلاه‌خود سلطنتی حمل می‌گردد. کلاه‌خود طلائی، نشان‌دهنده خانواده سلطنتی است. با تغییر کلاه‌خود به جنس‌های فولادی و موارد مشابه، مفاهیم آن‌ها دچار دگرگونی می‌گردد (Moncreiffe & Pottinger, 1953: 58) در پشت کلاه‌خود، برگ‌های کنگر چون موی افشان به نشان از جاودانگی حول کلاه‌خود شوالیه قرار گرفته‌اند. سپر، در مرکز نشان و سایر عناصر حول آن قرار گرفته‌اند. سپر مرکزی شبیه زره است و از نشان‌های شیر ایستاده اسکاتلندی و چنگ ایرلندی تشکیل شده و تکرار سه شیر، اهمیت انگلستان در پادشاهی متحد را به منزله نیروی مرکزی به تصویر کشیده است.

در آثار ادبی قرون وسطی (همچون ادا<sup>۱۳</sup>) قهرمانان آرزو دارند تا با چنگ در قبر دفن شوند<sup>۱۴</sup> (Cirton, 2001: 139). نشان چنگ<sup>۱۵</sup> ایرلندی را متعلق به قرن



تصویر ۲: نشان ملی (سلطنتی) بریتانیا (منبع: URL2)

جدول ۳: بررسی انواع حرکت بصری و معانی القایی مورد انتظار در نشان ملی (سلطنتی) انگلستان (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ منبع تصویر: URL2).

عنوان	شمایل طرح	تشریح معنای القایی
حرکت از درون به بیرون		درک ما از قدرت را برای ملموس کردن با بیرون و درون چیزی یا جایی به هم پیوند می‌زند. اعمال قدرت بریتانیا بر مرزهای هم‌پیمانان پادشاهی متحد را القا می‌کند.
حرکت از مرکز به حاشیه		در مرکز نشان سپر انگلیس دو بار تکرار شده و کلاهخود خانواده سلطنتی اهمیت و سیطره انگلیس در پادشاهی متحد را می‌رساند.
حرکت از بالا- پایین درون نشان		اهمیت سلطنت و جایگاه ویژه پادشاه حاکم بر قلمرو زمین و آسمان.
حرکت از پایین به بالا بیرون نشان-		مفاهیم نگهبانی و حمایت پادشاهی و مسیحیت از هر سه کشور متحد اسکاتلند، ایرلند شمالی و انگلیس
حرکت از محیط بیرونی به درون		اتحاد مسیحیت و پادشاهی مضمون مهم این حرکت از محیط بیرون به درون- اتحاد زمین و آسمان. اینکه حق شاهی از آسمان نازل شده است.
حرکت از کل به جز و از جز به کل		هر جز یک معنا دارد. هر جز در کل معنای خود را می‌یابد. برای نمونه اسب تک‌شاخ در این نشان قرینه شیر به معنای مسیحیت موید پادشاهی است. کل نشان، استعاره از پادشاهی متحد با مسیحیت، بر زمین و آسمان است.



<p>تکرار شیر، تاج، رنگ‌های زرد، طلایی و قرمز، آبی باعث اطمینان از اینکه خصلت مشترک شیر و پادشاه مد نظر بوده است.</p>		<p>حرکت بین عناصر مشابه و تکراری</p>
--	--	--------------------------------------

سیزدهم میلادی می‌دانند که در بسیاری از سکه‌ها و نشان‌های افتخار محلی برای نمونه نشان سنت پاتریک<sup>۱۱</sup> نیز نقش بست. چنگ انسان‌گونه نیز از نمونه‌های شناخته‌شده در ایرلند است که با پیکره زن ادغام شده‌است. چنگ در قرن هجدهم به عنوان نماد رسمی ایرلند شناخته شد<sup>۱۲</sup>.

بر مبنای کتب کیمیاگری، تبدیل فلزات به طلا و زین پس فلز طلا به تاج و تغییر به دست‌آمده، نمودی از تکامل معنوی و پیروزی اصل برتر بر دون پایه است (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۲). با حرکت از داخل-خارج در بخش فوقانی سپر، روی کلاه‌خود طلایی، تاج سنت ادوارد قرار دارد. تاج حاکی از فرمانروایی است. تاج‌های فلزی نمودی از نور و روشنایی هستند که بنابر اندیشه‌ها نور خود را از دست پادشاه می‌گیرند. قرارگیری اسب تک‌شاخ و شیر در سمت راست و چپ نشان در حالت آماده‌باش، مفهوم نگهبانی و نیروی حامی را تصویر می‌کند. تک‌شاخ مطابق دانش قرون وسطی بسیار وحشی توصیف شده‌است. فقط بانویی باکره می‌توانسته او را اغوا کند و به دام اندازد (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۳۲). اسب تک‌شاخ نمایانگر مسیحیت است که در سوی دیگر شیر یعنی پادشاه قرار دارد. آسمان و زمین به میمنت اتحاد مسیحیت و پادشاهی تحت سیطره سلطنت قرار گرفته‌اند. باغ در قسمت پایین به نشان از زمین به طور دائمی سرسبز و اسب تک‌شاخ به عنوان روحی الهی در باغ (زمین) زنجیر شده‌است. زنجیر به مریم اشاره دارد که تک‌شاخ را رام می‌کند. با حرکت از مرکز به حاشیه دور سپر، کمر بند آبی و نوشته‌ای روی آن مشاهده می‌شود. کمر بند نشان از قدرت و دلالت بر وفاداری در عهد و پیمان دارد و (هال، ۱۳۸۰: ۲۶۴). به این معنا که هر کس به پادشاهی وفادار باشد به او وفا می‌شود. «کمر بند نماد به آسمان رفتن مریم» هم هست. (هال، ۱۳۸۰: ۲۶۴). از سوی دیگر، این کمر بند مانند پالیوم<sup>۱۳</sup> یعنی نوار جامه سراسقف به شکل حرف انگلیسی «Y» به نظر می‌رسد که پاپ آن را به اسقف‌های اعظم

«کمر بند نماد به آسمان رفتن مریم» هم هست. (هال، ۱۳۸۰: ۲۶۴). از سوی دیگر، این کمر بند مانند پالیوم<sup>۱۳</sup> یعنی نوار جامه سراسقف به شکل حرف انگلیسی «Y» به نظر می‌رسد که پاپ آن را به خود، دارای معانی قدرت تصمیم‌گیری و دوراندیشی است. ولی شیر ایستاده در سمت چپ که حالتی آماده‌باش دارد، مفهوم نگهبانی را با خود همراه دارد. هر دو شیر، تاج سلطنتی سنت ادوارد را بر سر دارند (بروس میتفورد، ۱۳۹۴: ۳۱۹). سه شیر افقی نیز به عنوان نشان ملی کشور انگلستان شناخته می‌شود. برای نخستین بار، نقش سه شیر به وسیله پادشاه ریچارد اول به عنوان نشان رسمی در سال ۱۱۸۹ میلادی ایجاد شد (Parsons & Faul, 2011: 800). روی نقوش لباس جنگی ویلیام فاتح در قرون وسطی هم سه شیر نقش شده بود. پیش از آن در قرون وسطی در پرچم‌ها و نیز سایر نقوش تزئینی این نقش دیده شده است (تصویر ۳). جای‌گیری شیر در رأس نشان و شعار ملی کشور انگلستان در پایین‌ترین بخش نشان، جایگاه ویژه حاکمیت را تعیین کرده است. پس از آن، تاج سلطنتی سنت ادوارد دیده می‌شود که به وسیله کلاه‌خود سلطنتی حمل می‌گردد. کلاه‌خود طلایی، نشان‌دهنده خانواده سلطنتی است. با تغییر کلاه‌خود به جنس‌های فولادی و موارد مشابه، مفاهیم آن‌ها دچار دگرگونی می‌گردد (Moncreiffe & Pottinger, 1953: 58) در پشت کلاه‌خود، برگ‌های کنگر چون موی افشان به نشان از جاودانگی حول کلاه‌خود شوالیه قرار گرفته‌اند. سپر، در مرکز نشان و سایر عناصر حول آن قرار گرفته‌اند. سپر مرکزی شبیه زره است و از نشان‌های شیر ایستاده اسکاتلندی و چنگ ایرلندی تشکیل شده و تکرار سه شیر، اهمیت انگلستان در پادشاهی متحد را به منزله نیروی مرکزی به تصویر کشیده است.

در آثار ادبی قرون وسطی (همچون ادا<sup>۱۴</sup>) قهرمانان آرزو دارند تا با چنگ در قبر دفن شوند<sup>۱۵</sup> (Cirton, 2001: 139). نشان چنگ<sup>۱۶</sup> ایرلندی را متعلق به قرن

جدول ۴: بررسی استعاره‌های ترکیبی و مجاورتی در نشان ملی (سلطنتی) بریتانیا (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ منبع تصویر: URL2)

مبدا استعاره	مقصد استعاره	اصل	نوع استعاره
	پادشاهی رشد و روشنایی معنوی	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز
	خانواده سلطنتی و روحیه شوالیه‌گری	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز
	پادشاه و نگهبان نیروی دنیوی	مجاورت	استعاره مجاورتی یا استعاره
	قدرت پادشاهی -	مجاورت	استعاره مجاورتی یا استعاره
	مسیح و حامی نیروی معنوی	مجاورت	استعاره مجاورتی یا استعاره
کمر بند	قدرت - عهد و پیمان - به آسمان رفتن	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز
 سه شیر	تصمیم‌گیری - دوراندیشی - انگلیس	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز
 چنگ	رشد معنوی - خدایان ایرلندی - ایرلند	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز
 شیر ایستاده	گشاده‌دستی و بلند همتی - اسکاتلند	ترکیب	استعاره ترکیبی یا مجاز

برگ‌های کنگر برآمده از پشت کلاهخود و تاج در بالا و کمر بند، انسانی را القا می‌کند که سینه و شکل صورت و موی او مشخص است. بدن جسمانی شاه در میان نیست، اما تمام نمادهای شبکه‌ای تأییدکننده بدن شاهی (ارکان سلطنت) وجود دارد. همچنین، هر چه در میان این عناصر، تکرار بیشتر باشد و گروه‌بندی‌های هماهنگ‌تری وجود داشته باشد، درجه بالای وحدت در میان کثرت عناصر، ویژگی زیباساز قوی‌تری به شمار می‌رود. در نشان بریتانیا، چندگونگی عناصر حیوانی، گیاهی و ادوات گوناگون دیده می‌شود. در عین کثرت عناصر می‌توان نوعی وحدت را مشاهده نمود. تکرار شیر و تاج و سه شیر و تکرار رنگ‌ها وحدت زیادی میان عناصر استعاری را به وجود آورده است.

در نمود بصری حیوانات قربانی، لباس عروس و ارواح، نمایانگر پاکی و معصومیت، سفید هستند (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۰). همچنین قرمز مقدس به صورت بصری، رنگی است که برای بزرگداشت شهیدان و مسیح به کار می‌رود. از نظر ترتیب رنگ لباس‌هایی که مسیح به تن می‌کند قرمز رنگ ربوبی و الهی است که به تن او نزدیک است و ردا یا لباس آبی را بیرون می‌پوشد (وایلدر، ۱۳۹۵: ۱۲۵). در تاج‌های سلطنتی که مزین به بالاترین فضیلت یعنی فرمانروایی است، رنگ قرمز به کار می‌رود (بروس میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۰). رنگ زرد با وجود اینکه به دلیل همراهی با پاییز نماد پرمردگی، زوال، ویرانی و افسردگی است (Yan, 2020: 126)، اما به صورت بصری زرد و طلا مرتبطند. به همین سبب، در نشان

اهدا می‌کرد و شکل آن به صلیب آویختن را القا می‌کرد (هال، همان: ۲۳۳) روی هم رفته، کمر بند به شکل «۷»، افزون بر قدرت قهرمانی، نشاندهنده آن است که مسیحیت (سراسقف‌ها به نمایندگی از پاپ) به حمایت از پادشاهی متحد برآمده است. نوار بخش تحتانی نشان نیز، شعار ملی حکومت انگلستان، «خدا و حق من» را نشان می‌دهد که اشاره‌ای به اعطای حق حکمرانی پادشاه بر زمین از سوی خداوند دارد و مانند نوار نوشته‌داری (کلام مقدس) است که در نقاشی‌های بشارت، جبرئیل آن را به مریم (ع) می‌دهد.

### بررسی جنبه‌های زیباشناختی استعاره‌ها در نشان ملی (سلطنتی) بریتانیا

بر مبنای جدول (۴)، هر یک از استعاره‌های به‌کاررفته در نشان سلطنتی بریتانیا بر اساس دو حوزه مبدأ و مقصد بررسی شده و مفهوم یا مرجع آن‌ها با توجه به معنایابی جدول (۳) به دست آمده است. در قسمت‌های طرح، تاج، کلاهخود، بخش‌های سپر یعنی چنگ، شیر ایستاده و سه شیر افقی مجاز یا استعاره ترکیبی از مفهوم پادشاهی، خانواده سلطنتی و حمایت از شوالیه‌گری، و به ترتیب نمایانگر کشورهای ایرلند، اسکاتلند و انگلیس است. شیر افقی، شیر عمودی، اسب تک‌شاخ استعاره‌ای یا استعاره مجاورتی از قدرت پادشاهی، نگهبانی و مسیحیت است. در این نشان، استعاره‌های ترکیبی که میل به کنار هم نشستن دارند مشتمل‌اند بر سپر در وسط که شبیه زره هم هست، کلاهخود و



تصویر ۳: آویز دهنه اسب، منقش به سه شیر اوایل قرون وسطی (منبع: URL2)

بریتانیا در ابزارهایی همچون زنجیر و قلاده گردن اسب تک‌شاخ، فلز تاج و نیز کلاهخود شوالیه به کار می‌رود و به ارزش معنوی و گاهی سلطنتی آن‌ها اشاره می‌کند که هر دو مرتبط با قدرت خورشید است. در مسیحیت رنگ سبز نشان‌دهنده تثلیث پدر، پسر و روح‌القدس است (بروس‌میتفورد، ۱۳۸۸: ۱۱۱). در این نشان، چمن سبز رنگ نمایانگر زندگی و جاودانگی در سایه اتحاد مسیحیت و پادشاهی متحد است. مفاهیم مادی مانند سلطنت و قدرت پادشاهی، قدرت تصمیم‌گیری، دوراندیشی، بلندهمتی، پاسداری از کشور و مفاهیم معنوی همچون تکامل معنوی، اعتقاد به اتحاد پادشاهی و مسیحیت و جاودانگی همراه با اتحاد مسیحیت و پادشاهی قابل برداشت است. همان اندازه که سفید، قرمز، زرد، آبی، سبز و همراهی سفید و قرمز در گل می‌توانند مطابق با طبیعت چیزها و اشیا باشند، آن‌ها می‌توانند استعاره مجاورتی برای پاکی، ربوبیت و فضیلت فرمانروایی، قدرت خورشید و برکت-سلطنت، معنویت-رشد معنوی، زندگی و جاودانگی، اتحاد پادشاهی (یورک و لنکستر) باشند.

هر چه استعاره‌های مجاورتی بیشتر باشند، به نظر پیچیدگی طرح بیشتر است و مخاطب با خرق عادت بیشتری روبه‌رو می‌شود. آن‌چه مخاطب می‌بیند به جای ترکیب‌های محقق در جهان به ترکیب‌های تخیلی و ممکن در هنر راه می‌برد و با مقتضیات طراحی نشان هماهنگ می‌شود. در نشان بریتانیا استعاره‌های مجاورتی کمتر یا حداقل با ضریب تأثیری کمتر از استعاره‌های ترکیبی قرار می‌گیرد. میل به ترکیب در میان سپر شبیه زره و کلاهخود شوالیه و کمر بند، موی و تاج، سبب می‌شود یک جسم یا بدن شاهی القا گردد و تنش کمتری در یافتن معنای نهایی مجازها (به معنی شخص شاه شجاع با افتخارات شوالیه‌ای) وجود داشته باشد. در این طرح، نقش وحدت به منزله ویژگی زیباساز قوی‌تر از پیچیدگی است.

### نتیجه‌گیری

پس از معرفی مبانی نظری درباره نوع استعاره‌ها و در باب زیبایی‌شان به بررسی دو نشان هدف پرداخته شد. پس از بررسی عناصر گوناگون در نشان‌های سلطنتی دو کشور، بیان شباهت و تفاوت‌های ساختاری و معنایی میان دو نشان ممکن شد. شباهت‌های میان دو نشان از این قرارند: در مرکز هر دو نشان، تصویر سیر دیده می‌شود که از چهار قسمت تشکیل شده‌اند. در نشان پهلوی، به ترتیب نشان‌های دوره‌های هخامنشی، ساسانی، اسلام، دوره قاجار و پهلوی اول دیده می‌شود. نشان

سلطنتی بریتانیا نیز در ربع اول و چهارم، تصویر سه شیر انگلستان را نمایش می‌دهند. شیر اسکاتلندی نیز متعلق به ربع دوم و تصویر چنگ ایرلند نیز متعلق به ربع سوم است. کاربرد تاج و شیر نیز از نکته‌های مشابه میان هر دو نشان است. هر دو از جانوران اسطوره‌ای یا موجودات هیبریدی مانند سیمرغ، فروهر و اسب تک‌شاخ بهره‌مندند. هر دو حمایل یا نواری با شعاری سلطنتی دارند که در بخش زیر نشان‌ها جای گرفته است. عدالت‌گری در نشان پهلوی دوم چون موهبت الهی و عطایی به پادشاه است. پادشاهی هم در نشان بریتانیا نوعی حق و حقوقی از جانب خدا است که به پادشاه به منزله داور بخشیده شده است. تفاوت‌ها از این قرار است: نشان بریتانیا از کمر بند و سگک آن در معنای به صلیب آویختن و عهد و پیمان و به آسمان رفتن مریم بهره برده است. در نشان پهلوی در عوض زنجیر و نشان پهلوی اول دیده می‌شود. برگ تاک دور سپر، اسلیمی دهن اژدری و گل‌های ختایی از تزئینات نشان پهلوی است. خار (نشان باکرگی مریم و تاج مسیح)، رز تئودور (سمبل اتحاد پادشاهی یورک و لنکستر)<sup>۱۴</sup> و شبدر (نشان سنت پاتریک) از تزئینات نشان بریتانیا است. خورشید نگاره واقع در مرکز نشان سلطنتی پهلوی در حال طلوع است، در نشان بریتانیا دیده نمی‌شود. تفاوت نهایی را نیز می‌توان در قرارگیری دو شیر پاسدار حول نشان پهلوی و قرارگیری یک اسب تک‌شاخ و یک شیر در نشان بریتانیا بیان کرد. نشان پهلوی دوم، موجود هیبریدی بیشتری دارد، در حالی که اسب تک‌شاخ تنها موجود اسطوره‌ای نشان بریتانیا است. در نشان پهلوی کوه و در نشان بریتانیا کلاهخود سلحشوری شوالیه‌ها مشاهده می‌شود. نشان بریتانیا انسانی را القا می‌کند که کالبدش تهی به نظر می‌رسد، در حالی که در نشان دوره پهلوی دوم به دلیل وجود مدال سلطنتی در زیر سپر و نبود طرح برگ‌هایی که موها را القا کند، تشخیص چنین چیزی سخت‌تر است. مبدأ استعاره‌ها در جدول (۲)، در نشان سلطنتی پهلوی دوم به ترتیب هدف‌های زیر را نشان می‌دهد. تاج؛ مفاهیم مادی مانند سلطنت و قدرت پادشاهی، سپر؛ پاسداری از کشور و شمشیر؛ مفاهیم معنوی همچون اهمیت تشیع. شیر، در هدف‌هایی همچون محافظت، شجاعت و حضرت علی، لانه می‌گزیند. فروهر؛ نیروهای الهی و معنوی و دوره هخامنشی، سیمرغ؛ نیروی کیهانی و ماوراءالطبیعی و دوره ساسانی، دماوند دوران اساطیری و پهلوی ایران را به عنوان مقصد بر می‌گزیند. رنگ آبی، زرد و قرمز، به ترتیب روشنی و معنویت، روشنایی؛ خرد و برکت؛ خوش‌یمنی و سعادت را به عنوان مقصد بر می‌گزیند. مبدأ استعاره‌ها در نشان در جدول (۴) در

برای نمونه، در نشان بریتانیا کلاهخود و سپر و کمر بند با هم یک جسم یا بدن شاهی را القا می‌کنند و تنش کمتری در یافتن معنای نهایی وجود دارد. در این نشان، وحدت به عنوان ویژگی زیباساز، اندکی قوی‌تر از پیچیدگی به نظر می‌رسد. یافته‌ها نشان می‌دهد بحث مربوط به زیبایی صرفاً وابسته به صورت و فرم نشان‌ها یا آثار هنری نیست. بعد مفهومی و معنایی هم در تشخیص زیبایی نقش دارد. زیبایی استعاره‌ها بعد صوری و محتوایی هر دو را در بر می‌گیرد. تقدم تاریخی طراحی و ساخت نشان بریتانیا (۱۸۳۷)، شباهت‌های ساختاری میان دو نشان، تأثیرپذیری احتمالی نشان سلطنتی پهلوی دوم را از نشان بریتانیا آشکار می‌کند، هر چند در طراحی هر دو نشان اجزای متفاوتی با مضمون تاریخی و فرهنگی و سیاسی به کار رفته‌است. از طریق مطالعه نشان‌ها شناسایی مسیر جهت‌گیری نشان‌های این دو کشور در آینده به واسطه میثاق‌ها و اهداف مهم از جنبه‌های ساختاری، معنایی و زیباشناختی آسان‌تر می‌گردد. در نهایت، بررسی نشان‌های سلطنتی دو کشور شناسایی دورنمای اهداف و میثاق‌های یک کشور را ممکن می‌کند و دستاورد برجسته این پژوهش به شمار می‌آید.

#### پی‌نوشت

##### 1-Francis Hutcheson

هاچسون، فیلسوفی اسکاتلندی-ایرلندی بود که در اواخر قرن هفدهم و اوایل قرن هجدهم می‌زیست. او در ایرلند، در خانواده‌ای وابسته به کلیسای پروتستان اسکاتلندی زاده شد و به عنوان یکی از بنیان‌گذاران روشنگری اسکاتلندی شناخته شد. او به شدت تحت تأثیر جان لاک و البته شافستبری قرار داشت. با پیروی از شافستبری حس زیبایی را، بستر ساز حس اخلاقی دانست.

##### 2-Forcville

##### 3- visual metaphor

##### 4-Uniformity admist variety

۵- نتیجه بررسی حرکت خورشید در منطقه یا بروج ستارگانی را پیرامون مسیر خورشید، هیئت ستارگانی را در نقش حیوانات مختلف پراهمیت می‌کرد. هر برج در مسیر حرکت خورشید نشان‌دهنده یک حیوان بود. از آن روی، هیئت و گروهی از ستارگان پراهمیت‌تر اشکالی می‌ساختند که هر کدام نامی به خود اختصاص می‌داد.

۶- در شاهنامه، دماوند محل زندانی ضحاک به دست کاه آهنگر بیان شده‌است. ملک‌الشعرا بهار آن را این‌گونه وصف کرده‌است: «ای دیو سفید پای در بند/ای گنبد گیتی ای دماوند»

۷- رهبر اصلی مبارزان ایران در زمان خلافت عباسی بود که پس از مرگ ابومسلم بر عباسیان شورید. در مدت خلافت عباسیان او رهبری آذربایجان را به عهده داشت و از تاثیرگذاران بر شمال غرب ایران بوده‌است.

##### 8-Edda

نشان سلطنتی بریتانیا مقاصد استعاره را چنین نشان می‌دهد: تاج؛ رشد و روشنائی معنوی، کلاهخود؛ خانواده سلطنتی و شوالیه‌گرایی، شیر ایستاده؛ پادشاه و نگهبان نیروی دنیوی، شیر افقی؛ قدرت پادشاهی، اسب تک‌شاخ؛ مسیح و حامی، کمر بند؛ قدرت-عهد و پیمان و به آسمان رفتن، سه شیر افقی؛ تصمیم‌گیری-دوراندیشی، کشور انگلیس، چنگ؛ رشد معنوی-خدایان ایرلندی و کشور ایرلند، شیر ایستاده؛ گشاده دستی و بلند همتی، کشور اسکاتلند، سپر کامل؛ بریتانیای کبیر و اتحاد، پادشاهی متحد. استعاره در رنگ‌های سفید، قرمز، زرد، آبی، سبز، قرمز و سفید به ترتیب پاکی و معصومیت؛ ربوبیت و فضیلت فرمانروایی؛ قدرت خورشید و برکت-سلطنت؛ معنویت-رشد معنوی؛ زندگی و جاودانگی؛ اتحاد پادشاهی (بورک و لنکستر) را مقصد می‌گیرد. از هدف‌های مشترک دو نشان نیاز به تأیید مذهب و دین، پاسداری و حفاظت و اهمیت قدرت پادشاهی روی زمین، و اهمیت شخص شاه القا می‌شود. در نشان پهلوی دوران مختلف تاریخی و تأیید پی در پی آن‌ها درک می‌شود، در حالی که در نشان سلطنتی بریتانیا کشورهای متحد در نشان اهمیت بیشتری از دوران تاریخی خود انگلیس دارد. بعد معنوی در نشان بریتانیا پررنگ‌تر است. گویی برای اتحاد کشورهای مختلف به مفاهیم جهان‌شمول‌تری نیاز است. در نشان پهلوی دوم بعد تاریخی مشخص‌تر است، زیرا دوره پهلوی همه دوره‌های پرافتخار تاریخی را در نشان گرد هم آورده‌است. یافته‌ها نشان می‌دهد اشتراک ویژگی‌های ساختاری زیادتر از تفاوت‌های دو نشان است. از جنبه معنایی نشان بریتانیا از جنبه گوناگونی عناصر تشکیل یافته، پر بارتر است. معانی هر کدام از عناصر در نشان‌ها متأثر از شرایط سیاسی و مذهبی و سوابق فرهنگی و تاریخی آن کشور است.

از جنبه ویژگی‌های زیباساز تطبیق نشان می‌دهد: هر چه استعاره‌های مجاورتی بیشتر باشند، به نظر پیچیدگی طرح بیشتر است و مخاطب با تنش بیشتر و خرق عادت بیشتری روبه‌رو می‌شود. هر چه وحدت یا هم‌گونگی بیشتر باشد، امکان ورود به آستانه زیبایی بیشتر است. در نشان پهلوی دوم استعاره‌های مجاورتی تقریباً برابر با استعاره‌های ترکیبی است. از جنبه وحدت یافتگی هم تکرارهای طرح و رنگ مانند دماوند، شیر، شمشیر، رنگ زرد و اکو و آبی نشان پهلوی را منسجم و وحدت یافته نشان می‌دهد. در این طرح، ویژگی پیچیدگی مهم‌تر از وحدت یافتگی است. در نشان بریتانیا استعاره‌های مجاورتی کمتر از نوع ترکیبی است. استعاره‌های ترکیبی سبب می‌شوند بخش‌ها یا اجزای گسسته در صورت امکان به هم پیوندند.



- ۹- چنگ هم به واسطه تعداد تارها و صدای برآمده از آن‌ها، نمایانگر ارتقای معنوی است.
- ۱۰- چنگ در دین یهودیت و مسیحیت علامتی از داود و موسیقی مقدس است که با فرشتگان ارتباط می‌گیرد. دو خدای ایرلندی سلتی و داگدا، چنگی جادویی می‌نوازند و این‌گونه فصل‌های سال را نظم می‌بخشند. افزون بر چنگ، تارهای آن نیز به عنوان یک نردبان برای هدایت به حیات دیگر شناخته می‌شوند.
- ۱۱- ایرلند را مسیحی کرد.
- ۱۲- از دوره ملکه الیزابت، زن از چنگ حذف شده‌است.
- 13-pallium
- ۱۴- رز تئودور گلی است با گل برگ‌های قرمز و سفید نماد اتحاد پادشاهی یورک (رز سفید) و لانگستر (رز قرمز). این گل در سال ۱۴۸۵ م به وسیله هنری تئودور هنگام ازدواج با الیزابت یورک به تصویر کشیده شده‌است (بروس میتفورد، ۱۳۸۸ : ۵۵).

## منابع

- اختیاری، اسفندیار، پشوتنی‌زاده، آزاده و اخوی‌جو، رامین (۱۳۹۰). «تحولات نماد الوهی فرشته با الهام از نقش فروهر و بن‌مایه سیمرغ»، *زن در فرهنگ و هنر*، ۱ (۳)، ۵-۲۳.
- استوار، مسیب (۱۳۹۱). *رنگ*، تهران: رازنامه.
- ایمن شهیدی، مرتضی (۱۳۹۳). مقایسه روابط ایران و انگلیس در دوره پهلوی اول و دوم، *پایان نامه کارشناسی ارشد*، رشته تاریخ، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد.
- آفرین، فریده؛ نیکیان، ساجده (۱۴۰۱). «مطالعه تطبیقی نمادها در نشان‌های ملی دوره اول پهلوی ایران و جمهوری چین»، *جلوه هنر*، ۳۷ (۴)، ۱۰۰-۸۴.
- بروس میتفورد، میراندا (۱۳۸۸). *فرهنگ مصور نمادها و نشانه‌ها در جهان*، ترجمه زهرا تاران و ابوالقاسم دادور، تهران: کله‌ر و الزهرا.
- بروس میتفورد، میراندا (۱۳۹۴). *دایره‌المعارف مصور نمادها و نشانه‌ها*، ترجمه معصومه انصاری و حبیب بشیریپور (چاپ اول)، تهران: نشر سایان.
- بهنام، مرتضی (۱۳۹۴). «تقدس کوه در اساطیر ایران»، *تاریخ پژوهی*، ۱۷ (۶۴)، ۳۵۵-۳۷۳.
- ذکاء، یحیی (۱۳۴۴). «تاریخچه تغییرات و تحولات درفش و علامت دولت ایران از آغاز سده سیزدهم تا امروز»، *هنر و مردم*، ۳۸، ۲۱-۲۹.
- صراحی، محمد امین (۱۳۹۳). «رویکردی رده‌شناختی به استعاره‌های مربوط به رنگ در زبان فارسی»، *زبان پژوهی*، ۶ (۱۱)، ۹۸-۱۱۸.
- علیخانی، پریسا؛ اکبری، فاطمه؛ نژاد ابراهیمی، احد. (۱۳۹۷). «مطالعه تطبیقی پرندگان اسطوره‌ای در ایران و تمدن‌های مجاور؛ مطالعه موردی: سیمرغ و عنقا»، *جلوه هنر*، ۱۰ (۲)، ۵۵-۶۶. Doi: 10.22051/jjh.2017.10522.1127
- فریود، فریناز و سیاحی، ماه منیر (۱۳۹۶). «بازتاب مذهب تشیع در طراحی نقوش منسوجات فاطمیان مصر»، *مبانی نظری هنرهای تجسمی*، ۲ (۲)، ۸۵-۹۸. Doi: 10.22051/JTPVA.2018.3987
- کاشانی‌زاده، زهرا؛ اسفیدانی، محمدرحیم؛ کیماسی، مسعود؛ معنوی‌راد، میترا (۱۳۹۸). «طراحی نوع‌شناسی آرایه‌های تصویری با تمرکز بر رابطه تعاملی استعاره و مجاز در تبلیغات چاپی»، *تحقیقات بازاریابی نوین*، ۹ (۱)، ۱۴۴-۱۲۵. Doi: 10.22108/nmrj.2019.116155.1676
- لاکست، ژان (۱۳۹۰). *فلسفه هنر*، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: نشر ماهی.
- لیکاف، جرج و جانسون، مارک (۱۳۹۷). *استعاره‌هایی که با آن‌ها زندگی می‌کنیم*، ترجمه هاجر آقا ابراهیمی (چاپ سوم)، تهران: نشر علم.
- مدیر شانه‌چی، محسن (۱۳۸۸). «روابط فرهنگی ایران و انگلستان در عصر قاجار با تأکید بر نقش ایران پژوهان انگلیسی»، *پژوهشنامه تاریخ*، ۴ (۱۶)، ۱-۴۲.
- نصرتی، مسعود (۱۳۸۵). «تجلی قداست کوه، دنیایی در پس آنچه پیش روی است»، *کتاب ماه هنر*، ۹۹ و ۱۰۰، ۱۱۲-۱۱۷.
- وایلد، جسی برایانت (۱۳۹۵). *تاریخ هنر*، ترجمه صفورا برومند، تهران: آوند دانش.
- هال، جیمز (۱۳۸۰). *فرهنگ نگاره‌های نمادها در هنر شرق و غرب*، ترجمه رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.

## References

- Afarin, F., Nikian, S. (2022). "Comparative Study of the Symbols in the National Emblems of the First Pahlavi Dynasty in Iran and the Republic of China", *Glory of Art*, 37 (4) 84-100, (Text in Persian).
- AliKhani, P., Akbari, F., NejadEbrahimi, A. (2018). "The Compatative Study of Mythical Birds in Iran and Neighboring Civilizations, Case Study: Sēnmurw& Phoenix", *Glory of Art*, 11 (2), 55-66, (Text in Persian).
- Alizadehbirjandi, Z., Hamidi, S., Malekzadeh, E., (2017). "Analyzing the Origin and Functions of the State Emblems of the Qajar Era", *Historical Studies*, 8 (1), 79-98, (Text in Persian).
- Behnam, M. (2014). "The Sacred Mountain in Iranian Mythology", *Journal of Historical Research*, 17 (64), 355-373, (Text in Persian).
- Bruce-Mitford, M. (2009). *The Illustrated Book of Signs & Symbols*, Translated by Zahra Taran and

Abolghasem Dadvar , Iran: Kalhor pub and Alzahra university, (Text in Persian).

- Bruce-Mitford, M. (2015). *The Illustrated Book of Signs & Symbols*, Translated by Masoomeh Ansari and Habib Bashirpoor, Tehran: Cyan publication, (Text in Persian).

- Cirton, J. E. (2001). *A Dictionary of Symbols*, London: Routledge.

- Ekhtiari, E., Pashootanizadeh, A., Akhavijo, R. (2011). "The Course of Angeles' Divinity Image Inspired by Fravahr Pattern and Phoenix Subject", *Journal of Woman in culture and Art*, 3, 1 (3) 5-23, (Text in Persian).

- Farbod, F., Sayyahi, M, (2018). Reflections of Shi'a Islam Beliefs in Fatimid Arts (Case Study: Fatimid Textiles), *Theoretical Principles of Visual Arts*, 2 (2), 85-98, (Text in Persian). Doi: 10.22051/JTPVA.2018.3987

- Gkiouzeapas, L., Hogg, M. (2014). Articulating a New Framework for Visual Metaphors in Advertising, *Journal of Advertising*, 40 (1), 103-120.

- Hall, J. (2001). *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*, Translated by Roghayeh Behzadi, Iran: Farhang-e-Moaser, (Text in Persian).

- Hutcheson, F. (1973). *An Inquiry Concerning Beauty, Order, Harmony, Design*, Edited by Peter Kivy, Netherland: Springer.

- Imen Shahidi, M., Sarafrazi, A., Vakili, H. (2014). *Comparing the Relations between Iran and England during the First and Second Pahlavi periods*, Master's thesis, Faculty of Literature and Humanities, Ferdowsi University of Mashhad, (Text in Persian).

- Kashanizadeh, Z., Esfidani, M. A., Keimasi, M., Manavi Rad, M. (2019), "Designing a Typology for Visual Rhetoric with a Focus on the Interaction of Metaphor and Metonymy in Print Advertising", *New Marketing Research Journal*, 6 (11), 97-118, (Text in Persian).

- Lacoste, J., (2011). *La philosophie de l'art*, Translated by MohammadReza Abolghasemi, Tehran: Mahi, (Text in Persian).

- Lakoff, G., Johnson, M. (2017), *Metaphors We Live By*, Translated by Hajar Agha Ebrahimi (3rd ed), Tehran: Elm, (Text in Persian).

- Modir Shanechi, M. (2008). "Cultural relation in the era of Qajar between Iran and Uk with emphasis on the role of British Scholars", *Journal of History Research*, 4 (16), 1-42, (Text in Persian).

- Moncreiffe, D., Pottinger, L. (1953). *Simple Heraldry Cheerfully Illustrated*, United States: Thomas Nelson & Sons.

- Nosrati, M. (2006). "The Manifestation of the Holiness of the Mountain, A World behind What Is in Front of You", *Monthly Book of Art*, (99 & 100), 112-117, (Text in Persian).

- Ostowar, M. (2013). *Colour*, Tehran: Raznameh, (Text in Persian).

- Parsons, G., Faul, M., (2011). "British Royal Banners", 1199. Paper presented in *24th International Congress of Vexillology*, Washington D.C 1-5 August, 799-811.

- Sorahi, M. A., (2014). "Cognitive Study of Color Metaphors in Persian", *Journal of Language Research*, 6 (11), 97-118. Doi: 10.22051/JLR.2014.1093, (Text in Persian).

- Wilder, J. B., (2007), *Art History for Dummies*, Translated by Safora Brumand, Tehran: Avande Danesh, (Text in Persian).

- Yan, L. (2020). "A Cognitive Study of the Color Metaphor of Yellow", *Education & Multidisciplinary Studies*, 16 (2), 123-127.

- Zoka, Y., (1955). The History of the Changes and Evolutions of Darfash and the Sign of the Iranian Government from the Beginning of the 13th Century until Today, *Art and People*, 38, 21-29, (Text in Persian).

#### URLs

URL 1: <https://www.farahpahlavi.org/about/coat-of/arms>. The Imperial Standard of Iran. (n.d). Retrieved April 15, 2021

URL 2: <https://www.rct.uk/resources/pdf-pack-design-a-coat-of-arms> Royal Collection Trust. (n.d). Retrieved April 18, 2021

## ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی به مثابه هنر

### چکیده

بازی‌های رایانه‌ای یکی از جدیدترین دستاوردهای فناوری ارتباطی است که رویکرد نوینی در روایت‌پردازی دارد. مشارکت و امکان تأثیرگذاری کاربر با گزینش دو یا چند شخصیت در روایت داستانی، این پهنه را نه تنها از دوره سنتی و سیر خطی روایتگری در بازی‌ها خارج نکرده، بلکه با معرفی روایت‌های تعاملی، آن را وارد دوره جدیدی کرده است. روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای در پیوند با گرایش هنری قرار می‌گیرد که ضمن اهمیت جنبه‌های زیباشناختی روایت، سعی دارند با ارائه یک نقش اثرگذار در شکل‌گیری داستان بازی‌های رایانه‌ای، زمینه‌های تعامل با عوامل داستانی آن را فراهم نمایند. پژوهش حاضر، ضمن تبیین نقش تعامل و اهمیت روایت‌های تعاملی در ساختار بازی‌های رایانه‌ای، عناصر شکل‌دهنده آن را معرفی می‌نماید و در پی پاسخ به این پرسش است که چگونه می‌توان مدلی برای بازی‌های رایانه‌ای تعاملی ارائه نمود تا کاربران به شکلی دوسویه در آن شرکت کنند. این پژوهش توصیفی-تحلیلی بوده و مبتنی بر دیدگاه رولان بارت در کشف ساختار روایت است. در این زمینه، سه سطح عمده کارکردها، کنش‌ها و روایتگری در بازی‌های رایانه‌ای دوسویه تحلیل می‌گردد تا مدلی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای شناسایی شود و مخاطب را به عنوان کنشگر روایت و هدایتگر آن با استفاده از پی‌رنگ‌هایی مشارکت دهد. برای دستیابی به هدف‌های پژوهش، یکی از نخستین بازی‌های رایانه‌ای تعاملی با نام «مورتال کمبت» مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. این بازی شامل مجموعه روایت‌هایی با ژانر مبارزه‌ای است که در یک دنیای تخیلی به وسیله خدایان باستانی در هجده قلمرو و یازده مرحله

### سحر اتحاد محکم

استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی،  
دانشگاه هنر شیراز، شیراز، ایران.

S.Ettehadmohkam@shirazartu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۰-۲۷

1-DOI:10.22051/PGR.2023.41606.1178



عامل و درگیری بازیکن با سیر بازی نقش اساسی دارد. روایت، سازمان دادن چیدمانی از سرنخها برای ساختن یک داستان است. ولی این سازماندهی در بازی رایانه‌ای تفاوت عمده‌ای با سازماندهی داستان در سایر هنرها دارد، در هنرهای روایتگر داستان چیده می‌شود و سپس به وسیله مخاطب خوانده شده و مفاهیمی در ذهن او شکل می‌گیرد. به باور بارت، ساختار روایت به مثابه اثر هنری مانند یک متن است. متن نشانه‌هایی دارد که نشانه‌ها معنا را می‌سازند. به تعداد مخاطبان و خوانندگان اثر هنری معنا وجود دارد. در دوران معاصر، ارزش متن هنری و مؤلف کمتر از مخاطب نیست (پنجه‌باشی و همکاران، ۱۳۹۷: ۱۸). نقش فعال مخاطبان در آرای رولان بارت در تفسیر و معنا و ساخت روایت اثر هنری انکارناپذیر است. ولی در بازی رایانه‌ای روایت به دو بخش از پیش تعیین شده دسته‌بندی می‌شود. بخش نخست آن، تقریباً همانند همه هنرهای روایتگر دیگر است. ولی بخش دوم، تفاوت عمده‌ای با آن‌ها دارد: نقش مخاطب در شکل‌گیری روایت بسیار گسترده‌است. ساختار روایت نیز در شکل‌گیری رابطه دوسویه مخاطب با بازی‌ها دارای اهمیت است. در این پژوهش، تلاش شده است با تکیه بر دیدگاه رولان بارت<sup>۱</sup> زبان‌شناس و نشانه‌شناس فرانسوی، ساختار روایت، در سطح کارکردها، کنش‌ها و روایتگری، نقش تعامل و اهمیت روایت‌های تعاملی در ساختار بازی‌های رایانه‌ای تبیین شده و عناصر شکل‌دهنده آن معرفی شود. همچنین، به منظور ارائه مدل پیشنهادی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای سه سطح عمده کارکردها، کنش‌ها و روایتگری در بازی‌های رایانه‌ای متعامل تحلیل گردد تا بتوان مخاطب را به عنوان کنشگر روایت و هدایتگر آن از طریق پی‌رنگ‌های در جریان بازی مشارکت داد. برای نمونه، ساختار روایت یکی از نخستین بازی‌های رایانه‌ای تعاملی با نام مورتال کمبت (مبارزه مرگبار) تحلیل می‌گردد.

### پیشینه پژوهش

تاکنون بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه پژوهشگران بوده‌است و از دیدگاه‌های گوناگون به بررسی آن پرداخته‌اند: خداپرستی (۱۳۸۸) جایگاه روایت در بازی‌های رایانه‌ای و چگونگی روایت و معنا سازی در داستان‌های بازی را بررسی کرده‌است. در این پژوهش، به ساختار روایت از جمله قوانین، شخصیت، فضای بازی، هدف، بازیکن، یار، رقیب/دشمن، موانع و روایت و روایتگری و روایت‌سازی اشاره شده‌است. یافته‌ها با تکیه بر روش توصیفی-تحلیلی به دست آمده و رویکردی مبتنی بر آرای روایت‌شناسان به کار گرفته نشده‌است. در پژوهشی با نام «گونه‌شناسی

خلق شده‌است. صنعت بازی‌های ویدئویی دهه ۹۰، نه تنها بر شکل‌گیری رسانه‌های تعاملی تأثیرگذار بود، بلکه حالت‌های داستانی و سینمایی باکیفیت آن به نوآوری و تکامل ژانر مبارزه‌ای یاری رساند. با پیشنهاد مدل ساختاری برای تحلیل و بهینه‌سازی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان افزون بر کمک به کاربران، طراحان، منتقدان در این حوزه، بخشی از زمینه‌های لازم برای درک درست را با روایت‌های تعاملی بیان کرد.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های رایانه‌ای، روایت تعاملی، ساختار روایی، رولان بارت.

### مقدمه

در گذر از جامعه صنعتی به دوره اطلاعات و فناوری، ساخت بازی‌های رایانه‌ای، نخستین رسانه سرگرم‌کننده و آموزشی مبتنی بر رایانه بوده که در دهه‌های پایانی قرن بیستم گسترش بسیار و حیرت‌انگیزی داشته‌اند. به گونه‌ای که این نوع رسانه که با تلفیقی از تلویزیون و رایانه به وجود آمده، به تدریج به رقیب پرنفوذ و قدرتمند تلویزیون تبدیل شده و در فعالیت‌های فراغتی و سرگرم‌کننده بسیاری از مخاطبان در همه رده‌های سنی، شغلی و تحصیلی جای گرفته‌است. بازی‌های رایانه‌ای به یکی از شکل‌های مهم تولیدات رسانه‌های جهانی تبدیل شده‌اند که گفتمان‌هایی مانند جنگ و خشونت را ترویج می‌کنند (کوثری، ۱۳۸۷: ۶۸). بازار فروش بسیار بالای بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر بر کودکان و نوجوانان به پژوهش‌های گسترده منجر شده‌است. نفوذ گسترده بازی‌ها در نسلی که با عبارت‌های مختلف آن را نسل «X»، «Z» یا «M» نامیده‌اند (نگاه کنید به مونت گمری، ۲۰۰۷؛ تاپ اسکات، ۱۹۹۸؛ کوثری، ۱۳۸۷: ۶۵)، چنان زیاد است که پژوهش درباره بازی‌های رایانه‌ای را به صورت موضوعی میان‌رشته‌ای درآورده‌است. به ویژه، دلایل این نفوذ و گسترش، به ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای بر می‌گردد. کالجیا (۲۰۰۷) و پژوهشگران دیگر (مانند کیوسیس، ۲۰۰۲؛ ارفانلی، ۱۹۸۸؛ مک میلان، ۲۰۰۰) نیز به تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای اشاره داشته‌اند. بنابراین تعاملی بودن یکی از دلایل نفوذ، جذابیت و فروش بالای بازی‌های رایانه‌ای است. آن‌ها معتقدند عامل تعامل، بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای را از دیگر رسانه‌ها جدا می‌کند. بیشتر پژوهش‌هایی که در سال‌های اخیر در پیوند با بازی‌های رایانه‌ای انجام شده، به شکلی به مسئله تعامل ارتباط پیدا می‌یابند. روایت تعاملی موجود در بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری این

بازی‌های پرفروش به نام «فراخوان به خدمت» را بررسی کرده‌اند. در پژوهش‌های مورد اشاره، به طور کلی به روایت‌های تعاملی و عناصر آن‌ها در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده‌است ولی به طور ویژه ساختار روایت در بازی‌های تعاملی را از منظر زبان‌شناس فرانسوی، رولان بارت تحلیل نشده‌است. پژوهش حاضر می‌کوشد ساختار بازی‌های تعاملی رایانه‌ای را بر مبنای دیدگاه رولان بارت در باب ساختار روایت که مطالعه سه سطح عمده کارکردها، کنش‌ها و روایتگری است را مورد بررسی قرار دهد. از برتری‌های نظریه بارت، نگرش ساختارگرای جامع و طبقه‌بندی‌شده نسبت به ساختار روایت است.

### روش انجام پژوهش

در این مقاله، کوشیدیم با بهره‌گیری از پژوهش‌های پیشین و یافته‌های آن‌ها، به بیان ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بپردازیم. نخست، با شیوه توصیفی-تحلیلی روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بیان می‌شود؛ سپس با تحلیل بازی‌های رایانه‌ای تعاملی مورتل کمبت ساختار روایت در این گونه بازی‌ها تبیین می‌شود.

### مفاهیم

#### بازی رایانه‌ای

بازی رایانه‌ای از سه جزء تشکیل شده‌است؛ بازی‌ها، تعامل و رایانه. بازی، نخستین و اصلی‌ترین رکن بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود و عبارت است از هر فعالیتی که به صورت داوطلبانه و برای تفریح، خوشی و موارد مشابه انجام شود که دارای این سه شرط باشد:

- حداقل یک بازیکن داشته باشد تا بازی به صورت فردی، و یا با چند بازیکن به صورت گروهی انجام شود.

- دارای قوانین مشخصی باشد تا هم شرایط پیشرفت بازی و هم امکان تشخیص تقلب نمایان باشد.

- شرایط پیروزی در آن مشخص شده باشد (Rogers, 2014: 9)؛ به بیان دیگر، هدف و انتهای بازی معلوم باشد. دومین عنصر در تعریف بازی رایانه‌ای، تعامل است. تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای نیز به این معنا است که مخاطب در عین حال که تحت تأثیر فضایی که بازی برای او فراهم نموده قرار می‌گیرد، از توانایی اثرگذاری نیز برخوردار باشد؛ به بیان دیگر، «فرآیندی که کاربرها به صورت چرخشی با یکدیگر در ارتباط باشند، تعامل نامیده می‌شود» (Crawford, 2003: 262). این دقیقاً همان جایی است که بازی‌های رایانه‌ای از دیگر گونه‌های هنر به ویژه رمان‌ها، فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی،

روایت‌های تعاملی غیر کاربر-محور در بازی‌های رایانه‌ای، رازی‌زاده (۱۳۹۶) میزان عاملیت کاربر در بازی‌ها مورد بررسی قرار داده و روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای را به دو دسته غیر کاربر-محور و کاربر-محور دسته‌بندی نموده‌است. ابتدا عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی را به صورت توصیفی-تحلیلی معرفی کرده‌است. سپس روایت‌های تعاملی غیر کاربر-محور را که بیشترین کاربرد در بازی‌های رایانه‌ای دارد، مورد توجه قرار داده و گونه‌ها و چگونگی شکل‌گیری روایت‌های تعاملی غیر کاربر-محور در بستر بازی‌های رایانه‌ای تبیین کرده‌است. وجه شباهت پژوهش پیش رو با مقاله حاضر، بررسی روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای است اما وجه تمایز این دو، بررسی دقیق ساختار روایت تعاملی بازی‌ها مبتنی بر دیدگاه رولان بارت است. در پژوهشی دیگر با عنوان «ایدئولوژی تعامل بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر» (دهقان و محسنی‌آهویی، ۱۳۸۸) به روش‌شناسی مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به مثابه رسانه بازی‌پذیر با عاملیت کاربر و شناخت ایدئولوژی در خلال گفتمان پرداخته شده‌است. تفاوت مطالعه حاضر با این پژوهش، شناخت ساختار روایت بازی رایانه‌ای به عنوان زمینه‌ساز شکل‌گیری گفتمان و ایدئولوژی در سه سطح کارکرد، کنش و روایت است. پیرامون موضوع بازی‌های رایانه‌ای دربردارنده روایت‌های تعاملی، مطالعاتی انجام پذیرفته‌است. پژوهشگران از دیدگاه‌های مختلفی همچون کاربر، محیط و ساختار و روایت‌های بازی به این موضوع پرداخته‌اند. کتاب «قصه‌گویی تعاملی برای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی کاربر-محور در خلق شخصیت‌ها و داستان‌های به یاد ماندنی» (Lebowitz & Klug, 2011) به این امر اشاره کرده‌است. در این کتاب، نویسندگان به معرفی روایت‌های تعاملی و ویژگی‌های آن در بازی‌های رایانه‌ای پرداختند. رساله دکتری «روشی برای تحلیل محیط‌های روایت تعاملی: چارچوب چهار عنصری» (Macfadyen, 2009)<sup>۲</sup> چارچوبی سازمان‌یافته از چهار عنصر درگیری، عاملیت، روایت و درام برای ارزیابی روایت‌های تعاملی معرفی کرده‌است. در کتاب «قصه بازی: عاملیت و روایت در بازی‌های رایانه‌ای» (Domsch, 2013)، نویسندگان به بررسی جایگاه روایت‌های تعاملی و نقش کاربر در جهان داستان-محور بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌است. در مقاله «تعاملی بودن در بازی‌های رایانه‌ای فراخوانی به خدمت» (کوثری و شاقاسمی، ۱۳۸۸) نگارندگان، بازی‌های رایانه‌ای را یکی از بارزترین مصداق‌های تعاملی بودن در میان رسانه‌های نوین معرفی کرده‌اند و میزان تعاملی بودن در یکی از

هر روایت، از دو جزء داستان و راوی تشکیل شده است که باید سطح روایت و رابطه راوی و شخصیت‌ها را تبیین کند (Keen, 2003: 44). داستان که شامل رخداد و شخصیت است، محتوای روایت را تشکیل می‌دهد و راوی، فرم و شیوه‌ای است که داستان را برای مخاطب بیان می‌کند (Chatman, 1978: 28)؛ به بیان دیگر داستان، مجموعه‌ی رخدادهایی است که راوی چگونگی تحقق آن‌ها را بیان می‌کند. نظریه‌پردازان گوناگون با تمایز گذاشتن میان داستان و روایت به این نکته توجه کرده‌اند که مخاطب هیچ‌گاه یک داستان را به صورت مستقیم دریافت نمی‌کند و همیشه با زاویه دید و شیوه‌ای روبه‌رو می‌شود که راوی برای نقل داستان برگزیده است (Cohan Shires, 1988: 16). از سوی دیگر، برخی معتقدند محتوایی را که مخاطب به عنوان داستان با آن روبه‌رو می‌شود، در واقع چیزی است که خود آن را ساخته است؛ زیرا مخاطب بر اساس برداشت خود، چیزهایی را که می‌بینید یا می‌شنود در کنار یکدیگر قرار می‌دهد (Abbot, 2002: 17).

### ب) تعامل

دومین عنصر در شکل‌گیری روایت تعاملی، تعامل به معنای «اختیاردهی به کاربران» است. بر چیزی بیش از تدارک صرف برنامه‌ها و ابزارهای ویژه دلالت دارد. تعامل به معنای آزادی عمل ارائه‌شده از سوی رسانه‌های جمعی جدید از چهار عنصر تشکیل می‌شود:

نخست، قابلیت ارتباط؛ شکل‌های مختلف ارتباطی قابل دسترس به وسیله این رسانه (برای نمونه، ارتباط یک نفر با افراد گوناگون؛ افراد گوناگون با افراد مختلف؛ افراد گوناگون با یک نفر)، دوم قابلیت انعطاف؛ استفاده منعطف از رسانه برای ارتباط صدا، داده، ویدئو به شکل فردی یا گروهی، سوم قابلیت برنامه‌ریزی؛ استفاده از رسانه به عنوان برنامه تولید و پردازش اطلاعات؛ و چهارم خلاقیت؛ پتانسیل ایجاد پیام شخصی. از این نظر، رسانه‌های تعاملی چیزی بیش از کانال‌هایی برای ارائه برنامه‌های از پیش تعیین‌شده هستند. این رسانه‌ها، برنامه‌ای ارتباطی با لایه‌های مختلفی از ابزارهای ارتباطی ارائه می‌کنند که کاربران می‌توانند برای کنترل تولید و تبادل اطلاعات از آن بهره‌گیرند (Kim, 2002: 221). از این رو، تعامل در روایت تعاملی، به همان امکان اثرگذاری کاربر در سیر و روند داستانی بازی گفته می‌شود. حال این اثرگذاری در داستان بازی، یا در شخصیت محوری بازی که کنترل آن در اختیار کاربر قرار دارد، یا در محیط بازی و یا در همه یا تعدادی از این موارد انجام می‌پذیرد. در برخی از بازی‌های

صنایع دستی و همچنین علم و دانش صرف جدا شده، معنای مستقلی پیدا می‌کنند. عنوان رایانه‌ای نیز به مثابه عنصر در تعریف بازی‌های رایانه‌ای به این معنا است که تصویرها بر روی یک صفحه نمایش به تصویر کشیده شده، بازی در یک فضای مجازی و غیر واقعی انجام می‌پذیرد؛ از این رو، بنا بر تعریفی که بیان شد، به همه بازی‌های رایانه‌ای (کامپیوتری)، کنسولی، موبایلی و موارد مشابه که وجه مشترک تمامی آن‌ها تعاملی بودن و نیازمندی به صفحه نمایش برای اجرا است، به صورت کلی بازی رایانه‌ای گفته می‌شود.

### روایت تعاملی

ارائه یک تعریف منطقی از روایت تعاملی که هم جامع باشد و همه گونه‌ها را دربرگیرد و هم مانع باشد و اجازه ورود غیر را ندهد، بسیار دشوار است. به گونه‌ای که هر یک از پژوهشگران، نویسندگان و افراد مرتبط با طراحی و تولید بازی رایانه‌ای، احتمالاً پاسخ‌های گوناگونی به پرسش از چیستی روایت تعاملی می‌دهند. تبیین دقیق روایت تعاملی زمانی امکان‌پذیر می‌شود که اجزای تشکیل‌دهنده آن مورد بررسی قرار گیرند؛ این اجزا عبارت‌اند از روایت، تعامل و عاملیت.

### الف) روایت

روایت ۳ توالی ۴ از پیش انگاشته‌شده رخدادهایی است که به طور غیر تصادفی به هم پیوسته شده‌اند (بارت، ۱۳۸۷: ۹). برای روایت، تعریف‌های گوناگونی ارائه شده است. این تعریف‌ها بر اساس رویکردهای مختلف نظریه‌پردازان با یکدیگر تفاوت دارند. برای نمونه، برخی روایت را توالی دو جمله می‌دانند که با حرف ربط به یکدیگر مرتبط شده‌اند و عده‌ای با بر شمردن پی‌رنگ، رویدادها و شخصیت‌ها به عنوان اجزای روایت (Ryan, 2001: 15)، آن را داستانی می‌دانند که راوی نقل می‌کند (Fludernik, 2009: 4). با این حال، می‌توان تبیین دیگری از روایت ارائه داد که در ارتباط با مفهوم و چارچوب نظری رویدادها از طریق یک ساختار منطقی است که این ساختار باید چهار ویژگی داشته باشد:

- دارای شخصیتی باشد که کاربر بتواند کنترل آن را بر عهده بگیرد.  
- به ترسیم دنیایی بپردازد که برای کاربر جذاب باشد و او را برای شناخت آن، ترغیب کند.  
- شرایطی را فراهم نماید که کاربر بتواند معلول را به علت ربط داده، کنش و واکنش انجام دهد.  
- رابطه منسجمی میان عناصر موجود در جهان داستان به وجود آورد.

رایانه‌ای این امکان برای کاربرها فراهم می‌شود تا به صورت دسته‌جمعی و در تعامل با یکدیگر داستان خود را شکل دهند و از آغاز روایت تا پایان آن، سهیم باشند. برای نمونه، در یک بازی رایانه‌ای، گاهی بیش از صد کاربر، به صورت هم‌زمان به داستان‌سازی می‌پردازند. البته این نکته را نیز باید مورد توجه قرار داد که بیشتر بازی‌های رایانه‌ای تولیدشده تا به امروز، نتوانسته‌اند از این ظرفیت بیشینه بهره گیرند.

### ج) عاملیت مخاطب

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه هنر جدید دیجیتال، متنی تعاملی است که یکی از مفاهیم بنیادین مطالعات رسانه جدید و فرهنگ دیجیتال است. اصولاً متنی تعاملی است که فرد بتواند مستقیماً در آن مداخله کند و تصاویر و نوشته‌هایی را که می‌بیند تغییر دهد (Manovich, 2001: 49-61). سومین عنصر در روایت تعاملی، عاملیت، حس آزادی عمل یا حق انتخاب برای کاربر از میان گزینه‌های گوناگون در برابر یک رخداد است. برخی ضمن تبیین اهمیت عاملیت در تحقق روایت تعاملی، آن را «به امکان کنترل جنبه‌های روایت تعریف می‌کنند» (Miller, 2008: 56).

به بیان دیگر، عاملیت اثرگذاری کاربر از طریق انتخاب یکی از گزینه‌های ممکن و مشاهده یافته‌های آن انتخاب است؛ قابلیت‌هایی که کاربر روند داستانی بازی را بر طبق تمایل‌های خود پیش برد. عاملیت یا دارای درجه‌بندی‌های مختلف بوده، نسبت به هر بازی و کاربر تغییر می‌کند. هر چقدر که میزان گزینه‌های موجود برای انتخاب کاربر بیشتر باشد، عاملین نیز برای کاربر فراتر می‌رود و هر چقدر حق انتخاب کم‌تر باشد، طبیعتاً این حس کاهش می‌یابد. در این جا باید توجه داشت که میزان عاملیت هیچ‌گاه به مرز صفر و یا صد نمی‌رسد. به مرز صفر نمی‌رسد، زیرا اگر در بازی حق انتخاب وجود نداشته باشد، در آن صورت امکان مشارکت کاربر در تکامل داستان از میان می‌رود و در نتیجه روایت تعاملی محقق نمی‌شود. هیچ‌گاه به مرز صد نمی‌رسد، زیرا در آن صورت نیز امکان مشارکت کاربر در تکامل داستان فراهم نمی‌شود؛ چرا که کاربر این امکان را پیدا می‌کند تا به تنهایی یک داستان را خلق نماید، نه آنکه در تکامل آن با نویسنده و خالق ایده اولیه و کلی طرح تعامل نماید؛ از این رو، حق انتخاب تنها در یک چارچوب مشخص فراهم می‌گردد که پیش‌تر از سوی نویسنده و نگارنده اصلی طراحی شده‌است. ممکن است این تصور به وجود آید که عاملیت و تعامل، دارای معنای مشترک هستند. در

پاسخ باید بیان کرد که عاملیت و تعامل دو عنصر جدا، اما وابسته به یکدیگر هستند. با اینکه تعامل و عاملیت منجر به تجربه روایت تعاملی برای کاربر می‌شوند، اما عاملیت یا حس آزادی عمل، عنصر اساسی و اختصاصی روایت تعاملی است؛ در حالی که تعامل، بنیان اساسی بازی رایانه‌ای نیز به شمار می‌آید. به گونه‌ای که می‌توان چنین ادعا کرد که این تعامل موجود در بازی‌های رایانه‌ای است که زمینه‌ساز شکل‌گیری عاملیت برای کاربر می‌شود؛ به بیان دیگر، نمی‌توان هیچ بازی رایانه‌ای را تصور کرد که تعاملی نباشد، ولی تعداد بازی‌هایی که برای کاربرهای خود حق انتخاب در نظر گرفته‌اند و در نتیجه کاربر بهره‌ای از عاملیت نبرده، بی‌شمار است. باید توجه داشت گزینه‌های متعدد برای انتخاب کاربر، عاملیت را تشکیل می‌دهند و انتخاب یکی از این گزینه‌ها، تعامل کاربر با بازی را رقم می‌زند. از این رو، و با توجه به مطالب ارائه‌شده، به روایت‌هایی که کاربرها از عاملیت و حق انتخاب برخوردار بوده، بتوانند مسیر داستان را به صورت عینی تغییر دهند، روایت‌های تعاملی گفته می‌شود (رازی‌زاده، ۱۳۹۶: ۸۲).

### اجزای روایت تعاملی

روایت تعاملی از یک طرف با داشتن روایت‌های تودرتو و از سوی دیگر در ترکیب با مقوله تعامل، به میزان بسیاری به جذابیت داستان و درگیری مخاطب می‌افزاید. فقط باید توجه داشت که در گذار بین رشته روایت‌ها، ویژگی نقاط تعامل و ربط آن‌ها با داستان‌های فرعی یا پی‌رفت‌ها، توالی زمانی رویدادها، خاتمه و روابط علت و معلولی حفظ شود. هر داستان از مجموعه‌ای از پی‌رفت‌ها یا داستان‌های فرعی تشکیل می‌شود. پی‌رفت خود مجموعه‌ای از کنش‌هاست (به معنای کلی کنش، یعنی هم کنش‌های رفتاری، هم کنش‌های زبانی، هم اندیشه). کنش‌هایی که در یک پی‌رفت می‌گنجند، یک واحد زمان‌مند را می‌سازند. یعنی آغاز و پایانی دارند که با «پیشرفت در طول زمان» همخوان است. بازگویی رابطه روایتی از طریق پی‌رفت است (پزشک، ۱۳۷۷: ۱۲).

### مبانی نظری

#### روایت تعاملی از دیدگاه رولان بارت

یکی از مهم‌ترین چهره‌های اندیشمندان نویسنده و نظریه‌پرداز در حوزه ساختارگرایی رولان بارت (۱۹۸۰-۱۹۱۵م) است که از شاخص‌ترین آثار مطالعاتی او در حوزه روایت‌شناسی، اثری با عنوان «تحلیل ساختاری روایت متن ۵» است. به باور این منتقد

آنچه گفتمان<sup>۸</sup> نامیده می‌شود. (Barthes, 1981). آنچه در ادامه می‌آید، عمدتاً در مورد سطح نخست، یعنی کارکرد است که روایت را به پیش می‌راند. کارکرد در اصل یعنی «بذری که در روایت کاشته می‌شود و عنصری را می‌روانند که بعداً به بار می‌نشیند. خواه در همان سطح و خواه در جای دیگر و در سطحی دیگر». از این رو، کارکرد فرجام شناختی است و منظور آن است که با هدف‌های درازمدت روایت سر و کار دارد. کارکرد، حتی بیش از منطق موضعی علت و معلولی، مایه انسجام کلی در روایت است (پزشک، ۱۳۷۷: ۱۶). در این جا «کارکردهای» موجود چیزی را شکل می‌دهد که بارت «پی‌رفت» می‌نامد. این پی‌رفت با «مراکز هسته‌ها» آغاز می‌شود و پایان می‌گیرد. هسته‌ها کارکردهایی هستند که تلویحاً بر یکدیگر دلالت می‌کنند (مارتین، ۱۳۸۲: ۸۱).

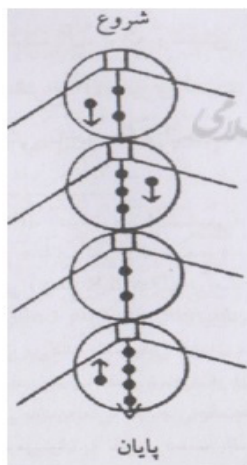
کارکردهای ویژه نیز به دو دسته گروه‌بندی می‌شوند: کارکردهای اصلی یا مرکزی<sup>۹</sup>: برای این کارکرد، چتمن<sup>۱۰</sup> عنوان جالبی برگزید. «کارکردهای هسته‌ای» که نقطه عطف‌های واقعی هر روایت‌اند، این‌ها لحظات خطرند (لحظاتی که رویدادها می‌توانند «به هر سویی» بروند)؛ این کارکردها پشت سر هم می‌آیند و دارای نتیجه هستند (Chatman, 1978: 63). کارکردهای واسطه<sup>۱۱</sup> (کاتالیزور): این کارکردها در فاصله میان کارکردهای اصلی در روایت قرار می‌گیرند و بارت آن‌ها را پارازیتی و یک جانبه می‌نامد و مکانی برای آسایش و آسودن‌اند و نقش واسطه دارند (Lavers, 1982).

بارت به تمایزی میان واحدهای تلفیقی یا نمایه‌ها با آگاهاننده‌ها اشاره کرده‌است. از دید او، نمایه‌ها به معنی واقعی کلمه، به شخصیت‌ها و یا احساس، یا فضایی (مانند فضای بدگمانی) یا شیوه تفکری

و نظریه‌پرداز فرانسوی، روایت در شمار جهانی‌های بشری است و در تمام جلوه‌های فرهنگی بشر از قبیل قصه، اسطوره، افسانه، داستان، نمایش، تاریخ و مانند آن وجود دارد. «افزون بر این، روایت براساس همین تنوع تقریباً نامحدود شکل‌ها، در هر عصر، مکان و جامعه‌ای حاضر است: روایت دقیقاً با تاریخ بشر آغاز می‌شود و هیچ کجا انسانی بدون روایت نبوده‌است» (بارت، ۱۳۸۷: ۲۷).

به باور بارت هیچ روایتی بدون ارجاع به یک نظام ضمنی واحدها و قاعده‌ها ترکیب نمی‌شود. بارت، بر این باور است که بهره‌گیری از علم زبان‌شناسی نشان می‌دهد یک روایت فقط حاصل جمع ساده‌گزاره‌ها نیست؛ همچنین طبقه‌بندی سازه‌های تشکیل‌دهنده روایت نیز، از این طریق امکان‌پذیر می‌شود. به باور بارت، هر جمله از دیدگاه زبان‌شناختی در چندین سطح (آوایی، واجی، دستوری و بافتی) توصیف می‌شود. هیچ یک از سطح‌های نام برده، به تنهایی قادر به ایجاد معنا نیستند؛ هر واحد وابسته به سطحی ویژه است. بر مبنای نظریه سطوح، بین سطوح زبانی دو نوع رابطه وجود دارد: یکم: رابطه توزیعی، که به تنهایی برای توجیه معنا کافی نیست؛ دوم: رابطه ترکیبی، که در آن یک سطح در سطح دیگری ادراک می‌شود (همان، ۳۱).

رولان بارت (۱۹۸۱) معتقد است که تحلیل روایت فقط از طریق توصیف ساختاری یا تحلیل سطح توصیفی روایت ممکن می‌شود. بارت نیز روایت را توصیف از یک حالت به حالت دیگر می‌داندست. وی بر این باور بود که در هر روایتی سه سطح توصیفی وجود دارد. او سه سطح عمده را برای ساختار روایت پیشنهاد می‌کند: یکم: کارکردها<sup>۱۲</sup>؛ دوم: کنش‌ها<sup>۱۳</sup> (که منظور «شخصیت‌ها» است)؛ سوم: روایت (برابر با



شکل ۱: روابط هسته‌های مرکزی و وابسته‌ها (Chatman, 1978: 63).



ساختاری خطی دارند و جهان‌های متفاوتی هستند که می‌توانند کشف شوند. در بازی‌های ویدئویی، «هر یک از مرواریدها، یک جهان است و بازیکنان می‌توانند آزادانه درون هر یک از آن‌ها حرکت کنند. اما بازیکن برای پیشرفت در داستان ابتدا باید وظایف خاصی را با موفقیت پشت سر بگذارد» آزادی کشف جهان‌های کنترل‌شده در بازی‌های ویدئویی خوشایند و مطلوب است (Verdugo, 2011: 4-5).



شکل ۳: روایت مرواریدی (Verdugo, 2011: 4-5)

### تحلیل روایت‌شناختی و ساختار روایت‌بازی رایانه‌ای مورتال کمبت (مبارزه مرگبار)<sup>۱۴</sup>:

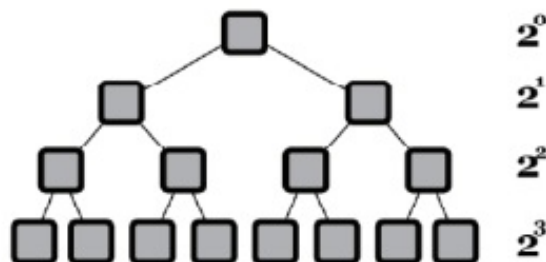
این مجموعه در یک دنیای تخیلی متشکل از هجده قلمرو بازمانده اتفاق می‌افتد که طبق داستان‌های درون بازی، توسط خدایان باستانی ایجاد شده‌اند. شش قلمرو را چنین توصیف کرد: «قلمرو زمین، خانه قهرمانان افسانه‌ای مانند لیو کانگ، کونگ لائو، سونیا بلید، جانی کیچ و جکس بریگس و همچنین تحت حمایت خدای رعد ریدن؛ قلمرو زیرین، قلمرویی که اعماق آتشین آن با همه نامهربان است مگر پست‌ترین‌ها، قلمرو شیاطین و جنگجویان سایه مانند کوان چی و نوب سایبات؛ قلمرو بیرون، قلمرو درگیری‌های مداوم که امپراتور شائو کان ادعا می‌کند متعلق به اوست؛ قلمرو نظم، سیدو، که ساکنان آن بیش از هر چیز به ساختار و نظم خود اهمیت می‌دهند؛ قلمرو هرج‌ومرج، که ساکنان آن از هیچ قانونی پیروی نمی‌کنند، و در آن جا آشفتگی و تغییر مداوم مورد ستایش قرار می‌گیرد؛ و ادنیا، که

باز می‌گردند. در حالی که آگاهاننده‌ها فقط برای شناسایی و مشخص‌سازی زمان و مکان به کار می‌روند. مدلول نمایه‌ها همیشه تلویحی و پوشیده است، و نیاز به کشف و رمزبازی دارد، ولی آگاهاننده‌ها داده‌هایی با دلالت بی‌واسطه و اطلاعاتی آماده مصرف هستند (بارت، ۱۳۹۴: ۳۱-۳۷).

روی هم رفته، در شکل (۱)، روابط میان هسته‌های مرکزی و وابسته‌ها رسم شده است. هسته‌های مرکزی، مربع‌هایی در بالای هر دایره هستند. دایره‌ها نیز یک بخش کامل روایتی‌اند. هسته‌ها با خطوط عمودی به یکدیگر مرتبط شده‌اند تا سمت و سوی اصلی منطق داستان را نشان دهند. خط‌های مورب، نشان‌دهنده راه‌های ممکن روایتی هستند که دنبال نشده‌اند. نقاط، همان وابسته‌ها هستند. نقاطی که بر روی خطوط عمودی هستند، ترتیب معمول داستان را پی می‌گیرند. آن‌هایی که خارج از خطوط هستند و با فلش‌ها به هم رسیده‌اند، امور پیشین یا مربوط به گذشته هسته‌های پسین یا پیشین به شمار می‌روند (Chatman, 1978: 63).

### ساختار روایت در بازی‌های ویدئویی

دو مدل روایت در داستان‌گویی، بازی‌های ویدئویی را مورد توجه قرار می‌دهد. «روایت انشعابی»<sup>۱۲</sup> و «رشته مروارید»<sup>۱۳</sup>. مدل «روایت انشعابی» (شکل ۲) مبتنی بر «نقاط عطف» موجود در متن است که بازی را به دو داستان متفاوت بخش‌بندی می‌کند. در این مدل، بازیکنان از بین مسیرهای روایتی از پیش طراحی‌شده، دست به انتخاب می‌زنند، که این کار اثرگذاری پی‌رنگ را امکان‌پذیر کرده و در عین حال، امکان نقل داستان‌های ویژه‌ای را به نویسندگان می‌دهد. در این مدل، تعداد داستان‌های متفاوت به شکل فزاینده‌ای در حال افزایش است. در مدل «رشته مروارید» (شکل ۳) که در بازی‌های ویدئویی به کار می‌رود، داستان از «مجموعه رویدادهایی از پیش تعیین شده» شکل می‌گیرد که



شکل ۲: روایت انشعابی (Verdugo, 2011: 4-5)

جدول ۱: مشخصه‌های بازی رایانه‌ای مورتال کمبت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

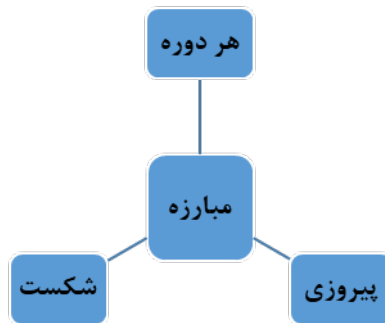
شش قلمرو نبرد (دنیای اصلی) با حضور خدایان باستانی			
دوره متوالی بازی	نام قلمرو	ویژگی‌ها	قهرمان / جادوگر / حکمران
مورتال کمبت مورتال کمبت ۲ مورتال کمبت ۳ مورتال کمبت ۲ مورتال کمبت ۳ مورتال کمبت ۴ مورتال کمبت ۵ (اتحاد مرگبار) مورتال کمبت ۶ (نیرنگ) مورتال کمبت ۷ (آرماگدون) مورتال کمبت ۸؛ ۲۰۱۱ مورتال کمبت ۹؛ اکس مورتال کمبت ۱۰ بسته الحاقی MK۱۱	قلمرو زمین		قهرمان افسانه‌ای: لیو کانگ، کونگ لائو، سونیا بلید، جانی کیج و جکس بریگس حکمران: خدای رعد ریدن
	قلمرو زیرین	اعماق آتشین آن با همه نامهربان است مگر پست‌ترین‌ها، قلمرو شیاطین و جنگجویان سایه جهنم را تداعی می‌نماید.	شیاطین: کوان چی نوب سایبات
	قلمرو بیرون	درگیری‌های مداوم که امپراتور شائو کان ادعا می‌کند متعلق به اوست به صورت بیابانی وحشیانه تداعی می‌شود.	حکمران: پادشاه ازدها اوناگا
	قلمرو سیدو	قلمرو نظم، سیدو، که ساکنان آن بیش از هر چیز به ساختار و نظم خود اهمیت می‌دهند.	
	قلمرو هرج و مرج	ساکنان آن از هیچ قانونی پیروی نمی‌کنند، و در آنجا آشفتگی و تغییر مداوم مورد ستایش قرار می‌گیرد.	
	قلمرو ادنیا	به دلیل زیبایی، جلوه هنری و طول عمر ساکنانش مشهور است. یک فضای جادویی زیبا	شاهدخت کیتانا



شکل ۴: سیر روایت مرواریدی در دوره‌های متوالی بازی مورتال کمبت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱).  
مورتال کمبت: MK

مفهوم پی‌رفت و کارکرد است. ابتدا پی‌رفت‌های اصلی شناسایی می‌شوند و در سطح جزئی‌تر، کارکردهای اصلی هر پی‌رفت و کارکردهای نمایه‌ای آن از هم تفکیک می‌گردند. بنابراین بهتر می‌توان تحلیل لایه داستان را پردازش کرد. بازی مورتال کمبت از یک پی‌رفت اصلی (مبارزه) و دو پی‌رفت در ذیل آن (شکست، پیروزی) تشکیل شده‌است (شکل ۵). در جدول (۴)، نمایی کلی از پی‌رفت‌ها، کارکردهای اصلی، کارکردهای هسته‌ای یا واسطه‌ای، و همچنین نمای‌ها و آگاهاننده‌ها را مشاهده می‌کنید. پی‌رفت اصلی در بازی مورتال کمبت، مبارزه است و به صورت انشعابی دارای دو پی‌رفت زیر مجموعه و در عین حال وابسته به پی‌رفت اصلی، روایت

به دلیل زیبایی، جلوه هنری و طول عمر ساکنانش مشهور است» (Midway, 2004). خدایان باستانی حکم کردند که ساکنان یک قلمرو فقط می‌توانند با شکست دادن بزرگ‌ترین رزمندگان قلمرو مدافع در ده دوره پی‌درپی مسابقات مورتال کمبت، قلمرو دیگری را فتح کنند. در جدول (۱)، ویژگی‌های بارز بازی مورتال کمبت بیان شده‌است. برای تحلیل ساختار روایی بازی رایانه‌ای مورتال کمبت، ابتدا در نگاه کلی، ده دوره متوالی بازی و سیر روایت که ساختار روایت آن مرواریدی است (شکل ۴)، گزینش می‌شود. سپس به تجزیه و تحلیل پی‌رفت‌ها و کارکردهای روایت پرداخته می‌شود. مبنای این تجزیه و تحلیل، برداشت رولان بارت از



شکل ۵: پی‌رفت‌های اصلی در بازی مورتال کامبت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱).

جدول ۲: تحلیل روایت‌شناختی بازی مبارزه مرگبار (مورتال کمبت) بر مبنای دیدگاه رولان بارت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

دوره‌های متوالی بازی	نام پی‌رفت اصلی	کارکرد هسته‌ای (اصلی)	کارکرد واسطه (کاتالیزور)	نمایه‌ها/کنش‌ها	آگاهاننده
مبارزه مرگبار ۱	مبارزه	۷ جنگجو	ندارد	شخصیت لیوکانگ	فتح قلمرو زمین
	پیروزی	آزادی قلمرو زمین قهرمانی لیوکانگ			
	شکست				



فتح قلمرو زمین	لیوکانگ شائوکان	ندارد	جنگ شائوکان (قلمرو بیرون) با جنگجویان زمین	مبارزه	مبارزه مرگبار ۲
			آزادی قلمرو زمین قهرمانی لیوکانگ	پیروزی	
			شائوکان	شکست	
قلمرو ادنیا	لیوکانگ شائوکان	مبارزه شائوکان با لیوکانگ آزادی قلمرو زمین و ادنیا رهای ادنیا شکست کیتانا	قلمرو بیرون با ادنیا	مبارزه	مبارزه مرگبار ۳
			ترکیب قلمرو ادنیا یا قلمرو بیرون قهرمانی شائوکان	پیروزی	
			اسارت کیتانا	شکست	
همه قلمروها	ریدن لیوکانگ شیناک	ندارد	تلاش برای تسخیر قلمروها، کشتن ریدن	مبارزه	مبارزه مرگبار ۴
			آزادی قلمرو زمین قهرمانی لیوکانگ	پیروزی	
			سقوط خدای باستانی شیناک	شکست	
تسخیر قلمروها قلمرو بیرون	جادوگران شیطانی	ندارد	اتحاد جادوگران شیطانی برای تسخیر قلمروها	مبارزه	مبارزه مرگبار ۵ (اتحاد مرگبار)
			آزادی قلمرو بیرون و پادشاه اوناگا	پیروزی	
			ندارد	شکست	
محافظت از زمین	جادوگران جنگجویان زمین ریدن	مقابله ریدن با جادوگران فریب شوچینکو جستجوی منبع قدرت اوناگا آزادی قلمروها قهرمانی شوچینکو بر اوناگا	مبارزه جادوگران با جنگجویان زمین	مبارزه	مبارزه مرگبار ۶ (نیرنگ)
			فتح قلمرو زمین قهرمانی جادوگران	پیروزی	
			کشته شدن جنگجویان زمین	شکست	

جدول ۳: تحلیل روایت شناختی بازی مبارزه مرگبار (مورتال کمبت) بر مبنای دیدگاه رولان بارت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

دوره‌های متوالی بازی	نام پیرفت اصلی	کارکرد هسته‌ای (اصلی)	کارکرد واسطه (کاتالیزور)	نمایه‌ها/کنش‌ها	آگاهاننده
مورتال کمبت ۷ آرماگدون	مبارزه	آغاز فاجعه اصلی، نابودی قلمروها	خواب نهفتگی پسران پادشاه آرگوس، بیدار شدن آنها با شکست بلیز آزادی قلمروها	جنگاوران شائوکان بلیز	همه قلمروها
	پیروزی	نیروی خارق العاده جنگاوران			
	شکست	بلیز توسط شائوکان			
مورتال کمبت ۸ ۲۰۱۱	مبارزه	جنگ شائوکان و ریدن	آزادی اولی مساوی تلاش دومی برای جلوگیری از مرگ، ارسال الهامات برای خود گذشته، دریافت الهامات تغییر جدول زمانی توسط ریدن برای جلوگیری از آرماگدون در دهمین دوره مسابقه	لیوکانگ ریدن	قلمرو زمین جدول زمانی
	پیروزی	آزادی قلمرو زمین			
	شکست	شائوکان کشتن لیوکانگ تحویل متحدان شائوکان به ملکه سپندل			
مورتال کمبت ۹ اکس	مبارزه	مبارزه کسی کیچ با تیمی از نسل بعدی قهرمانان قلمرو زمین با اسکورپین	اجرای نقشه شیناک و کوان چی، مبارزه بازماندگان مرده در حمله شائوکان به قلمرو زمین با تیمی از جنگجویان به رهبری قهرمانان قلمرو زمین زندانی شیناک در طلسم خود، زنده شدن جنگاوران مختلف و خارج از کنترل او، فرار کوان چی کشته شدن کوان چی توسط اسکورپین	شیناک کوان چی ریدن کسی کیچ اسکورپین	قلمرو زمین
	پیروزی	بازماندگان لیوکانگ، کیتانا (کنترل زمین)			
	شکست	شکست شیناک و کوان چی			

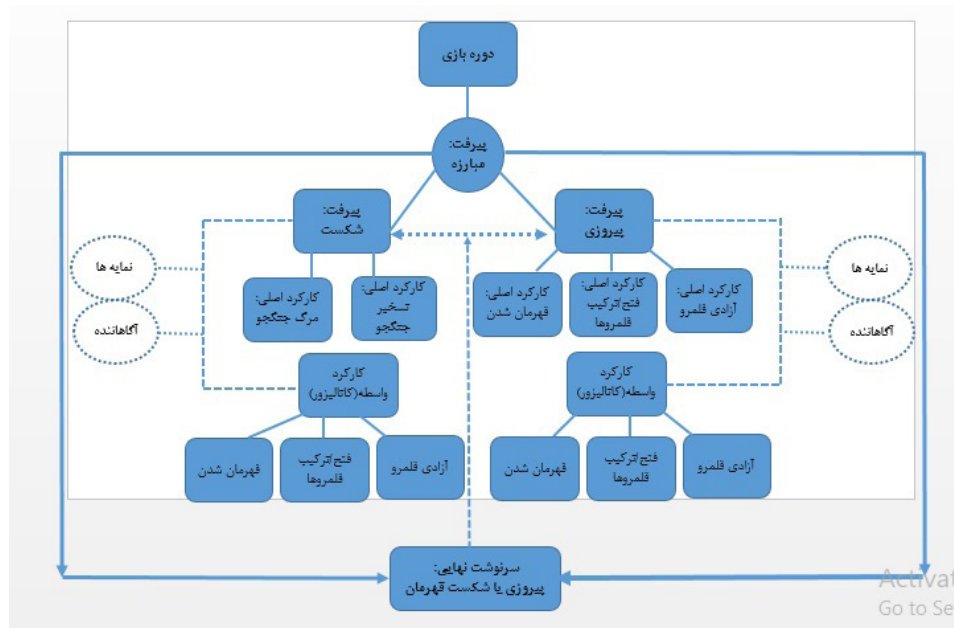
جدول ۳: تحلیل روایت شناختی بازی مبارزه مرگبار (مورتال کمبت) بر مبنای دیدگاه رولان بارت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

جدول زمانی (حال و گذشته) قلمرو زمین	ریدن کرونیکا لیوکانگ	تغییر جدول زمانی توسط کرونیکا(مادر شیناک)، برگرداندن قهرمانان قلمرو به زمان حال قصد کشتن لیوکانگ فریب قهرمانان زمین اعطای قدرت به لیوکانگ توسط ریدن، تبدیل به خدای آتش و رعد، شروع تازه	مبارزه	مورتال کمبت ۱۰
			پیروزی	
			شکست	

جدول ۴: تحلیل روایت شناختی بازی مبارزه مرگبار (مورتال کمبت) بر مبنای دیدگاه رولان بارت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

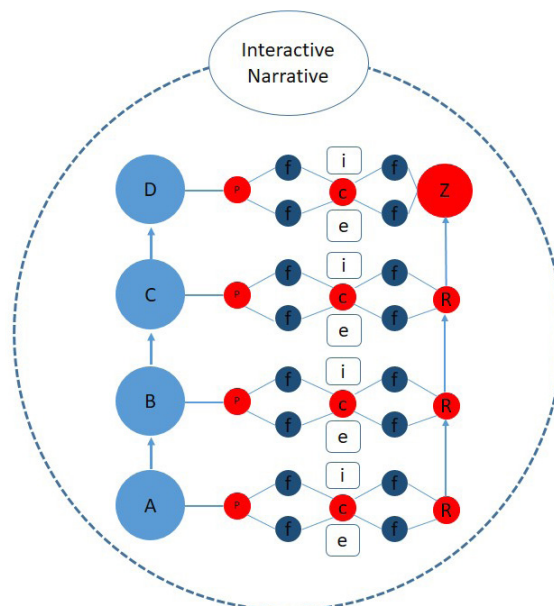
آگاهاننده‌ها	نمایه‌ها/ کنش‌ها	کارکرد واسطه‌ای (کاتالیزور)	کارکرد هسته‌ای (اصلی)	پیرفت اصلی	دوره‌های متوالی بازی
	شنگ سونگ خدای آتش	آزادی بازیکن در انتخاب سرنوشت نهایی تصمیم‌گیری؛ پیروزی با شنگ سونگ یا خدای آتش	مداخله شنگ سونگ برای موفقیت با بازسازی تنظیم مجدد	مبارزه	بسته الحاقی MK۱۱
				پیروزی	
				شکست	

شکل ۶: ساختار پی‌رفت‌ها، کارکردها اصلی و روایت انشعابی در بازی مورتال کمبت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱).



کاربران (بازیکنان) پیش از آغاز بازی با انتخاب یکی از شخصیت‌های داستان، عملکرد و فعالیت‌های خود را در زمینه مبارزه آغاز می‌کنند. پی‌رفت پیروزی دارای کارکرد اصلی آزادی قلمرو، فتح یا ترکیب قلمرو و قهرمان شدن و پی‌رفت شکست، شامل کارکردهای اصلی مانند تسخیر و مرگ است.

هسته‌های بازی رایانه‌ای مورتال کمبت را می‌سازند. بر مبنای آرای رولان بارت، کارکردهای هسته‌ای و کاتالیزور، کارکردهای نمایه‌ای یا کنش‌ها که همان شخصیت‌های بارز در هر دوره از بازی هستند و آگاهاننده‌ها مکان و زمان موثر در جریان روایت هر دوره متوالی بازی، در جدول بالا مشخص شده‌است.



شکل ۷: ساختار پیشنهادی روایت تعاملی بازی‌های رایانه‌ای؛ ترکیبی از روایت‌های مرواریدی، انشعابی و ساختار روایی رولان بارت (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱).

(R) به مرحله بعدی راه می‌یابد. رفتن به مرحله پایانی، انتخاب سرنوشت نهایی و شخصیت‌های کلیدی و به پایان رساندن بازی توسط کاربران است. ساختار می‌تواند به تناسب روایت‌های بازی تغییر کند و انشعابات بیشتری داشته باشد، مراحل بازی، پی‌رفتها، کارکردهای هسته‌ای و واسطه‌ای یا تعداد نمایه‌ها و آگاهاننده‌ها کم و زیاد شود. به طور کلی، به نظر می‌رسد زیرساخت روایت‌گری در بازی‌های تعامل همراه با روایت‌های تعاملی ممکن است از چنین ساختاری پیروی کند. در نتیجه، با ایجاد مسیرهای زیادتر در جریان روایت‌گری، کاربران را در معرض چالش‌های احتمالی بیشتری نیز قرار می‌دهد، بازی را هیجانی‌تر ساخته و عامل مهم‌تر، تعامل بیشتری میان روایت بازی و کنشگران و کاربران آن ایجاد می‌شود.

#### پی‌نوشت

- ۱- (به فرانسوی Roland Barthes)، (۱۹۸۰-۱۹۱۵) نویسنده، فیلسوف، نظریه‌پرداز ادبی، منتقد فرهنگی، و نشانه‌شناس معروف فرانسوی بود. از جمله مؤلفه‌های مهم آثار او ساختارگرایی و پساساختارگرایی و همچنین تحلیل نشانه‌شناسانه متون ادبی و پدیده‌های فرهنگی هستند. او بین سال‌های ۱۹۷۷ تا ۱۹۸۰ استاد کرسی نشانه‌شناسی در کلژ دو فرانس بود (بارت، ۱۳۹۸).
- 2-A Methodology for the Analysis of Interactive Narrative Environments: A Four-Factor Framwork
- 3-narrative
- 4-sequence
- 5-Barthes. R. (winter, 1975). An Introduction to the Structural Analysis of Narratives, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, pp. 237-272 (36 pages), Published By: The Johns Hopkins University Press.
- 6-functions
- 7-actions
- 8-discourse
- 9- main function
- 10-Seymour Chatman
- 11-mediator functions
- 12-branching narrative
- 13-pearl string
- 14-Mortal Kombat (MK)

کارکردهای کاتالیزور، در برخی دوره‌های بازی، حول کارکردهای اصلی شکل گرفته‌است، نقش گفتمانی دارد و در گستره گفتمان روایی، نقش ایفا می‌کند، آن را شتاب داده و جنب‌وجوش تازه‌ای به هر دوره بازی داده‌است. نمایه‌ها به شخصیت‌های عاملی و آگاهاننده‌ها نیز به تعیین زمان و مکان در روایت هر دوره بازی اشاره دارد. در شکل زیر، چینش پی‌رفتها، کارکردهای اصلی و ساختار انشعابی روایت در ۱۱ دوره متوالی بازی مورتال کمبت آمده‌است.

#### نتیجه‌گیری

ساختار پیشنهادی برای بازی‌های رایانه‌ای تعاملی ترکیبی از روایت مرواریدی، روایت انشعابی و ساختار روایی از منظر رولان بارت که شامل پی‌رفتها، کارکردهای اصلی، واسطه‌ای، نمایه‌ای و آگاهاننده است. روایت مرواریدی، روایتی خطی است و محدودیت‌های ویژه خود را دارد. امکان تعامل برای کاربر محدود و مجاز به انتخاب‌های مرحله به مرحله می‌شود. در روایت انشعابی، مراحل پیش‌رونده و تصاعدی در طول بازی مستلزم تعریف کارکردهای اصلی و واسطه‌ای به مثابه نقشه راه برای کاربر است تا میزان درگیری و انتخاب‌های او را گسترش دهد و وارد مسیر دلخواه و روایت موجود در آن شود. همان‌گونه که در تحلیل ساختاری بازی رایانه‌ای مورتال کمبت مشاهده شد، روند روایت از نقطه آغاز دوره اول تا دوره یازدهم و بسته الحاقی، با انتخاب نهایی و آزادی کاربر در انتخاب سرنوشت نهایی و تصمیم‌گیری پیرامون پیروزی شنگ سونگ یا خدای آتش پایان می‌یابد. ساختار پیشنهادی ترکیبی از ساختار بازی‌های رایانه‌ای تعاملی در زیر بیان شده‌است:

در این ساختار، مراحل بازی رایانه‌ای به صورت پشت سر هم (A,B,C و...) انجام می‌پذیرد، در هر مرحله یک یا چند پی‌رفت (P) می‌تواند تعریف شود، هر پی‌رفت شامل چند کارکرد هسته‌ای (f<sub>1</sub>, f<sub>2</sub> و ...) است و کاربران با انتخاب کنش‌ها (i) و آگاهاننده‌ها (e)، و کارکردهای هسته‌ای بازی می‌کنند، سپس با انتخاب کارکرد (کاتالیزور) (C) که دارای کارکردهای هسته‌ای (f<sub>1</sub>, f<sub>2</sub> و ...) است و با کسب نتیجه پیروزی

#### منابع

- بارت، رولان (۱۳۸۷). *درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها*، ترجمه محمدرافب، تهران: نشر فرهنگ صبا
- بارت، رولان (۱۳۹۸). *رولان بارت*، ترجمه پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.
- بارت، رولان، پربنتس، جرالده؛ تودوروف، تزوتان (۱۳۹۴). *درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها*، ترجمه هوشنگ رهنما، تهران: هرمس.
- پزشک، محمدحسن (۱۳۷۷). *ویژه‌نامه روایت و ضد روایت*، تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- پنجه‌باشی، الهه؛ حسامی، منصور؛ عرب‌زاده، جمال (۱۳۹۷). «بازنمایی مؤلف در آثار وفا بلال و آرای رولان بارت». *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، ۱(۱)، ۱-۲۷

Doi: 10.22051/PGR.2019.22199.1013

- خداپرستی، بهزاد (۱۳۸۸). «روایت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای»، هنر، ۸۱، ۲۷۰-۳۰۱.
- دهقان، علیرضا و محسنی‌آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸). «ایدئولوژی تعامل بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر»، *نشریه جهانی رسانه*، ۴ (۱)، ۴۹-۸۸.
- رازی زاده، علی (۱۳۹۶). «گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی غیرکاربر-محور در بازی‌های رایانه‌ای»، *ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی*، ۲ (۵)، ۷۵-۹۴.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷)، «نسل‌های ایکس، وی و زد و سیاست‌گذاری فرهنگی در ایران»، *فصلنامه راهبرد فرهنگ*، ۳، ۶۵-۸۵.
- کوثری، مسعود؛ شا قاسمی، احسان (۱۳۸۸). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت»، *نشریه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۲ (۳)، ۱-۱۹. Doi: <https://doi.org/10.7508/ijcr.2009.07.001>
- مارتین، والاس (۱۳۸۲). *نظریه‌های روایت*، ترجمه محمد شهباء، تهران: هرمس.

## References

- Abbot, H. P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Barthes, R. (1981). *Introduction to the Structural Analysis of the Narrative*, Birmingham: University of Birmingham.
- Barthes, R. (2008). *Introduction to the Structural Analysis of the Narrative*, Translated by Mohammad Ragheb, Tehran: Farhang-e-Saba, (Text in Persian).
- Barthes, R. (2019). *Ronald Barthes*, Translated by Payam Yazdanjoo, Tehran: Markaz, (Text in Persian).
- Barthes, R., Gerald, P., Tzvetan, T. (2008). *Introduction to the Structural Analysis of the Narrative*, Translated by Houshang Rahnama, Tehran: Hermes, (Text in Persian).
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press.
- Cohan, S., Shires, L.M. (1988). *Telling Stories: A theoretical Analysis of Narrative Fiction*, New York: Rutledge Publisher.
- Crawford, C. (2003). "Interactive Storytelling", In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 259-273) New York: Rutledge Publisher.
- Dehghan, A., Mohseni Ahuyei, E. (2010). "Ideology of Interaction; Computer's Game as Game-oriented Media", *Global Media Journal*, 4 (1), 49-88, (Text in Persian).
- Domsch, S. (2013). *Story Playing: Agency and Narrative in Video Games*, Berlin: De Gruyter Publisher.
- Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*, New York: Routledge Publisher.
- Kalleja, G. (2007). *Digital Game Involvement: A Conceptual Model, Games and Culture*, 2(3), 236-260.
- Keen, S. (2003). *Narrative Form*. New York: Palgrave MacMillan.
- Khodaparasti, B. (2010). "Narratives in the Computer Games". *Honar*, (81), 270-301, (Text in Persian).
- Kim, P., Harmeet, S. (2002). "Machine-like New Medium Theoretical Examination of ITV". *New Media & Society*, 4 (2), 217-233.
- Kiouis, S. (2000). "Interactivity: Concept Expectation". *New Media Society*, 4, (3), 355-383
- Kowsari, M. (2009). "The X, Y and Z Generations and the Cultural Politics in Iran". *Journal of Rahbord-e-Farhang*, (3), 65-85, (Text in Persian).
- Kowsari, M., Shaghasemi, E. (2010). "Interactionability in Computer Game: Call of Duty". *Journal of Iranian Cultural Research*, 2(3), 1-19, Doi: <https://doi.org/10.7508/ijcr.2009.07.001>, (Text in Persian).
- Lavers, A. (1982). *Roland Barthes: Structuralism and After*, London: Methuen.
- Lebowitz, J., Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington: Focal Press.
- Macfadyen, A. (2009). *A Methodology for the Analysis of Interactive Narrative Environments: A Four-Factor Framework*. Ph.D. Dissertation, Department of Philosophy, Institute of Innovation, Science and Sustainability (IISS), University of Ballarat.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MA, MIT Press.
- McMillan, S. J., Downes, E. J. (2000). "Defining Interactivity: A Qualitative: Identification of Key Dimensions", *New Media and Society*, 2(2), 157-179.
- Midway (2004). *Mortal Kombat Deception Instruction Booklet*, Level/area: Conquer.
- Midway (2004). *Mortal Kombat Deception Instruction Booklet*, Midway. Level/area: Konquehh.
- Montgomery, K. (2007). *Generation Digital: Poetics, Commerce and Childhood in the Age of Internet*, Massachusetts: MIT Press.
- Panjebashi, E., Hesami, M., Arabzadeh, J. (2019). "Author's Representation in Works and Fables with Ronald Barth's Theory". *Journal of Graphic Arts and Painting Research*, 1(1), 17-28, Doi: 10.22051/

PGR.2019.22199.1013, (Text in Persian).

- Pezeshk, M. (1999). *Narrative and Anti-Narrative Special Issue*. Tehran: Farabi Cinema Foundation, (Text in Persian).
- Rafseli, S. (1988). "Interactivity: Form new media to communication", *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science*, 16, 110-134.
- Razizadeh, A. (2017). "Typology of Non-User-Centered Interactive Narratives in the Computer Games". *Journal of Dramatic Literature and Visual Arts*, 2(5), 94-75, (Text in Persian).
- Rogers, S. (2014). *Level Up: The Guide to Great Video Game Design* (2nd ed), Chi Chester: Wiley.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Tapscott, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill Professional.
- Verdugo. R., Nussbaum. M., Corro. P., Nuñez. P., Navarrete. P. (2011). "Interactive films and construction". *Journal ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 7, 4(39), New York: NY, USA.
- Wallace, M. (2003). *Recent Theories of Narrative*, Tranlated by Mohammad Shahba. Tehran: Hermes, (Text in Persian).

## امکان‌سنجی فناوری ویدئوآرت در روایتگری داستان رزم سهراب و گردآفرید\*

### چکیده

در پژوهش حاضر، داستان رزم سهراب و گردآفرید بر اساس نظریه روایت والتر فیشر و امکان‌سنجی استفاده از ویدئو آرت بررسی شده است. بر اساس نظریه روایت فیشر، عقلانیت در همه شکل‌های آن، الزاماً بر اساس روایت است. با توجه به اینکه ساختارهای روایی تبدیل به عنصری ثابت در آثار رسانه‌ای مانند ویدئو آرت شد، در این فرایند، بازروایت نمودن داستان‌های روایت‌ناشده ایران از جمله داستان‌های شاهنامه فردوسی با استفاده از رسانه ویدئو آرت، بیش از پیش الزامی به نظر می‌رسد. شیوه بازگو کردن روایت‌های کهن از طریق ویدئو آرت، می‌تواند منجر به اثربخشی و آشناسازی قشرها و گروه‌های سنی مختلف جامعه شود. به همین منظور، روش پژوهش حاضر، توصیفی - تحلیلی بوده و برای کارآمدی بیشتر با مطالعه موردی داستان سهراب و گردآفرید چگونگی به تصویر در آوردن فناوریانه این گونه روایت‌ها بازگو می‌شود. یافته‌ها نشان‌دهنده آن است که از سویی کارکردهای تعاملی در بازگو نمودن این روایت‌ها مطلوبیتی نداشته و از سوی دیگر، هنرهای قدیم تاب تحمل بار سنگین تغییر و دگرگونی‌های جامعه کنونی و از یاد رفتن روایات کهن ملی را نخواهند داشت. بنابراین، ضروری است تا امکان‌سنجی فناوری برای خلق این آثار مورد بررسی قرار گیرد؛ در فرهنگ پویای عصر حاضر تنها با استفاده از رسانه‌های جدید است که می‌توان روایت‌های کهن مکتوب مانند شاهنامه را به مخاطب عرضه نمود.

**واژه‌های کلیدی:** ویدئو آرت، روایت، رزم سهراب و گردآفرید، امکان‌سنجی، فناوری.

\*این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد یاسمن بطحائی با عنوان: «تبیین فرایند اجرایی ویدئو آرت در روایتگری فناوریانه داستان‌های کهن ایران» است.

### یاسمن بطحائی

دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[yasamanbathae@gmail.com](mailto:yasamanbathae@gmail.com)

### زهرا رهبرنیا

دانشیار گروه پژوهش هنر دانشکده هنر دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

[z.rahbarnia@alzahra.ac.ir](mailto:z.rahbarnia@alzahra.ac.ir)

### مریم کشمیری

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[m.keshmiri@alzahra.ac.ir](mailto:m.keshmiri@alzahra.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41464.1168



## مقدمه

آن می‌افزاید. برای نمونه، شاهنامه فردوسی سرشار از مصداق‌های گوناگون این مهم بوده‌است. در این مقاله، نگارندگان سعی در به‌کارگیری یکی از آورده‌های کمتر شنیده‌شده این مجموعه سترگ و امکان‌سنجی پردازش جدید آن را دارند که در این رهگذر به رزم سهراب و گردآفرید پرداخته خواهد شد. بنا بر آنچه آمد، مقاله حاضر کوشیده تا امکان‌های رایانه، اینترنت، ابزارهای پخش موسیقی و فیلم قابل حمل (همه‌ابزار خلق یک اثر ویدئویی) در ارائه مضمون روایت را واریسی نماید؛ سپس، با به‌کارگیری نظریه روایت که هر فرد، راوی است و می‌تواند داستانی جدید را خلق نماید، موضوع خلق روایت‌های کهن به وسیله هنرمندان با بهره‌گیری از رسانه‌های نوین به ویژه، ویدئو آرت مورد بررسی قرار دهد.

## پیشینه پژوهش

برای بررسی داستان‌های شاهنامه، نسخه‌های گوناگونی در دسترس است. بر این مبنای هدف تسهیل‌گری خلق آثار و فهم روایت، از کتاب «نامه‌باستان ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی (جلد دوم)» (۱۳۸۴) بهره گرفته شد که دکتر کزازی در این کتاب، داستان‌های شاهنامه را از نظم به نثر فاخری درآورده و برای مخاطب امکان سهولت مطالعه داستان‌های شاهنامه را فارغ از بحث شناخت آرایه‌های ادبی، فراهم کرده‌است. مقاله «شاهنامه شاه تهماسبی شاهکار مصورسازی مکتب تبریز» (۱۳۸۵) به قلم فاطمه صداقت به منظور آشنایی با شاهنامه شاه تهماسب به کار گرفته شده‌است. همچنین از نگاره رزم سهراب و گردآفرید در نسخه متروپولیتن این شاهنامه به نگارش شیلا کن‌بای بهره گرفته شده‌است. مقاله «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تأکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن» (۱۳۹۷) به چگونگی صحنه درآوردن این رزم از شاهنامه پرداخته‌است، که می‌تواند از جنبه چگونگی به تصویر درآوردن این داستان به موضوع این پژوهش یاری رساند. در پیوند با اهمیت بهره‌گیری از فناوری و فناوری‌های دیجیتال در خلق آثار امروز، کتاب «هنر در عصر دیجیتال» (۱۳۹۴) به قلم بروس وندز و ترجمه مهدی مقیم‌نژاد و محمدعلی مقصودی مورد بررسی قرار گرفت. در این پژوهش، برای شفاف‌سازی بحث ویدئو آرت از سه کتاب «تعامل ویدئو آرت و نقاشی» (۱۳۹۶)، «ویدئو آرت» (۱۳۹۶) به نگارش محمدرضا شریف‌زاده و فاران اتحاد، و «ویدئو آرت» (۱۳۹۷) به قلم سیلیویا مارتین بهره گرفته شده‌است. در کتاب «تعامل ویدئو آرت و نقاشی» بدون در نظر گرفتن شناخت مخاطب با رسانه ویدئو آرت به شباهت‌های

از آغاز قرن ۲۱ میلادی، ویدئو به عنوان رسانه‌ای آشنا برای همگان به شمار می‌رود. در طول سالیان گذشته، دوربین‌های روی دست، کاست ویدئوهای خانگی، دوربین‌های مداربسته ساختمان‌ها و مکان‌های عمومی، ویدئوهای تبلیغاتی و تصویرهای متحرکی که در موزه‌ها نمایش داده می‌شوند، ویدئو را تبدیل به پدیده‌ای شناخته‌شده نزد عموم ساخته‌اند. ولی میزان آگاهی و دانش از فناوری ویدئو، روند تولید تصاویر و فرهنگ استفاده از آن، به ویژه در زمینه‌ی ویدئو آرت - چندان کامل به نظر نمی‌رسد. اختراعات جدید فناوری همواره سبب تغییر و دگرگونی در نوع سخت‌افزار می‌شود. جریان داده‌های دیجیتال رسانه‌ها، منبع بی‌پایانی از اطلاعات قابل استفاده را فراهم آورد و این در حالی است که شکل ارائه و نمایش نهایی ویدئو نیز گوناگون است. (مارتین، ۱۳۹۷: ۱۵-۱۶) اصلی‌ترین کارکرد این رسانه، تجسم بخشیدن به روایت‌ها و تخیلات است. با توجه به پربار بودن تاریخ و فرهنگ ایران و عدم توجه کافی به روایت‌ها، هنرمندان می‌توانند از طریق این رسانه زبانی جدید خلق نموده و داستان‌سرایی نوینی را در پیش گیرند. در این راستا، فیشر معتقد است که عقلانیت - در همه شکل‌های آن لزوماً بر اساس روایت است. در نتیجه، ارتباط، در گونه‌های مختلف مفروض آن می‌تواند به صورت روایت درک شود (Fisher, 1985: 75). از دیدگاه سنتی، روایت یا داستان‌سرایی ژانری متفاوت از استدلال قلمداد شده‌است. استدلال‌ها به عنوان چیزی عقلی نگریسته شده‌اند. این در حالی است که تا پیش از این، داستان‌ها غیر عقلی تصور می‌شدند، فیشر در مخالفت با این نگاه سنتی، بر این باور است که روایت نیز می‌تواند از عقلانیت برخوردار باشد. به بیان دیگر، استدلال، بسیار فراتر از آن است که استدلال فنی یا بلاغی ادعا می‌کند و الگویی روایی، گونه‌های فراگیرتری از انواع عقلانیت را در احاطه خود دارد (Fisher, 1985: 348-349). بر مبنای نظریه فیشر، انسان‌ها دارای سرشتی قصه‌گو و داستان‌نویس هستند و همه ارتباطات انسانی زیرمجموعه‌ی روایت هستند. بنابراین، فهمیدن روایت‌ها برابر با درک ارتباطات انسانی است. فیشر، مدعی است که همه ارتباطات انسانی را می‌توان گونه‌ای از روایت دانست و همه انسان‌ها را روایت‌گران و شنوندگان روایت قلمداد کرد (Fisher, 1985: 74-75). با توجه به نظریه فیشر می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که هر داستانی ناشی از برداشت و دریافت هر فرد بر پایه باورها و اعتقادات وی است و با خوانش هر فرد از روایت، داستانی نو بازگو شده و به اهمیت

آرت برای بررسی و به کارگیری داده‌ها به منظور خلق آثاری نوین به وسیلهٔ روایتگری داستان‌های کهن بوده‌است. به امید آنکه هنرمندان بتوانند هر یک از روایات را تبیین نموده و آثاری بدیع بیافرینند.

### روش انجام پژوهش

مقاله حاضر، از جمله پژوهش‌های کیفی است. روش تحقیق آن توصیفی - تحلیلی بوده و از نظر هدف کاربردی - توسعه‌ای به شمار می‌آید. روش گردآوری اطلاعات نیز به شیوهٔ اسنادی انجام پذیرفته‌است.

### مبانی نظری

پژوهش حاضر، از مبانی نظریه روایت والتر فیشر<sup>۱</sup> و مفهوم پارادایم روایی، بهره جسته‌است. بر اساس این نظریه و مفهوم، انسان‌ها جهان را مجموعه‌ای از قصه‌ها دیده و هر فرد با نگرش ویژه خود به داستان، ارزش‌ها و باورهای خود را با آن داستان هم‌خوان می‌کند.

**ویدئو آرت:** امروزه عبارت ویدئو آرت فقط به هر تصویر متحرکی که در بستر گالری هنری پخش شود گفته می‌شود، به ویژه زمانی که برای پخش ویدئو از چند صفحهٔ نمایش بهره گرفته می‌شود. وابسته بودن آن به فناوری سبب زوال‌پذیر بودن آثار این هنر می‌شدند. البته این ذات گذرا و ناپایدار بودن آثار ویدئویی از نگاه بسیاری از هنرمندان ویدئوآرت منجر به پاکی و بکر بودن این هنر می‌شود. آثار به‌روز و زنده، خود حکم بیانیه‌ای سیاسی و هنری برای این هنر هستند (شریف زاده و اتحاد، ۱۳۹۶: ۴-۵).

**روایت:** شاید بتوان روایت را در ساده‌ترین و عام‌ترین بیان، متنی دانست که قصه‌گویی (راوی) دارد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۳۴) و روایت‌شناسی شعبه‌ای از رویکرد علمی نسبتاً نوینی است که دغدغهٔ اصلی‌اش شناسایی عناصر ساختاری و حالت‌های مختلف ترکیب این عناصر در روایت، شگردهای پی‌درپی روایت و همچنین تحلیل انواع گفتمان در روایت است. (داد، ۱۳۷۸: ۲۵۵) تلاش برای توصیف ساختارهای روایی پایه، از زمان ارسطو آغاز شده‌است و بارها گفته شده که از زمان او تاکنون چندان پیشرفتی به دست نیامده‌است (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۳۴). روایت فقط در حوزهٔ قصه و ادبیات داستانی مطرح نمی‌شود، بلکه حوزهٔ روایت‌ها بسیار گسترده است و حتی در زندگی روزمره نیز اساس ارتباط انسان‌ها با یکدیگر بر مبنای دریافت‌های گوناگون از روایت‌ها انجام می‌گیرد (غلامعلی و افشاری، ۱۳۹۵: ۵۲).

**رزم سهراب و گردآفرید:** داستان رزم سهراب و گردآفرید داستانی کوتاه و درعین حال جذاب است که

آن و راه‌های بهره جستن از نقاشی برای خلق ویدئو آرت پرداخته شده‌است. این کتاب در زمینه خلق ویدئو آرت و چگونگی به کار گرفتن موضوع از طریق خلق آثار تجسمی که منجر به خلق ویدئو آرت می‌شود به این پژوهش کمک می‌کند. دو کتاب دیگر با نام ویدئو آرت، این رسانه را از آغاز تاکنون بررسی نموده و از جنبهٔ نگرش تاریخی به این موضوع و معرفی هنرمندان این رسانه راهگشای این پژوهش بوده‌اند. مقاله «امکان‌سنجی بهره‌گیری از نگارگری در ویدئو آرت، نمونه موردی ویدئو آرت یوسف و زلیخا» (۱۳۹۲) با هدف تلفیق نگارگری با هنرهای نوین، به منظور بازگرداندن نگارگری از موزه به زندگی روزمره مردم و بازگشت جنبه کاربردی این هنر برای گسترش مفاهیم اسلامی در فرهنگی پویا به نگارش در آمده‌است. به ویژه این اثر، در حوزه امکان‌سنجی فناوری و بهره‌گیری از آن برای خلق آثاری نوین با مضمونی کهن و نگاره‌ای مصور بسیار راهگشای این پژوهش است. کتاب «مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم» (۱۳۹۶) به نگارش ادوارد لوسی اسمیت و ترجمه علیرضا سمیع‌آذر، در کنار معرفی رسانه‌های نوین و آثار مطرح قرن بیستم اشاراتی به رسانه ویدئو آرت نموده‌است. افزون بر این، در پیوند با مبانی نظری پژوهش حاضر، برای درک بهتر روایت‌شناسی کتاب «روایت‌شناسی: مبانی نظریه روایت» (۱۳۹۸) به قلم مانفرد یان به ترجمه محمد راغب، مورد بررسی قرار گرفت. در این کتاب، به چگونگی شخصیت‌پردازی شخصیت‌های یک روایت پرداخته شده که در تکنیک ساختن شخصیت‌ها و به تصویر در آوردن آن‌ها از طریق ویدئو آرت می‌تواند کمک نماید. برای نظریه روایت والتر فیشر دو منبع فارسی «تحلیل گفتمان رادیو بر پایه نظریه‌ها و راهبردهای زبان‌شناسی» (۱۳۸۹) و پایان‌نامه «مطالعه ساختار روایت‌های کهن در رسانه‌های امروزی با مطالعه موردی روایت لدوبه در گیلان برای رادیو» (۱۳۹۷) مورد استفاده قرار گرفته‌است. مقاله «پارادایم روایی: از ابتدا» (۱۹۸۵) به قلم والتر فیشر مورد بررسی قرار گرفت. مقاله مورد اشاره، به تاریخ روایتگری پرداخته و می‌تواند الگوی مشخصی را برای تبیین این فرایند ارائه نماید. مقاله «پارادایم روایت: شرح و بسط» (۱۹۸۵) از والتر فیشر، به ارتباط این پارادایم با بقیه حوزه‌ها و نظریه‌ها اشاره می‌نماید. حوزه‌هایی همچون ارتباطات اجتماعی که منظری جدید به روایتگری داستان‌ها و ارتباط گرفتن آثار با مخاطبان را روشن می‌سازد.

فراتر از محتوای منبع‌های مورد اشاره، هدف این پژوهش ارائه روشی جدید و خلاقانه با استفاده از ویدئو

اجتماعی دارد، زیرا در شرایطی که ارتباط میان مخاطب با تلویزیون، رادیو و رسانه‌های ماهواره‌ای یک‌سویه است، فناوری و اینترنت امکان تعامل متقابل و دسترسی به دامنه بسیار وسیع‌تری از اطلاعات و داده‌ها را فراهم می‌کند. ما در زمانه رشد بی‌سابقه نوآوری‌های دیجیتال زندگی می‌کنیم و جایگاه رسانه‌های دیجیتال در جامعه معاصر و زندگی روزانه‌مان هر روز بیش از پیش تثبیت می‌شود. هنرمندان معاصر از فناوری به منزله رسانه هنری جدید استفاده می‌کنند و ابزارها و تکنیک‌های دیجیتال را همچون بخشی از فرایند تولید اثر به کار می‌گیرند. فناوری به هنرمندان این امکان را داده است تا نسل جدیدی از آثار هنری را بیافرینند (وندز، ۱۳۹۴: ۱۵). با توسعه مرزهای هنر دیجیتال در میانه دهه نود میلادی علاقه‌مندی جدی‌تر موزه‌ها به پیشرفت این رسانه افزایش یافته است. نمایشگاه‌های درخور توجه برگزار شده در سال‌های اخیر نمایانگر رشد و گسترش مقبولیت این رسانه در جامعه معاصر هنر است. نتیجه اینکه، نقش و حضور هنر در اجتماع، دگرگونی و پیشرفتی درخور توجه را نشان می‌دهد. هر تعریفی از هنر دیجیتال، به فهم ما از تصویر مرتبط است. هنر دیجیتال، پیوند نزدیکی با ریشه‌های خود، یعنی علم و فناوری دارد. در واقع، پشتوانه فن‌مدارانه آثار هنرمند امروزی خود گواهی است بر نقش تقدیری فناوری در هنر. از سوی دیگر، اگر هنر را به مثابه بازتاب خلاقانه فرهنگ امروزی فرض کنیم، می‌توان هنر دیجیتال را یکی از مجموعه‌های هنر معاصر به شمار آورد (تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶).

از منظر تاریخی، عمده‌ترین باور این است که عکاسی در طراحی و نقاشی ریشه دارد. در همین امتداد، فیلم را باید شکل تکامل-یافته عکاسی قلمداد کرد. ماهیت فیزیکی فیلم همانند دوربین عکاسی است؛ هر چند، به شکلی متفاوت، تصویر متحرک را ثبت می‌کند. رسانه ویدئو را نیز می‌توان پیروی فناوری فیلم دانست. هنر ویدئو را می‌توان یکی از وابسته‌ترین شکل‌های هنر به فناوری دانست تا جایی که حتی آغاز آن با اختراع دوربین ویدئویی در سال ۱۹۶۵ رقم خورد (وندز، ۱۳۹۴: ۱۸۸). امروزه، با کمک دگرگونی‌های دنیای دیجیتال، بیشتر فرایندهای هنری، با کیفیت دلخواه، در رایانه‌های شخصی قابل اجراست. گاه هنرمندان از ترکیب نرم‌افزارهای پویانمایی و ویدئویی برای دستیابی به نتیجه گرافیکی متفاوت بهره می‌برند. هنرمندانی که آثاری دوبعدی تولید می‌کنند نیز از عناصری مانند عکس و ویدئو در اثر خود بهره می‌برند. امروزه، فناوری دیجیتال حتی برای هنرمندان پویانمایی‌های

قابلیت‌های نمایشی بسیاری دارد. این داستان افزون بر ویژگی‌های حماسی که متناسب با اثر سترگی چون شاهنامه است، از ظرفیت‌های ادب غنایی نیز برخوردار است. همین امر، موجب جذابیت دوچندان این داستان گردیده است. شیوه توصیف فردوسی از صحنه نبرد و به‌کارگیری رزم‌افزارها و همچنین کنش و واکنش میان شخصیت‌ها در داستان رزم سهراب و گردآفرید نشان‌دهنده ظرفیت‌های قابل توجه این اثر برای دراماتیزه کردن و اجرای آن است و می‌توان با استفاده از امکانات دیداری زیبایی‌های این اثر را بهتر و با اثرگذاری بیشتر به مخاطب معرفی کرد (صالحی مازندرانی و ساکی، ۱۳۹۷: ۱۴۵). **امکان‌سنجی:** پس از اطمینان خاطر از ایده، مطالعه امکان‌سنجی اطلاعات جدیدی را مهیا می‌سازد. امکان‌سنجی فعالیتی است که می‌تواند در چارچوب بررسی‌های غیر رسمی و به عنوان بخشی از برنامه‌ریزی استراتژیک یا به صورت پروژه‌های تحلیلی به انجام برسد. امکان‌سنجی باید به پرسش‌ها و مشکلاتی که در نظر است پاسخ دهد. مفهوم امکان‌سنجی پاسخ به سه پرسش اساسی است: آیا می‌توان پروژه را انجام داد؟ آیا قادر به انجام پروژه هستیم؟ آیا پروژه ارزش انجام دادن دارد؟ بنابراین، هدف از امکان‌سنجی می‌تواند، دستیابی به روش سازمان‌یافته و منسجم برای تمرکز بر مشکلات، شناخت اهداف، ارزیابی راهکارها و کمک‌ها به انتخاب بهترین راه‌حل باشد (فرضی، ۱۳۸۴: ۱۳۸-۱۴۳).

**فناوری:** واژه فناوری یا تکنولوژی، ریشه یونانی دارد و مرکب از دو واژه «Teckne» به معنای هنر، مهارت و آن چیزی است که آفریده انسان باشد و جز دوم آن «Logie» یا «Logos» در یونان قدیم به معنی علم، دانش و خرد به کار می‌رفته است و فناوری یعنی شناخت راه‌ها و روش‌های کار و عمل. بنابراین، فناوری عبارت است از مجموعه‌ای از فرایندهای فیزیکی، روش‌ها و فنون، ابزار و تجهیزات، ماشین‌آلات و دانش و مهارت‌های لازم که به وسیله آن‌ها کالاهایی ساخته می‌شود و یا خدماتی ارائه می‌گردد. فناوری، اصل قدرت فکری و شناخت انسان و ترکیب قوانین موجود طبیعت و باز آفرینی این قوانین را نشان می‌دهد (امیرنژاد، ۱۳۸۷: ۱۹۵).

### امکان‌سنجی فناوری

فناوری، همواره تأثیر بسزایی در هنر و فرهنگ معاصر داشته است. فناوری‌های دیجیتال از دل انقلاب الکترونیکی، جهانی شدن رسانه‌ها، و شبکه اینترنت زاده شده است. در واقع، فرهنگ دیجیتال، نسبت تلویزیون و رادیو، قابلیت بیشتری برای دگرگونی‌های

سنّتی و روش طراحی‌های دستی امکانات بسیاری فراهم آورده‌است. برای نمونه، هنرمند می‌تواند طرح خود را اسکن کند و سپس در برنامه‌هایی مانند فوتوشاپ رنگ را بیافزاید. در آخرین مرحله، تصویرها در نرم‌افزار افکت<sup>۲</sup> جان می‌گیرند و جلوه‌های بصری به آن افزوده می‌شود. این نرم‌افزارها توانایی بهره‌گیری از هر نوع داده، از متن تا عکس یا فیلم در ساخت اثر را دارند و فایل نهایی را می‌توان برای هدف‌های متفاوت در تفکیک‌پذیری‌های مختلف آماده کرد. در زمینه پویانمایی‌های سه‌بعدی نرم‌افزارهایی مانند مایا، اویدا سافت ایمیج<sup>۳</sup>، نیوتک لایت ویو<sup>۴</sup>، تری‌دی‌مکس<sup>۵</sup> امکانات بسیار گسترده‌ای در اختیار سازنده قرار می‌دهند. اگر آثار ساخته‌شده در این نرم‌افزارها را دیده باشید، تفاوت‌ها و جزئیات مطرح در ساخت پویانمایی این برنامه‌ها را کاملاً لمس کرده‌اید. هنرمندانی که با لایو اکشن سر و کار دارند، نخست پارامترهایی مانند مدت فیلم را به داده‌های رایانه‌ای تبدیل می‌کنند، سپس، با استفاده از نرم‌افزارهای ویرایش غیر خطی<sup>۶</sup> فیلم، مانند اپل فاینال کات پرو<sup>۷</sup> و ایدوبی پریمیر<sup>۸</sup>، کار خود را به پایان می‌رسانند. با در نظر گرفتن شرایط امروز، دستیابی به نتیجه موردنظر با استفاده از رایانه‌های خانگی برای هنرمند فراهم آمده‌است (تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶).

به هر روی، پدیده فناوری بر جامعه ما رخ داده و پیامدهایی را به دنبال خواهد داشت. ولی آن‌چه مسلم است، آن است که نه تنها دوری جستن از فناوری در جهان امروز امکان‌پذیر نیست، بلکه استفاده از آن، حتی می‌تواند در گسترش فرهنگی مفید واقع شود. بنابراین، با چنین رویکردی، نگرانی برخی از تأثیر فناوری در هنر از بین می‌رود؛ چه این فناوری اختراع چرخ سفال باشد که در بدو تاریخ اتفاق افتاده، چه ابزار دیجیتال، که در عصر حاضر پدید آمده‌است. در نتیجه مسائل فرهنگی و رسانه‌ای خاص و پیچیده خود را به همراه خواهد داشت (شیروانی، ۱۳۹۲: ۱۴۴).

### روایتگری با استفاده از ویدئو آرت

پیشرفت رسانه نوپای ویدئو تبدیل به افسونی شد که از جنبه فنی و الکترونیکی از پهنه در حال رشد تلویزیون تغذیه می‌کرد. ویدئو آرت، این شاخه از هنر، هنوز در ایران بحثی تازه و نو به شمار می‌آید که تنها یک دهه از فعالیت برخی از هنرمندان ایرانی در این رسانه، می‌گذرد. با این وجود، نبود دانش کافی و همچنین منابع‌های مکتوب معتبر در این زمینه، هنوز مشکل‌ساز و مانع اساسی بر سر راه گسترش و ادامه این روند در تاریخ پیشرو است

(تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶: ۱۴). اگرچه، ویدئو آرت تعریف و تاریخی در هنر دارد، اما به سادگی قابل ترسیم نیست، از آن جایی که دامنه گسترده‌ای از تکنیک‌ها و شکل‌های مختلفی را شامل می‌شود، به تناسب آن تعاریف‌اش نیز در حال گسترش و دگرگونی است. به همین ترتیب، تاریخ مربوط به آن نیز، هنوز در حال پیشرفت است و نگارش آن همچنان ادامه دارد. ویدئو آرت همان‌گونه که در مرز میان تجرید، مفهوم، زمان و اجرا زندگی می‌کند، هنرهای عکاسی، دیجیتال، سینمایی، اجرایی و خلاصه تمامی رسانه‌های نوین را به خدمت می‌گیرد و این همه، یک دستاورد بزرگ برایش به بار می‌آورد و آن هم آزادی بی‌مرز هنرمند است. برای خلق یک اثر ویدئویی، نمی‌توان به راهکار دقیقی به طور ویژه اشاره نمود، و نمی‌توان گفت برای روایتگری داستان مورد نظر، می‌بایست از شیوه خاصی استفاده نمود. برای نمونه، هنرمند چینی کیو آنکسیونگ در اثر سه‌گانه کلاسیک جدید کوه‌ها و دریاها، از ۵ تا ۶ هزار نقاشی اکریک روی بوم بهره جسته و با به هم چسباندن این تصویرها موفق به خلق ویدئو آرت می‌شود. این اثر ویدئویی، روایتگر داستان‌های کتاب باستانی کوه‌ها و دریاها است. با نگرش به این خلق بدیع هنرمندان می‌توانند با به کارگیری روایتی ویژه، از خلاقیت خود استفاده نموده و با بهره جستن از این رسانه نوآفرید، آثاری را بیافرینند. برای روایتگری با استفاده از این رسانه، ابتدا باید به تبیین مفهوم روایت پرداخت. در این سیر، همه روایت‌ها داستانی را عرضه می‌نمایند و داستان پیرفتی از رویدادها است، که شامل شخصیت‌ها می‌شود. از این رو، روایت نوعی از ارتباط است که سیری از رویدادها را به تصویر می‌کشد، رویدادهایی که شخصیت‌ها ایجاد و تجربه نموده‌اند (یان، ۱۳۹۸: ۱۲-۱۳). مبنای روایت‌ها پیوند زدن پی‌درپی و ظاهر شدن و جریان داستان در آن‌هاست. به بیان دیگر، روایت‌ها دارای یک آغاز، مجموعه‌ای از کنش‌های مداخله‌کننده و به دنبال آن‌گونه پایانی هستند که وابسته و مربوط به کنش‌های قبلی رخ داده است. یکی از مهم‌ترین عوامل مانایی و ماندگاری در روایت‌ها، شخصیت‌ها هستند. شخصیت، مجموعه خصلت‌هایی است که انسانی را از انسان‌های دیگر متمایز می‌سازد. به دیگر سخن، شخصیت، مجموعه کیفیت‌های مادی و معنوی، موروثی و اکتسابی است که در اعمال، رفتار و گفتار شخصیت جلوه‌گر می‌شود. روایت با وجود ویژگی‌های خاصش، مانند هر ارتباط زبانی دیگر به گوینده و مخاطبانی نیاز دارد. در این راستا، زاویه دید راوی، جهان‌بینی راوی و نوع نگرش او به دنیای داستان، دیدگاه و جایگاه او نسبت به داستان و

روایت یا عدم حضور آن و یا چگونگی به کارگیری آن در اثر ویدئویی بسیار تعیین کننده است. با این وجود، ویدئو از همان ابتدا امکان روایت را به نیکی فراهم آورده است. هنرمندان نیز به ناچار جذب ویژگی‌های این رسانه شده و این آزادی بی‌مرز و آنی ویدئو سبب می‌شود دوربین را به مثابه یک خودکار در دست نویسنده به کار ببندند.

ادوارد لوسی اسمیت (۱۹۳۳-) در کتاب مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم، ویدئو آرت را پدیده‌ای در بطن وضعیت پست‌مدرن دانسته و می‌نویسد «یکی از دلایلی که ویدئو دنیای هنر معاصر را مجذوب و مفتون خود نمود، قدرت و تأثیر این رسانه در بداهه‌پردازی‌هایش بود، که می‌توانست سازوکار خوبی برای خلق رویدادها و اجراها که در گفتمان هنر پیشرو نقش مهمی را ایفا نمودند، محسوب گردد. بدین ترتیب آنچه به نظر می‌رسید زودگذر باشد، به ناگاه به یک اثر تکرارپذیر و مانا تبدیل گشت.» (لوسی اسمیت، ۱۳۹۶: ۵۰). بهره‌گیری روزافزون از ویدئو و متعلقات آن همچون اسلاید، پروژکتور و تلویزیون، در بسیاری از چیدمان‌ها و هنرهای اجرایی مانند «هپنینگ» سبب شد تا هنر ویدئو، شکل مستقلی به خود بگیرد و به عنوان یک «هنر جدید» مطرح شود. دو رکن اساسی که هنر جدید مبتنی بر آن است؛ یکی «ایده» و دیگری «خلاقیت» یا به عبارت امروزی‌تر «نوآوری» است (ضیمران، ۱۳۷۷: ۱۹۳). امروزه این هنر به عنوان رسانه پیش‌فرض قرن بیست‌ویکم در بیشتر مکان‌ها، از جمله دیوار گالری‌ها، ایستگاه‌های مترو، سطوح خالی موزه‌های ملی و صحنه‌های تئاتر، حضور دارد (شفیعی و همکاران، ۱۳۹۵).

تا این‌جا تلاش بر این بوده تا امکان‌سنجی استفاده از فناوری برای روایتگری داستان کهن بررسی گردد. با شناخت ویدئو آرت و با به کارگیری آن برای روایتگری داستان مورد نظر، در این پژوهش برآنیم تا روایت رزم سهراب و گردآفرید بر مبنای هدف پژوهش حاضر در ادامه به نگارش درآید.

### رزم سهراب و گردآفرید

محتوای روایت رزم سهراب و گردآفرید بر همگان آشکار است و نیازی به شرح آن نیست. با به کار بستن اطلاعاتی که این روایت در اختیار مخاطب قرار می‌دهد، هنرمند می‌تواند روایت را با به کارگیری ابزار مورد اشاره، بازآفرینی نماید. در واقع، می‌توان گفت، روایت هر چیزی است که از طریق متن، تصویر، اجرا یا ترکیبی از این‌ها، داستانی را گفته و یا عرضه می‌نماید. بنابراین رمان‌ها، نمایش‌ها، فیلم‌ها، داستان‌های مصور و حتی ویدئو

رخدادهای داستان است که به دو صورت اول شخص و دوم شخص روایت می‌شود. در تحلیل روایت، راوی می‌کوشد از طریق ایجاد یک نظم متوالی و زنجیره‌ای از رخدادها، فرآیند زندگی به صورت روایت یا داستان را بازسازی کند. در این تحلیل، روایت یا داستان به گونه‌ای جدی مورد توجه قرار می‌گیرد و اعتقاد بر این است که روایت‌ها یا داستان‌های افراد به نوعی برساختی واقع‌گرایانه از خود و جهان اجتماعی پایه‌گذاری شده است. از این رو، به راحتی می‌توان با تحلیل آن‌ها به تولید و بازتولید رخدادهای این جهان و نظام‌های معنایی کنشگران دست یافت (میرزایی، ۱۳۸۸: ۱۰۶۸).

چهارچوب نظری که والتر فیشر درباره پارادایم روایی در گسترده‌ترین معنای واژه ارائه نموده، نشانگر آن است که این‌ها بشر ماهیتا و شاید اول از همه، با میتوس یا با داستان، می‌اندیشند نه صرفاً با لوگوس یا منطق. پارادایم روایی، مردم را راوی‌ها یا نویسنده‌هایی در نظر می‌گیرد که متن‌های زندگی و ادبیات را نقدانه می‌خوانند و ارزیابی می‌نمایند. به گمان فیشر، انسان‌ها بر اساس قواعد یا منطق روایت درباره ادعاهای تازه، قضاوت می‌کنند. مخاطبان، ادعاهای جدید را از منظر درستی و پیوستگی روایی ارزیابی نموده و بر پایه پیوستگی روایی درباره ادعاهای مطرح شده، قضاوت می‌نمایند. پارادایم فیشر به صورتی ضمنی، بیان می‌کند که بنیان روایت برای قضاوت درباره ادعاها از ریشه، محافظه‌کارانه است (گلن هوارد، ۱۳۸۸: ۱۱۷). فیشر، پارادایم روایی را در تضاد با پارادایم جهان منطقی می‌داند. وی معتقد بود شیوه رایج برای شرح ارتباطات انسانی، یا به بیانی الگوی جهان منطقی، کافی نبوده و استدلال منطقی قانع‌کننده است. از آن جایی که این نظریه بر اساس آموزه‌های افلاطون و ارسطو طرح‌ریزی شده است، پارادایم روایی فیشر جایگزینی برای تحلیل ارسطویی ارائه می‌نماید که بر حوزه تفکر بلاغی چیرگی دارد. روایت‌ها برای ارزیابی نیازی به آموزش یا تخصص ندارند و عقل سلیم انسجام و وفاداری روایت را ارزیابی می‌نماید. از سوی دیگر، فیشر ادعا نمود که روایت‌ها، اساس ارتباط بوده و انسان‌ها از قاعده منطق پیروی نمی‌نمایند. انسان‌ها با بازگویی و مشاهده یک داستان ارتباط برقرار می‌کنند. به نظر می‌رسد در ظاهر پارادایم روایی همه‌جانبه است و به همه ارتباطات به عنوان یک روایت می‌نگرد، حتی اگر با الزامات ادبی سنتی روایت، تطابقی نداشته باشد (صمدی‌نیا، ۱۳۹۷). در پایان، بر مبنای این نظریه، هنرمند می‌تواند به وسیله طرح داستان و خلاقیت، اثری منحصر به فرد بیافریند. در این فرآیند، حضور



آرت‌ها روایت به شمار می‌آیند. پارادایم روایی فیشمر، انسان‌ها را قصه‌گویی ذاتی معرفی نموده و روایت‌ها و داستان‌های خوب را بهتر از یک بحث یا استدلال خوب می‌داند. وی معتقد بود داستان‌ها دارای، شروع، میانه و پایان هستند و پارادایم عقلانی جهان در ایجاد حس، موفق و مؤثر نبوده‌است. وی، روایت را اساس ارتباط می‌دانست و به تمام ارتباطات به عنوان یک روایت می‌نگریست. بنابراین، الگوی «انسان به عنوان داستان‌سرا» را ارائه نمود. روایت بر تمام جنبه‌های کلامی و غیر کلامی افراد تأثیر می‌گذارد. پژوهش حاضر از این نظریه برای درک بهتر نقش هنرمند به عنوان راوی یا داستان‌سرا در خلق اثر، بهره گرفته‌است. بر اساس نظریه فیشمر، هرگونه بازآفرینی از یک داستان، روایتگری به شمار می‌آید. بر این اساس، هنرمند با آفرینش اثر و بازآفرینی ایده‌های خود روایتگری نموده و در عین بروز خود اثر به صورت کاملاً شگفت‌انگیز، روایتی نو خلق نموده که به داستانی کهن می‌پردازد. برای نمونه، در این روایت، فردوسی به ویژگی‌های ظاهری چهره گردآفرید اشاره می‌کند: رویی رخشان، چشمانی مانند گوزن، ابروانش مانند کمان، گیسوانی بافته و انبوه به سیاهی شب و زرهی بر تن، می‌توان با توجه به این ویژگی‌ها و نژاد ایرانی گردآفرید ظاهری کلی را متصور شد. از دیگر ویژگی‌های بارز این شخصیت، استقلال ذاتی وی و تکیه بر توانایی‌های خویش است که گردآفرید را از دیگر بانوان شاهنامه متمایز می‌کند و برعکس آن‌ها نه به داستان‌های عاشقانه و پرشور اشاره شده و نه پسری پهلوان‌زاده وجود دارد که نام مادر در کنار او معنا پیدا کند. ویژگی‌های سهراب - شخصیت دیگری که الزامی است به تصویر درآید - از این قرار است: او به عنوان قهرمان تراژیک داستان، ثمره پیوند هشیارانه رستم و تهمنه است. پهلوانی است قوی و پر صلابت همچون پدر و در نهایت جوانی و صفای باطن. به جز گفت‌وگو درباره ویژگی‌های ظاهری، می‌توان به تقابل‌های به‌وجودآمده در این داستان اشاره نمود. برای نمونه، دختری سرشار از حس ملیت و زنانگی، در مقابل مردی که با خامی، فریب گردآفرید را خورده و مقهور قدرت بدنی وی در مقابل ویژگی‌های زنانه گردآفرید می‌شود. از سوی دیگر، تغییر رویکرد رفتاری گردآفرید نیز می‌تواند برای تصویرگری این داستان مفید باشد. در ابتدا گردآفرید نقش یک جنگجوی مرد را ایفا نموده و هنگامی که متوجه می‌شود جان و سرزمین‌اش به خطر افتاده‌اند، ترجیح می‌دهد حيله‌گری پیشه کند و سهراب را با زیبایی‌های زنانه خود گمراه نماید. این‌ها همه نشان‌دهنده نبوغ این شخصیت است. برای به تصویر در آوردن این ویژگی‌ها

می‌توان از کنش‌های میان آن‌ها بهره گرفت. چه بسا هنرمندان برای رساندن موضوع اصلی داستان از رویکردی مانند رویکرد انتزاعی بهره جسته و فقط برداشتی از داستان را به کار گیرند. جدای از به‌کارگیری داده‌های داستان، بحث ضرورت روایتگری این داستان‌ها نیز به میان می‌آید. داستان‌هایی که با تصویرگری آن‌ها به شیوه‌ای نوین، می‌توان به از میان نرفتن این روایت‌ها از فرهنگ یک مملکت یاری نمود، به گونه‌ای که این روایت‌ها را وارد زندگی روزمره مردم نمود تا در نهایت مرهمی برای غم مهجوریت تاریخ غنی و فراموش شده یک سرزمین باشند.

### منبع‌های دیداری و شنیداری

ویدئو آرت با هنرهای مختلف مانند نقاشی، موسیقی، رقص، عکاسی و مجسمه‌سازی در هم آمیخته و امروزه با آمیزش آن با رایانه، قابلیت‌های گسترده‌تری یافته‌است. ویدئو آرت چه از نظر شخصی یا تجربی و چه از دیدگاه نوارهای طعنه‌آمیز ویدئویی با فیلم‌های متفکرانه بزرگ، در پایان قرن بیستم کاملاً جا افتاد و مشروعیت پیدا کرد. به گونه‌ای که داده‌های تصویری و صوتی ویدئو آرت، امکان پخش و ذخیره‌سازی اطلاعات را فراهم نموده‌است. این داده‌ها در بسیاری از موارد، زمان واقعی یا زمانی مجهول، معنا می‌یابند. مکان و محیط ارائه اثر و همچنین عمل تماشاگر و بازخورد داده‌های به‌دست‌آمده از این تقابل نیز وجوه دیگر آثار ویدئویی هستند. ویدئو آرت قواعد سینما حتی سینمای تجربی را نیز به رسمیت نمی‌شناسد. چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت دیالوگ یا طرح باشد. ظهور ویدئو آرت سبب می‌شود چیزهایی که تا به حال به آن‌ها پرداخته نشده بود، ساخته شود. هنرمند با استفاده از ویدئو آرت می‌تواند هم‌زمان یک زمان خیالی، فرضی و چشم‌اندازی از زمان آینده را به تصویر درآورد. در روند ارائه ویدئو آرت چه بسا داستان روایی و متوالی به چشم نخورده و یا حتی یک برنامه از پیش تعیین‌شده در آن مشاهده نشود و یا همچون فیلم‌های سینمایی و انیمیشن‌های سرگرم‌کننده و مفرح، نباشد. حتی می‌توان گفت ممکن است زیرمجموعه‌ای تعریف‌نشده و فاقد ساختار متشکل باشد. همان‌گونه که یک فیلم کوتاه می‌تواند این‌چنین باشد و این امتیاز مهمی است (مشیریان فراهی، ۱۳۸۹). بنابراین با در نظر داشتن ارتباط ویدئو آرت با بقیه هنرها، می‌توان به موارد در دسترس زیر اشاره نمود که به داستان رزم سهراب و گردآفرید پرداخته‌است. روی هم رفته، بررسی و تدوین این آثار، امکان خلق آثار ویدئویی



فاخر با این موضوع را فراهم می‌نماید.

### نگاره رزم سهراب و گردآفرید شاهنامه طهماسب، نسخه موزه متروپولیتن

در تاریخ ایران، همواره آفرینش‌های ادبی و هنری در کنار یکدیگر موجب شکل‌گیری قالب‌های نسخ مصور گوناگونی شده‌است (ربیع‌زاده و جعفری‌دهکردی، ۱۳۹۹: ۷۸). در میان نسخه‌های شاهنامه‌هایی که به دستور پادشاهان، در دوره‌های مختلف تدوین و مصور گردیده‌است، شاهنامه شاه طهماسبی، از ارزش هنری بالایی برخوردار است. این نسخه خطی که از آثار نفیس و نادر دوره صفوی است، نگاره‌هایی بسیار زیبا، با شکوه و پر کار دارد که سبک مکتب تبریز، در آن‌ها به کار رفته‌است. این شاهنامه، در اوایل سده شانزدهم/دهم و احتمالاً در اواخر عمر شاه اسماعیل صفوی به کارگاه سلطنتی، سفارش داده شده‌است. مصورسازی این نسخه، بیست سال طول

کشید و در تدوین آن، مهم‌ترین هنرمندان دوران، از جمله سلطان محمد و آقامیرک دست داشتند. این شاهنامه، ۲۵۸ مجلس نگارگری دارد که ۱۱۸ نقاشی از آن، در موزه هنرهای معاصر تهران موجود و مابقی در موزه‌های سراسر دنیا پراکنده‌است؛ و اطلاع دقیقی از آن‌ها در دسترس نیست (صداقت، ۱۳۸۵). شاهنامه شاه طهماسبی نسخه موزه متروپولیتن به قلم شیلا کن‌بای، به مناسبت هزارمین سالگرد اتمام شاهنامه فردوسی و گرامی‌داشت نفیس‌ترین نسخه مصور این متن، در نوامبر ۲۰۱۱ به چاپ رسید. نسخه موزه متروپولیتن دارای ۷۸ نگاره از ۲۵۸ نگاره از این متن است. این نسخه توانسته تمام تصاویر مجموعه‌های آمریکا، اروپا و خاورمیانه را گرد هم آورد و امکان دسترسی دوست‌داران نگارگری ایرانی به تمام نگاره‌های این شاهنامه ارزشمند را فراهم سازد. به گونه‌ای که بیم آن می‌رود این تصاویر دیگر هرگز به صورت فیزیکی گردآوری نشوند (منبع: URL2).



تصویر ۱: نگاره رزم سهراب و گردآفرید، شاهنامه شاه طهماسبی نسخه موزه متروپولیتن

### ویدئو اینستالیشن زره

بیانیه این اثر به این صورت است که هر پرده‌خوان در هر بار نمایش، هر هنرمند در هر بار ارجاع و هر

مخاطب در هر بار رویارویی با روایتی دوباره، به بیانی دیگر و به درکی متفاوت می‌رسد. این اینستالیشن با کنار هم گذاشتن حجم و ویدئو زبانی می‌سازد تا

نموده و فقط برداشتی جزئی - و شخصی - از این داستان را بازآفرینی کرده‌است. سینمایی در مجموعه گردآفرید، از داستان اساطیری این افسانه باستانی الگو می‌گیرد و آن را در قالب روزآمد ارائه می‌نماید. در این رهگذر، هنر نمایشی خود را در ساخت مجسمه با استفاده از کاغذ و مقوا، برای ایجاد اینستالیشن‌های چندوجهی ترکیب می‌کند. این نمایشگاه شامل سه صحنه تئاتر است که هر یک بر بازنمایی نوینی از گردآفرید، به عنوان یک بازیگر (یا یک عروسک خیمه شب بازی، سوار بر اسب خود) تمرکز دارد. بازیگری با نقاب‌هایی که نمایان‌گر مردان زندگی‌اش است و در نهایت، به عنوان رهبر گروهی از جنگجویان مرد است. این‌ها تلاشی برای بازیابی قصه‌های باستانی ایرانی به صورت پرده‌خوانی و نقالی (داستان سرایی) است، که از سویی دیگر داستان زندگی هنرمند را نیز به عنوان یک زن قرن بیست و یکمی روایت می‌نماید (URL3).

از پس فاصله‌ای معنادار، بازروایتی از متن کلاسیک بسازد. اینستالیشن «زره» از مجموعه «گردآفرید» در پی بازروایتی از زره چهارآینه است که نه فقط به تن مبارز تاریخی، که تلویحاً بر بدن تکرار شده هنرمند نیز از زندگی دفاع می‌کند. ارجاع به پرده‌خوانی‌های شاهنامه و همین‌طور کاربرد دوباره و چندباره مواد، ایده بازسازی را در اثر هنرمند را مورد تأکید قرار می‌دهد.

اثر مورد اشاره، شامل بخش عظیمی از چیدمان و یک مونیتور کوچک به عنوان دستگاهی برای پخش ویدئو آرت است، که صحنه‌ای مشخص را پیوسته به نمایش در می‌آورد. سیر روایی داستان به طور جزئی روایتگری نشده اما فرهنگ‌سازی و احیاگری روایتی کهن در این اثر به نیکی مشاهده می‌شود. با توجه به مهارت هنرمند در مجسمه‌سازی نیز، چیدمان این اثر ویدئویی بیشتر جلب نظر می‌کند. بر اساس مبانی نظری پژوهش حاضر، هنرمند به عنوان راوی با استفاده از ابزاری نو، داستانی کهن را روایتگری



تصویر ۲: از مجموعه گردآفرید، چیدمان و مجسمه، مقوا و کاغذ و چسب (منبع: URL1)

ایرانی به چنان حس و درک مشترکی از روایت مشاهده می‌شود که جوهر دراماتیک داستان سهراب و گردآفرید را بدون هیچ مرز و محدودیت جغرافیایی با زبان بدن به اجرا در آورده‌اند. دو هنرمند، فلامینگوی ایرانی را در پاریس به روی صحنه می‌برد. به گونه‌ای که حرکات بدن این دو هنرمند بر روی صحنه اجرا، رزمی را روایتگری می‌نماید و در نهایت

### اجرای رزم سهراب و گردآفرید

جنبش هر یک از اجزای بدن هنرمند بر روی صحنه، ترجمان واژه، جمله، ایما و اشاره‌ای است که مخاطب به نیکی می‌تواند روایت را در این توازن به وجود آمده مشاهده و احساس نماید. جست‌وجو در ریشه‌های فرهنگی خود، همواره از اهداف این هنرمند بوده‌است. در این اثر، با استفاده از موسیقی

ویژگی روایی آن، منطق داستان و روایت را با نیروی تخیل خود در آمیخته و مخاطب را به تماشای روایتی منحصر به فرد فراخواند. با توجه به اینکه اغلب، روایات کهن ایران یا دست ناخورده باقی مانده و یا دستخوش خوانش‌ها و قرائت‌های سطحی شده‌اند، هنرمند با استفاده از ویژگی‌های این رسانه می‌تواند با پرداختن به کهن داستان‌های آموزنده ایران، احیاگر مفاهیم و متون فرهنگ ادبی پربار باشد. از ویژگی‌های منحصر به فرد این ارائه، ایجاد تماس با مخاطب‌های جدید داخلی و خارجی در فضای نامحدود رسانه دیجیتال است که در این روند برای نمونه، با پردازش داستان‌های شاهنامه فردوسی از جمله روایت مورد اشاره در بالا، گام بلندی برای این هدف سترگ می‌توان برداشت.

#### پی‌نوشت

۱- Walter Fisher (۱۹۳۱) اهل ایالات متحده آمریکا- استاد بازنشسته دانشکده ارتباطات ادینبورگ روان‌شناس

- 2-Adobe After Effect
- 3-Avid Softimage
- 4-Newtek Light Wave
- 5-Autodesk 3ds Max
- 6- non-liner
- 7-Apple Final Cut Pro
- 8-Adobe Premiere Pro

به نظر می‌رسد به خوبی توانسته بی‌آنکه خود را محدود به واژگان کند، بدن را به عنوان ابزاری برای روایتگری جایگزین نماید (URL4).

#### نتیجه‌گیری

در این پژوهش، کوشیدیم تا به دو موضوع فراموش‌شده - یکی بسیار کهن، و دیگری بسیار نوپدید- بپردازیم و از آمیزش و تلفیق این دو مقوله، یک اثر بدیع و شاخص پدید آوریم. بدین‌گونه که فناوری هنرمندانه ویدئو آرت را با کهن داستان‌های ارزشمند و غنی در آمیخته تا از آن فرآورده نوآورانه روایت رزم سهراب و گردآفرید به صورت نمونه‌ای کوچک از اقیانوس بی‌کران فرهنگ و ادب غنی ایران و جهان خلق نماییم. با شناخت رسانه ویدئو آرت و امکان‌سنجی استفاده از فناوری به منظور روایتگری داستان زیبای مورد اشاره و در نهایت بررسی دیگر آثار خلق شده در پیوند با این مضمون، می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که مرزی برای ایجاد یک اثر هنری به ویژه، آثاری که جنبه روایی دارند، وجود ندارد. خلاقیت و ایده هنرمند همواره حرف اول را زده و فقط تبیین اطلاعات می‌تواند به خلق آثار منتهی شود. نکته با اهمیت آن است که با مطالعه آثار بالا می‌توان مشاهده نمود که ابزار به‌کارگرفته‌شده برای خلق آثار نیز محدودیتی برای روایتگری به شمار نیامده است و در این روند هر ابزاری می‌تواند روش‌های متنوع فراوانی برای داستان‌سرایی روایت مورد نظر هنرمند باشد. بر اساس نظریه والتر فیشر که هر فرد راوی به شمار آمده و می‌تواند روایت خود را داستان‌سرایی نماید، هنرمند می‌تواند با به‌کارگیری ویدئو آرت و

#### منابع

- اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*، ترجمه فرزانه طاهری (چاپ دوم)، تهران: آگاه.
- امیرنژاد، قنبر (۱۳۸۷). «نقش دانش در توسعه انسانی»، *توسعه انسانی*، ۲ و ۳، ۱۹۳-۲۱۴.
- آقا گل‌زاده، فردوس (۱۳۸۹). *تحلیل گفتمان رادیو بر پایه نظریه‌ها و راهبردهای زبان‌شناسی*، تهران: طرح آینده.
- تکلو، مریم؛ گودرزی، مصطفی (۱۳۹۶). *تعامل ویدئو آرت و نقاشی*، تهران: مهر نوروز.
- داد، سیما (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، تهران: مروارید.
- ربیع‌زاده، سمیرا و جعفری‌دهکردی، ناهید (۱۳۹۹). «شناسه‌شناسی تصویری سه‌نگاره از نبرد رستم با سهراب در شاهنامه طهماسبی». *پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی*، ۵، ۷۷-۹۰. Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086
- شریف زاده، محمدرضا؛ اتحاد بابلی، فاران (۱۳۹۶). *ویدئو آرت*، تهران: نشر علمی.
- شفیع، اسماعیل؛ خلیل آذر، جلیل؛ ملک، نیلوفر (۱۳۹۵). «نقش ویدئو در خلق زمان‌های فیزیکی، روانی و داستانی در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب با تکیه بر آراء گامبریچ در باب زمان». *تئاتر*، ۶۶، ۲۹-۴۹.
- شیروانی، محمدرضا (۱۳۹۲). «مکان‌سنجی بهره‌گیری از نگارگری در ویدئو آرت: نمونه موردی ویدئو آرت یوسف و زلیخا». *هنرهای سنتی اسلامی*، ۲، ۱۴۱-۱۵۵.
- صالحی مازندرانی، محمدرضا؛ ساکی، بهمن (۱۳۹۷). «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تاکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن». *پژوهش‌های نثر و نظم فارسی*، ۲ (۵)، ۱۴۵-۱۷۷. Doi: 10.22055/JRP.2020.15435
- صداقت، فاطمه (۱۳۸۵). «شاهنامه شاه تهماسبی شاهکار مصورسازی مکتب تبریز»، *مطالعات هنر اسلامی*، ۵، ۴۵-۷۲.
- صمدی‌نیا، اکبر (۱۳۹۷). *مطالعه ساختار روایت‌های کهن در رسانه‌های امروزی با مطالعه موردی روایت لوبه در گیلان*

- برای رادیو، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته نویسندگی رادیو، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی.
- ضیمران، محمد (۱۳۷۷). *جستارهایی پدیدارشناسانه پیرامون هنر و زیبایی*، تهران: کانون.
  - غلامعلی، فلاح؛ افشاری، نجس (۱۳۹۵). «تحلیل داستان رستم و سهراب بر اساس نظریه روایت‌شناسی کلود برمون». *پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت*، ۵ (۱)، ۵۱-۷۱.
  - فرضی، ناهید (۱۳۸۴). «مطالعه امکان‌سنجی»، *اطلاع‌شناسی*، ۷ و ۸، ۱۳۷-۱۵۶.
  - کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۴). *نامه باستان و برایش و گزارش شاهنامه فردوسی (جلد دوم)*، تهران: سمت.
  - گلن‌هوارد، رابرت (۱۳۸۸). «پایایی و شکل‌پذیری روایی (گفتمان آخرالزمان اینترنتی پس از یازده سپتامبر)»، ترجمه ابوالفضل حرّی. *روایت هنر و اندیشه*، ۳۹ و ۴۰، ۱۰۶-۱۳۵.
  - لوسی اسمیت، ادوارد (۱۳۹۶). *مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم*، ترجمه علیرضا سمیع آذر. تهران: نظر.
  - مارتین، سیلویا (۱۳۹۷). *ویدئوآرت*، ترجمه ویشه خاتمی‌مقدم. تهران: مهر نوروز.
  - مشیریان‌فراهی، گلناز (۱۳۸۹). *بررسی ویژگی‌های گرافیکی هنر ویدئوآرت*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا.
  - میرزایی، خلیل (۱۳۸۸). *کیفی پژوهی: پژوهش، پژوهشگری و پژوهش‌نامه‌نویسی*، تهران: فوژان.
  - وندز، بروس (۱۳۹۴). *هنر در عصر دیجیتال*، ترجمه مهدی مقیم‌نژاد و محمدعلی مقصودی. تهران: سوره مهر.
  - یان، مانفرد (۱۳۹۸). *روایت‌شناسی: مبانی نظریه روایت*، ترجمه محمد راغب. تهران: ققنوس.

## References

- Aghagolzadeh, F. A. (2009). *Analysis of Radio Discourses Based on Linguistic Theories and Strategies*, Tehran: Tarh-e-No, (Text in Persian).
- Amirnejad, G. (2009). "The Role of Knowledge in Human Development", *Journal of social Development*, 3 (3), 193-214, (Text in Persian).
- Canby, Sheila, R. (2011). *The Shahnama of Shah Tahmasp*, New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Daad, S. (1999). *Dictionary of Literary Terms*, Tehran: Morvarid, (Text in Persian).
- Fallah, Gh., Afshari, N. (2016). "Analysis of Rustam and Sohrab Tragedy on the Basis of Bermond's Narrative Theory", *Journal of Literary Criticism and Rhetoric*, 5(1), 51-71, (Text in Persian).
- Farzi, N. (2005). "Feasibility Study", *Informology*, 7-8 (2), 137-156, (Text in Persian).
- Fisher, Walter. R. (1985a). "The Narrative Paradigm: An elaboration", *Communications Monographs*, 52(4), 348-367.
- Fisher, Walter. R. (1985b). "The Narrative Paradigm: In the Beginning", *Journal of Communication*, 35(4), 74-89.
- Howard, R. G. (2006). "Sustainability and Narrative Plasticity in Online Apocalyptic Discourse After September 11", Translated by Abolfazl Horri, *Ravaghe Honar Va Andisheh*, (39), 106-135, (Text in Persian).
- Kazzazi, M. (2005). *Ancient Book: The Edition and Interpretation of Shahnameh of Ferdowsi (Volume 2)*, Tehran: SAMT, (Text in Persian).
- Lucie-Smith, E. (1995). *Movements in Art since 1945 - Issues and Concepts*, Translated by Alireza Sami Azar, Tehran: Nazar, (Text in Persian).
- Manfred, Y. . (2005). *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*, Translated by Mohammad Ragheb, Tehran: Qoqnoos, (Text in Persian).
- Martin, S. (2006). *Video Art*, Translated by Visheh Khatami Moghaddam, Tehran: Mehr-e-Norouz, (Text in Persian).
- Mirzaei, Kh. (2009). *Qualitative Researching: Research, Researching Writing*, Tehran: Fozhan, (Text in Persian).
- Moshirian Farahi, G.(2011). *The Consideration of Graphic Characteristics of Video Art* Master Thesis, Visual Communication, Faculty of Arts, Al-zahra University (Text in Persian).
- Rabizadeh, S., Jafari Dehkirdi, N. (2021). "Visual Semiotics of Three Paintings of Rostam's Battle with Sohrab in Shahnameh of Shah Tahmasp", *Journals of Graphic Arts & Painting Research*, 3(5), 77-90 (Text in Persian). Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086.
- Salehi Mazandarani, M. S., Saki, B. (2018). "Dramatic Capacities of the Sory of Bale between Sohrab and Gordafarid with an Emphasize on Scene Element and Its Dramaurgy", *Quarterly Journal of Research in Persian Prose and Poetry*, 2(2), 145-177, Doi:10.22055/JRP.2020.15435 (Text in Persian).
- Samadinia, A. (2018). *Studying the Structure of Ancient Narratives in Today's Media with a Case Study of the "Ladubah" Narrative in Gilan for Radio*, Master Thesis, News Writing for Radio, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University (Text in Persian).

- Scholes, R. (2004). *Structuralism in Literature*, Translated by Farzaneh Taheri, Tehran: Agah, (Text in Persian).
- Sedaghat, F. (2006). The Shahnameh of Shah Tahmasabi, The Masterpiece of Tabriz School Illustration, *Islamic Art Studies*, 5(3), 45-72, (Text in Persian).
- Shafiee, E., Azar, J. K., Malek, N. (2017). The Role of Video Projection in Creating Physical, Psychological, and Narrative times in the Scenography of Contemporary Western Theater (With an Emphasis on Gombrich's Viewpoints on Time), *Theater*, (66), 29-49, (Text in Persian).
- Sharifzadeh, M. R., Ettehad Baboli, F. (2017). Video Art, Tehran: Elmi (Text in Persian).
- Shirvani, M. R. (2013). Feasibility of Using Painting in *Video Art*, A Case Study of Yusuf and Zuleikha Video Art, *Traditional Islamic Art*, (2), 141-155, (Text in Persian).
- Takaloo, M., Goudarzi, M. (2017). *The Interaction of Video Art and Painting*, Tehran: Mehr-e Norouz, (Text in Persian).
- Wands, B. (2007). *Art of the Digital Age*, Translated by Mehdi Moghimnejad and Mohammad Ali Maghsoodi, Tehran: Soore Mehr (Text in Persian).
- Zaimaran, M. (1998). *Phenomenological Essays About Art and Beauty*, Tehran: Kanoon, (Text in Persian).

#### URLs

URL 1: <https://collections.lacma.org/node/2256428>

URL2: [https://www.metmuseum.org/art/metpublications/The\\_Shahnama\\_of\\_Shah\\_Tahmasp\\_The\\_Persian\\_Book\\_of\\_Kings](https://www.metmuseum.org/art/metpublications/The_Shahnama_of_Shah_Tahmasp_The_Persian_Book_of_Kings)

URL3: <https://myartguides.com/exhibitions/dubai-sharjah-abu-dhabi/yasmin-sinai-the-act-of-gordafarid-the-female-warrior/>

URL 4: <https://www.youtube.com/watch?v=BXumObPQ90w>

## مطالعه روایت پردازانه نقشمایه اسب در نگاره ضحاک ماردوش

### چکیده

ماهیت روایت‌شناسی در حوزه تصویر نمود متمایزی نسبت به دیگر حوزه‌های دیداری روایت داستانی دارد. تفاوت روایت مصور با روایت‌های ادبی در لحظه‌ای بودن نمایش آن‌ها است. نگاره‌های شاهنامه طهماسبی یکی از نمونه‌های خوانش بصری شاهنامه به صورت تصویر است. در این نوشتار، سعی شده تا با مطالعه روایت‌پردازانه در یکی از نگاره‌های شاهنامه طهماسبی با عنوان ضحاک ماردوش، مسیر دگرگونی میان متن تصویری نگاره با متن ادبی شاهنامه شناسایی شود. از آن جا که یکی از پرکاربردترین نقشمایه‌های این نگاره، نقش مایه اسب است، بنابراین، این نوشتار بر این نقشمایه تأکید دارد. بر این اساس، در این نوشتار با استفاده از روش پژوهش توصیفی-تحلیلی و گردآوری مطالب به شیوه اسنادی، پرسش‌هایی مطرح می‌شود که از این قرارند: نشانه‌های روایت تصویری نگاره ضحاک ماردوش در شاهنامه طهماسبی تا چه اندازه با نشانه‌های بیانی شاهنامه هماهنگی دارد؟ دگرگونی معنا در فرآیند تبدیل متن داستان ضحاک ماردوش به صورت تصویری در نگاره ضحاک ماردوش چگونه انجام گرفته است؟ یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که در بازنمود روایی ترسیم خطوط فرضی در نگاره ضحاک ماردوش، این نگاره به دو عنصر فعال و پاسخگو گروه‌بندی شده است. در مطالعه ترکیب‌بندی و رنگ‌بندی این نگاره، در پی دلالت‌های معنایی و مفاهیم روایت شناختی دریافت شده، اجزای تصویر با یکدیگر ارتباط دارند؛ و در پی آن، نقش مایه اسب به عنوان عامل فعال به اجزای درون تصویر که نقش پاسخگو را بر عهده دارند، معنا می‌بخشد.

واژه‌های کلیدی: روایت شناختی، نگارگری، نقش مایه اسب، شاهنامه طهماسبی، دوره صفوی.

### الهه پنجه باشی

دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

[e.panjebashi@alzahra.ac.ir](mailto:e.panjebashi@alzahra.ac.ir)

### نگار نجیبی

کارشناس ارشد نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[negar.najibi@gmail.com](mailto:negar.najibi@gmail.com)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۰-۲۰

1-DOI:10.22051/PGR.2023.41458.1157



## مقدمه

در تعریف کلی، روایت‌شناسی<sup>۱</sup> مطالعه روایت و ساختار روایت و همچنین، شیوه‌هایی است که بر ادراک انسانی در رویارویی با آن تأثیر می‌گذارد. اصل و نسب روایت‌شناسی به نظریه‌های ارسطو در باب علم کلام باز می‌گردد. اما این امر پذیرفته شده‌است که روایت‌شناسی مدرن به وسیله فرمالیست‌های روسی، به ویژه ولادیمیر پراپ<sup>۲</sup> و نظریه‌های هتروگلوسیا<sup>۳</sup>، دیالوگ‌گرایی و زمان‌نگاری میخائیل باختین<sup>۴</sup> برای نخستین بار در کتاب خود با نام «تخیل مکالمه‌ای: چهار مقاله»<sup>۵</sup> (۱۹۷۵) پدیدار شده‌است. به طور کلی، روایت به عنوان توصیف دو رویداد جداگانه مطرح شده‌است و نظریه‌پردازان از دیرباز درباره شکل و زمینه روایت‌شناسی بحث کرده‌اند.

در این میان، شاهنامه طهماسبی یکی از شناخته‌شده‌ترین مجموعه‌های نقاشی روایی در فرهنگ و هنر ایران زمین شناخته شده‌است. شاهنامه طهماسبی که پیوند محکمی با ادبیات کلاسیک ایران دارد، بیانگر داستان‌ها و رویدادهای شاهنامه به شیوه روایت‌پردازی تصویری است. در این نوشتار، کوشش شده با توجه به اینکه ماهیت روایت‌شناسی در حوزه تصویری متمایز از دیگر حوزه‌های دیداری روایت داستانی است، به تحلیل و بررسی نگاره ضحاک ماردوش با تأکید بر نقشمایه اسب پرداخته شود. نگاره ضحاک ماردوش شاهنامه طهماسبی که متعلق به دوره صفویه است، یکی از نمونه‌های بیان بصری و نقاشی روایی است. با توجه به کاربرد فراوان نقش مایه اسب در این نگاره، در این نگاره که اشاره به بند کشیدن ضحاک در غاری دارد، بیانگر داستان ضحاک ماردوش در شاهنامه فردوسی از دیدگاه رسانه دیداری است. اینکه می‌توان یک داستان را در رسانه‌های مختلف بیان کرد، یکی از ادعاهای اساسی روایت‌شناسی است و در این نوشتار تلاش می‌شود که تحلیل روایت بصری این نگاره با توجه به بررسی دو عنصر فعال و پاسخگو در این نگاره انجام شود.

به طور کلی، روایت تصویری عموماً از این فرض نشأت می‌گیرد که تصاویر منفرد قادرند داستان‌هایی را تداعی یا دلالت معنایی کنند، ولی برای داستان‌گویی به معنای دقیق روایت‌شناختی باید مسیر مشخصی تعیین شود که این مسیر می‌تواند با به وجود آوردن بسترهای معنایی از دو عامل فعال و پاسخگو امکان‌پذیر شود. بنابراین، برای یافتن دلالت‌های معنایی در زمان تحلیل روایت بیان تصویری، به این مسئله باید توجه داشت.

تاکنون پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه قالب بصری روایت‌های داستانی محدود به بررسی‌هایی پیرامون ترکیب‌بندی ساختاری و رنگ‌بندی و ارتباط بین اجزاء عناصر بصری تصویر بوده‌است و کمتر به مفاهیم دلالت‌های معنایی تصاویر بر اساس نظریه‌های روایت‌شناسی توجه شده‌است. با توجه به پژوهش‌های اندک در این زمینه، ضروری است به بحث و بررسی در این زمینه بیشتر توجه شود. به این ترتیب هدف این مقاله، مطالعه روایت‌پردازانه نقشمایه اسب در نگاره ضحاک ماردوش با استفاده از تحلیل روایت‌شناختی بصری در شناخت دو عنصر بخش فعال و پاسخگو و شناسایی نشانه‌های روایت تصویری و یافتن دلالت‌های معنایی بصری متن این داستان در این نگاره است. مقاله حاضر، بر مسیر متفاوت بیان معنای تصویری این نگاره با متن ادبی شاهنامه متمرکز شده است. باید اشاره کرد، از آن جا که یکی از پرکاربردترین نقشمایه‌های این نگاره، نقش مایه اسب است، نقش اسب یکی از عناصر بصری مهم در ارتباط دلالت‌های معنایی در روایت این داستان به شمار می‌آید. بر این اساس، در این نوشتار با استفاده از روش پژوهش توصیفی-تحلیلی و گردآوری مطالب به روش اسنادی به پرسش‌های پژوهش پاسخ خواهیم داد که از این قرارند: نشانه‌های روایت تصویری نگاره ضحاک ماردوش در شاهنامه طهماسبی تا چه اندازه با نشانه‌های بیانی شاهنامه هماهنگی دارد؟ دگرگونی معنا در فرآیند تبدیل متن داستان ضحاک ماردوش به صورت تصویری در نگاره ضحاک ماردوش چگونه انجام گرفته است؟

به این ترتیب، در بخش نخست این نوشتار به تجزیه و تحلیل روایت بصری داستان ضحاک ماردوش می‌پردازیم. سپس، ادراک دلالت‌های معنایی از رسانه تصویری در این نگاره بررسی می‌شود. در بخش دیگر، تحلیل ساختاری روایت انجام می‌گیرد که برای تحلیل این نگاره خط‌های فرضی در پیوند با عناصر بصری ترسیم شده و ارتباط بین این عناصر شناسایی شده‌است. به این صورت که دو بخش فعال و پاسخگو تعریف شد و جایگاه هر یک از عناصر در این دو بخش مشخص گردید. بنابراین، لایه‌های روایت داستانی شاهنامه در این نگاره بر اساس دو مؤلفه بخش فعال و پاسخگو استخراج شده است.

## پیشینه پژوهش

در پیوند با پیشینه پژوهش، دو نکته مهم مورد توجه است: نخست، منابعی که به بررسی روایت‌شناسی پرداخته‌اند، و سپس، آثاری که به مطالعه نگاره‌های شاهنامه طهماسبی اشاره کرده‌اند. مقنی‌پور و چراغی

نظر (۱۳۹۹)، در مقاله «تحلیل روایت‌شناختی نگاره «گذر سیاوش از آتش» از شاهنامه شاه طهماسبی بر مبنای الگوی پراپ» به بررسی روایت گذر سیاوش در آتش در متن شاهنامه فردوسی و نگاره شاهنامه طهماسبی بر پایه الگوی پراپ پرداخته‌اند. همچنین، سلیمانی کوشکی، طاهری و صابر (۱۳۹۸)، در اثر «تحلیل روایت‌شناختی نگاره «بر تخت نشستن اسکندر» در شاهنامه بزرگ ایلخانی بر پایه الگوی نشانه‌شناسی اجتماعی تصویر» به بررسی نگاره بر تخت نشستن اسکندر و مطالعه روایت‌شناسی آن بر اساس نشانه‌های تصویری می‌پردازند. همچنین، در کتاب‌ها و مقاله‌های مختلف، در پیوند با نگارگری شاهنامه طهماسبی، مطالب گوناگونی بیان شده‌است. از پژوهش‌هایی که در خارج ایران انجام گرفته‌است، می‌توان به کتاب شاهنامه شاه طهماسب یا کتاب پادشاهان پادشاه اثر استوارت کری و لاش جونیور (۱۹۲۸-۲۰۰۸) اشاره کرد. در این کتاب، دربرگیرنده صفحاتی از نسخه خطی اسلامی قرن شانزدهم بوده که جزئیات تاریخ اوایل ایران را شامل می‌شود و مشتمل بر نگارگری‌های نقاشان برجسته صفوی است. همچنین، در مقاله‌هایی نگاره‌های شاهنامه طهماسبی مورد بررسی قرار گرفته‌است. مقاله احمدی نیا (۱۳۹۳)، با عنوان «نگاره‌های شاهنامه طهماسبی: از هاروارد تا فرهنگستان هنر» به نسخه‌های برگردان‌های شاهنامه طهماسبی اشاره دارد و به بررسی چهار نمونه از نسخه برگردان‌های این شاهنامه و به ویژه به شکلی گسترده به نگارگری این نسخه‌ها می‌پردازد. همچنین، شاهنامه طهماسبی از جنبه ارزش بصری رنگی نیز تحلیل شده‌است که از جمله این مطالعات می‌توان به مقاله شاد قزوینی (۱۳۸۲) با عنوان «بررسی پالت رنگ در پنج نگاره از نگاره‌های شاهنامه شاه طهماسب» اشاره کرد. در این مقاله، غنای رنگ، فرم و ترکیب‌بندی نگاره‌های شاهنامه طهماسبی تحلیل شده‌است. ولی، آنچه پژوهش حاضر را از پژوهش‌های دیگر متمایز می‌کند، بررسی روایت ادبی و تصویری یک نگاره از شاهنامه طهماسبی و متن شاهنامه فردوسی است. با توجه به کاربرد فراوان نقشمایه اسب در بیشتر نگاره‌های این شاهنامه، این نوشتار بر آن است به کشف و شناسایی شیوه روایت بصری نقشمایه اسب در نگاره به بند کشیدن ضحاک ماردوش.

### روش انجام پژوهش

ماهیت این پژوهش از نوع بنیادی است که از روش توصیفی-تحلیلی بهره برده‌است و به بررسی نقش اسب در نگاره ضحاک ماردوش در شاهنامه طهماسبی

می‌پردازد. هدف پژوهش، شناخت و تحلیل تصویری و چگونگی ارتباط آن‌ها با متن روایی در شاهنامه فردوسی است. افزون بر این، در بستر مقصد، نگاره‌های با همین عنوان در شاهنامه شاه طهماسبی در نظر گرفته شده‌است. در نهایت، تطبیق و مقایسه آن‌ها در دو رسانه متفاوت ادبیات و نقاشی ایرانی انجام می‌گیرد.

### روایت و روایت‌شناسی

«انسان برای ثبت و انتقال تفکرات و اطلاعات خویش از ویژگی‌های تصویری نیز بهره برده است. این ابداع همچون یک رسانه جهت انتقال اندیشه ذهنی فردی به فرد دیگر به کار برده می‌شود» (ربیع‌زاده و جعفری دهکردی، ۱۳۹۹: ۷۹). شاید بتوان گفت داستان قدیمی‌ترین، رایج‌ترین و پرمخاطب‌ترین نوع ادبی در میان ملت‌های جهان است و بی‌گمان شباهت‌های اساسی در ساختار انواع داستان در جهان می‌توان یافت. پیشینه بحث درباره نقد داستان به زمان ارسطو باز می‌گردد که با هدف تشخیص سره از ناسره به کار گرفته می‌شد؛ ولی در مطالعات جدید، به ویژه از دید مکتب‌های صورتگرایی<sup>۷</sup> و ساختگرایی<sup>۸</sup>، بحث درباره ساختارهای زبانی متن و تحلیل بنیادهای معنوی آن است. صورتگرایی روسی یکی از مکتب‌های نقد ادبی مبتنی بر علم زبانشناسی<sup>۹</sup> است که بر مکتب ساختگرایی تأثیرات مهمی داشته‌است. این مکتب در آغاز قرن بیستم میلادی در روسیه پدید آمد. به این ترتیب، صورتگرایان سرنوشت مطالعات ادبی را تغییر دادند (محمدی و بهرامی پور، ۱۳۹۰: ۱۴۴). می‌توان گفت که همه ساختگرایان معروف قرن بیستم تحت تأثیر صورتگرایی روسیه و انجمن زبانشناسان پراگ مانند رومن یاکوبسن<sup>۱۰</sup>، رنه و لک<sup>۱۱</sup> و دیگران هستند. نظریه‌ها و بررسی‌های ساختگرایان همچنین از نوشته‌های فردینان دوسوسور<sup>۱۲</sup>؛ زبان‌شناس و نشانه‌شناس سوئیسی تأثیر پذیرفت. به طور کلی، می‌توان گفت که ساختگرایی یک شیوه و روش است و سخن آن، این است که هر جزء یا پدیده در ارتباط با یک کل بررسی می‌شود؛ یعنی هر پدیده، جزئی از یک ساختار کلی است. به این ترتیب، ساختگرایی بین مبحث‌های سنتی ادبیات و یافته‌های جدید زبانشناسی، همبستگی به وجود آورده‌است (همان، ۱۴۵).

به این ترتیب، روایت‌شناسی، علمی جدید و نتیجه انقلاب ساختارگرایی در پهنه داستان است. احتمالاً نخستین گام در تعریفی حداقل‌گرا از روایت چنین است: توالی از پیش‌انگاشته‌رخدادهایی که غیر تصادفی به هم پیوسته شده‌اند. این تعریف روایت

با هر چیزی که به عنوان ساختارها یا شکل‌هایی در دنیای طبیعی وجود دارند، قابل تشخیص هستند. در این بین، می‌توان نگراره ضحاک ماردوش را نقاشی روایی دانست که مشتمل بر عناصری از جنس روایات بصری است که در فرایند دگرگونی معنایی به وسیله عناصر فعال و پاسخگو، به شناسایی نشانه‌های روایت تصویری در تبدیل متن داستان به صورت تصویری می‌پردازد.

### نگاره ضحاک ماردوش از منظر روایت بصری در شاهنامه

از گذشته تا امروز ادبیات فارسی و هنر ایرانی پیوند عمیقی با یکدیگر داشته‌اند؛ زیرا «هنرور و سخنور مسلمان هر دو همواره بر اساس بینشی یگانه و ذهنیتی مشابه دست به آفرینش زده‌اند» (لطیفیان و شایسته‌فر، ۱۳۸۱: ۶۱). در این میان، شاهنامه یکی از شاخص‌ترین آثار ادبی و فرهنگی، و نگارش و مصورسازی آن از رسالت‌های مهم هنرمندان هر زمان بوده‌است. شاهنامه مجموعه‌ای از داستان‌های اساطیری با شخصیت‌های شگفت‌انگیز است که بخشی از آن به داستان ضحاک ماردوش اختصاص یافته است.

مشهورترین روایت پایان کار ضحاک در سنت حماسی اساطیری ایران به بند کشیده شدن او در غاری در دماوند است که در شاهنامه و بسیاری دیگر از منابع آمده است. داستان ضحاک در درون داستان جمشید گفته می‌شود که این خود بر ساختار تودرتوی روایت دلالت دارد؛ ضحاک، حاکم عرب‌نژاد و ستمگر، پسر مرداس نیک‌نام بود که بر سرزمین تازیان حکومت می‌کرد. او در خواب، سه جوان جنگی از نسل پادشاهان را دید که کوچک‌ترین آن‌ها، با گریزی گاو مانند، بر سر او کوفت و کشان‌کشان او را به سوی کوه دماوند برد و در آن جا به زنجیر کشید. او ترسان بیدار شد و از موبدان خواست تا خوابش را تعبیر کنند. آن‌ها گفتند: نوجوانی بر تخت تو می‌نشیند و تو را به بند خواهد کشید (حبیبی و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۲۲). فریدون به دنیا آمد و پدرش توسط ضحاک کشته شد. مادر فریدون، به همراه فرزند به چمن‌زاری گریخت و او را به نگهبان چمن‌زار سپرد. او سه سال از شیر گاو برمایه خورد و پس از آن، از ترس دستیابی ضحاک به وی، مادر او را به هندوستان برد و به دست عابدی سپرد. فریدون، سیزده ساله شد و از البرزکوه پایین آمد. فریدون، کینه ضحاک را در دل گرفت. ظلم و ستم ضحاک، سبب قیام کاوه آهنگر شد و او همراه مردم، علیه ضحاک در میدان شهر گرد آمدند و نزد فریدون رفتند. فریدون برای

را توالی رخدادها معرفی می‌کند و ارتباطی غیر تصادفی و هدفمند را لازمه این توالی می‌داند. اصولاً روایت‌شناسی با ساختار بنیادین درونمایه داستان‌ها کار چندانی ندارد، بلکه بر ساختار روایت که شیوه نقل داستان‌ها از طریق روایت است، متمرکز می‌شود (برتنس، ۱۳۸۷: ۸۶). می‌توان روایت را در ساده‌ترین و عام‌ترین بیان، متنی دانست که قصه‌گویی (راوی) دارد و روایت‌شناسی شعب‌های از رویکرد علمی نسبتاً نوینی است که دغدغه اصلی‌اش شناسایی عناصر ساختاری و حالت‌های مختلف ترکیب این عناصر در روایت، شگردهای پی‌درپی روایت و همچنین، تحلیل انواع گفتمان در روایت است. تلاش برای توصیف ساختارهای روایی پایه، از زمان ارسطو آغاز شده‌است.

ولی، روایت فقط در حوزه قصه و ادبیات داستانی مطرح نمی‌شود، بلکه حوزه روایت‌ها بسیار گسترده‌تر است (فلاح و افشاری، ۱۳۹۵: ۵۲). رولان بارت<sup>۱۳</sup> در مقاله کلاسیک خود در زمینه «تحلیل ساختار روایت‌ها» روایت‌ها را پدیده‌ای می‌داند که در اسطوره، افسانه، داستان، قصه، رمان، حماسه، تراژدی، نمایش درام، کمدی، نقاشی، سینما، اقلام خبری، مکالمه‌ها و موارد مشابه به چشم می‌خورد و معتقد است که این طیف تقریباً نامحدود صورت‌های روایت را می‌توان در هر دوره، مکان و یا جامعه‌ای جستجو کرد. روایت با تاریخ انسان آغاز می‌شود و در هیچ نقطه‌ای مردمی بدون آن نبوده‌اند (Barthes, 1977: 79).

در این بین، نظریه‌هایی که درباره روایت‌شناسی مطرح شده‌است را می‌توان به روایت‌های تصویری نیز تعمیم داد. مشاهده روایت تصویری بیشتر شامل پردازش بصری است، در حالی که روایت خواندن شامل پردازش کلامی است. با این وجود، روایت‌های شنیداری و دیداری می‌توانند بخشی از ساختار روایت‌های گفتاری شفاهی را به اشتراک بگذارند و هر دو رسانه ساختارهای درک را از طریق مدل‌سازی موقعیت و علامت‌گذاری مرزهای رویداد به اشتراک می‌گذارند. پژوهشگران پیشرو در این زمینه ساختار روایت را مربوط به حوزه ادبیات دانسته‌اند. ولی، در روایت‌شناسی در حوزه‌های تصویری اصطلاحی به نام نقاشی روایی وجود دارد که نقاشی است داستانی را بیان می‌کند و تصویر به دنباله‌ای از رویدادها اشاره می‌کند. نقاشی روایی اغلب، تصویرهایی از مذهب، اسطوره‌ها، تاریخ، ادبیات یا زندگی روزمره را به تصویر می‌کشد. بنابراین، نقاشی روایی درباره سبک نقاشی نیست، بلکه محتوای تصویر است. نقاشی‌های روایی دربرگیرنده عناصری از روایات بصری هستند و

نابود کردن ظلم ضحاک، به مردم پیوست و کاخ او را تسخیر نمود و بر تخت نشست. ضحاک به دماوند کوه گریخت. فریدون او را پیدا کرد و به بند کشید و در کوه دماوند او را زندانی کرد تا عبرتی ابدی برای دیگر ظالمان باشد (همان، ۱۳۳).

بیاورد ضحاک را چون نوند  
به کوه دماوند کردش ببند  
به کوه اندرون تنگ جایش گزید  
نگه کرد غاری بنش ناپدید  
بیاورد مسمارهای گران  
به جایی که مغزش نبود اندران  
فرو بست دستش بر آن کوه باز  
بدان تا بماند به سختی دراز  
بستش بران گونه آویخته  
وزو خون دل بر زمین ریخته  
(فردوسی، ۱۳۹۱: ۴۶).

### شاهنامه طهماسبی

شاهنامه شاه طهماسبی یکی از نسخه‌های نوشته‌شده در قرن دهم هجری از شاهنامه فردوسی است. این اثر در کتابخانه سلطنتی تبریز در دوره صفوی آفریده شد و تصویرگری آن از دوره شاه اسماعیل اول آغاز و تا دوره شاه طهماسب ادامه پیدا کرد. این اثر دارای ۲۵۸ نگاره است. معرّف سبک نگارگری نوین این عصر در مکتب تبریز است و نگاره‌های آن به وسیله هنرمندانی چون سلطان محمد، میرمصور، دوست محمد، آقامیرک، میرزا علی، مظفر علی، میر سیدعلی، خواجه عبدالعزیز، خواجه عبدالصمد، شیخ محمد و قدیمی به تصویر کشیده شده‌است (شاطری و طجری، ۱۳۹۵: ۴۷-۴۸).

نسخه مصوری از شاهنامه فردوسی وجود دارد که کار خوشنویسی و مصورسازی آن در عصر سلطنت شاه اسماعیل به سال ۹۳۰ ق برای فرزندش شاه طهماسب آغاز گردید و حدوداً در سال (۹۴۴ ه. ق/ ۱۵۳۵ م)، در زمان خود شاه طهماسب به پایان رسیده‌است. این نسخه را شاه طهماسب به مناسبت بر تخت نشستن سلطان سلیم دوم (حک ۹۷۴ ه. ق/ ۱۵۶۶ م) به وی اهدا نمود. این شاهنامه تا قرن ۱۹ به مدت سه قرن در اختیار دولت عثمانی بود و در سال ۱۹۰۳ م در نمایشگاه هنر اسلامی موزه هنرهای تزئینی پاریس دیده شد و بعدها در سال ۱۹۱۰ م در نمایشگاه هنر اسلامی مونیخ، ۱۹۱۲ م در پاریس و ۱۹۳۱ م در لندن حضور یافت (محمدزاده، ۱۳۹۴: ۳۳).

روایت‌های این شاهنامه حماسی، نبرد بین خوبی و بدی است و نگارگر نیز، کوشیده هم پای با

مضمون، به بازنمایی و تصویرسازی خیر و شر پردازد. از این رو، این اثر ضمن مصورسازی متن شاهنامه، منبعی ارزشمند در خوانش نگاه هنرمندان در شیوه نگارگری دوره مکتب تبریز دوم عصر صفوی به شمار می‌آید که تلاقی دیدگاه شاعر و نگارگر را در دو وجه حماسی و هنری و حساسیت نگارگران در نمایش داستان‌های شاهنامه را نشان می‌دهد. ولی مسئله مهمی که مطرح می‌شود، این است که هر نگارگر کوشیده تا از زاویه دید خود، رخدادها و داستان‌های شاهنامه را به تصویر بکشد که این امر منجر به بیان بصری گوناگون و تا اندازه‌ای متفاوت ساختار ترکیب‌بندی و تصویرسازی نقشمایه‌ها در نگاره‌های شاهنامه طهماسبی شده‌است. در واقع، در هر نگاره، هنرمند شیوه نگرش خود را به موضوعی مشخص به تصویر کشیده و چینش مجموعه پیام‌های تصویری توسط هنرمند، منجر به ایجاد ارتباطی ویژه و ساختار بصری محسوس در نگاره‌ها شده‌است. به تعبیری دیگر، به نظر می‌رسد نگارگر کوشیده از دریچه ذهن خود، نقشمایه‌ها را به صورتی انتزاعی و شیوه‌های مجرد در فضای نگاره‌ها از طریق چیدمان ادراک‌شده شخصی خود از طبیعت، در عین پیوند و ارتباط ذهیت خود از روایت داستانی شاهنامه، معنا و مفاهیم روایت شاهنامه را مصور سازد. به این صورت که هر نگارگر با شیوه‌های بیان تصویری متفاوت به انتقال معنا و بیان مفاهیم ذهنی خود پرداخته است. بنابراین، این وجه تمایزات و تفاوت‌ها در نگاره‌ها کاملاً آشکار است.

### تحلیل نگاره ضحاک ماردوش

در نگاره «ضحاک ماردوش»<sup>۱۴</sup> منسوب به سلطان محمد و میر سید علی<sup>۱۵</sup>، فریدون به همراه یکی از سپاهیان در درون غاری به تصویر کشیده شده که در آن دست و پای ضحاک با میخ‌های سخت به غار بسته شده‌اند. این نگاره در نیمه اول سده ۱۱ ه.ق. با مواد و تکنیک آبرنگ مات، طلا و جوهر روی کاغذ کشیده شده‌است که در موزه آقاخان در تورنتو با شماره دسترسی AKM155 نگهداری می‌شود. «در این نگاره سلطان محمد تأثیرات تصویری مکتب هرات، شیراز و تبریز را که در اواسط دهه ۱۵۳۰ م. رخ داده بود را ترکیب کرده‌است (Dickson & Welch, 1981: 271). تصویر (۱) «به نظر می‌رسد سلطان محمد در این نگاره سبک خود را تغییر داده و جهشی در مکتب نقاشی دربار صفویه سده یازدهم هجری قمری ایجاد کرده است. این نگاره چهره‌های بی‌تناسبی را نشان می‌دهد که در میان صخره‌ها پنهان شده‌اند و در برخی موارد، مقیاس



است که همان حس همدردی در به بند کشیدن ضحاک را نشان می‌دهد. تصویر (۲)



تصویر ۲: مطالعه ترکیب بندی کاربرد نقش مایه اسب، نگاره ضحاک ماردوش، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱).

چهره‌ها افزایش یافته‌است. نوع خطوط فرضی که نگارگر از آن بهره برده است، خطوط فرضی منحنی<sup>۱۶</sup> و زاویه‌دار<sup>۱۷</sup> است و بیانگر پیام احساسی اثر هنری



تصویر ۱: ضحاک ماردوش، از شاهنامه، (کتاب پادشاهان) شاه طهماسب، موزه آقاخان، تورنتو، (منبع: کریم اف، ۱۳۸۵: ۱۰).

در این نگاره گزیده‌ای از تمام اشعار این صحنه از داستان ضحاک است و کاتب با توجه به اصل کلی داستان که همان ثنویت‌پنداری است، پیروزی خیر بر شر را مورد توجه قرار داده و اشعار را بر این اساس انتخاب و در نگاره کتابت کرده‌است (حسینی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۶۳).

از جنبه بصری، ترکیب‌بندی این نگاره یک بیضی بلند را تشکیل می‌دهد. همچنین این‌که هنرمند در این نگاره کوشیده تا ترکیب‌بندی پویا<sup>۱۸</sup> به وجود آورد که هم جذاب‌تر و خلاقانه‌تر از ترکیب‌بندی صرفاً متقارن هست و هم اینکه، هنرمند با گذشتن از محدوده خطوط ساده افقی و عمودی سعی در معطوف کردن ذهن بیننده به کل تصویر را دارد و نگارگر با به کارگیری آگاهانه از رنگ تیره در دهانه

ویژگی همزمانی در این اثر بسیار پر اهمیت است؛ برای نمونه، صحنه درون غار، صحنه‌های مختلفی از همراهان که هر یک یا در حال بالا رفتن از کوه، یا در حال نگاه کردن از قله به درون کوه و یا در حال نوازندگی و شادی هستند. این ویژگی همزمانی بسیار هنرمندانه به کار رفته و ترکیب بسیاری از صحنه‌های مختلف در قالب یک اثر کامل، نقطه عطف و باعث موفقیت اثر بوده‌است. در این نگاره از ترکیب عناصر بصری در کادر شکسته و عناصر بیرون زده از آن استفاده شده‌است و ویژگی‌های پیروی از متن و همزمانی آشکار است. به نظر می‌رسد که تصویرسازی حالت به زنجیر کشیدن ضحاک و نیز فریدون با گرز گاوسر به دست، پای‌بندی شدیدی به محتوای اشعار شاهنامه دارد. اشعار به کاررفته

در ادامه، به بررسی نقش فعال اسب و ارتباط آن با دیگر عناصر بصری بیشتر پرداخته شده است.

### نقش فعال اسب در نگاره ضحاک ماردوش

در بررسی کلی، آنچه بیش از پیش توجه نگارگران شاهنامه طهماسبی قرار گرفته است، کاربرد فراوان نقشمایه اسب در بسیاری از نگاره‌هاست که به صورت موتیف در نگاره‌ها تکرار شده و به نوعی سهم فراوانی را در بیان تصویری مسیر داستانی شاهنامه داشته‌است. نگارگران در ترسیم رخدادهای داستانی شاهنامه از این نقشمایه به تعداد فراوان در ترکیب‌بندی و ساختار فضای اصلی و مرکزی نگاره‌ها بهره برده‌اند.

در نگاره ضحاک ماردوش، هشت نقش مایه اسب در تصویر دیده می‌شود. در این نگاره، به نظر می‌رسد که فقط دو اسبی که در پایین به صورت کامل دیده می‌شود، در مرکز توجه نگارگر قرار گرفته و بقیه اسب‌ها از آن جا که به صورت نیمه ترسیم شده‌اند و در پشت عناصر دیگر پنهان گشته‌اند، کم اهمیت جلوه داده شده‌اند. همچنین، این دو نقشمایه اسب به صورت کشیده و با ظرافت بسیاری ترسیم شده است. قلم محیطی پیرامون نقشمایه اسب با خطوطی مورب و منحنی کشیده شده و در کنار خطوط اصلی و واقعی نمایان شده‌است. اسب‌های بدون سوارکار همراه زین و افسار با کشیدگی اغراق‌آمیز همراه با دمی بلند و در حال حرکت در جایگاه خود که نشان‌دهنده بیقراری اسب است. در ترکیب رنگ‌بندی نیز، اسب کُهر<sup>۱۹</sup>، اَبَرَش<sup>۲۰</sup>، بَور<sup>۲۱</sup>، اشقر<sup>۲۲</sup>، خَنگ<sup>۲۳</sup> و شَبَرَنگ<sup>۲۴</sup> دیده می‌شود. استفاده از رنگ سفید در اسب میانی در سمت راست نگاره و ادامه آن در کلاه پیکره‌ها حرکت چشم را در نگاره به سمت بالا و به سوی غار هدایت می‌کند. از سوی دیگر، جهت حرکت دسته‌ساز خنیاگر و چوب‌دست پیکره میان دسته‌های اسب، نگاه را به سمت پیکره‌های سمت راست هدایت می‌کند که به روشنی با اشاره دست مخاطب را به سوی غار و صحنه‌ای که در آن رخ می‌دهد، رهنمون می‌شود (موسوی لری و مصباح، ۱۳۹۰: ۲۶). این ترکیب رنگی خاص برای حفظ تعادل در چرخش چشم بیننده در دریافت مفاهیم داستانی نگاره ایجاد شده‌است و عامل فعال اسب نه تنها در ترکیب‌بندی بر عناصر بصری دیگر تأثیرگذار است، بلکه در رنگ‌بندی نیز این عاملیت را به اجرا در می‌آورد.

به این ترتیب، نشان دادن انسجام و قدرت عناصری چون نقشمایه اسب، به حفظ تعادل و ارتباط بین صحنه‌های مصورشده نگاره کمک کرده است.

غار، بر روی شخصیت‌های اصلی داستان یعنی فریدون و ضحاک تأکید ویژه‌ای دارد.

اصل‌های کیفی حاکم بر تصویر روایی صحنه به دار آویختن ضحاک در نگاره شاهنامه طهماسبی به این ترتیب ارائه شده‌است:

- نوع خطوط فرضی که نگارگر از آن بهره برده است، خطوط فرضی منحنی و زاویه‌دار است.

- سهم هر تصویر در پیشبرد روایت با توجه به فراز و فرود داستان با اندازه‌ای متفاوت انجام پذیرفته و نوع پیشامد، حتی شکل قاب را نیز تحت تأثیر قرار داده‌است. بهره‌گیری هنرمندان از فضای مشخص شده - که گاه به واسطه حجم نوشته فرصت اندکی برایشان باقی نهاده‌است، بسیار ستایش برانگیز است. باید به این نکته اشاره کرد که به نظر می‌رسد، نگارگران ایرانی با در نظر گرفتن هر دو سویه اصول کیفی و روایت متن اصلی اثر به تصویرسازی بصری روایت ضحاک ماردوش پرداخته‌اند.

- همچنین «روایت فردوسی از جنگ بین خیر و شر که بعد از سال‌های طولانی حکمرانی شر بر جهان، در نهایت خیر پیروز می‌شود و همین که سروش خجسته دست فریدون را در کشتن ضحاک باز نمی‌گذارد و مانع او می‌شود، نشان از قدرتی حاکم بر هر دو سوی این منازعه دارد» (حسینی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۶۵) و این موضوع در اشعار شاهنامه دیده می‌شود.

به این ترتیب در نگاره ضحاک ماردوش، هنرمند با استفاده از بُعد تصویری برای نشان دادن چندین پیشامد به صورت همزمان در این تصویر از ترکیب‌بندی پویا بهره برده است که منجر به تعامل و درگیری هر تصویر در دنباله‌روی از خط سیر این روایت شده است. همچنین، کاربرد نمادین مفهوم خیر و شر در توالی روایت این داستان گنجانده شده‌است و به طور کلی، می‌توان عناصر بصری این نگاره را به دو عنصر فعال و پاسخگو دسته‌بندی کرد. در تعریف این دو عنصر می‌توان چنین گفت که عامل یا عنصر فعال، عنصری در روایت بصری به شمار می‌آید که عاملی فعال‌کننده در ارتباط و کنش بین دیگر عناصر بصری داستان است و عنصر پاسخگو، دریافت‌کننده این تأثیر و عاملیت است. در این نگاره در ارتباط با اجزای حوادث روایی، اسب عنصری فعال به شمار می‌آید، زیرا در هر صحنه از روایت داستان به تصویر کشیده شده‌است و به پیشامدهای تصویر معنا و مفهوم ویژه‌ای بخشیده است. در این بین، عناصر بصری دیگر را می‌توان پذیرنده این عاملیت دانست که در نتیجه نوع ترکیب‌بندی و ارتباط بین عناصر بصری، به این عاملیت پاسخ ویژه‌ای داده‌اند.



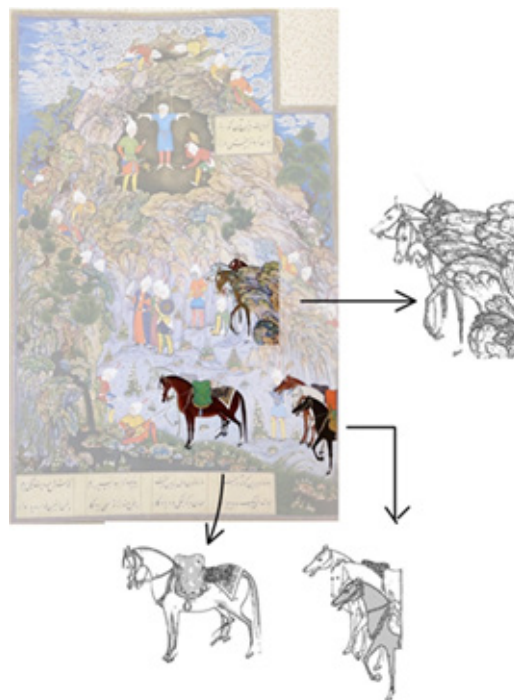
اسب با متن شاهنامه همراه با معانی اسطوره‌ای و نمادین تقابل خیر و شر است، به این صورت نشان داده شده است که نقطه مقابل ضحاک که مفهومی از پلیدی است، اسب، نمادی از پاکی و الهی بودن قرار گرفته است. جدول (۱)

همچنین، حالت حرکت نقشمایه اسب در بلند کردن پای عقب آشکار است و کاربرد خط مورب در پای اسب با قدرتی بیش از همه خط‌ها، منجر به القاء احساس حرکت به بیننده می‌شود. خط

حاشیه‌های تمیز و بدون عناصر مزاحم و پیوستگی عناصر ترکیب‌بندی نیز در این نگاره در ایجاد ترکیبی پویا مؤثر بوده است. همچنین، توجه به تفکیک‌پذیری قابل تشخیص اسب از پس‌زمینه هم این هماهنگی را بیشتر کرده است. با این حال، قرار گرفتن اسب‌ها در قاب مثلثی که بر یکی از نوک‌های خود ایستاده، حالت ناپایدار و سستی را نشان می‌دهد. گویی نمایانگر اعتراض به در بند کردن ضحاک است. در این نگاره که ارتباط نقشمایه

جدول ۱: بررسی نقش اسب در نگاره ضحاک ماردوش، از شاهنامه طهماسبی. (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱).

تعداد اسب	نوع خطوط	رنگ بندی	ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه	حالت ترسیم
۸	مورب و منحنی	اسب کُهر، اَبَرَش، بور، اشقر، خنگ و شَبَرنگ	همراه با معانی اسطوره‌ای و نمادین تقابل خیر و شر	پاهای در حال جنبش و پوزه‌های باز و در حال شیهه کشیدن



تصویر ۳: مطالعه نقش‌مایه اسب، نگاره ضحاک ماردوش، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱).

فرضی ضحاک و نقشمایه اسب جهتی عمودی دارد، به صورتی که خطوط عمودی قطع مستطیلی نگاره را تقویت می‌کنند و ضحاک را از فشرده شدن یا عدم تعادل نجات می‌دهند. تصویر (۳)

در این جا، نقشمایه اسب به عنوان عاملی فعال در نظر گرفته می‌شود که به پویایی و حرکت عناصر بصری داستان کمک کرده‌است و اجزای درون تصویر در ارتباط با نقشمایه اسب، نقش پذیرنده و بیان‌کننده این تأثیرات را دارند. بنابراین، در فرآیند دریافت مفاهیم و معناها داستان به بند کشیدن ضحاک، تصاویر منفرد از چندین صحنه ترسیم شده، تنها بیانگر دلالت‌های معنای صرف و یا تداعی‌کننده مفاهیم هستند که در این بین نگارگر با ترسیم نقش مشترک اسب در فضاهای تصویری متفاوت این نگاره سعی در ایجاد ارتباط معنای به صورت داستانگویی یا روایت‌شناختی داشته‌است. به این صورت که اسب به عنوان عنصری فعال در همه صحنه‌های داستان ضحاک ماردوش به منجر به ایجاد مفاهیم جدیدی در بستر دلالت‌های معنایی در یک لحظه می‌شود.

#### بحث و بررسی

همان‌گونه که روشن است، برای درک کامل دلالت‌های معنایی نه تنها نیاز به عنصر بُعد مکان است بلکه، بُعد زمان نیز در این فرآیند دریافت مفاهیم دخالت دارد. به این ترتیب، نمی‌توان تصویر را فقط در غالب بُعد مکانی تفسیر کرد. زیرا تصویر ممکن است شامل داستان یا رخداد و نقش‌هایی باشد که با یکدیگر مرتبط هستند. این جاست که اشکال زمانی دخالت می‌کنند و در دریافت مفاهیم و معنا از تصویر نیازمند سیر زمانی لحظه‌ای است. در این صورت، ادراک روایی همواره در حال برانگیخته شدن برای رویارویی با تصاویر، حتی ساکن‌ترین و بی‌حادثه‌ترین صحنه‌ها هم ممکن است این زمینه را ایجاد کند.

در این نوشتار، در دریافت دلالت‌های معنایی در نقاشی یا تصاویر روایی به دو عامل فعال و پاسخگو اشاره شد. می‌توان چنین بیان کرد که در خط سیر داستانی نقاشی روایی، عنصری وجود دارد که منجر به برقراری ارتباط بین چندین صحنه در تصویر می‌شود و عناصر بصری را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد. این عنصر، عامل فعال تعریف شد که اغلب پرتکرارترین نقش در تصویر به شمار می‌آید و به نوعی بسامد یا تکرار یک تصویر انگاشته می‌شود و برابر «تعداد رخداد یک رویداد تکراری» در «واحد زمان» تعریف می‌شود (Webster Dictionary, 2016).

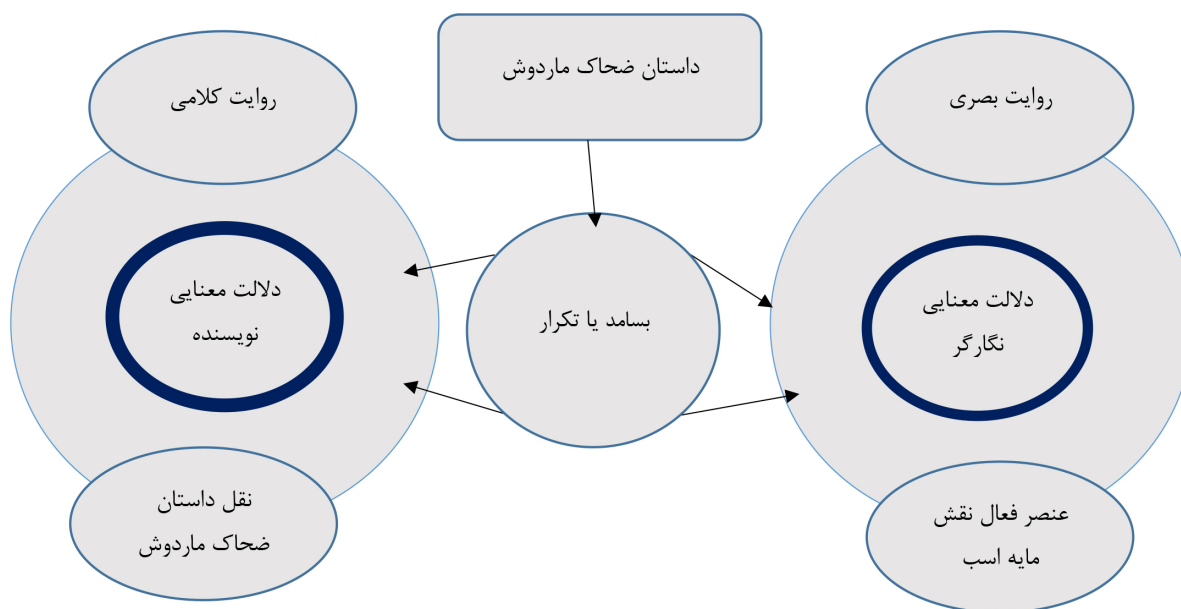
این همان مفهومی است که ژرار ژنت ۲۵ در مبحث روایت‌شناسی مورد بحث و بررسی قرار داده‌است که بیانگر مفهوم تداوم یا استمرار رخداد‌های داستان است. بر مبنای دیدگاه ژرار ژنت در تفکیک بین یک رویداد و روایت آن، چندین احتمال وجود دارد. نخست اینکه، رویدادی ممکن است یک بار رخ دهد و یک بار روایت شود (به صورت منفرد). یا اینکه یک رویداد می‌تواند بارها رخ دهد و یک بار (در یک تکرار) روایت شود. در احتمال دیگر، یک رویداد می‌تواند یک بار رخ دهد و بارها روایت شود (به صورت تکراری). در نهایت، یک رویداد می‌تواند بارها رخ دهد و بارها (چندین تکرار) روایت شود (Genette, 1997: 114).

ولی، در بحث نقاشی روایی، این بسامد یا تکرار در غالب نقشمایه‌ها پدیدار می‌شود که در مطالعه روایت‌پردازانه نگاره ضحاک ماردوش، همان نقشمایه اسب است که نقش فعالی در بیان ارتباط بین عناصر بصری داستان داشته باشد. به این صورت که داستان به بند کشیدن ضحاک یک بار رخ داده ولی در یک لحظه در چشم بیننده در حال تکرار روایت است. این تکرار به صورت نمادین و ضمنی در غالب تجسم نقشمایه اسب در جای جای نگاره نشان داده شده‌است. به این ترتیب، نقشمایه اسب نقشی فعال در تکرار روایت بصری در یک لحظه را بر عهده دارد که پیوسته به وسیله هنرمند مصور شده‌است.

در مقابل، نقش‌های دیگر بصری در این نگاره، قاب‌هایی هستند که به وسیله ترکیب‌بندی و رنگ‌بندی خاص نقشمایه اسب به یکدیگر مرتبط شده‌اند و در این جا، نقش پاسخگو را دارند. به این ترتیب، در بررسی دلالت‌های معنایی نگاره ضحاک ماردوش باید به این نکته اشاره کرد که با توجه به تحلیل ترکیب‌بندی، رنگ‌بندی و شناخت ارتباط بین عناصر فعال و پاسخگو، می‌توان خط‌های فرضی این روابط در پیوستن با جریان کلی روایت این داستان را شرح داد. در فرآیند استخراج لایه‌های روایت داستانی شاهنامه در این نگاره می‌توان به دو مؤلفه فعال و پاسخگو، در این نگاره توجه کرد.

#### تصویر (۴)

به این ترتیب، نقش مایه ضحاک در بالای تصویر نگاره و نشانه‌ای از هسته اصلی داستان را می‌توان به عنوان متغیر ثابتی فرض کرد که در چند جهت با عناصر بصری دیگر ارتباط برقرار کرده‌است. در ترسیم بردارهای فرضی این ارتباطات در تصویر (۲) مشخص شد که فریدون به عنوان پاسخگو در کنار تصویر ضحاک دیده می‌شود. بنابراین، عوامل پاسخگو در این نگاره را می‌توان به چند دسته



تصویر ۴: فرآیند استخراج لایه های روایت داستانی شاهنامه به صورت کلامی و تصویری (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

است، ارتباط تنگاتنگی برقرار کرده‌اند. به این صورت که در خوانش بصری اجزای ترکیب‌بندی نگاره از دید نگارگر، ضحاک هسته اصلی نگاره در بالای نگاره ترسیم شده‌است، به گونه‌ای که بر نقش‌مایه‌های دیگر چیرگی دارد. نقش‌مایه اسب نیز به عنوان عامل فعال در خط سیر داستانی این روایت معرفی شده است که در مطالعه ترکیب‌بندی و رنگ‌بندی این نقش‌مایه، با عناصر پاسخگو که همان صحنه‌های داستان هستند، ارتباط برقرار کرده‌است. بنابراین، نقش‌مایه‌های انسانی در این نگاره جزئی از عناصر پاسخگو معرفی شده‌اند.

همچنین، نگارگر حوادثی را ترسیم کرده‌است که در جریان ترتیب زمانی به صورت تکرار در یک لحظه رخ می‌دهد. بنابراین، در جریان نقل بصری داستان، این هم‌زمانی در توالی رخداد‌های انجام‌گرفته، دیده می‌شود. به بیان دیگر، نگارگر کوشیده از طریق انتقال آنی حوادث داستان، مرزهای توالی حوادث داستان را درهم شکند. افزون بر این، در تحلیل نگاره ضحاک ماردوش، ارتباط بین عناصر پاسخگو در بررسی گفتمان‌های روایی و چگونگی روایت داستان به صورت ترکیب‌بندی‌های بیضی بلند و ترکیب‌بندی پویا مورد توجه قرار گرفته‌است که از محدوده خطوط ساده افقی و عمودی عبور کرده و ذهن بیننده را به کل تصویر سوق دهد. بنابراین، نگارگر از طریق تکرار نقش‌مایه اسب در تصویر نگاره، سعی در سرعت بخشیدن به رویداد اصلی داستان

گروه‌بندی کرد.

اولین، عامل پاسخگو اصلی که خود ضحاک است که متغیر اصلی و ثابت داستان در نظر گرفته می‌شود. بنابراین، نگارگر برای تأکید این نقش، آن را در بالای نگاره ترسیم کرده است. دومین عامل پاسخگو، فریدون است که در حال دربند کردن ضحاک به همراه یکی از همراهان خود است. در این نگاره عوامل فعال و پاسخگو به ترتیب درجه اهمیت در تصاویر پراکنده شده‌اند. عوامل پاسخگو فرعی که در این نگاره دیده می‌شود، گروهی از همراهان پراکنده هستند که در شور و مشورت این اتفاق قرار گرفته‌اند. ولی عاملی که منجر به پیوستن عناصر پاسخگوی داستان شده‌است و نقش زنده و جاری را بر عهده دارد، نقش‌مایه اسب است. نقش‌مایه اسب نیز به عنوان عامل فعال در خط سیر داستانی این روایت معرفی شده‌است که با همه عناصر بصری دیگر ارتباط برقرار کرده‌است.

### نتیجه‌گیری

نگاره ضحاک ماردوش از جنبه روایت‌شناسی، ابعاد متفاوتی با متن کل این داستان در شاهنامه فردوسی دارد. به این ترتیب که در تحلیل روایت‌شناسی نگاره ضحاک ماردوش، دو عامل فعال و پاسخگو شناسایی شد که هم‌زمان با روایت داستان، این عناصر که جزئی از خط سیر داستان ضحاک ماردوش هستند با متغیر ثابت بیان بصری داستان که نقش‌مایه اسب

- 6-story  
7-formalism  
8-structuralism  
9-linguistics  
10-Roman Jakobson  
11-René Wellek  
12-Ferdinand de Saussure  
13-Roland Barthes  
14-Faridun Takes Zahhak in Bonds  
15-Attributed to Soltan Mohammad and Mir Sayyid Ali  
16-Curved Hypothetical Lines  
17-Angular Hypothetical Lines  
18-Dynamic Compositio
- ۱۹- کُهر: اسبی با رنگ سرخ مایل به سباهی (قهوه ای) است.  
۲۰- اَبَرَش : واژه‌ای تازی و به معنی «اسبی است که تن او لکه‌های سرخ دارد» (دائرة المعارف بزرگ اسلامی، ۱۳۶۷: ۴۸۱)  
۲۱- بور: اسب سرخ و قهوه ایی، پوینده  
۲۲- اشقر: به اسب سرخ رنگ گفته می‌شود.  
۲۳- خنگ: اسب سفید  
۲۴- شیرنگ: اسب تمام سیاه
- 25-Gerard Genette

یا همان کارکردهای اصلی (هسته‌ای) در یک لحظه با دفعه‌های پی‌درپی داشته‌است. به این ترتیب، هنرمند دفعه‌های بیان رویداد چند پیش‌آمد در رویداد کلی داستان را به وسیله دلالت معنایی بصری تحت کنترل خود در آورده است. در نهایت، در استخراج لایه‌های روایت داستانی شاهنامه به صورت تصویری، افزون بر عناصر بصری بازنمودشده داستان، به نوع عناصر تعاملی در قالب دو عامل فعال و پاسخگو هم توجه شده‌است.

### پی‌نوشت

- 1-Narratology  
2-Vladimir Propp  
3-Heteroglossia: باختین هتروگلوسیا را اینگونه تعریف می‌کند: «گفتار دیگری به زبان دیگری که در خدمت بیان مقاصد مؤلف است اما به شیوه‌ای شکسته‌شده» (۱۹۳۴). باختین روایت مستقیم نویسنده را به جای گفت‌وگوی بین شخصیت‌ها، محل اصلی این درگیری می‌داند.  
4-Mikhail Bakhtin  
5-The Dialogic Imagination: Four Essays

### منابع

- احمدی نیا، محمدجواد (۱۳۹۳). «نگاره‌های شاهنامه طهماسبی: از هاروارد تا فرهنگستان هنر»، *نقد کتاب هنر*، ۲(۱)، ۳۷-۵۴.  
● برتنس، هانس (۱۳۸۷). *مبانی نظریه ادبی*، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی (چاپ دوم)، تهران: ماهی.  
● حبیبی، علی اصغر؛ مالکی جبلی، فاطمه؛ بهارلو، امیر (۱۳۹۵). «روایت‌شناسی تطبیقی داستان «فریدون و ضحاک» و «موسی و فرعون»»، *ادبیات تطبیقی*، ۱(۴)، ۱۱۸-۱۳۸.  
Doi: 10.22103/JCL.2016.1487  
● حسینی شعار، سیده الهه؛ رضایی، صدیقه؛ شهسوار، غلامرضا (۱۳۹۸). «جلوه‌های ادبیات پایداری در داستان کاوه و ضحاک شاهنامه»، *فصلنامه علمی مطالعات دفاع مقدس*، ۵(۱)، ۹-۳۱.  
Doi: 20.1001.1.25883674.1398.5.1.1.3  
● ربیع زاده، سمیرا و جعفری دهکردی، ناهید (۱۳۹۹). «تشنه‌شناسی تصویری سه نگاره از نبرد رستم با سهراب در شاهنامه طهماسبی»، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، ۳(۵)، ۷۷-۹۰.  
Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086  
● سلیمانی، کوشکی؛ طاهری صدرالدین؛ صابر، زینب (۱۳۹۸). «تحلیل روایت شناختی نگاره «بر تخت نشستن اسکندر» در شاهنامه بزرگ ایلخانی بر پایه الگوی نشانه‌شناسی اجتماعی تصویر»، *روایت‌شناسی*، ۲(۶)، ۲۶۱-۲۹۲.  
● شاد قزوینی، پریسا (۱۳۸۲). «بررسی پالت رنگ در پنج نگاره از نگاره‌های شاهنامه شاه طهماسب»، *جلوه هنر*، ۳(۲۳)، ۲۳-۱۴.  
● شاطری، میترا؛ احمد طجری، پروانه (۱۳۹۵). «مطالعه تأثیرپذیری نگاره‌های شاهنامه طهماسبی از تغییر مذهب در دوره صفوی»، *نگره*، ۴۲-۴۷-۶۱.  
● فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۸). *شاهنامه فردوسی*، بر اساس چاپ مسکو، مشهد: سخن گستر.  
● فلاح، غلامعلی؛ افشاری، نرجس (۱۳۹۵). «تحلیل داستان «رستم و سهراب» بر اساس نظریه ی روایت‌شناسی کلود برمون»، *پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت*، ۵(۱)، ۵۱-۷۱.  
Doi: 10.22059/JLCR.2016.59104  
● کریم‌اف، کریم (۱۳۸۵). *سلطان محمد و مکتب او (مکتب تبریز)*، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.  
● لطیفیان، نارملا؛ شایسته‌فر، مهناز (۱۳۸۱). «بررسی ویژگی‌ها و مطالعه تطبیقی نگاره‌های ایرانی در دوران تیموری و صفوی (دو شاهنامه بایسنقری- شاه طهماسبی)»، *مدرس هنر*، ۲(۱)، ۶۶-۵۵.  
● محمدزاده، مهدی؛ ظاهر، عادل (۱۳۹۴). «تأثیر شاهنامه طهماسبی در سنت شاهنامه نگاری عثمانی»، *نگره*، ۱۰(۳۴)، ۲۳-۳۵.  
Doi: 10.22070/NEGAREH.2015.210  
● محمدی، علی؛ بهرامی‌پور، نوشین (۱۳۹۰). «تحلیل داستان رستم و سهراب بر اساس نظریه‌های روایت‌شناسی»، *ادب پژوهی*، ۵(۱۵)، ۱۴۱-۱۶۸.  
Doi: 20.1001.1.17358027.1390.5.15.4.7  
● مقنی‌پور، مجیدرضا؛ چراغی نظر، اکبر (۱۳۹۹). «تحلیل روایت شناختی نگاره «گذر سیاوش از آتش» از شاهنامه شاه طهماسبی بر مبنای

الگوی پراپ»، پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، ۸ (۳)، ۱۵۴-۱۸۵.

• موسوی لر، اشرف السادات؛ مصباح، گیتا (۱۳۹۰). «تحلیل ساختار روایت در نگاره «مرگ ضحاک» بر اساس الگوی کنشی گرماس»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی، ۳ (۴۵)، ۲۳-۳۴. Doi: 20.1001.1.22286039.1390.3.45.3.0

## References

- Ahmadinia, M. (2013). "Tahmasabi's Shahnameh Pantings: From Harvard to Farhangestan-e-Honar", *A Quarterly Book Review*, 1(2), 54-37, (Text in Persian).
- Barthes, R. (1997). *Introduction to the Structural Analysis of Narratives, in Image, Music, Taste, Essays Selected and Translated by Stephen Heath*, London: Fontana.
- Bertens, H. (2008). *Literary Theory the Basics*, Translated by Mohammad Reza Abul Qasimi, (2nd ed), Tehran: Mahi, (Text in Persian).
- Dickson, M. B., Welch, S. C. (1981). *The Houghton Shahnameh*, 2 vols. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Fallah, Gh., Afshari, N. (2016). "Analysis of "Rustam and Sohrab" Tragedy on the Basis of Bremond's Narrative Theory", *Journal of Literary Criticism and Rhetoric*, 5(1), 51-71, Doi: 10.22059/JLCR.2016.59104 (Text in Persian).
- Ferdowsi, A. (1999). *Ferdowsi's Shahnameh, Based on the Moscow Edition*, Mashhad: SokhonGostar, (Text in Persian).
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Habibi, A. A., Maleki Jabali, F., Baharlu, A. (2016). "Comparative Anecdote of "Feraidoon and Zihak" and "Moses and Pharaoh", *The Journal of Comparative Literature*, 8(14), 118-138, Doi: 10.22103/JCL.2016.1487 (Text in Persian).
- Hosseini Shoar, S. E., Rezaie, S., Shamsavari, Gh. R. (2019). "Effects of Sustainability Literature in the Story of Kaveh and Zahak Shahnameh", *Holy Defense Studies*, 5(1), 9-31, Doi: 20.1001.1.25883674.1398.5.1.1.3 (Text in Persian).
- Karimov, K. (2006). *Sultan Muhammad and His School (School of Tabriz)*. Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance, (Text in Persian).
- Latifian, N., Shayestehfar, M. (2002). "Investigating the Characteristics and Comparative Study of Iranian Paintings in the Timurid and Safavid Eras (Two Shahnameh Baysangri-Shahtahmasbi)", *The Modares of Art*, 2(1). 55-66, (Text in Persian).
- Merriam-Webster (2016). *The Merriam-Webster Dictionary*. USA: Merriam-Webster.
- Moghni-pour, M & Cheraghi Nazar, A. (2019). "The Narrative Analysis of the Painting of "Siavash Passage of Fire" from Shah Tahmasebi's Shahnameh, Based on Prop's Pattern", *Comparative Literature Researches*, 8 (3), 154-185, (Text in Persian).
- Mohammadi, A. & Bahrami Poor, N. (2011). "Analysis of Rostam and Sohrāb in the Light of the Theories on Narrative", *Adabpazhuhi*, 5(15), 141-168, Doi: 20.1001.1.17358027.1390.5.15.4.7 (Text in Persian).
- Mohammad-zadeh, M., Zaher, A. (2015). "Tahmasebi Shahnameh Impact in the Tradition of Ottoman Shahnameh journalism", *Negareh*, 10(34), 23-35, Doi: 10.22070/NEGAREH.2015.210, (Text in Persian).
- Mousavi Lar, A. S., Mesbah, G. (2011). "Analyzing The Narrative Structure Of "The Death Of Zakhak"; A Persian Painting; According to Greimas's Actantial Model", *Honar-Ha-Ye-Ziba Honar-Ha-Ye Tajassomi*, 3(45), 23-34 , Doi: 20.1001.1.22286039.1390.3.45.3.0 (Text in Persian).
- Rabizadeh, S., Jafari Dehkirdi, N. (2021). "Visual Semiotics of three Paintings of Rostam's Battle with Sohrab in Shahnameh of Shah Tahmasp", *Journals of Graphic Arts & Painting*, 3(5), 77-90, Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086 (Text in Persian).
- Shad Qazvini, P. (2003). "An Examination of the Color palette in Five Paintings from Shah Tahmasab's Shahnameh", *Glory of Art*, 3(23), 14-23, (Text in Persian).
- Shateri, M. & Ahmadtajari, P. (2016). "Study of the Influence of the Safavid Era Religion Conversion on the Paintings of Shahnameh of Shah Tahmasp", *Negareh*, 42, 47- 61, (Text in Persian).
- Solaymani, M., Tahery, S., Saber, Z. (2019). "A Narrative Survey on the Folio of "Alexander on the Throne" in The Great Ilkhanid Shahnama, based on Semiotics Social Pattern of Image, "Iskander's Sitting on the Throne" in Ilkhani's Great Shahnameh based on the Model of Social Semiotics of the Image", *Narrative Studies*, 6(2), 261-292, (Text in Persian).

## بررسی سازها و جنسیت نوازندگان در نگاره‌های نسخه مصوری از دیوان حافظ از دربار گورکانی

### چکیده

موضوع این پژوهش، سازشناسی موسیقی قدیم ایران از دریچه روایت تصویری در نگارگری، و ماده مطالعه موردی آن یک نسخه خطی نفیس از دیوان حافظ (به شماره راهنمای Or. 14319 در کتابخانه بریتانیا) است. این نسخه، نخست در مکتب هرات دوره تیموری فراهم آمده و سپس در دربار گورکانیان هند نگاره‌های متعددی به آن پیوست شده است. این نسخه جالب توجه، تاکنون در مطالعات تاریخی سازشناسی بر مبنای تصویر، مغفول مانده است. مسئله اصلی، شناسایی و بررسی ۳۴ ساز موجود در نگاره‌های حواشی این نسخه و نیز تعیین ترکیب جنسیتی نوازندگان این سازها است. پرسش‌های پژوهش از این قرارند که در این نگاره‌ها کدام سازها در دست نوازندگان زن نقش شده‌اند؟ این انتخاب‌ها تا چه اندازه با کلیشه‌ها یا انگاره‌های ناظر بر هویت جنسیتی سازها همخوانی دارد؟ در این مقاله، با بهره‌گیری از مکتوبات فارسی در باب موسیقی، به ویژه آثار عبدالقادر مراغی و رساله ارزشمند کنزالتحف اثر حسن کاشانی، به روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه تطبیقی نگاره‌ها (Iconography) با اسناد کتابخانه‌ای پرداخته‌ایم. از یافته‌های پژوهش می‌توان به اختصاص سازهای بادی (نی و سُرنا)، و نیز رباب به نوازندگان مرد اشاره کرد. همچنین غلبه حضور رباب بر سازهایی همچون عود و تنبور که نقش محوری در موسیقی نظری و عملی قدیم ایران بر عهده داشته‌اند، نمایانگر جهت‌گیری جدید سازبندی در فرهنگ موسیقایی زمانه در منطقه ایران فرهنگی است. نگارگران این نسخه، زنان بیشتری را در حال نواختن سازهای آرشه‌ای تصویر کرده‌اند. تنها نوازنده قانون، مطابق با انتظار قبلی و وضعیت رایج در موسیقی معاصر ایرانی، زن است.

### سهند سلطاندوست

دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

sahand.soltandoost@gmail.com

### مهدی کشاورز افشار

استادیار گروه پژوهش و تاریخ هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

m.afshar@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۰۸

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41586.1175



گونه پژوهش‌ها، ابعاد کمی و کیفی امیدوارکننده‌ای یافته‌است، اما دامنه پژوهش در جامعه‌شناسی تاریخی موسیقی ایران هنوز چندان گسترش نیافته‌است. همچنین، مجموعه ادبیات موسیقایی که با بهره‌گیری از روایت‌های تصویری و در نظر گرفتن آن‌ها به مثابه متن فراهم آمده باشد نسبتاً فقیر مانده‌است. شاید مهم‌ترین دلیل این امر، کم‌مایگی منبع‌های تاریخی در دسترس موسیقی‌پژوهان، مورخان و جامعه‌شناسان برای جبران این خلاء ویژه، و عدم پاسخگویی و تناظر منبع‌های موجود نسبت به نیازها و مسئله‌های مطرح در این حوزه باشد.

از مهم‌ترین پژوهش‌ها درباره این موضوع و رابطه روایت تصویری و حقیقت می‌توان به اثر نرگس ذاکر جعفری (۱۳۹۶) با نام «حیات سازها در تاریخ موسیقایی ایران» اشاره کرد. جسور رسولتف (۱۳۸۱)، در مقاله «آلات موسیقی در مینیاتورهای بهزاد» می‌نویسد «تقسیم آلات به دو گروه (برای مردان و زنان)، امروزه نیز با اندک تغییراتی باقی مانده‌است» (رسولتف، ۱۳۸۱، ۱۵۲). همچنین از دیگر پژوهش‌های مهم در این زمینه می‌توان دو کتاب با عنوان مشابه «سازشناسی» تألیف مسعودیه (۱۳۸۹) و منصوری (۱۳۹۳)، و سلسله مقالات قدیمی‌تر مهدی فروغ (۳۸-۱۳۳۷) درباره سازشناسی همگانی در مجله موسیقی، را نام برد. پژوهشگری غیر ایرانی که به ویژه بر روی نسخه موردنظر این مقاله بسیار کار کرده (J.P. Losty 1985, 2016) است.

پیشینه تاریخی پژوهش عبارت است از کتاب الموسیقی الکبیر فارابی؛ مجموعه آثار عبدالقادر مراغی شامل جامع‌الألحان و مقاصد‌الألحان و شرح‌الأدوار؛ رساله کنزالتحف اثر حسن کاشانی؛ بخش‌های موسیقی آثار دانش‌نامه‌های همچون دانش‌نامه‌ی علایی (تقریر ابن سینا)، ذرة التاج لغرة الدباج (اثر قطب‌الدین شیرازی)، نفائس‌الفنون فی عرایس‌العیون (تألیف شمس‌الدین محمد آملی، که بخش سازشناسی آن عیناً از ذرة التاج گرفته شده‌است)؛ کتاب فارسی فی فن‌الألحان (از مؤلفی ناشناس) و مانند آن، که نگارندگان در این مقاله، به بیشتر این منابع مراجعه کرده‌اند و اطلاعات کتاب‌شناختی آن‌ها در پایان مقاله آمده است.

### روش انجام پژوهش

سازشناسی، شاخه‌ای کلان از علم موسیقی‌شناسی با گستره‌ای وسیع است؛ بنابراین، بدیهی است با توجه به مجال محدود یک مقاله، و بی‌شماری و گوناگونی موضوع‌های پژوهشی پیرامون آن، ناچاریم برای به

واژه‌های کلیدی: موسیقی قدیم ایران، سازشناسی، نگارگری گورکانی، آیکونوگرافی، کنزالتحف، هنر و جنسیت.

### مقدمه

موضوع کلی این مقاله، مطالعه‌ای بینارشته‌ای در زمینه سازشناسی موسیقی قدیم ایران با استناد به روایت تصویری در نگارگری است. در پژوهش حاضر بر آنیم مشخصاً به دو مسئله اصلی بپردازیم: نخست، شناسایی سازهای موجود در نگاره‌های حواشی یک نسخه خطی نفیس از دیوان حافظ که از جنبه غنای ماده مورد بررسی و اطلاعات سازشناسانه برآمده از آن دارای کمال ارزش و اهمیت است؛ و دوم، پژوهش در ترکیب جنسیتی نوازندگان سازها در این نگاره‌ها که می‌تواند از جنبه بررسی‌های جامعه‌شناختی تاریخ موسیقی بومی ایران فایده و نوآوری داشته باشد. شماری از پرسش‌ها از این قرارند که روی هم رفته، کدام سازها با چه تعداد، تکرار و تنوعی در این آثار به تصویر کشیده شده‌اند؟ کدام سازها را بیشتر در دست نوازندگان مرد، کدام سازها را بیشتر در دست نوازندگان زن، و کدام سازها را تقریباً در دست هر دو گروه می‌یابیم؟ از رهگذر پاسخ به این پرسش‌ها می‌توان اطلاعاتی ریخت‌شناسانه (Iconographical) بر اساس نگاره‌ها درباره سازهای رایج یا معروف در حدود زمانی و مکانی خلق و تکمیل نسخه خطی یادشده به دست آورد. «مطالعات موسیقی‌شناسانه بر تصاویر و نگاره‌ها در موسیقی‌شناسی تاریخی با عنوان آیکونوگرافی (Iconography) یا آیکونولوژی (Iconology) شناخته شده‌است.» (ذاکر جعفری، ۱۳۹۶: ۱۲). به عنوان هدفی ضمنی، با تحلیل گزینش‌های نگارگران در انتخاب جنسیت نوازندگان سازها - که دور نیست ناشی از عادات و رسوم موجود در فرهنگ موسیقایی آن زمان ایران باشد - می‌توان فرضیه‌هایی درباره ترکیب جنسیتی نوازندگان را به آزمون نهاد یا به گمانه‌زنی‌های تازه در این زمینه پرداخت.

### پیشینه پژوهش

به ویژه در دو-سه دهه اخیر، خوشبختانه پژوهش‌های سازشناسانه با بهره‌گیری همه‌جانبه از منبع‌های مختلف ممکن، مانند متون تاریخی و سفرنامه‌ها، متن‌های ادبی اعم از نظم و نثر، آثار هنری شامل نقاشی و نگارگری و دیگر نقوش تجسمی، و البته رساله‌ها و نسخ خطی موسیقایی، توجه و همت برخی از پژوهشگران و تحلیلگران تاریخ موسیقی ایران را به خود جلب کرده‌است. هر چند، این

ثمر نشانندن یک بررسی موردی که بتواند مطلب مفیدی به دست‌آوردهای پیشین بیفزاید، درباره ماده مطالعه و مرزبندی آن دست به گزینش بزنیم. این گزینش در دو سطح از روش پژوهش مطرح است.

### گزینش بازه زمانی و مکانی

با توجه به اینکه دوره حکومت سلسله تیموریان (۹۱۱-۷۷۱ ق)، بر بخش‌های گسترده‌ای از خاک ایران زمین و به ویژه خراسان بزرگ، یکی از دوره‌های درخشان موسیقی ایران، و شاید واپسین دوران شکوفایی آن را در یک چشم‌انداز تاریخی رقم زده‌است، این دوره از جنبه مطالعات موسیقایی دارای اهمیتی ویژه است. موسیقی ایران در دوره پساتیموری (به ویژه در دوره‌هایی از عصر صفوی)، تا دوران زند و قاجار که نوزایشی در آن به وقوع می‌پیوندد، به ویژه از جنبه نظری، گرفتار گونه‌ای ایستایی و رخوت بوده‌است (نگاه کنید به فلاح‌زاده، ۱۳۹۸). ما بر مبنای ماده مطالعه در پژوهش حاضر، با برشی از تاریخ روبه‌رو هستیم که یک سر آن به اواخر دوره تیموری و مکتب هنری زنده و زاینده هرات بازمی‌گردد، و سر دیگر آن به میانه دوره صفوی. ولی این برش تاریخی، با جایی خارج از مرزهای سیاسی وقت ایران، یعنی مکتب هنری گورکانیان هند، پیوند می‌خورد. این معنا، در ادامه با معرفی ماده پژوهش روشن خواهد شد.

### گزینش مواد مطالعه

به طور کلی، مواد مطالعه در این پژوهش بر دو گونه‌اند: یکی ماده اصلی پژوهش، و دو دیگر، منابع تطبیقی. منظور از منابع تطبیقی آن منابعی است که برای تحلیل سازشناسانه ماده اصلی مورد بهره‌برداری تطبیقی قرار خواهند گرفت.

ولی در پیوند با انواع مواد تطبیقی مورد استفاده باید گفت فقر اطلاعات متون تاریخی درباره تاریخ فرهنگ و هنر ایران آن‌گاه که کار به حوزه موسیقی می‌کشد بسیار شدیدتر از هنرهای دیگر مانند شعر و نقاشی و خوش‌نویسی است. این گونه متن‌های تاریخی که اغلب از مرز وقایع‌نامه‌های مرقوم کاتبان درباری و شرح جنگ و جدال شاهان و شاهزادگان و شورشگران در نمی‌گذرد، چیز چندانی را بر پژوهشگر تاریخ هنر موسیقی ایران روشن نمی‌کند و مراجعه به آن‌ها بازدهی درخوری ندارد. مراجعه به متن‌های ادبی و یافتن شواهد شعری هم، افزون بر آنکه از جنبه علمی بودن روش، ضریب اطمینان بالایی ندارد، اقتضای هدف این پژوهش را برآورده نمی‌سازد. ولی شمار چشمگیری از کتاب‌ها، رساله‌ها و نسخه‌های

خطی به‌جامانده در باب موسیقی کم‌وبیش دارای اطلاعات ارزشمند سازشناسانه است. در این میان، آثار عبدالقادر مراغی از جنبه نظم و حجم ارائه بحث و دربرگیرندگی آن در زمینه سازهای گوناگون فرهنگ ایران و حتی سرزمین‌های دیگر بسیار مفید است؛ و نیز رساله کنزالتحف، همان‌گونه که آقای تقی بینش به درستی اشاره کرده‌اند، از یک جنبه، در تاریخ تألیفات موسیقی قدیم ایران بی‌مانند است: «یکی از مهم‌ترین مزایای کنزالتحف داشتن تصاویری از آلات الحان یا سازهای قدیم است که با توجه به تاریخ تألیف آن یعنی [نیمه دوم] قرن هشتم هجری می‌تواند ارزش والایی داشته باشد و اطلاعات قابل استفاده و ارزنده یا کم‌نظیری را در مورد ساخت و شکل و تشکیلات یا عناصر مشکله آن‌ها در اختیار قرار دهد ... مخصوصاً شکل سازها آن هم با مشخص کردن قسمت‌های مختلف آن‌ها در هر شکل و اسامی اجزای مشکله سازها بسیار ارزنده و شاید در نوع خود کم‌نظیر یا بی‌نظیر است و در مجموع به این اثر نفیس تشخیص می‌بخشد.» (بینش، ۱۳۷۱: ۵۶ و ۷۰).

حسن کاشانی، نگارنده رساله کنزالتحف در مقاله سوم (در تصنیع سازات و تعدیل آن)، که خود مشتمل بر دو گونه سازهای کامله و سازهای ناقصه (و قتل اوتار) است، به معرفی و شرح چگونگی ساخت و کوک‌کردن این سازها پرداخته‌است: عود، غشک، رباب، مزمار، بیشه؛ چنگ، نزهه، قانون و مغانی. در نسخه‌های گوناگون این رساله، از جمله نسخه‌های در اختیار کتابخانه‌های بریتانیا و فرانسه، برای هر یک از این سازها تصویری ترسیم شده که شماری از آن‌ها در مقاله Tsuge (۲۰۱۳) آمده و ما برای شناسایی دقیق سازها از آن بسیار بهره گرفته‌ایم. به جز این‌ها از پژوهش‌های دوره معاصر مانند آثار دکتر مسعودیه استفاده کرده‌ایم.

### مبانی نظری

دو پیش‌فرض یا یادآوری اساسی در مورد این پژوهش مطرح است: یکی در پیوند با منطق و محدودیت‌های شناخت و بررسی سازها از روی نگاره‌ها؛ و آن اینکه سنت نگارگری مشرق زمین به طور اعم و حوزه فرهنگی ایران زمین به‌طور اخص پای‌بندی استواری به جزئیات اشیاء و حالات افراد ندارد. «کوشش هنرمند ایرانی از دیرباز معطوف به نمونه‌آفرینی آرمانی بوده [...] و چندان به صرافت تقلید از فضای سه‌بعدی، نور و سایه، و شکل و رنگ اشیاء نبود ... بنابراین، جز در دوره‌های اثرپذیری از سنت‌های غربی، نشانی از طبیعت‌گرایی در نقاشی

تمایل مردان به سازهایی همچون نی و تار و تنبور بیشتر است. بنابراین، پیش‌فرض مهم این پژوهش در صورت برآورد و عمومیت‌بخشی احتمالی ترکیب جنسیتی نوازندگان به سراسر فرهنگ موسیقایی آن زمان، این است که نگارگران در انتخاب جنسیت نوازندگان سازهای مختلف به دلخواه و صرفاً از سر هوس عمل نکرده‌اند؛ بلکه با توجه به تجربه‌های خود و نیز رسوم فرهنگ موسیقایی حاکم بر زمانه، نوازنده سازهای اصطلاحاً «مردانه» را در شمایل مرد، و «زنانه» را زن ترسیم کرده‌اند. به این ترتیب خواهیم دید که برخی سنت‌های رایج در فرهنگ موسیقایی غرب، همچون نواختن فلوت و ترومپت به وسیله مردان مشابه با وضعیت نمونه‌های متناظر نی و سُرنّا در ایران است. همین تشابه در وضعیت جنسیتی پسالتریوم‌ها در غرب و قانون در ایران صدق می‌کند.

#### یافته‌ها

نسخه‌های نفیس از دیوان حافظ که در کتابخانه بریتانیا (British Library) به شماره Or. 14319 نگهداری می‌شود ماده اصلی پژوهش حاضر است. نکته آنکه کتابخانه بریتانیا از چندی پیش حجم عظیمی از نسخ خطی ارزشمند مورد تملک خود را با بالاترین کیفیت ممکن عکس‌برداری و دیجیتالی کرده و به همراه توصیف‌های نسخه‌شناختی و توضیح‌های تکمیلی گشاده‌دستانه در اختیار همه پژوهشگران قرار داده است. در توضیح نسخه یادشده در وبگاه این کتابخانه آمده است:

«مجموعه اشعار شمس‌الدین محمد حافظ شیرازی (ف. ۷۹۲ق/۱۳۸۹م)، نسخه‌برداری‌شده در هرات یا مشهد در ح. ۱۴۷۰م/۸۷۴ق، یعنی حدود ۸۰ سال پس از مرگ حافظ، بنا به یادداشت شاه‌جهان در ۱۰۳۷ق/۱۶۲۸م، توسط خطاط شهیر: سلطان‌علی مشهدی. کل اثر در دربار گورکانی به سال ح. ۱۶۰۵م/۱۰۱۴ق] با خانه‌های تزئینی از تصاویر حیوانات، پرندگان، نوازندگان، پیشه‌وران، سربازان و ... مجدداً احیا و حاشیه‌بندی شده است. شعر پایانی و شناسنامه اثر بدان الحاق شده است.»

بنابراین، این نسخه به احتمال فراوان ابتدا در دوره حکومت سلطان حسین بایقرا، آخرین سلسله‌دار بزرگ و هنرپرور از امرای آل تیمور، تهیه شده است. اگر سال ۸۷۴ق را به عنوان تاریخ تهیه نسخه اولیه بپذیریم، یک سال پیش از آن، شهر هرات به دست سلطان حسین بایقرا فتح شده و دور نیست که خطاط این اثر هم واقعاً سلطان‌علی مشهدی (۸۳۹-۹۲۶ق) بوده باشد. آن گونه که از فقره بالا و البته

ایران نمی‌توان یافت» (پاکباز، ۱۳۷۹: ۹-۸). در نظر داشتن این چکیده‌نگاری یا استیلیزاسیون رایج در سنت نگارگری سده‌های میانه ایران و زیباشناسی حاکم بر آن، ضمن بررسی‌های سازشناسانه بر روایت تصویری نگاره‌ها ضروری است؛ برای نمونه، باید توجه داشت که در این گونه نگاره‌ها هیچ تضمینی وجود ندارد که تعداد اوتار آلات همواره با تعداد گوشی‌ها یا خرک‌های ساز همخوانی داشته باشد، یا ابعاد نسبی و ساختار کلی ساز، نعل به نعل با واقعیت همخوانی داشته باشد، برای نمونه، خرک‌ها و دست‌بندی عود به دقت ترسیم شده باشد. به عنوان نمونه‌ای دیگر، احتمالاً گاهی نگارگر خام‌دستی که میلی به اندکی واقع‌گرایی بیشتر داشته نیز، مثلاً از پس ترسیم دقیق تمام سنج‌های جاگذاری‌شده در جداره دایره، به دلیل برخی پیچیدگی‌های طراحی و هم‌پوشانی سطح ساز با دست و بدن نوازنده بر نیامده است. عموماً «نگارگر به جنبه‌های تزئینی و زیبایی نگاره‌ها بیشتر از ترسیم جزئیات دقیق ساز توجه داشته است» (ذاکر جعفری، ۱۳۹۶: ۴۴). با وجود این، منطقی نیست که فقط بر مبنای این واریسی، خود را از مزایای بررسی نگاره‌ها برای پی‌بردن به داده‌های سازشناسانه یک‌سره محروم کنیم - البته به شرط آنکه در مطالعه خود پیش‌فرض بالا را هرگز از نظر دور نداریم.

پیش‌فرض دوم به کلیشه جنسیتی انتساب بعضی سازها به حالت و شخصیت مردانه یا زنانه در فرهنگ‌های مختلف برمی‌گردد. «همه‌جا غیر از اروپای معاصر، سازها به جنسیت ویژه از لحاظ تذکیر و تأنیث، به قشر و مورد استفاده به‌خصوص مربوط‌اند [...] مثلاً ترومپت را فقط مردان می‌نوازند ... بر همین منوال، کرنا در هندوستان مختص برهن‌ها و راجه‌هاست و به آن‌ها تشخص ویژه طبقاتی اهدا می‌کند» (مسعودیه، ۱۳۸۹: ۱۱۶)؛ «معمولاً فلوت توسط مردها نواخته می‌شود. گرچه گاهی زن‌ها در فرهنگ‌های بدوی اجرای فلوت را برعهده دارند ... شکل فلوت تداعی‌کننده آلت رجولیت است» (همان، ۵۸)؛ «پسالتریوم [در ایران: سنتور و قانون] تا نیمه دوم قرن ۱۶ به‌عنوان ساز مُد روز اغلب توسط زن‌ها نواخته می‌شده است» (همان، ۱۵۴)؛ «اولین نوازنده هارپ [در ایران: چنگ] در مصر کهن و اصولاً اولین نوازنده هارپ در تاریخ موسیقی نوازنده زنی است به‌نام هکنو (Hekenu) مربوط به دوران سلسله چهارم فراعنه مصر» (همان، ۱۹۶) و نمونه‌هایی از این دست. حتی در ایران امروز در یک نظر کلی می‌بینیم که گرایش زنان به برخی سازها مانند چنگ و قانون و سنتور، و

و سپس تعیین جنسیت نوازندگان آن‌ها، هر دو تا اندازه‌های دشوار و واجد پیچیدگی‌ها و ابهاماتی است. برای ساده‌سازی تحلیل و نتیجه‌گیری، ملاحظاتی در هر دو بخش مورد نظر بوده که در ادامه شرح می‌دهیم:

### دسته‌بندی و شناسایی سازها

شناسایی برخی سازهای این مجموعه آسان و بی‌نیاز از توضیح، و پاره‌ای دیگر که به نظر از جمله سازهای مفقود یا منسوخ فرهنگ موسیقی ایران زمین‌اند، دشوارتر است. در موارد اندکی هم سخت بتوان در باب چپستی دقیق سازها به قطع و یقین رسید. به هر روی، سازهای این مجموعه را به چند گروه و زیرگروه کلی دسته‌بندی کرده‌ایم و بر همین اساس به هر یک از تصویرها یک کد تخصیص داده شده تا در ادامه روند تحلیل کمی آسان‌تر انجام پذیرد.

#### گروه ۱

سازهای بادی (به اصطلاح قدما ذوات‌النفخ)، شامل:

(آ) نی (مِزمار) و سازهای مشابه (بدون زبانه)؛

(ب) سُرنَا (سورنای) و سازهای مشابه (زبانه‌دار).

شناسایی سازهای این گروه به دلیل سادگی ساختار آن‌ها و عدم دگرگونی شدید این ساختار و رواج آن‌ها به همین شکل تا به امروز آسان‌تر است. سازهای تصویرهای (۱)، (۲)، (۵)، (۲۴)، (۲۶) و (۲۹) از خانواده نی (۱-آ) و سازهای تصویرهای (۱۰)، (۲۰)، (۲۳)، (۲۸) و (۳۳) از خانواده سُرنَا (۱-ب) هستند. ابعاد و رنگ نی‌ها مختلف است. به نظر می‌رسد بعضی از آن‌ها سپیدنای یا نای سفید، و برخی دیگر سیه‌نای یا نای سیاه باشند. در هیچ یک از این تصویرها جزئیات نای مانند سوراخ‌ها و بندهای روی بدنه آن معلوم نیست. نی در تصویر (۲۴) که در دستان موجودی بال‌دار تصویر شده، بسیار شبیه به تصویر مِزمار است که در نسخ خطی کنزالتحف ترسیم شده‌است (نگاه کنید به تصویرهای (۳۵) و (۳۶) در پی‌نوشت مقاله). تصویرهای (۲۶) و (۲۹)، از جنبه شکل ساز و پیکره و پوشاک نوازنده بسیار شبیه هم‌اند. در تصویر (۲۰)، سُرنَا را در دست موجودی فرشته‌سان می‌بینیم که شاید اشاره به صور اسرافیل باشد. در تصویرهای (۲۸) و (۳۳)، رشته‌های تزئینی از مهره و صدف به سُرنَا آویزان شده که نمایانگر یک رسم رایج در آرایش و احترام به سازها است؛ همان‌گونه که برای نمونه در بلوچستان به گوشه‌های رباب انواع صدف آویزان می‌کنند (نگاه کنید به مسعودیه، ۱۳۸۹: ۴۲). با توجه به ابعاد سازهای ۱-ب به نظر نمی‌رسد هیچ‌یک از آن‌ها کُرنا یا کره‌نای یا خرنای را نمایندگی کنند که «در دوران قدیم، مانند کوس از

از ظواهر نگاره‌های اثر پیداست، این دیوان بعدها سر از دربار گورکانی هند درآورده و در حدود سال ۱۰۱۴ق، هم‌زمان با فرمانروایی شاه عباس در ایران عصر صفوی و جهانگیرشاه در تخت‌گاه گورکانیان هند، دوباره آراسته و پیراسته شده و به شکل و شمایل تازه درآمده‌است. می‌دانیم اندکی پیش‌تر، در سال ۹۵۰ق، شاه‌طهماسب صفوی شمار چشمگیری از هنرمندان کارگاه سلطنتی خود را همچون هدیه به همایون، شاهزاده پناهنده هند، هبه کرده بود (ر.ک میثمی، ۱۳۸۹: ۱۲۰-۱۱۸). افزون بر این، «در میان مهاجران به هند تعداد هنرمندان، اعم از شاعر، خطاط، نقاش و موسیقی‌دان، قابل توجه است. گلچین معانی از ۷۴۱ مهاجر نام می‌برد که شعر نیز می‌سرودند ... علاوه بر هنرمندانی که گلچین معانی ذکر می‌کند، موسیقی‌دانانی نیز به هندوستان مهاجرت کردند» (همان، ۱۱۷)؛ یا به اجبار و اختیار تبعید شدند؛ و احتمالاً آن هنرمندان در بازآفرینی نسخه نقش اساسی ایفا کرده‌اند که این معنی در سبک التقاطی نگاره‌ها هم آشکار است.

اما آن‌چه ارزش و اهمیت این نسخه را از جنبه مطالعات سازشناسی دوچندان می‌کند، نگاره‌های نوازندگان است که در «خانه‌های تزئینی» حاشیه اشعار به تصویر درآمده‌است. نسخه الکترونیکی این کتاب مشتمل بر ۲۵۱ تصویر است، از اوراق کاغذی به ابعاد ۲۵۰ در ۱۸۰ میلی‌متر. روی هم رفته، ۳۴ نوازنده در این نسخه تصویر شده‌اند که غالب آن مربوط به نیمه نخست کتاب است - ضمن آنکه سبک نگاره‌ها هم در نیمه دوم کتاب دستخوش تغییرات آشکاری شده‌است. نویسندگان مقاله حاضر تاکنون هیچ یک از آثار نسخ خطی تاریخ نگارگری ایران را مشاهده نکرده‌اند که به این میزان ساز و نوازنده و احتمالاً خواننده، آن هم بدون در نظر گرفتن ارتباط حضورشان با اقتضای محتوای متن ادبی، در آن به تصویر کشیده شده باشد. و این خود تأییدکننده اهمیت کم‌نظیر نسخه مذکور است. ما پس از بررسی دقیق و کامل این نسخه، تمامی نگاره‌های نوازندگان را در اندازه‌های یکسان جدا کرده‌ایم که در تصویرهای (۱) تا (۳۴)، به ترتیب صفحه‌های دیوان از نظر می‌گذرد. در توضیح هر تصویر شماره برگه مربوطه آورده شده‌است. برای نمونه، «۲۷» به معنای پشت برگه دوم، و «۳۲» به مفهوم روی برگه سوم است. در برخی برگه‌ها، تصویر دو نوازنده موجود بوده که آن‌ها را با حروف *a* و *b*، پس از شماره برگه از هم متمایز کرده‌ایم. گدهایی به هر تصویر اختصاص داده شده که معرّف گروه سازهاست و در ادامه به شرح آن می‌پردازیم. البته شناسایی سازها

دو گوشی می‌بینیم، ولی در تصویر (۶) سه گوشی مشاهده می‌شود. گوشی‌ها در تصویرهای (۱۲) و (۱۵)، رسم نشده‌اند. در واقع، «کمانچه در نگاره‌های مختلف با تعداد زه‌های متفاوتی ترسیم شده که در میان آن‌ها فراوان‌ترین نوع، کمانچه با تعداد سه زه است» (ذاکر جعفری، ۱۳۹۶: ۸۲). تمامی این سازها پایه‌های بلند یا کوتاه دارند. کاسه در تصویر (۲۷) بزرگ‌تر از بقیه نمونه‌ها است و شاید با توجه به توضیح‌های مراغی بتوان این ساز را غُرْک خواند: «اما غُرْک و آن هم از مجرورات است و آن سازی بُود که کاسه آن بزرگ‌تر باشد از کاسه کمانچه ... اما آواز کمانچه الطف و الذّ باشد و مستقیم‌تر از آن» (مراغی، ج: ۱، ۲۲۱). کاسه کمانچه در تصویر (۱۲) که به دست زن فرشته‌سانی است چندتکه یا ترک‌های، در تصویر (۱۳)، تقریباً تخت و در تصویر (۲۵)، لوزی یا بادامی شکل است که نمونه اخیر نادر و عجیب می‌نماید. دسته ساز در تصویر (۱۵)، با پولک‌هایی تزئین شده است.

#### گروه ۴

سازهای زهی (به اصطلاح قدما ذوات‌الاولتار یا آلات مُهتزه)، شامل:

(آ) رُبَاب با کاسه گلدانی شکل شبیه گل لاله؛

(ب) عود، تنبور و سازهای مشابه (مقیّادات ذوات‌الاولتار)؛

(ج) قانون (مطلقات ذوات‌الاولتار یا معازف).

با دقت در تصویرهای (۹)، (۱۹)، (۲۱)، (۳۰) و (۳۴) سازی را در دست نوازندگان می‌بینیم که با وجود تفاوت‌ها چند ویژگی مشترک دارند. کاسه تمام این سازها، گلدانی شکل یا تا اندازه‌ای شبیه به فرم گل لاله است. سرپنجه همگی کج است و بر روی صفحه ساز پوست مدوّری جای گرفته که رنگ آن از رنگ چوب کاسه متمایز است. دسته ساز هم به جز در تصویر (۱۹)، نسبتاً کوتاه است و در هیچ‌یک داستان‌دار نیست؛ تنها بر روی دسته و صفحه ساز در تصویرهای (۲۱) و (۳۰) تزئیناتی دیده می‌شود. به جز نوازنده تصویر (۹)، چهار نوازنده دیگر یا آشکارا مضرابی به دست راست دارند، یا حالت دست‌شان به گونه‌ای است که می‌توان حدس زد ساز را با مضراب می‌نوازند.

در تعداد زه‌ها و گوشی‌های این سازها البته اختلاف وجود دارد. در تصویر (۹)، چهار گوشی در طرفین سرپنجه و چهار زه در تناظر با آن قرار دارد. در تصویر (۱۹)، اگر چه زه‌های ساز دیده نمی‌شود، ولی چهار گوشی این بار همه در یک طرف سرپنجه قرار گرفته است. در تصویر (۲۱)، سه زه و سه گوشی می‌بینیم که دو گوشی در یک طرف و گوشی دیگر در طرف دیگر سرپنجه قرار گرفته است. در تصویر

سازهای مهم در کارزارها به شمار می‌رفته است» (طهماسبی مراغی، ۱۳۹۵: ۲۰۱).

#### گروه ۲

##### سازهای کوبه‌ای = دایره

جالب است که در این مجموعه از بین آلات مختلف کوبه‌ای، یا به بیانی ذوات‌النقرات، فقط دایره در تصویرهای (۷)، (۱۱)، (۱۶)، (۱۸)، (۲۲) و (۳۱) به چشم می‌خورد و نشانی از دیگر سازهای این خانواده، مانند طبل و نقاره و کوس و تبیره و تمبک و دف، همچنین کاسات و طاسات و الواح نیست؛ شاید به این دلیل که آن سازها اغلب ساز رزم و اعلام‌اند، نه ساز بزم؛ و این نگاره‌ها نیز نه برای اثری حماسی همچون شاهنامه فردوسی، بلکه برای آرایش حواشی دیوان حافظ تدارک دیده شده‌اند. در غرب، «دایره‌زنگی به معنای اخص خود ساز نوازندگان دوره گرد [یا کولی/لولی] به حساب می‌آید. نوازندگان مزبور ساز را موقع اجرا به هوا پرتاب می‌کنند و در نهایت مهارت آن را دوباره می‌گیرند ... تعداد ۵ پلاک به‌طور مضاعف [بر جداره دایره زنگی] متأثر از فرهنگ ایران است و سیم رزونانس روی پوست از فرهنگ عرب تأثیر گرفته است.» (مسعودیه، ۱۳۸۹: ۴۶). اما در هیچ یک از این شش تصویر، همه سنجک‌های دایره معلوم نیست و دو تا از آن‌ها پشت دو دست یا بدن نوازنده پنهان شده است. در این گروه، تصویرهای (۱۶) و (۱۸) از هر جهت مشابه هم‌اند. تا به این‌جا تکلیف نیمی از سازها روشن شد.

#### گروه ۳

سازهای آرشه‌ای (به اصطلاح قدما مجرورات) = کمانچه (با یا بدون کمانه) و سازهای مشابه. در تصویرهای (۶)، (۱۲)، (۱۳)، (۱۵)، (۲۵) و (۲۷) سازهایی از خانواده کمانچه را می‌بینیم. در دو تصویر (۶) و (۱۲) خود سازها با ویژگی‌های ظاهری که از کمانچه می‌شناسیم، همخوانی دارند، ولی آرشه یا کمانه‌ای به دست نوازنده نمی‌بینیم. از توضیح‌های عبدالقادر مراغی (ج: ۱، ۲۲۰ و م: ۱۳۳) درباره چگونگی کوک کردن کمانچه چنین بر می‌آید که این ساز دو زه و دو گوشی داشته است. حسن کاشانی، سازی با عنوان غَشک را با همان ویژگی‌های کمانچه معرفی می‌کند و درباره آن می‌نویسد «متوسط بُود در کوچکی و بزرگی، و مستدیر شکل باشد و بر دو طرف آن دو سوراخ بکنند چنان‌چه یکی فراخ‌تر از یکی دیگر باشد از برای دسته، و وجه طاسک برقی [ورقی] متساوی‌الأجزاء بپوشد ... و دو وتر در آن برکشند» (بینش، ۱۳۷۱: ۱۱۳)، و در عوض آرشه این غَشک را کمانچه می‌خواند. در تصویرهای (۱۳)، (۲۵) و (۲۷) بر مبنای توضیح‌های مراغی و کاشانی



(۳۰)، چهارگوشی در طرفین سرپنجه و فقط دو زه دیده می‌شود. و در پایان، در تصویر (۳۴)، دو زه با پنجگوشی روی سرپنجه هیچ‌گونه هم‌خوانی ندارد. بنابراین روی هم رفته، در این پنج نمونه، ۳ تا ۵ گوشه و ۳ یا ۴ زه در ساختار ساز قابل تشخیص است.

اگر به تصاویر موجود در کتاب کنزالتحف نگاه کنیم، در می‌یابیم که احتمالاً منظور نگارگران از ترسیم این سازها «رُباب» بوده‌است. عبدالقادر مراغی در مقاصدالآلحان در معرفی رُباب می‌نویسد «آن سازی بود که بعضی بر آن سه وتر بندند و بعضی چهار و بعضی پنج، و اوتار آن مزوج بندند چنانکه هردو وتر را حکم یک وتر باشد و اصطحاب [کوک] معهود آن همچون اصطحاب معهود عود باشد» (مراغی، م: ۱۲۹؛ نگاه کنید به تصویرهای (۳۸) و (۳۹) در پی‌نوشت مقاله). مراغی در جامع‌الآلحان اشاره کرده که رُباب را «اهل اصفهان و فارس بیشتر در عمل آورند ... و آن را در تألیف الحان، همان حکم اوتار عود باشد» (مراغی، ج: ۱: ۲۲۰-۲۱۹)؛ ولی این‌جا هم اطلاعات بیشتری در پیوند با شکل ساز و ساختار کاسه و دسته و سرپنجه آن ارائه نداده‌است. توصیف‌های حسن کاشانی در کنزالتحف گویاتر است «کاسه رُباب بیشتر از چوب زردآلو می‌سازند ... و کاسه می‌باید که به‌غایت تُنک باشد و ناهموار نبُود ... و رُباب را دو بطن [شکم، کاسه] هست، یعنی دو عمق: یکی عمق کاسه، دوم عمق گردن کاسه... و رُباب شش وتر دارد از سه نوع ابریشم» (بینش، ۱۳۷۱: ۱۱۳). او به جوشاندن چوب ساز در شیر هم اشاره کرده تا نُقر کاسه یا کندن آن برای قراردادن برق/ وَرَق (پوست نازک) آسان‌تر باشد. مراغی تعداد زه‌های رُباب را ۳، ۴ یا ۵ جفت و کاشانی ۶ وتر ذکر کرده که می‌توان نتیجه گرفت منظور او هم سه جفت وتر بوده‌است. مؤلف ناشناس کتاب فارسی فی فن‌الآلحان هم تعداد زه‌های رُباب را سه وتر بیان کرده‌است (حسینی، ۱۳۹۱: ۱۴۰). اگر چه به سبب کم‌دقتی عمومی نگارگران در ترسیم جزئیاتی همچون گوشه و سیم و خرک، مطابقت دادن توصیفات سازشناسانه قدما با تصویرهای ترسیم‌شده به وسیله نگارگران همواره به طور کامل ممکن نیست؛ اما با توجه به دوبخشی بودن کاسه و پوست‌دار بودن آن می‌توان با ضریب اطمینان بالایی به این جمع‌بندی رسید که سازهای گروه ۴-۱ از نوع رُباب‌اند.

تا اندازه‌ای عجیب است که از مجموع نسبتاً پرتعداد سازهای زهی این مجموعه فقط یک نمونه را می‌توان با معلومات‌مان از ساز بسیار مهم عود در موسیقی قدیم ایران مطابقت داد و آن تصویر (۱۷)

است؛ این در حالی است که «در رسالات و نسخ خطی فارسی موسیقی، عود اشرف آلات به حساب می‌آید» (مسعودیه، ۱۳۸۹: ۱۸۳). حتی ماکس وبر در پژوهش معروف جامعه‌شناختی خود درباره موسیقی به این نکته اشاره کرده و نوشته است که عود در خاورمیانه «محمل تحول مبسوط و عمیق گام بود ... درست مانند جایگاهی که کیتارا برای جهان هلنی، مونوکورد برای غرب و فلوت بامبو برای چین داشت» (وبر، ۱۳۹۵: ۲۳). «می‌توانیم ادعا کنیم که این ساز در تمام دوران ساسانی (یعنی نزدیک به ۳۳۰ سال) و بعد از آن تا روزگار ایلخانیان (۷۵۰ سال بعد از هجرت) ساز مسلط موسیقی ایرانی و عرب بوده است» (حجاریان، ۱۳۹۳: ۱۹۳-۱۹۲). بنابراین می‌توان چنین پنداشت که خلق نگاره‌های این نسخه در زمان و مکانی انجام گرفته که ساز عود در مقایسه با دیگر سازهای زهی همچون رُباب رفته‌رفته اهمیت خود را از دست می‌داده و به دست فراموشی سپرده می‌شده است. گستره صوتی محدود عود و دشواری نوازندگی آن می‌توانسته از دلایل این امر باشد. دسته کوتاه عود نسبت به سازهای خانواده تنبور موجب می‌شده دستی که کار گرفت-و-گشاد سیم‌ها بر دسته را به عهده دارد، به جای حرکت در طول دسته، سیم‌ها را در عرض دسته بگیرد که پیداست تردستی و چابکی بیشتر سرانگشتان را می‌طلبیده است. همچنین، شاید ویژگی‌های آکوستیکی و صدادهی سازهای با کاسه پوستی مانند رُباب با طبع زیباشناختی زمانه هم‌سوتر بوده‌است. کما اینکه تا دوران زند و قاجار ساز تازی جای عود را به کلی اشغال می‌کند که بر هر دو بخش کاسه دوتکه‌اش پوست می‌کشند.

ولی درباره عود مشهود در تصویر (۱۷)، باید گفت کاسه آن از نوع کوچک و نسبتاً کشیده و گلابی‌شکل (امرودی) است. صفحه ساز به صورت سه‌تکه ترسیم شده که تکه میانی عریض‌تر بدون هاشور مشخص شده‌است. هشت گوشه در طرفین سرپنجه کج ساز وجود دارد که می‌تواند بیانگر این نکته باشد که این ساز همان «عود قدیم» است: «بر آن چهار وتر بندند مزوج و آن هشت وتر بود که به چهار آهنگ سازند» (مراغی، م: ۱۲۶). اوتار این عود به خوبی پیدا نیست ولی می‌توان وجود دستان بر دسته کوتاه ساز را با اندکی دقت مشاهده کرد. ذاکر جعفری (۱۳۹۶: ۴۶) ادعا کرده که «از میان ده‌ها نگاره مربوط به قرن هفتم تا دوازدهم قمری تنها می‌توان در دو نمونه دستان‌هایی را روی دسته عود تشخیص داد»، که همین یک نمونه که از پی یک مطالعه محدود موردی یافت شده برای ابطال ادعای فوق و لزوم تجدید نظر در آن کفایت می‌کند.



پیکره‌ها را نیز گاه به سختی می‌توان فقط از روی چهره تعیین کرد. اگر پوشاک را ملاک بگیریم، باید گفت از آن جا که از دوره تاریخی مورد نظر مقاله حاضر، پوشاک و منسوجات بسیار کمی به جا مانده، «هرگونه بحث قاطع و مطمئن راجع به لباس ... مشکل است ... حدس‌هایی که در مورد پوشاک مردم ... بر پایه منابع موثق و لباس‌های باقی‌مانده از آن دوران زده می‌شود، احتمالاً با کمک سایر منابع تجسمی ... به حقیقت نزدیک می‌گردد» (سیمز، ۱۳۸۳: ۱۷۷ و ۱۸۳). پوشاک پیکره‌ها، مانند تن‌پوش و سرپوش و زیورآلات، با توجه به آمیختگی‌هایی که بین پوشاک مردانه و زنانه وجود دارد به تنهایی نمی‌تواند راهنمای قطعی و مستندی به شمار رود. در منبع‌های تصویری، «بارها دیده شده که هم مردان و هم زنان اغلب یک عبا روی دوششان انداخته‌اند» (همان، ۱۸۷).

درباره نگاره‌های حاضر، وجود محاسن (ریش و سبیل) بر چهره ۱۶ پیکره تکلیف جنسیت آن‌ها را بی‌گمان روشن می‌کند. اگر با دقت به مقایسه و تطبیق تصویرهای (۱)، (۲)، (۵)، (۹)، (۱۱)، (۱۶)، (۱۷)، (۱۸)، (۱۹)، (۲۱)، (۲۲)، (۲۳)، (۲۷)، (۲۸)، (۳۰) و (۳۳) بنگریم در می‌یابیم به جز در محاسن از برخی جنبه‌های دیگر نیز اشتراکاتی بین آن‌ها برقرار است. گزینه رنگی پوشاک این نوازندگان فقط محدود به طیفی خاکی/خاکستری و در مواردی طلائی است و هیچ تنوع رنگی دیگری به چشم نمی‌آید. فقط در دو مورد تصویرهای (۲۲) و (۲۸)، خط‌های کناره‌نمای شال و دستار با رنگی از طیف قرمز برجسته شده‌است. همگی این نوازندگان دستاری بر سر و شالی بر کمر دارند؛ ولی بر بالای دستار آن‌ها هیچ آذینی مانند پَر دیده نمی‌شود.

اکنون اگر همین دو شاخصه مشترک میان نوازندگان مرد محاسن‌دار، یعنی نبود تنوع طیف رنگی در پوشاک و سادگی دستار را ملاک بررسی و دسته‌بندی جنسیتی قرار دهیم، می‌توان به یافته‌های جالبی رسید. نوازندگان در تصویرهای (۳)، (۱۰)، (۱۳)، (۲۶)، (۲۹)، (۳۱) و (۳۴) اگر چه محاسن ندارند، ولی دو معیار پیش‌گفته در مورد آن‌ها صادق است و به احتمال بسیار زیاد مرد هستند. ضمن آنکه به صورت شهودی هم می‌توان آن‌ها را مرد به شمار آورد. برخلاف نوازندگان در تصویرهای (۴)، (۶)، (۷)، (۸)، (۱۲)، (۱۴)، (۱۵)، (۲۰)، (۲۴) و (۳۲) یا شالی به رنگ قرمز یا طرح‌دار بر کمر یا شانه دارند، یا دستارشان آذین‌دار و متفاوت با مردان است؛ پس می‌توان موافق با تشخیص شهودی رأی به زن بودن این نوازندگان داد (برای اطلاعات بیشتر

در تصویر (۴)، سازی می‌بینیم که از جنبه ساختار کاسه که دویخشی و فاقد پوست است نه عود می‌تواند باشد نه رُبَاب. اما این ساز کاسه ترنجی چندتکه، دسته کوتاه، و سرپنجه کج با شش گوشه دارد. بر مبنای توضیحات عبدالقادر بعید نیست که این ساز یا شش‌تای و یا روح‌افزای باشد؛ به‌ویژه وی درباره روح‌افزای می‌نویسد که «آن سازی بُود که کاسه آن بر شکل ترنجی بُود و بر آن شش وتر بندند» (مراغی، م: ۱۲۸). همچنین، در تصویر (۳)، سازی مهیم با کاربست کم‌ترین میزان و تنوع گزینه رنگی و دقت طراحی تصویر شده که احتمالاً تنبور باشد؛ چون کاسه‌ای یک‌قسمتی و نسبتاً کشیده، دسته‌ای بلند و سرپنجه‌ای مستقیم دارد. به سختی می‌توان چند گوشه را که به رنگ طلائی در حاشیه قاب تزئینی نقش شده بر سرپنجه این ساز مشاهده کرد. با توجه به واضح نبودن این نگاره، دشوار بتوان یافته‌های بیشتری در پیوند با چیستی این ساز به دست داد.

در تصویر (۱۴)، ساز قانون را بر پای نوازنده می‌بینیم که کاسه طنینی آن به شکل تقریبی دوزنقه‌ای رسم شده که یک ضلع آن قائمه و ضلع مقابل آن منحنی‌ست. هفت الی هشت گوشه را بر ضلع قائمه می‌توان تشخیص داد؛ در حالی که در نگاره‌ها گوشه‌ها معمولاً بر روی ضلع منحنی قانون ترسیم می‌شده‌اند. تعداد گوشه‌ها و زه‌ها بی‌گمان، مطابق با واقعیت قانون نیست؛ چرا که برای نمونه، کنزالتحف ۶۴ وتر برای قانون ارائه می‌کند (بینش، ۱۳۷۱: ۱۱۷).

در پایان، درباره سازهای دو تصویر (۸) و (۲۳) می‌توان گفت که شکل کلی سرپنجه این دو ساز بی‌شباهت به کمانچه نیست؛ ولی دسته و کاسه آن‌ها شباهتی به کمانچه ندارد. ضمن آنکه کمانی در کار نیست. دسته دراز، نازک و ظریف در تصویر (۸)، یادآور سازی از خانواده تنبور به نام «ستا» یا همین سه‌تار امروزی است و کاسه کوچک آن به تمبوره امروزی شبیه است. کاسه یک‌تکه گلابی‌شکل در تصویر (۳۲)، در میان نگاره‌ها بسیار نادر است. شش گوشه در طرفین سرپنجه مستقیم این ساز رسم شده که با دسته بسیار باریک و ظریف آن نمی‌خواند. به هر روی، ما این دو ساز را در زیرگروه ۴-ب در نظر گرفته‌ایم.

### ترکیب جنسیتی نوازندگان

در سنت نگارگری ایرانی، و همچنین سبک هندی-گورکانی، نه تنها در بسیاری از مواقع زمان و مکان رخدادها دقیقاً معلوم نیست؛ که هویت و جنسیت

تن‌پوش و سرپوش این نوازنده خاص و متفاوت است. حالت بدن او و شیوه نوازندگی و سازی که می‌نوازد هم خاص و عجیب است. ما این نوازنده را نیز مرد در نظر گرفته‌ایم، ولی احتمالاً نگارگر مُرادى از رسم چنین پیکره کولی‌واری داشته که دقیقاً بر ما معلوم نیست. محققى این نوازنده را «اروپایى» قلمداد کرده‌است (Losty, 1985: 866).

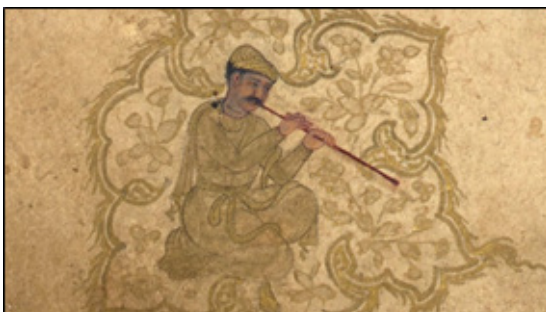
در این باره نگاه کنید به آقاحسین شیرازی، ۱۳۸۲: ۱۶۹-۱۵۷). همچنین، سه نوازنده اثیری در این جمع بال دارند و می‌توان گفت منظور نگارگر از ترسیم آن‌ها در این شمایل تجسم فرشتگان و موجودات فرازمینی بوده‌است. این سه پیکره هم با توجه به اندام و آرایش موها بی‌گمان زن هستند. یک مورد باقی‌مانده (تصویر (۲۵)) نیازمند بررسی بیشتر است.



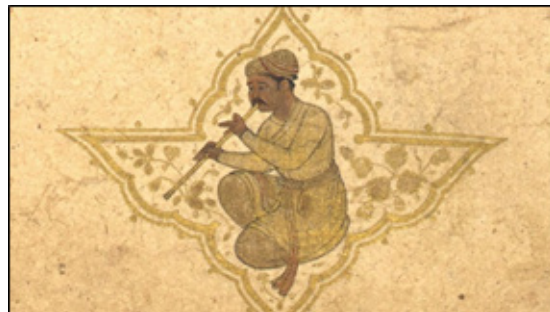
تصویر ۴: نوازنده شش‌تای / روح‌افزای (۴-ب) | زن | ۴r-a



تصویر ۱: نوازنده نی (۱-آ) | مرد | ۲۷



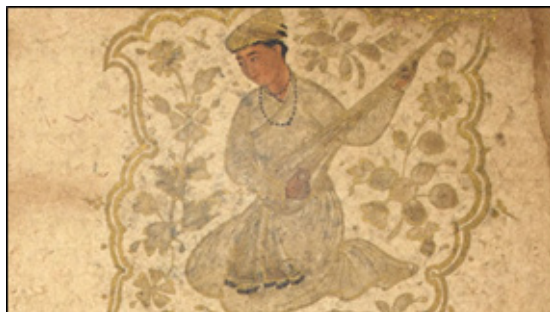
تصویر ۵: نوازنده نی (۱-آ) | مرد | ۴r-b



تصویر ۲: نوازنده نی (۱-آ) | مرد | ۳r

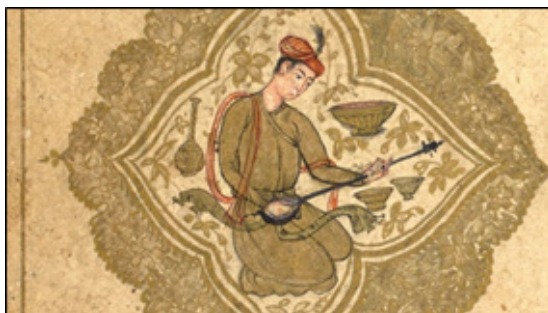


تصویر ۶: نوازنده کمانچه (۳) بدون کمانه | زن | ۴r-a

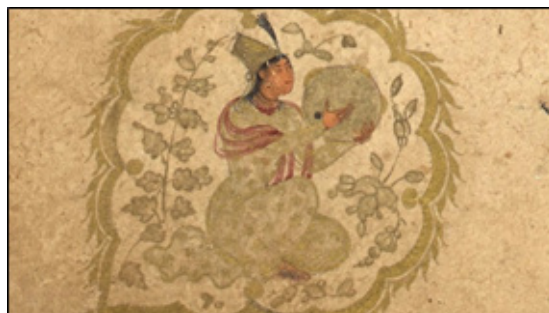


تصویر ۳: نوازنده تنبور (۴-ب) | مرد | ۳۷

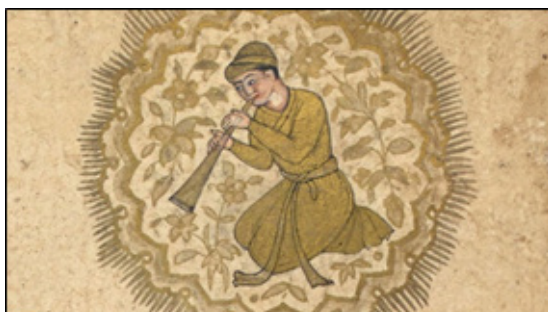




تصویر ۸: نوازنده ساز ناشناس (۴-ب) | زن | ۱۰۳



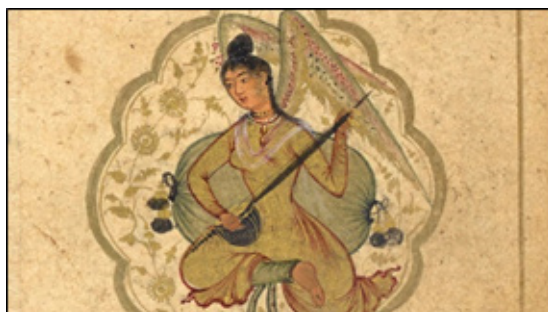
تصویر ۷: نوازنده دایره (۲) | زن | ۶۳-b



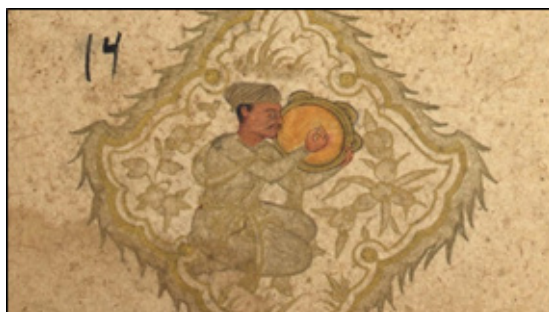
تصویر ۱۰: نوازنده سونا (۱-ب) | مرد | ۱۳۷



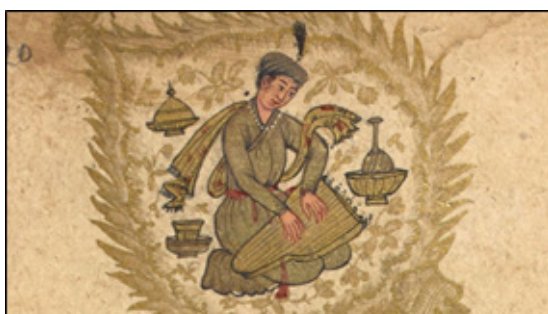
تصویر ۹: نوازنده ریاب (۴-آ) | مرد | ۱۱۳



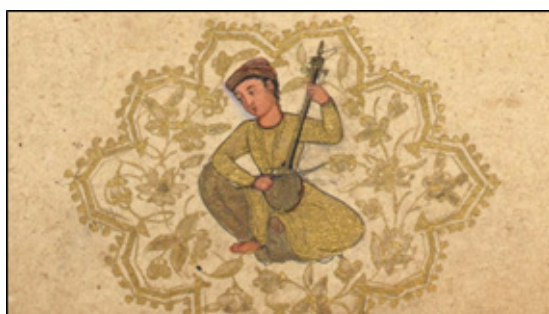
تصویر ۱۲: نوازنده کامانچه (۳) بدون کمانه | فرشته/زن | ۱۸۷



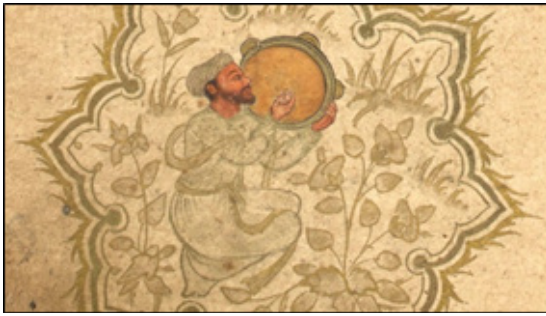
تصویر ۱۱: نوازنده دایره (۲) | مرد | ۱۶۷



تصویر ۱۴: نوازنده قانون (۴-ج) | زن | ۲۰۳



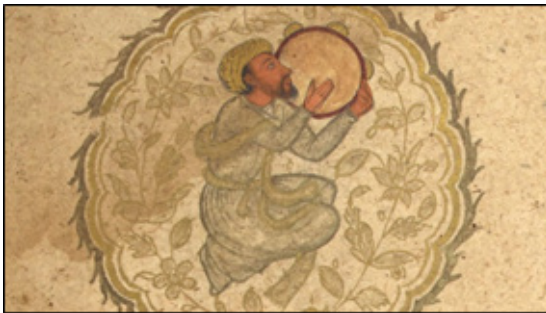
تصویر ۱۳: نوازنده کامانچه (۳) | مرد | ۱۹۷



تصویر ۱۶: نوازنده دایره (۲) | مرد | ۲۱۲



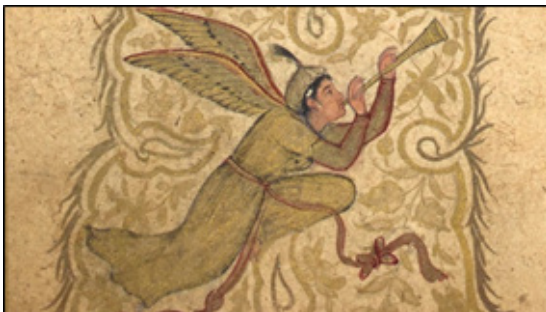
تصویر ۱۵: نوازنده کمانچه (۳) | زن | ۲۰۷



تصویر ۱۸: نوازنده دایره (۲) | مرد | ۲۸۷-a



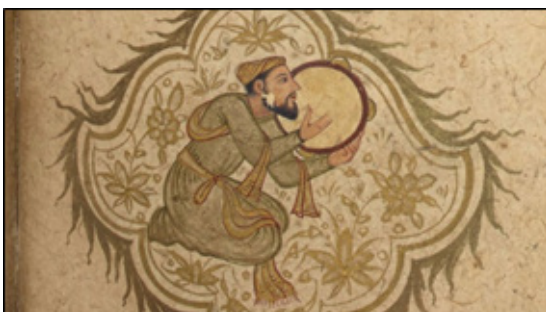
تصویر ۱۷: نوازنده عود (۴-ب) | مرد | ۲۵۲



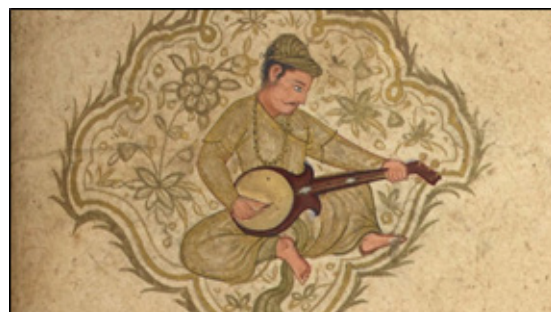
تصویر ۲۰: نوازنده سونا (۱-ب) یا صور | فرشته/زن | ۳۰۲



تصویر ۱۹: نوازنده رباب (۴-آ) | مرد | ۲۸۷-b

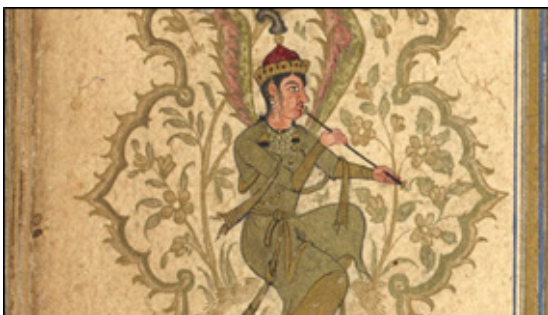


تصویر ۲۲: نوازنده دایره (۲) | مرد | ۳۲۷-b

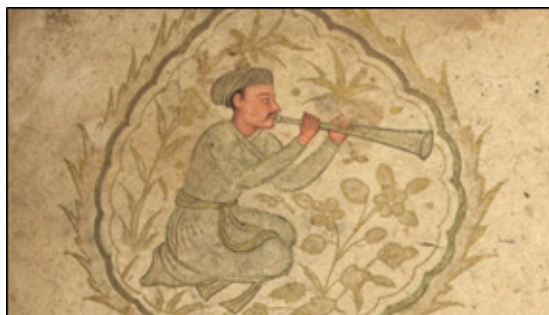


تصویر ۲۱: نوازنده رباب (۴-آ) | مرد | ۳۲۷-a





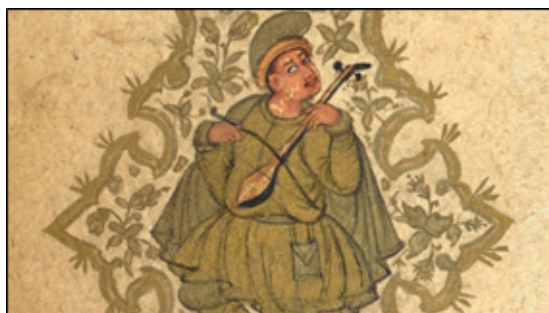
تصویر ۲۴: نوازندهٔ مزمار (آ-۱) | فرشته/زن | ۴۰۲



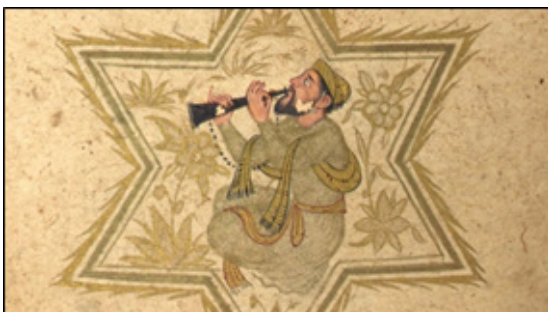
تصویر ۲۳: نوازندهٔ سرنا (ب-۱) | مرد | ۳۹۷



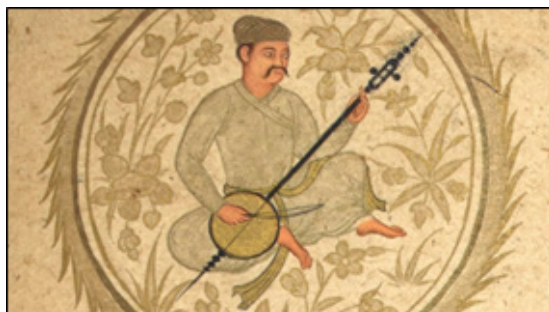
تصویر ۲۶: نوازندهٔ نی (آ-۱) | مرد | ۴۹۲



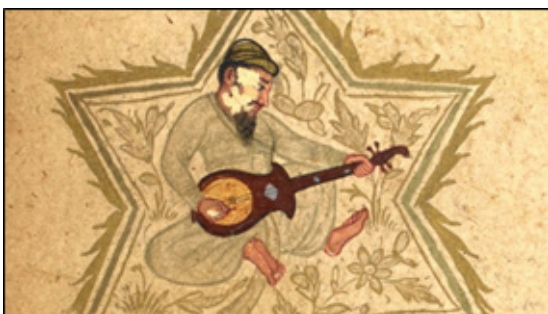
تصویر ۲۵: نوازندهٔ کمانچه (۳) | مرد/کولی | ۴۷۲



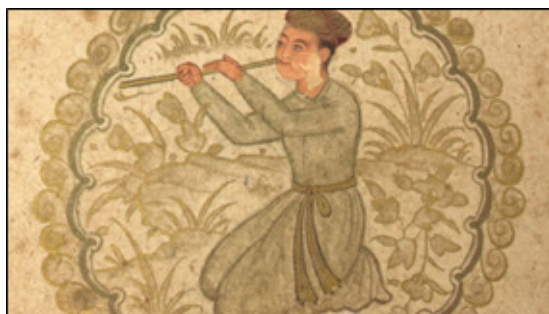
تصویر ۲۸: نوازندهٔ سرنا (ب-۱) | مرد | ۵۷۲



تصویر ۲۷: نوازندهٔ کمانچه (۳) | مرد | ۴۹۷



تصویر ۳۰: نوازندهٔ رُباب (آ-۴) | مرد | ۶۰۲



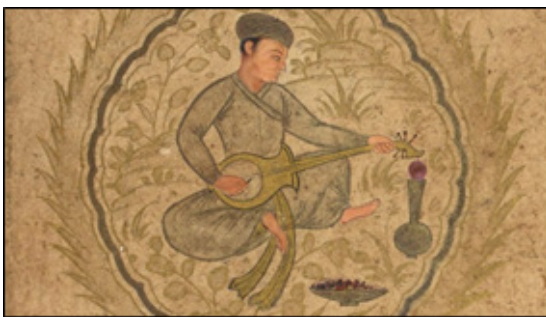
تصویر ۲۹: نوازندهٔ نی (آ-۱) | مرد | ۵۸۲



تصویر ۳۲: نوازنده ساز ناشناس (۴-ب) | زن | ۶۷۲



تصویر ۳۱: نوازنده دایره (۲) | مرد | ۶۲۷



تصویر ۳۴: نوازنده رباب (۴-آ) | مرد | ۱۰۹۲



تصویر ۳۳: نوازنده سرنا (۱-ب) | مرد | ۷۰۷

منبع تصویرها: British Library, I. O. Islamic 2067

### نتیجه‌گیری تحلیل کمی

در این بخش، یافته‌های به‌دست‌آمده از تحلیل کمی سازها و جنسیت نوازندگان را که در بخش پیشین دسته‌بندی و شناسایی شد، در قالب جدول (۱)، ارائه می‌کنیم:

جدول ۱: ترکیب جنسیتی نوازندگان گروه‌های مختلف سازها (مأخذ: نگارندگان)

گروه ساز / جنسیت	مرد	زن	مجموع
۱-آ   نی و سازهای مشابه بدون زبانه	۵	۱	۶
۱-ب   سرنا و سازهای مشابه زبانه‌دار	۴	۱	۵
۲   سازهای کوبه‌ای (دایره)	۵	۱	۶
۳   سازهای آرشه‌ای (کمانچه با یا بدون کمان)	۳	۳	۶
۴-آ   رباب با کاسه گلدانی شکل	۵	۰	۵
۴-ب   عود، تنبور و سازهای مشابه	۲	۳	۵
۴-ج   قانون	۰	۱	۱
مجموع	۲۴	۱۰	۳۴



ابتدا در هرات و سپس در دربار گورکانی هند به درازا کشیده‌است. سی و چهار نگاره از نوازندگان مورد بررسی قرار گرفت و سازها و جنسیت نوازندگان شناسایی شد. سازهای نی و سرنا، دایره، کمانچه یا غزک، رباب، عود، تنبور، ستا، شش‌تای یا روح‌افزای، و قانون در مجموعه حاضر حضور دارند. به نظر می‌رسد همان میزان که ساختار سازهایی مانند نی و سرنا و دایره ساده‌تر است، طراحی آن‌ها هم برای نگارگران آسان‌تر بوده و این شاید دلیلی بر آن باشد که نیمی از سازهای این مجموعه را همین سه ساز تشکیل می‌دهند. همچنین غلبه چشم‌گیر حضور رباب نسبت به سازهای مهم موسیقی قدیم ایران، یعنی عود و تنبور، خبر از تغییراتی در سازبندی رایج در این دوره (قرن یازدهم هجری) می‌دهد.

سه‌م نوازندگان زن در این نسخه چندان چشم‌گیر نیست. برخی سازها همچون قانون و سه‌تار که امروز نیز به طور کلیشه‌ای دارای شخصیت «زنانه» تصور می‌شوند، در این نسخه در دست زنان دیده می‌شود. همچنین، اگر سه موجود فرشته‌سان را در نظر بگیریم، هیچ یک از نوازندگان نی، سرنا و رباب در این مجموعه زن نیستند؛ و این تأییدکننده این مطلب است که سازهای بادی در قدیم هم اغلب به‌دست مردان نواخته می‌شده‌است. ضمن آنکه فقط یک نوازنده دایره را در شمایل زن می‌بینیم. به باور نگارندگان، اگر این ایده و روش در مطالعه و بررسی شمار بیشتری از نگاره‌ها و نسخ خطی تاریخ هنر ایران به کار گرفته شود، شاید یافته‌های روشن‌تری در زمینه جامعه‌شناسی تاریخی موسیقی

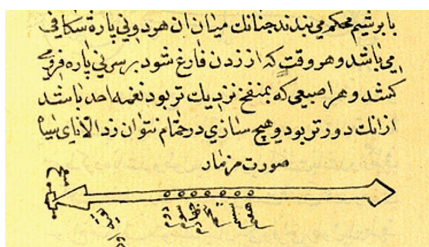
از محاسبه مقادیر موجود در جدول بالا، می‌توان به این نتیجه دست یافت که در بین ۳۴ نوازنده‌ای که در نگاره‌های این نسخه از دیوان حافظ می‌بینیم، حدود ۷۱٪ مرد و ۲۹٪ زن هستند؛ افزون بر آن، در این نسخه:

۱. اگر نوازندگانی را که در شمایل فرشته نقش شده‌اند جدا کنیم، همگی نوازندگان گروه سازهای بادی (نی و سرنا، ۱-ا و ۱-ب) مرد هستند.
۲. برخلاف تصور رایج، مبنی بر اینکه زمانی دایره‌نوازان زن بوده‌اند (نک. ردموند، ۱۳۸۶)، فقط یکی از شش نوازنده دایره (۲) زن است.
۳. نگارگران در مورد نوازندگان سازهای آرشه‌ای (۳) برای زن و مرد تقریباً سهمی برابر در نظر گرفته‌اند.
۴. هیچ کدام از پنج نوازنده رباب (۴-ا) زن نیستند.
۵. در مقایسه با سازهای بادی و کوبه‌ای، زنان بیشتری در حال نوازندگی سازهای زهی متفرقه (جز عود و تنبور) دیده می‌شوند (۴-ب).
۶. فقط یک‌بار ساز قانون به نمایش درآمده که آن یک بار هم، مطابق کلیشه جنسیتی رایج، نوازنده زن است (۴-ج).

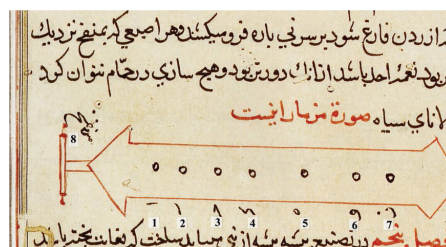
### تحلیل کیفی

در این مقاله، به بررسی سازشناسانه نگاره‌های سبک هندی-گورکانی در حواشی یک نسخه نفیس از دیوان حافظ پرداخته شد که کار خلق و تکمیل آن مابین اواخر دوره تیموری تا میانه دوره صفوی،

### پی‌نوشت: تصاویر سازها در کنزالتحف



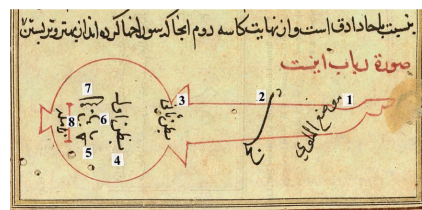
تصویر ۳۶: مزمرا (منبع: Bibliotheque National de France, 1121, f.175b).



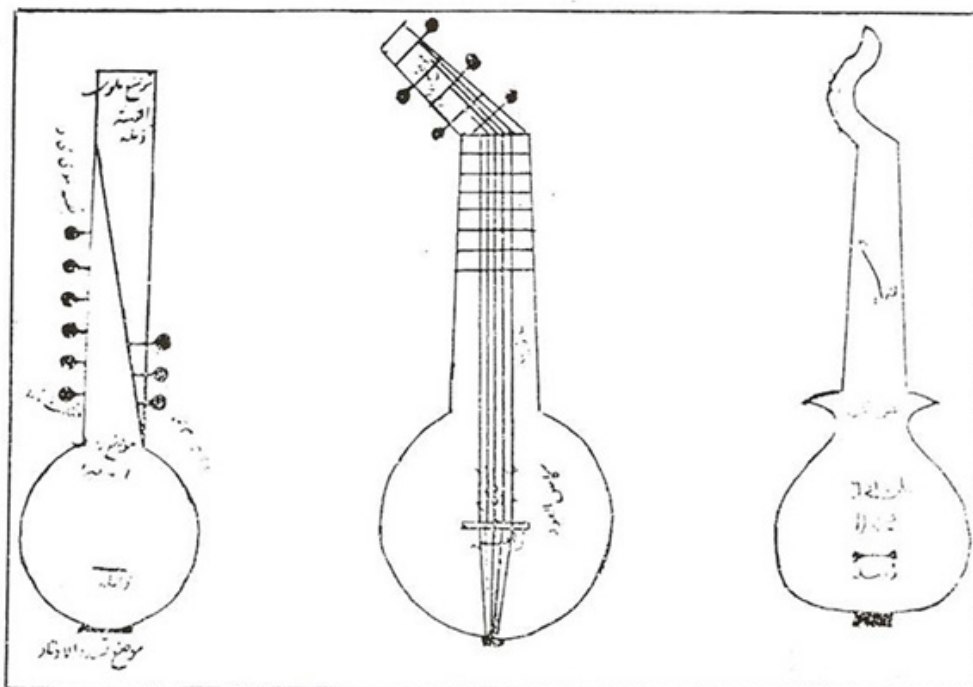
تصویر ۳۵: مزمرا (منبع: British Library, I. O. Islamic, 2067, f.18b).



تصویر ۳۸: عود (منبع: British Library, I. O. Islamic, 2067, f.17b).



تصویر ۳۷: رباب (منبع: British Library, I. O. Islamic, 2067, f.18a).



Mughni.

'Ud.

Rubab.

Persian Lutes in the "KANZ AL-TUHAF."

Written in 1345.

(British Museum MS. Add. 2361. Copied 1661-68).

تصویر ۳۹: لوت‌های ایرانی در کنزالتحف: رُباب، عود و مُغنی (منبع: British Library, MS. Add. 2361)

توجه است، ولی بی‌گمان جامعه آماری مطمئن و مناسبی را، به گونه‌ای که یافته‌های به‌دست‌آمده از آن را تعمیم‌پذیر قلمداد کنیم، در اختیارمان قرار نمی‌دهد.

ایران از جنبه ترکیب جنسیتی نوازندگان به ارمغان آورد؛ زیرا اگر چه تعداد نگاره‌های نوازندگان در نسخه حاضر در مقایسه با بسیاری نسخه‌های دیگر قابل

### منابع

- آقاحسین شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۸۲). *پوشاک زنان ایران از آغاز تا امروز*. تهران: انتشارات اوستا فراهانی.
- بینش، تقی (۱۳۷۱). *سه رساله فارسی در موسیقی: موسیقی دانشنامه علائی، موسیقی رسائل اخوان‌الصفاء، کنزالتحف*. تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- پاکباز، رویین (۱۳۷۹). *تفاشی ایران: از دیرباز تا امروز* (چاپ دهم). تهران: انتشارات زرین و سیمین، ۱۳۹۰.
- حافظ، شمس‌الدین محمد (ف. ۷۹۲ق). *دیوان اشعار*. لندن: کتابخانه بریتانیا. شماره ۱۴۱۳۹ Or. [نسخه خطی]. تاریخ کتابت ۸۷۴ق.
- [http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Or\\_14139](http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Or_14139)
- حجاریان، محسن (۱۳۹۳). *مکتب‌های کهن موسیقی ایران*. تهران: نشر گوشه.
- حسینی، سیدمحمدتقی (۱۳۹۱). *کتاب فارسی فی فن الالحن*. تهران: انتشارات سوره مهر.
- ذاکر جعفری، نرگس (۱۳۹۶). *حیات سازها در تاریخ موسیقایی ایران: از دوره ایلخانیان تا پایان صفویه*. تهران: مؤسسه فرهنگی-هنری ماهور.
- ردموند، لین (۱۳۸۶). *آن هنگام که دایره‌نوازان زن بودند*. ترجمه کیوان پهلوان و محمد ریاحی. تهران: مؤسسه فرهنگی-هنری ماهور.

- رسولتیف، جسور (۱۳۸۱). «آلات موسیقی در مینیاتورهای بهزاد»، *کتاب ماه هنر*، ۵۳ و ۵۴، ۳-۱۵۲.
- سیمز، الینور (۱۳۸۳). «پوشاک دوره مغول و تیموریان» در *پوشاک در ایران زمین* (دانشنامه ایرانیکا؛ مصور). زیر نظر احسان یارشاطر. ترجمه پیمان متین. تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر.
- شمس‌الدین آملی، محمدبن محمود [قرن ۸ق] (۱۳۸۱). *نفائس الفنون فی عرایس العیون* (۳ جلد). به تصحیح ابوالحسن شعرانی و ابراهیم میانجی. تهران: انتشارات اسلامیه.
- طهماسبی مراغی، طفول (۱۳۹۵). *فرهنگ سازها به همراه نمونه‌هایی از نظم و نثر ادب فارسی*. تهران: انتشارات سوره مهر.
- فارابی، محمدبن محمد (۱۳۹۲). *کتاب الموسیقی الکبیر*. ترجمه مهدی برکشلی، تهران: انتشارات سروش.
- فلاح‌زاده، مهرداد (۱۳۹۸). *مکتوبات فارسی در باب موسیقی: قرن پنجم تا نهم هجری قمری*. ترجمه سهند سلطاندوست، تهران: نشر مرکز.
- قطب‌الدین شیرازی، محمدبن مسعود (۱۳۸۷). *رساله موسیقی از ذرّة التاج لغرة الدباج*، (۲ جلد) تصحیح نصرالله ناصح‌پور، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
- کاشانی، حسن (قرن ۸ق). *کنزالتحف*. پاریس: کتابخانه ملی فرانسه. شماره S. P. ۱۱۲۱. [نسخه خطی]. تاریخ کتابت ۸۳۸ق.
- کاشانی، حسن (قرن ۸ق). *کنزالتحف*. لندن: کتابخانه بریتانیا (مجموعه هندوستان). شماره I. O. Islamic ۲۰۶۷. [نسخه خطی].
- کاشانی، حسن (قرن ۸ق). *کنزالتحف*. لندن: کتابخانه بریتانیا. شماره Or. ۲۳۶۱. [نسخه خطی]. تاریخ کتابت ۱۰۷۵ق.
- مراغی، عبدالقادر بن غیبی (۱۳۵۶). *مقاصد الأبحان*، به اهتمام تقی بینش، تهران: نگاه ترجمه و نشر کتاب.
- مراغی، عبدالقادر بن غیبی (۱۳۸۸). *جامع الأبحان*، مقابله و ویرایش بابک خضرائی، تهران: فرهنگستان هنر.
- مسعودیه، محمدتقی (۱۳۸۹). *سازشناسی*، تهران: انتشارات سروش.
- منصور، پرویز (۱۳۹۳). *سازشناسی*، تهران: انتشارات زوّار.
- میثمی، سیدحسین (۱۳۸۹). *موسیقی عصر صفوی*، تهران: فرهنگستان هنر.
- وبر، ماکس (۱۳۹۵). *بنیان‌های عقلانی و اجتماعی موسیقی*، ترجمه حسن خیاطی، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

## References

- Agha Hossein Shirazi, A. (2003). *Iranian Women's Clothing from the Beginning to Today*, Tehran: Avesta Farahani Publications, (Text in Persian).
- Binesh, T. (1992). *Three Persian Treatises on music: Music of Ala'i Daneshnama, Ekhwan al-Safa's Music Treatises, Kanz al-Tuhaf*, Tehran: Markaz-e Nashr-e Daneshgahi, (Text in Persian)
- Fallahzadeh, M. (2018). *Persian Writing on Music : A Study of Persian Musical Literature from 1000 to 1500 AD*, Translated by Sahand Soltandoost. Tehran: Nashr-e Markaz, (Text in Persian)
- Farabi, M. (2013). *Kitab Al Musiqā Al Kabir*. Translated by Mehdi Barkashli, Tehran: Soroush Publications, (Text in Persian).
- Hafez (d. 792 AH). *Diwan of Poems*. London: British Library. No. Or 14139. The date of writing: 874 AH. <[http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Or\\_14139](http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Or_14139)> (Manuscript) (Text in Persian)
- Hajarian, M. (2014). *Old Schools of Persian Music*, Tehran: Gusheh, (Text in Persian)
- Hosseini, S. M. T. (2012). *Ketab-e Farsi Fi Fann al-Alhan*, Tehran: Sureh Mehr Publications, (Text in Persian)
- Kashani, H. (14th century). *Kanz al-Tuhaf*. London: British Library. No. Or. 2361. The date of writing: 1075 AH. (Manuscript), (Text in Persian)
- Kashani, H. (14th century). *Kanz al-Tuhaf*. London: British Library (India Collection). No. I. O. Islamic 2067. (Manuscript), (Text in Persian).
- Kashani, H. (14th century). *Kanz al-Tuhaf*. Paris: National Library of France. No. S. P. 1121. The date of writing: 838 AH. (Manuscript), (Text in Persian).
- Losty, J. P. (2016). Ascetics and Yogis in Indian painting. *British Library Blog*, Retrieved July 16, 2022, from <<https://blogs.bl.uk/asian-and-african/2016/08/ascetics-and-yogis-in-indian-painting.html>>
- Losty, J.P. (1985). The "Bute Hafiz" and the Development of Border Decoration in the Manuscript Studio of the Mughals. *The Burlington Magazine*, 127(993), 855–871. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/882258>.
- Mansouri, P. (2014). *Organology*, Tehran: Zovar Publications, (Text in Persian)
- Maraghi, A. (1977). *Maqased al - Alhan*, Taqi Binesh (ed). Tehran: Book Translation and Publishing Company, (Text in Persian)
- Maraghi, A. (2009). *Djami'al-Alhan*. Babak Khazrai (ed), Tehran: Art Academy, (Text in Persian)

- Massoudieh, M. T. (2010). *Organology*, Tehran: Soroush Publications, (Text in Persian)
  - Maysami, S. H. (2010). *The Music of the Safavid Era*, Tehran: Art Academy, (Text in Persian)
  - Pakbaz, R. (2000). *Persian Painting; From Long Ago to Today* (10nd ed), Tehran: Zarrin and Simin Publications, (Text in Persian)
  - Qutbuddin Shirazi (2008). *A Treatise on Music from Durrat Al-Taj Leghora Al-Dabaj* [2 vols]. Nasrullah Nasehpour (ed), Tehran: Art Academy, (Text in Persian)
  - Rasoultiev, J. (2002). "Musical instruments in Behzad's miniatures". *The Monthly Book of Art*, 53 & 54, 152-153, (Text in Persian)
  - Redmond, L. (1997). *When the Drummers Were Women*, Translated by Keyvan Pahlavan and Mohammad Riyahi, Tehran: Mahour, (Text in Persian).
  - Shams al-Din Amuli [14th century] (2000). *Nafais al-Fanun fi Arais al-Ayun* [3 vols]. Abolhasan Shaarani and Ebrahim Miyanji (Eds). Tehran: Islamiyeh Publications. (Text in Persian)
  - Sims, E. (2004). "Clothing of the Mongol and Timurid Period" in *Clothing in Persia* (Iranica Encyclopedia; illustrated). Under the supervision of Ehsan Yarshater. Peyman Matin (trans). Tehran: Amir Kabir, (Text in Persian).
  - Tahmasebi Maraghi, T. (2006). *Dictionary of Musical Instruments. Along with Examples of Poetry and Prose of Persian Literature*. Tehran: Sureh Mehr publications, (Text in Persian).
- Tsuge, G. (2013). Musical Instruments Described in a Fourteenth-Century Persian Treatise, "Kanz al-tuhaf", *The Galpin Society Journal*, 66, 165-184
- Weber, M. (1958). *The Rational and Social Foundations of Music*, Translated by Hasan khayyati, Tehran: Elmi-o-Farhangi, (Text in Persian)
- Zaker Jafari, N. (2017). *The Lives of Instruments in the Musical History of Iran: From the Ilkhanate Period to the End of the Safavid Era*, Tehran: Mahoor Cultural-Art Institute, (Text in Persian)

## بازبینی میراثی منسوخ؛ شرحی بر فضای تصویری نقوش عیدی سازی

### چکیده

عیدی‌سازی گونه‌ای از چاپ دستی است که در اواخر دوره قاجار به وجود آمد، رواج یافت و در نهایت از بین رفت. در این شیوه، نقش‌های مختلف صحنه‌های مذهبی، حماسی، حکایت‌های عاشقانه و داستان‌های عامیانه با استفاده از قالب‌های چوبی بر روی کاغذ چاپ می‌شدند و این نمونه‌ها به صورت کارت و به عنوان عیدی در مکتب‌خانه‌ها به شاگردان هدیه داده می‌شد. آنچه امروز در اختیار ماست فقط برخی از قالب‌های عیدی‌سازی است که بر اثر استفاده پی‌درپی و مرور زمان فرسوده شده‌اند. هدف از پژوهش حاضر، معرفی این هنر مردمی و بررسی فضای تصویری و ساختاری نقش‌های آن است تا از این رهگذر آشنایی بیشتری با یکی از میراث‌های سنتی و هنر ایرانی به دست آید. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد؛ تصویرهای عیدی‌سازی با دارا بودن ویژگی زیبایی‌شناختی ساده و مضامین عامه‌پسند، بخشی از باورها و سلیقه‌های مردم دوره قاجار را بنمایانند که در قالب هنری غیر رسمی به پدیدار شده‌است و اجزای تشکیل‌دهنده آن نیز در خدمت ماهیت و عملکرد این هنر قرار گرفته‌اند. خط به عنوان عنصر اصلی ساختار باسمه‌ها، نقشی اساسی در شکل‌گیری ارزش‌های بصری این نقش‌ها ایفا می‌کند و محدودیت‌های تکنیکی را در قالب نقش‌هایی چون تیرگی، روشنی، بافت، ریتم و نقش‌پردازی جبران می‌نماید. روش پژوهش توصیفی-تحلیلی است و گردآوری اطلاعات با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و مشاهده آثار انجام پذیرفته‌است.

واژه‌های کلیدی: عیدی‌سازی، چاپ دستی، ارزش‌های بصری، عصر قاجار.

ندا شفیقی

دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[neda.shafiqy@gmail.com](mailto:neda.shafiqy@gmail.com)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۱۳

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41428.1144



## مقدمه

تأسیس چاپخانه در ایران و روند تاریخی آن به دست می‌دهد. پژوهش مرتبط دیگر با نام «عید، عیدی، عیدی‌سازی» (بوذری، ۱۳۸۶: ۵۴-۴۸) است که به عنوان اصلی‌ترین منبع در چارچوب نظری این جستار مورد استناد قرار گرفته‌است. نویسنده در این مقاله ضمن معرفی گونه چاپی عیدی‌سازی، پژوهش‌هایی میدانی در پیوند با هنرمند عیدی‌ساز ایران، سید علی علمدار، به عنوان تنها هنرمند شناخته‌شده این پهنه انجام داده و چگونگی کشف و شناسایی باسمه‌ها را شرح داده‌است. از دیگر پیشینه‌های مرتبط می‌توان به نوشتار ۴۴ خطی منوچهر انور در دایره‌المعارف فارسی مصاحب، اشاره کرد که به عنوان منبعی معتبر از آن استفاده می‌گردد و تا به امروز کامل‌ترین مطلب مکتوب در این باره است (دانشنامه مصاحب، ۱۳۵۶ ج ۱: مدخل عیدی‌سازی). با توجه به آنچه بیان شد پیشینه پژوهش‌های مرتبط با عیدی‌سازی به معرفی این گونه چاپی خلاصه می‌گردد. بر این اساس، مقاله حاضر با مرور اجمالی دستاوردهای پیشین، ساختار نقوش و عناصر تصویری چاپ عیدی‌سازی را نیز مورد بررسی قرار می‌دهد.

## روش انجام پژوهش

روش پژوهش توصیفی-تحلیلی است که با مراجعه به منابع اسنادی و مشاهده تصاویر این نقوش انجام می‌پذیرد. جامعه آماری تعداد بیش از ۳۰ تصویر چاپ‌شده از باسمه‌هاست که با مراجعه به پیشینه مورد اشاره و گالری برخط پایگاه مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان<sup>۲</sup> به دست آمده‌است. معیار انتخاب نمونه‌ها بر اساس سلامت تصاویر به‌جای مانده و سهولت دسترسی بوده‌است، همچنین آثاری که بیشترین نزدیکی را در تأمین هدف و پاسخ‌گویی به پرسش پژوهش داشتند، انتخاب شدند.

## واژه‌شناسی چاپ

چاپ در لغت به معنای نقش، اثر، مهر و نشان آمده و در متن‌های مختلف واژه‌های طبع، باسمه و تافت به عنوان هم‌معنای آن به کار رفته‌است. در اصطلاح، به عمل فن و صنعت تکثیر صورت نقوش دوبعدی (حروف، ارقام، خطوط، تصاویر و جز آن) به وسیله انداختن اثر این نقوش بر کاغذ، پارچه یا مواد دیگر، به ویژه چاپ مواد خواندنی با تصویر یا بدون تصویر بر روی کاغذ گفته می‌شود (دانشنامه مصاحب، ج ۱: ۷۸۵). «چاو»، در زبان فارسی به شکل چاپ و چاپخانه مانده که به جای واژه‌های عربی

چاپ دستی یکی از تکنیک‌های رایج در تکثیر آثار هنری به شمار می‌آید که در آن دخالت عامل انسانی بسیار زیاد است و بیش‌تر مراحل اجرایی آن مانند طراحی، آماده‌سازی واسطه چاپ، چاپ و همچنین عملیات پس از آن، به‌وسیله دست انجام می‌شود. شیوه‌های متفاوت آن شامل چاپ گود، چاپ برجسته، چاپ هم سطح، چاپ سیلک، چاپ باتیک و موارد مشابه است. در این گونه از هنر، تصویرها به طور غیر مستقیم خلق می‌شوند و شیوه‌های آن برای بیان تجربه جدید و خلاقانه هنرمند مناسب است. خاستگاه چاپ دستی در جهان مربوط به اثر دست‌های آغشته به دوده بر دیوار غارهای سنگی است، در ایران نیز نخستین نمونه‌های آن در مهرها و نقوش شان نمایان می‌گردد. اصطلاحی که در ایران به نوعی باسمه‌کاری با قالب چوبی گفته می‌شد سابقه‌ای دیرینه دارد. اما آنچه به نام عیدی‌سازی می‌شناسیم واژه‌ای است که برای نخستین بار به وسیله منوچهر انور<sup>۱</sup> پیشنهاد شد. عیدی‌سازی گونه‌ای از چاپ دستی مرسوم در عصر قاجار بود که هنرمند آن چند قالب چوبی تصویری و تزئینی با موضوع‌های مختلف را روی کاغذ نقش می‌کرد و سپس تصویرهای به‌دست‌آمده را با مرکب یا آب‌رنگ رنگ‌آمیزی می‌نمود. این تصویرها به وسیله ملاحا و ملاباجی‌ها خریداری می‌شد و نزدیک عید نوروز به شاگردان مکتب خانه‌ها هدیه داده می‌شد. عیدی‌سازی به عنوان هنری عامیانه و سنتی که در میان توده مردم شکل گرفته‌است، هرگز حامی قدرتمندی نداشت، به همین سبب، اطلاعات ما از آن محدود به تصاویری است که از تعداد حدود ۱۰۰ عدد قالب به دست آمده و متأسفانه بیشتر آن‌ها آسیب دیده‌اند و یا بدون شناسنامه و عنوان هستند. هدف از جستار حاضر، معرفی هر چه بیشتر و بهتر این میراث سنتی و هنر مردمی است که با رویکرد تحلیل ساختاری و ابعاد گرافیکی نقوش این آثار انجام می‌پذیرد. در پی این هدف، پرسش اصلی پژوهش اط این قرار است که ویژگی‌های بصری و فضای تصویری نقوش عیدی‌سازی چگونه است؟

## پیشینه پژوهش

سابقه پژوهش‌های مرتبط با عیدی‌سازی، شمار محدودی مقاله است که بیشتر به جنبه‌های تاریخی شکل‌گیری این هنر پرداخته و از چند صفحه تجاوز نمی‌کند. «چاو، چاپ، اسکناس» (اقبال آشتیانی، ۱۳۲۱: ۵۰۰-۴۹۱) عنوان مقاله‌ای است در مجله بهار که اطلاعاتی از فن طبع اسکناس،



بر کاغذ منتقل می‌کردند (ادیب سلطانی، ۱۳۷۴: ۴۴). پس از چاپ قالبی، استفاده از حروف متحرک رایج شد. در همین زمان، در اروپا نیز اختراع حروف متحرک بدون اطلاع از کار چینی‌ها به وسیله گوتنبرگ ۵ انجام گرفت (دانشنامه مصاحب، ج ۱: ۷۸۵). ابداع گوتنبرگ طی چهل سال در همه کشورهای عمده اروپایی رواج یافت و چاپخانه‌هایی با این روش به وجود آمد (قرباغی، ۱۳۷۱: ۳۶-۳۵).

### سابقه چاپ در ایران

همان گونه که اشاره شد مهرها قدیمی‌ترین نشانه‌های مرتبط با چاپ بودند که در سرزمین ایران نیز مانند تمدن‌های دیگر رواج داشتند. در ایران ساسانی، استفاده از پارچه‌های چاپی رایج بود و آن‌ها با استفاده از قالب‌های چوبی بر پارچه‌های گوناگون نقوشی را چاپ می‌کردند. در اواخر سده هفتم هجری و در دوره حکومت ایلخانان مغول، نوعی پول کاغذی به نام چاو در مدت کوتاهی در ایران رایج شد که به دلیل استقبال نکردن مردم به سرعت از میان رفت. این پول به تقلید از پول‌های کاغذی چینی بود و دستگاه چاپ مربوط به آن را نیز از چین آورده بودند. محل چاپ این پول‌های کاغذی را چاپخانه می‌گفتند. وجود نقش‌های چاپ‌شده بر حاشیه بعضی از کتاب‌های دوره تیموری نیز، نشان از استفاده از قالب‌های چوبی در سده نهم هجری دارد. از دوره صفویه به ویژه زمان شاه عباس، نمونه‌هایی از پارچه‌های کتان و ابریشمی باقی مانده که روی آن‌ها را با استفاده از قالب‌های چوبی نقش زده‌اند. در عصر قاجار چاپخانه‌ها وارد ایران شد که موجب رواج انتشار کتاب‌ها و روزنامه‌ها گردید. برخی از کتاب‌های چاپ‌شده در این دوره مصور بودند و در کنار متن حروف چینی شده، از قالب‌های چوبی برای تصاویر آن استفاده شده‌است. در سال ۱۲۵۰ قمری با ورود دستگاه‌های چاپ سنگی برای مدتی نزدیک به ربع قرن این شیوه چاپی مورد استفاده قرار گرفت. در کنار چاپ ماشینی، چاپ دستی در ایران همواره راه خود را پیموده‌است، یکی از شیوه‌های معمول چاپ دستی در عصر قاجار عیدی‌سازی بوده‌است (موسوی، ۱۳۹۴: ۱۵-۱۳).

### عیدی‌سازی

آن جا که بحث از چاپ دستی و گرافیک سنتی به میان می‌آید، آثار جالبی از عیدی‌سازی در دست داریم. عیدی‌سازی نوعی هنر عامه است که خارج از نفوذ هنر رسمی و درباری رشد می‌یابد. روش کار در این نوع از چاپ به این صورت بوده که نقش‌ها

طبع و مطبعه به کار می‌رود. در هند هم این واژه به جای مانده از چهاب، چهپه، چهپه خانه، چهپاتی و چهپاتا (چاپ کردن) است (پور داود، ۱۳۳۱: ۲۲۴). در تعریفی دیگر، واژه چاو (کاو) به معنای پول کاغذی واژه‌ای اصالتاً چینی است (Horn, 1912: 8).

### چاپ دستی

چاپ دستی نتیجه مجموع اعمال شیمیایی و دستی است که با استفاده از انتقال اندیشه و خلاقیت هنرمند بر روی لوح‌هایی از جنس‌های مختلف - واسطه چاپی - شکل می‌گیرد و در آن دخالت عامل انسانی بسیار زیاد است. چاپ دستی زبان بصری ویژه‌ای است که از طریق آن هنرمند به ایجاد و تکثیر آثار خود در شمار محدود می‌پردازد. در چاپ دستی معمولاً سفارش‌دهنده وجود ندارد و می‌توان گفت که نتیجه کار انجام شده، خود، محصول نهایی به شمار می‌آید. «چاپ در معنای فرایندهای هنری مبتنی بر انواع حکاکی است که از اواخر سده پانزدهم در اروپا رایج شدند و به تدریج رواج یافتند. این گونه چاپ را چاپ دستی یا چاپ هنری می‌نامند و عمده‌ترین روش‌های آن عبارتند از: برجسته، گود، هم سطح و استنسیل ۳ که می‌تواند روش‌های تک‌چاپ ۴ و چاپ شیشه‌ای را نیز به این فهرست افزود. چاپ‌های هنری با امکانات فنی، صوری و بیانی بسیار متنوعی که در اختیار هنرمند می‌گذارند، گاه جای سایر قالب‌ها و وسایل هنری را می‌گیرند. علاوه بر این، هنرمند به مدد چاپ و تکثیر اثر خود می‌تواند نمونه‌های ارزان‌تری را در دسترس علاقمندان قرار دهد. در سده بیستم تقریباً همه هنرمندان برجسته کمابیش با چاپ هنری سر و کار داشتند که روش‌های مختلف را به کار گرفته و حتی گاه دست به ابداع فنی زده‌اند» (پاکباز، ۱۳۸۶: ۱۹۱).

### نگاهی به پیشینه چاپ در جهان

ابداع چاپ به مفهوم امروزی را به کشور چین نسبت می‌دهند. چینی‌ها در اواخر قرن دوم میلادی سه عنصر مورد نیاز چاپ یعنی کاغذ، جوهر و سطح‌های کنده‌کاری شده را در اختیار داشتند (دانشنامه بریتانیکا، ج ۱۴: ۱۰۵۲). آن‌ها عمل تکثیر را به کمک سنگ (فشردن و یا مالیدن آن بر کاغذ)، چوب، فلز و حتی گل پخته به طور دقیق انجام می‌دادند و به این ترتیب متونی را در نسخه‌های گوناگون تولید می‌کردند (آذرنگ، ۱۳۷۵: ۹۹-۹۸). ابتدایی‌ترین روش کار، چاپ قالبی بود؛ بدین گونه که مطالب را روی تکه‌های چوبی حک و سپس

سپس، با فشار دادن آن بر کاغذ، نقش را به کاغذ منتقل می‌کردند. بالشتک آغشته به مرکب، کیسه‌ای پارچه‌ای است که آستر آن ورقه‌ای از تیماج است آن را از دانه‌های زیره انباشته اند. تیماج برای آن است که مرکب به مغز بالشتک نرود و دانه‌های زیره برای آنه پستی و بلندی‌های کلیشه به راحتی در سطح بالشتک بنشینند و به خوبی به مرکب آغشته شود (بوذری، ۱۳۸۶: ۵۰-۴۹).

### بیان هنری در نقوش عیدی‌سازی

تصویرهای عیدی‌سازی، پسند زیبایی‌شناسی و ذوق توده مردم روزگار قاجار را بازتاب می‌دهد. بر خلاف نقاشی‌های رسمی دربار و اشراف که پرکاری و ریزه‌کاری، و ویژگی آشکار آن‌ها به شمار می‌رود. خط‌ها در این باسمه‌ها بسیار ساده و بدون پیچیدگی و یا ریزه‌کاری هستند. نقش و تصویر عیدی‌سازی‌ها بسیار گوناگون بود. گمان می‌رود طرح‌های این‌گونه نقاشی از پرده‌های قلم‌کار، مینیاتورها و پرده‌های رنگ و روغن دوران زند و قاجار و پرده‌های مذهبی ریشه گرفته باشد. از این رو، نقش‌های تزئینی، مجالس رزم و بزم و صحنه‌های مذهبی، هر سه در عیدی‌سازی به چشم می‌خورند. در برخی از عیدی‌سازی‌ها، درون‌مایه‌هایی از زندگی روزمره نیز دیده می‌شود (محمدی و قایینی، ۱۳۸۰: ۶۸۹-۶۸۷).

چیزی که در دید نخست در این تصاویر زیبا و گیراست، سادگی و بی‌پیرایگی آن‌ها است. این سادگی نه تنها در مقایسه با هنر رسمی و درباری آن دوره جلب نظر می‌کند که حتی در قیاس با تصاویر عامیانه (نقاشی قهوه‌خانه، نقاشی روی کاشی و موارد مشابه) نیز آشکار است. شاید بتوان تصویرهای عیدی‌سازی را با تصویرهای چاپ سنگی مقایسه کرد که هر دو بی‌رنگ اند و طرح‌هایی سیاه بر روی زمینه روشن کاغذ هستند که حتی دوباره، به دلیل محدودیت تکنیکی، عیدی‌سازی‌ها از تصاویر کتب چاپ سنگی، ساده‌تر و گاهی بدوی‌ترند. روایتی که در این قالب‌ها وجود دارد احتمالاً حاصل داستان‌هایی بوده که در قهوه‌خانه‌ها و یا مجالس نقال‌ها بیان می‌شده‌است. گاهی طراحی پیکره‌ها و اشیاء از تناسب درستی برخوردار نیستند ولی غالباً پیکره‌ها حالت بیانگری دارند و بی‌هیچ تکلفی، رشادت‌ها، مظلومیت‌ها، خشم‌ها و نگرانی‌های شخصیت‌ها را بازنمایی می‌کنند. موضوع‌های تصاویر اغلب برگرفته از داستان‌های عامیانه مانند سمک عیار، امیر ارسلان و موارد مشابه و یا داستان‌های مذهبی مانند داستان شهادت امام حسین (ع)،

و تصاویر مختلف را بر روی چوب حکاکی می‌کردند و قالب‌هایی را می‌ساختند که شبیه قالب‌های مورد استفاده در چاپ پارچه قلم کار بود. سپس این قالب یا مهر را در کاغذ چاپ می‌کردند. هر طرح یک قالب مخصوص به خود داشته که چاپگر به دلخواه آن طرح‌ها را ادغام می‌نموده‌است. قدمت این هنر به اواخر قرن ۱۲ هجری و شاید قدیم‌تر می‌رسد ولی با ورود چاپ ماشینی در قرن ۱۳ هجری این هنر رو به زوال می‌گذرد. نام‌گذاری این هنر مردمی، بدان دلیل بود که در مکتب‌خانه‌ها ملاحا و ملاحی‌ها چنین باسمه‌هایی را به عنوان هدیه عید به شاگردان می‌دادند. «معمولا تعداد نقوش و تصاویر هر باسمه معرف سال‌های تحصیلی شاگرد هدیه گیرنده بود» (پاکباز، ۱۳۸۶: ۳۶۰)، شاگردان نیز در عوض هدایایی معمولاً غیر نقدی (روغن، تخم مرغ، و موارد مشابه) برای مکتب‌دار هدیه می‌آوردند. نقوش و تصاویر عیدی‌سازی تنوع بسیاری داشت ولی این نقوش از جنبه کیفی با یکدیگر تفاوت داشته و از جنبه مضمون نیز یکنواخت نبودند. شاید طرح‌های عیدی‌سازی را بتوان در نقوش قلم‌ها، مینیاتور و پرده‌های رنگ روغن در دوران زند و قاجار و پرده‌های مذهبی جستجو کرد. تنوع نقوش به گونه‌ای است که هم نقوش بزمی و رزمی و هم صحنه‌های مذهبی و تاریخی و هم مضامین زندگی روزمره در آن‌ها دیده می‌شود. روی هم رفته، نقوش عیدی‌سازی از شکوه و جلال اشرافی دوره بوده و پیچیده‌گی طرح‌ها به نقوش ساده تبدیل گردیده‌است.

### شیوه کار

ابتدا برشی به ضخامت تقریبی هشت سانتی متر از عرض تنه‌درخت گلابی تهیه می‌کردند. این قطعه چوب را مدتی در روغن (برزک، زیتون و موارد مشابه) می‌خوابانده‌اند تا نرم شود و بتوان به آسانی بر آن حکاکی کرد (دانشنامه مصاحب، ج ۱: ۱۷۸۹-۱۷۹۹). طرح قالب ابتدا با مرکب بر کاغذ نقش می‌شده‌است. سپس خطوط پیرامون طرح با فاصله‌های نزدیک به هم و منظم با سوزن، سوراخ سوراخ می‌شده و طرح بر روی چوبی که از قبل آماده شده بود قرار می‌گرفته‌است. کیسه‌ای از تنظیف که از خاکه زغال انباشته شده بود را به طور متوالی بر طرح می‌زدند تا خاکه زغال از تنظیف و سوراخ‌های کاغذ گذشته و بر چوب بنشیند و طرح از کاغذ بر چوب متقل گردد. اطراف طرح را با مغار حکاکی می‌کردند تا قالبی برجسته به دست آید. قالب آماده را بر بالشتکی آغشته به رنگ سیاه، متشکل از دوده، کتیرا و نبات فشار می‌داده‌اند.



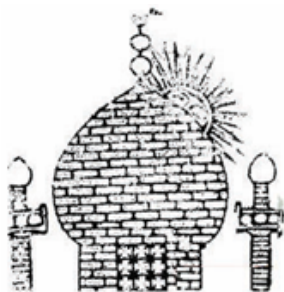
تصویر ۳: بدون عنوان (URL1)

### سطح

سطح که از حرکت خط در فضا شکل می‌گیرد در عیدی‌سازی با نمایش از روبه‌رو، کامل‌ترین بیان تصویری خود را نشان می‌دهد، در نگاهی کلی، سطوح در این نقوش تخت و دو بعدی به نظر می‌رسند. غالباً سطوح غیر هندسی و آزاد در تصاویر باسمه‌ها، در راستای ماهیت غیر رسمی و آزادانه مضامین نمود پیدا کرده‌اند. پراکندگی متوازن سطوح مثبت و منفی که با ابعادی متنوع کلیت طرح را شکل می‌دهند، در ترکیب‌بندی نقش، حسی از تعادل و چشم‌نوازی را به مخاطب عرضه می‌کنند. تضاد سطوح سیاه و سفید افزون بر اینکه ارتباط بصری مناسبی میان فضاهای پر و خالی ایجاد می‌کند، تصاویر را از یک‌نواختی و سکون دور می‌نماید (تصویرهای (۴) و (۵))



تصویر ۴: شاهزاده بدیع الملک (URL1)



تصویر ۵: برآمدن آفتاب از پشت گنبد مسجد (URL1)

داستان حضرت یوسف و مانند آن یا داستان‌های اسطوره‌ای مانند داستان‌های شاهنامه و یا برگرفته از زندگی روزمره و مردم عادی است، بی هیچ داستان و حکایتی (بوذری، ۱۳۸۶: ۵۰).

### ساختار بصری نقوش عیدی‌سازی خط

در نقوش باسمه‌های عیدی‌سازی حاکمیت عنصر خط مشهود است و به عنوان عامل جداکننده شکل‌ها از هم بار نبود عناصری چون رنگ را نیز بر عهده دارد. خط در این آثار عنصر بصری سازنده‌ای است که گاه به صورت سیاه، زمخت و ناصاف و گاهی به شکل نرم و سیال در ترکیب حضور دارد و بر خصلت طراحی‌گونه نقوش می‌افزاید، همچنین سبب نمایش جنسیت، بافت و تیرگی روشنی در اثر می‌گردد. تنوع در دورگیری طرح اصلی با ارزش‌های بصری که به خطوط داده شده، ماهیتی پویا و پر انرژی به ترکیب‌بندی می‌بخشد و در ایجاد حالت‌های بیانی موثرتر کمک شایانی می‌نماید. نقش‌های عیدی‌سازی به سبب محدودیت‌های تکنیکی با خطوط ساده و مختصر شکل گرفتند و جزئیات اندکی را به نمایش می‌گذارند. (تصویرهای (۱) تا (۳))



تصویر ۱: گلدان گل زنبق (URL1)



تصویر ۲: بدون عنوان (URL1)

### سایه روشن

به طور کلی، تصویرهای سیاه و سفید عیدی سازی به سبب حذف نیم سایه ها به دو فضای مثبت و منفی قابل مشاهده اند و در بیشتر آثار تخت و دوبعدی به نظر می رسند اما در برخی موارد هنرمند با سازه های لکه های سیاه و تکرار خطوط برای نشان دادن سایه روشن و ایجاد سه بعدنمایی استفاده کرده است که البته این حجم پردازی دقیقاً مطابق با نقاشی اروپایی نبوده و فضایی میانه بین سطح دوبعدی و حجم سه بعدی را شامل می شود. نحوه هاشورزنی در این باسمه ها عموماً از یک جهت است و پهنای یکسان خطوط هاشوری اشکال را مشخص می کنند. زاویه تابش نور در هیچ یک از تصاویر به طور طبیعت نمایانه رعایت نشده است و گاه همزمان چند نورپردازی دیده می شود. نورها معمولاً از روبه رو بر پیکره ها تابیده شده اند و سایه روشن های خفیف با هاشورهای ریز و باریک در قسمت های مختلف لباس افراد به کار گرفته شده است. تضاد تیرگی و روشنی سطوح و خطوط سایه روشن های چشم نوازی را ایجاد نموده است (تصویرهای (۶) و (۷))

### بافت

به سبب حذف رنگ در قالب های چاپ، قدرت بیان به خط و بافت محول شده است. با وجود محدودیت های فنی که سبب بی بهره ماندن چاپگر از امکانات پردازش و قلمگیری های نگارگرانه شده بافت های ترسیمی گوناگون، تا اندازه ای این نقیصه را پوشش می دهند. عنصر تجسمی مورد اشاره در نقوش عیدی سازی، متأثر از شیوه گراورسازی اروپایی به شکل خطوط موازی و نقطه چین حضور دارد و برای نمایش جنسیت و ایجاد بافتی تزئینی و بصری به کار برده شده است (تصویرهای (۸) و (۹))

### ساختار و ترکیب بندی

همان گونه که پیشتر گفته شد در عیدی سازی هر نقش یک قالب را به خود اختصاص می داد و با سازه کار بنا به خلاقیت خود یا مضمون روایی اثر، نقوش را در کنار هم قرار ترکیب می نمود. به سبب ابعاد کوچک قالب ها، ترکیب بندی ها اغلب و با پس زمینه ای منفعل شکل گرفته اند و زاویه دیدی بسته را به نمایش می گذارند. ساختار عموم تصاویر بر پیکره انسانی متمرکز شده و در صورت تعدد



تصویرهای ۶ و ۷: بدون عنوان، نمونه ای از هاشورزنی و لکه های سیاه و سفید برای نمایش سایه روشن (URL1)



تصویرهای ۸ و ۹: آفتاب عالم تاب و جنگ رستم و دیو سپید، نمونه های بافت تزئینی در عیدی سازی، (URL1)

### فیگور و چهره پردازی

شباهتی عمومی در چهره و پیکره‌های موضوع‌های عیدی‌سازی وجود دارد. در مضمون‌های مذهبی نیز چهره مقدسین یا بدون جزئیات اجزای صورت و یا با روبنده و هاله دور سر ترسیم شده‌اند که این نوع نگاه ریشه در اعتقادات و باورهای هنرمند و مخاطبین این آثار داشته‌است. انسان به عنوان عنصر غالب با سمة‌ها عموماً در مرکز و یا چشمگیرترین نقطه ترکیب قرار دارد و شیوه ترسیم آن بر قدرت طراحی تأکید می‌کند، کالبدهای حیوانی در فرم‌های متنوع و پویا طراحی شده‌اند و شخصیت‌های غریب و

پیکره‌ها اصول پلان‌بندی با جلو و عقب قرار دادن عناصر رعایت شده‌است. در این پلان‌بندی، عناصر مهم و جلوتر، بزرگ و با جزئیات بیشتری ترسیم شده‌اند. تمهیدات چاپگر در راستای ایجاد وحدت اجزای تشکیل دهنده، هماهنگی فضای مثبت و منفی و تعادل سطوح انجام می‌گیرد. تعادلی که عموماً نامتقارن است و در عین حال توازن بصری را در خود دارد. تنوع جهت و ریتم خط‌ها افزون بر افزایش انرژی بصری فضای تصویر از سکون و یک‌نواختی آن می‌کاهد و انسجام بصری ترکیب‌بندی را به دنبال دارد.



تصویر ۱۲: زنان خدمتکار، نمونه‌ای از پلان‌بندی فیگورها (URL1)



تصویر ۱۱: بدون عنوان، نمونه‌ای از توازن فضای مثبت و منفی (URL1)



تصویر ۱۰: نوشتار علی اکبر (URL1)

می‌دهند و از انفعال فضا سازی‌ها می‌کاهند. این شیوه کار در تقابل با موضوع‌های رسمی درباری قرار می‌گیرد و پویایی زندگی و باورهای انسان‌های عادی و روایات عامه‌پسندشان را به تصویر می‌کشد. نوع پوشش افراد حکایت از سبک زندگی و فرهنگ رایج مردم آن دارد. صورت‌های انسانی مشابه یک‌دیگر و بدون سایه نقش شده‌اند، ابروها پیوسته، چشمان بادامی، لب‌ها کوچک، بینی قیطانی و گرایش به سه

موجودات خیالی نیز در این تصویرها به چشم می‌خورند که پیکره موجودات شرور اغلب با اغراق در ابعاد سر ترسیم شده‌اند. هنرمند چاپگر با خطوطی مختصر حالت‌های متنوعی از پیکره‌های ساده را نقش کرده‌است. پیکره‌هایی که متأثر از سبک رایج قاجاری کوتاه قامت و نسبتاً فربه‌اند. انحنای نرم خطوط در ترسیم فیگورها و چین و شکن لباس‌ها و تزئینات حسی از سر زندگی را انتقال



تصویر ۱۷: درویش و تبرزین با نوشتار علی (URL1)



تصویر ۱۶: اسب،



تصویر ۱۵: دیو در بند؛



تصویر ۱۴: چهره یکی از مقدسین؛



تصویر ۱۳: تصویری از واقعه عاشورا؛



رخ بودن چهره‌ها قرابت با نگارگری سنتی داشته و در عین حال از زیبایی‌شناسی مرسوم عصر قاجار پیروی می‌کند.

### نتیجه‌گیری

عیدی‌سازی به عنوان گونه‌ای از هنر سنتی، بخشی از هویت ملی و میراث ماندگار ایرانی است که با وجود منسوخ شدن نمی‌توان ارزش‌های بصری آن را نادیده گرفت. نقش‌های عیدی‌سازی برگرفته از باورهای مردم دوره‌ای است که به مضامین مذهبی، ادبی، اسطوره‌ای و حکایات عامیانه اهمیت می‌دادند و باز نمود تفکراتشان را در قالب نقوشی ساده و مختصر به نمایش گذاردند. هنرمند عیدی‌ساز با کمترین امکانات سعی در ایجاد بیشترین تأثیر در مخاطب داشته و هنری ارائه داده که برای همه قشرها و توده‌ها قابل دسترسی و استفاده باشد. شناخت فضای تصویری این نقوش می‌تواند در هنر معاصر نقش با اهمیتی ایفا کند، از این رو، در راستای پاسخ‌گویی به پرسش پژوهش، دستاوردهای زیر به دست آمده است؛

ماهیت آزادانه و غیر رسمی نقش‌های عیدی‌سازی در کارکرد آن ریشه دارد که در اجزای تشکیل‌دهنده و عنصرهای تجسمی تصویرها نیز قابل مشاهده است. خط به عنوان عنصر اصلی ساختار باسمه‌ها ایفاگر وظایف گوناگونی است که منجر به ایجاد تأثیرات بصری گوناگون در بیننده شده است. خطوط طراحی گونه‌ای که نقش‌های بیان‌گرانه متفاوتی یافته و عامل ایجاد تیرگی - روشنی، بافت، ریتم و نقش‌پردازی در این باسمه‌ها شده‌اند. ارتباط متوازن سطوح مثبت و منفی، ایجاد سایه روشن به وسیله هاشورهای خطی و لکه‌های سیاه، بافت ترسیمی و تزئینی و ریتم متنوع خطوط، حسی از پویایی و سرزندگی به تصاویر بخشیده

و در خدمت عملکرد و هویت هنری غیر درباری و عامه قرار گرفته است. نقوش عیدی‌سازی ترکیب‌بندی متعادل و غالباً فیگوراتیو دارند که در زاویه دیدی بسته شکل گرفته‌اند و چهره‌ها و پیکره‌های آن از شباهتی عمومی برخوردارند؛ تشابهی که متناسب با زیبایی‌شناسی دوره قاجار شکل گرفته و نوع پوششان سبک زندگی آن دوره را به نمایش می‌گذارد.

### پی‌نوشت

۱- منوچهر انور، مترجم، نویسنده و ویراستار مدخل‌های هنر و صنایع دستی در دایره المعارف مصاحب، «عیدی‌سازی» را به عنوان یک مدخل پیشنهاد می‌کند و مقاله مبسوطی درباره آن مینویسد. این مقاله مفصل ۴۴ خطی که در دایره‌المعارف دو جلدی طولانی به نظر می‌رسد هنوز یکی از کامل‌ترین مطالب مکتوب در این مورد است.

۲- موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان، از سال ۱۳۷۹ از سوی پژوهشگرانی که در حوزه ادبیات کودکان فعال بودند، پایه‌گذاری شد و اکنون با فعالیت‌های گسترده، در سطح ملی و بین‌المللی به کار خود ادامه می‌دهد. این مؤسسه نخستین فعالیتی را که در دستور کار خود قرار داد، پژوهش درباره تاریخ ادبیات کودکان ایران بود که در مجموعه‌ای ده‌جلدی منتشر شده است. جلد سوم و چهارم از این مجموعه، به شکل‌گیری دیدگاه‌های نو پرورشی در دوران انقلاب مشروطیت، نقد ادبیات مکتب‌خانه‌ای و بررسی نخستین کتاب‌های کودکان با درون‌مایه‌های آموزشی و اندرزی پرداخته است که تصویرهای مربوط به نقش‌های عیدی‌سازی نیز در آن قابل دیدن است. انجام این کار گسترده، سبب به وجود آمدن یک کتابخانه پژوهشی و راه‌اندازی درگاه اینترنتی ایرانک (ایران کودکی) شد. در ایرانک داده‌های هزاران رکورد کتاب‌شناسی کتاب‌های کودکان و نوجوانان، صدها مقاله درباره کودکان و نوجوانان و اسناد و اقلام موزه‌ای مرتبط با کودکان موجود است (URL).

3-Stencil

4-Mono Print

5-Gothenburg

### منابع

- ادیب سلطانی، میر شمس‌الدین (۱۳۷۵). *راهنمای آماده ساختن کتاب: برای مولفان، مترجمان، ویراستاران، رسانه‌گران، کتابداران، ناشران، چاپخانه‌ها و دوستان کتاب* (چاپ دوم)، تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
- اقبال آشتیانی، عباس (۱۳۲۱). «چاو، چاپ، اسکناس»، *بهار*، ۲ (۸ و ۹)، ۴۹۲-۵۰۰.
- آذرنگ، عبدالحسین (۱۳۷۵). *آشنایی با چاپ و نشر*، تهران: سمت.
- بوذری، علی (۱۳۸۶). «عید، عیدی، عیدی‌سازی»، *فرهنگ مردم*، ۲۱ و ۲۲، ۵۴-۴۸.
- پاکباز، رویین (۱۳۸۶). *دایره‌المعارف هنر نقاشی، پیکره‌سازی، گرافیک* (چاپ ششم)، تهران: فرهنگ معاصر.
- پورداود، ابراهیم (۱۳۳۱). *هرمزنامه*، تهران: انجمن ایران‌شناسی فرانسه.
- قراباغی، علیرضا (۱۳۷۱). «نخستین کتابهای چاپی به روایت دایره‌المعارف روسی اینکوناپولا»، *صنعت چاپ*، ۱۲۰، ۳۷-۳۵.
- محمدی، محمد هادی و قایینی، زهره (۱۳۷۹). *تاریخ ادبیات کودکان ایران*، تهران: چیستا.
- مصاحب، غلامحسین (۱۳۸۰). *دایره‌المعارف فارسی*، تهران: شرکت نشر کتاب‌های جیبی فارسی.
- موسوی، سید همایون (۱۳۹۴). *کارگاه چاپ دستی*، جلد ۱، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.



## References

- (n.a). (n.d). "**Printing**", The New Encyclopedia Britanica, Macropedia. 14, 1051-1074
- Adib-soltani, M. Sh. (1995), *A Guide to Book Preparation: A Manual of Style for Authors Translators, Editors, Media People, Librarians, Publishers, Printers, and Bibliophiles* Tehran: Elmi-o-Farhangi, (Text in Persian).
- Azarang, A. (1996), *An Introduction to Printing and Publishing*, Tehran: SAMT, (Text in Persian).
- Bouzari, A. (2006), "Eid, Eidi, Eidisazi", *People's Culture*, 21 & 22, 48-54, (Text in Persian).
- Eghbal Ashtiani, A. (1942), "Chow, Print, Banknote", *Bahar*, 2, 492-500, (Text in Persian).
- Gharabaghi, A. (1992). "The First Printed Books according to the Russian Encyclopedia Incunabula", *Print Industry*, 120, 35-37, (Text in Persian).
- Horn, p. (1912). *A Chinese -English Dictionary*, London: Unknown.
- Masaheb, Gh. (1976). *Persian Encyclopedia*, Tehran: Persian Pocket Book Publishing company, (Text in Persian).
- Mohammadi, M. H., Ghaieni, Z. (2001). *The History of Children's Literature in Iran*, Tehran: Chista, (Text in Persian).
- Mousavi, S. M. (2015). *Workshop Hand Pronting*, Tehran: Iranian Textbook Publishing Company, (Text in Persian).
- Pakbaz, R. (2006). *Encyclopedia of Art: Painting, Sculpture, Graphic Arts*, Tehran: Farhange moaser, (Text in Persian).
- Poure-davoud, E. (1952). *Hormazdnameh*, Tehran: France Iranian Studies Association, (Text in Persian).

## URLs

URL1 : [www.koodaki.org](http://www.koodaki.org); [www.iranak.org](http://www.iranak.org). (بازیابی شده در تاریخ ۹۴/۱۲/۲۰)

## بیان تصویری در نقوش گیاهی خانه‌های قاجاری شهر کاشان (مطالعه موردی: خانه عباسیان، بروجردی‌ها، طباطبایی‌ها، خانه عامری)

### چکیده

خانه‌های تاریخی کاشان را می‌توان مجموعه بی‌نظیری از معماری تاریخ ایران دانست که از جهت معماری ویژگی‌های منحصر به فردی دارد و دارای تزئینات معماری بی‌نظیری شامل کتیبه‌نگاری، نقش‌های گیاهی، هندسی و حیوانی است. هدف پژوهش، تحلیل و طبقه‌بندی نقش‌های گیاهی خانه‌های تاریخی کاشان است. از این رو، پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش است که نقش‌های تزئینی خانه‌های تاریخی کاشان شامل چه گونه‌هایی است و در چه دسته‌بندی‌هایی جای می‌گیرند؟ رویکرد تحقیق کیفی و روش پژوهش، توصیفی - تحلیلی و تاریخی بوده و گردآوری اطلاعات به روش اسنادی و میدانی انجام گرفته‌است. یافته‌ها نشان می‌دهد که نقوش گیاهی به‌کاررفته در معماری کاشان در پنج دسته قابل‌گروه‌بندی هستند: بر اساس شیوه گسترش نقش، سبک، بیان‌فرم، نقوش ترکیبی و فن اجرا. این نقش‌ها شامل درخت سرو، درخت زندگی، گل و گلدان، ریزنقش به‌عنوان تکنگاره، برگ مو، میوه، انگور، برگ‌های پهن، گل‌بوته، گل‌های رزت، برگ کنگری، برگ و برگچه، گل‌وغنچه، برگ‌های پالمی، گل نیلوفر آبی و پیچک هستند که به دو سبک واقع‌گرا و غیر واقع‌گرا به کار رفته‌اند. نقوش در فرم‌های اسلیمی، ختایی، لچک و ترنج، دسته گل، تکرار شونده متناسب با فضای معماری شامل فضای مدور زیر گنبد، ستون‌ها، پایه‌های اصلی، طاق و نیم‌طاق‌ها و رخبام استفاده شده‌اند. تزئینات به‌کاررفته در این ابنیه تحت‌تأثیر هنر ایران باستان، نگاره‌های عصر صفوی و تأثیرات هنر اشرافی قاجار به دلیل روابط با غرب بوده و نیز به سبب داشتن آب‌وهوای گرم و خشک و کمبود آب و پوشش گیاهی کاشان، سبک

### علیرضا شیخی

دانشیار گروه صنایع دستی، دانشکده هنرهای کاربردی،  
دانشگاه هنر، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

A.sheikhi@art.ac.ir

### امیرحسین عباسی شوکت آباد

دانشجوی کارشناسی ارشد صنایع دستی، دانشکده هنرهای  
کاربردی، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

amir.abbasi2sh@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۷-۰۶-۱۴۰۱

تاریخ پذیرش: ۰۱-۱۱-۱۴۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41694.1183

در نسل در آن جا زندگی میکردند. این خانه‌ها دارای تزئینات معماری بی‌نظیری هستند که بیشتر آن‌ها کتیبه‌نگاری، نقوش گیاهی، هندسی و حیوانی است. با توجه به غنی بودن تزئینات در این خانه‌ها و همچنین با توجه به از بین رفتن این گنجینه‌های ارزشمند که دارای هویت و زیبایی و اصالت هستند و کپیبرداری‌های بی‌تناسب نقش‌ها، ضروری است تا با پژوهش در این موضوع، این فرم‌ها و نقوش اصیل دوباره بازسازی شوند. هدف این پژوهش، تحلیل و طبقه‌بندی نقش‌های گیاهی خانه‌های تاریخی کاشان است. پرسش‌های مطرح‌شده نیز نقش‌های تزئینی خانه‌های تاریخی کاشان شامل چه انواعی است و در چه دسته‌بندی‌هایی جای می‌گیرند؟

### پیشینه پژوهش

میلاد باغ شیخی (۱۴۰۰)، در مقاله «مطالعه تزئینات نمای بیرونی بناهای قاجاری شهرستان کاشان»، به تحلیل و طبقه‌بندی نقش‌های نمای بیرونی بناهایی قاجاری شهرستان کاشان پرداخته‌است. زهره محمدی معین (۱۳۹۲)، در پایان‌نامه «بررسی و مطالعه تصاویر دیوارنگاره‌های اماکن مذهبی در کاشان (اواخر صفویه و اوایل قاجار)»، به معرفی اماکن مذهبی و بررسی زیبایی‌شناسی و سبک‌شناسی دیوارنگاره‌های این اماکن پرداخته‌است. ندا تاکی (۱۳۸۹)، در پایان‌نامه «بررسی معماری خانه‌های کاشان دوره قاجار»، به بررسی ویژگی‌های کلی تزئینات، پلان در خانه‌های کاشان و نقاط اشتراک و افتراق آن پرداخته‌است. مریم طلوع بهبود (۱۳۸۷)، در پایان‌نامه «بررسی نقش گل و گلدان در گچ‌بری‌های خانه‌های کاشان در دوره قاجار در خانه بروجردی‌ها، عباسیان و طباطبائی‌ها»، به بررسی و طبقه‌بندی نقش گل و گلدان در گچ‌بری‌های خانه‌های کاشان در دوره قاجار پرداخته‌است. امیرعلی نجومیان (۱۳۸۷)، در مقاله «تحلیل نشانه‌شناختی خانه‌های تاریخی کاشان»، به تحلیل نشانه‌شناختی خانه‌های تاریخی کاشان با توجه به نشانه‌های فرهنگی آن پرداخته‌است. عباسعلی آروین و محسن نیازی (۱۳۸۵)، در مقاله «خانه‌های تاریخی کاشان؛ ویژگی‌های اقلیم‌شناختی معماری بومی کاشان»، عناصر و بخش‌های اصلی معماری خانه‌های تاریخی کاشان و نقش عوامل اقلیمی در نوع معماری آن‌ها مورد بررسی قرار گرفته‌است. حسن نراقی (۱۳۸۳)، در کتاب «آثار تاریخی شهرستان کاشان و نطنز»، به تحلیل و توصیف آثار و ابنیه تاریخی کاشان و نطنز پرداخته‌است. حبیب‌الله سلیمانی آرانسی (۱۳۷۵)، در کتاب «سیمای کاشان (کانون فضیلت)»، به بررسی

شد تا هنرمندان با به‌کارگیری مضامین گیاهی در پی رفع آن بوده و القاگر طبیعت زنده محیط زندگی خود باشند.

**واژه‌های کلیدی:** خانه، نقوش گیاهی، کاشان، قاجار.

### مقدمه

خانه و کاشانه در نزد ایرانیان مکان امن و آسایش، نیایش و زایش بوده و بر همین اساس جنبه‌های فرهنگی، اجتماعی، اخلاقی، اقتصادی، زیستی، زیبایی‌شناسی در ساخت آن به کار رفته‌است. در بناهای بازمانده از گذشته نیز می‌توان ردپایی از تمایل انسان‌ها در تزئین و آراستن محیط زندگی را دید. پس از ورود اسلام به ایران، فرهنگ، هنر و اندیشه اسلامی جلوه تازه‌ای به هنر ایرانی بخشید، بدون آنکه هویت آن را تغییر دهد. معماری در ایران پس از اسلام از رنگ‌های غنی، طراحی، ظرافت و دقت بی‌نظیری برخوردار شد. در نقوش تزئینی و اجزای هنر و معماری ایرانی، وحدت کل و کثرت اجزا حاکم بوده و در مرحله خاصی از تکامل خود، گونه‌های بی‌شماری از تزئینات وجود دارد و می‌توان به دیوارها و سطوح داخلی و خارجی بنا مشاهده کرد که بر دیگر عناصر معماری اولویت داشته‌اند. این آرایه‌ها افزون بر ارزش و زیبایی صوری، بیانگر رموز فرهنگی و دینی نهفته در خود بوده و شکل‌دهنده عقاید و آرمان‌های حاکم بر فضای فکری جامعه هستند. در تزئینات معماری ایران، هر نقشی با الهام از طبیعت و محیط اطرافش طراحی شده‌است. شهر کاشان از شهرهای باستانی و تاریخی ایران بوده که قدمت آن به دوره‌های ماقبل تاریخ می‌رسد. در فراز و نشیب‌های تاریخ، شهر با خراب‌شدن و دوباره ساخته‌شدن‌ها با رکود و پیشرفت صنعت و تجارت روبه‌رو می‌شود. در اوایل دوره اسلامی، حمله مغول و فتنه افغان‌ها شهر رکود و در فرصتی دیگر در دوره سلجوقی و صفویه اعتبار می‌یابد. تجلی خانه‌هایی که ساخت آن تا هجده سال به درازا کشیده و در دیوارهایی با ظرافت با شهری که شرح پیشینه تاریخی آن خواهد رفت، بیگانه نیست. تزئینات به‌کاررفته در بناهای قاجاری کاشان، نشان از جلوه‌های سنتی یا تلفیقی از ارزش‌های بومی و باورهای غربی حاکم در زمان خود و تأثیر و نمود شرایط اقتصادی، اعتقادی و فرهنگی است. ابنیه تاریخی کاشان بیشتر مربوط به دوره قاجار و مالکیت این خانه‌ها غالباً طبقه تجار و علما است. اغلب، صاحب‌خانه همان بانی خانه بوده که با خانواده و خدم و حشم، نسل

## کاشان

«شهر کاشان از شهرهای باستانی و تاریخی در ایران بوده و قدمت آن به ماقبل از تاریخ می‌رسد. گرچه پیدایش شهر کاشان را به زبیده خاتون همسر هارون الرشید نسبت می‌دهند، اما با بررسی‌های باستان‌شناسی در تپه سیلک کاشان نشان می‌دهد که سابقه سکونت و مدنیت در این منطقه به ۴۲۰۰ سال پیش از میلاد بازمی‌گردد» (آروین و نیازی، ۱۳۸۵: ۸۴). تمدن سیلک کهن، با فرهنگ غنی و عمیق، دارای ریشه‌های پیوسته و جدانشدنی با برپایی کاشان است. کاشان در طول تاریخ، به عنوان جزئی از اصفهان و قم مورد بررسی قرار گرفته است. از همین رو، باید سرگذشت کاشان اسلامی را در کتاب‌هایی دنبال کرد که بر محور اصفهان و قم نوشته شده است. از نظر پهنه‌بندی اقلیمی شهر کاشان، در پهنه اقلیمی با زمستان‌های نسبتاً سرد و تابستان‌های گرم و خشک قرار گرفته است. کاشان در دوره قاجار جزء ولایت‌های بیست‌گانه ایران بود (پولاد، ۱۳۶۱: ۲۹۶) و در این دوره در شمار چند شهر بزرگ ایران به شمار می‌آمده است. «حتی با شناخت آداب و رسوم و نوع پوشش اهالی کاشان که شباهت زیادی با نوع زندگی مردم در عهد باستانی ایران قرار دارد، نشان‌دهنده این است که در خطه کاشان تمدن ایران باستان دارای دوام و استحکام و استمرار قابل توجهی بوده است» (سرمدی و امینیان، ۲۰ و ۲۱: ۱۳۷۲). موقعیت جغرافیایی کاشان در ناحیه مرکزی ایران واقع شده و از جانب شمال و شرق به کویر مرکزی و از سمت جنوب و غرب به سلسله جبال مرکزی محدود می‌شود (ضرابی، ۱۳۷۸: ۱۴-۱۰). کاشان پس از اسلام در سه دوره به رشد و شکوفایی می‌رسد: یکی در دوره سلجوقیان و مغول، به دلیل وزرای کاشانی و ساخت بناهای مهم در شهر توسط مغول؛ دوره دوم، رونق هنری و فرهنگی کاشان در عهد صفوی به دلیل سکونت دانشمندان، نویسندگان، هنرمندان؛ و دوره سوم رونق هنری و فرهنگی کاشان مربوط می‌شود به عصر قاجاریه. در دوره قاجار معماری سنتی کاشان رشد و پیشرفت چشمگیری می‌یابد. در این میان، سهم توجه امیرکبیر، در آبادانی کاشان، سهمی همیشه ماندگار و جاودانه است. به سبب آنکه کاشان منطقه‌ای کویری، و از منابع طبیعی بی‌بهره بوده، مردم، کمبودهایی را که از نظر گل و باغ و بوستان داشته‌اند، به وسیله هنر، جبران کرده‌اند (سرمدی و امینیان، ۱۳۷۲: ۱۹-۲۷). «رسمی‌بندی‌ها»، «قطاربندی‌ها»، مقرنس‌کاری و شکل‌های بدیعی که معماران کاشانی با آجر به وجود می‌آوردند والاترین تجلی هنر در کاشان در

بناهای تاریخی کاشان پرداخته است. حسن نراقی (۱۳۴۵)، در کتاب «تاریخ اجتماعی کاشان»، به بررسی رخدادهای هفتاد سال اخیر کاشان و بیشتر به طغیان نایب حسین کاشی و فرزنداناش پرداخته است. همچنین در میان منابع مربوط به تزئینات خانه‌های کاشان، می‌توان به مقاله الهه پنجه‌باشی و بهناز خامه‌چیان (۱۳۹۹)، با عنوان «مطالعه تصویری در دیوارنگاره‌های خانه بروجردی‌های کاشان در دوره قاجار»، به بررسی نقش و علت اجرای دیوارنگاری و نقاشی‌های موجود در بنا، به ویژه تالار شاه‌نشین به طور جامع پرداخته شده است. الهه پنجه‌باشی و بهناز خامه‌چیان (۱۳۹۹)، در مقاله «مطالعه درون‌مایه دیوارنگاره‌های کوشک باغ فین کاشان در دوره قاجار»، به مطالعه درون‌مایه دیوارنگاره‌های باغ فین کاشان و تحلیل ویژگی‌های نقوش پرداخته است؛ و نیز کتب قدیمی نیز می‌توان اشاره‌ای داشت به کتاب «مرآت القاسان» که مستقلاً در مورد کاشان نوشته شده که به سفارش حاکم کاشان، جلال‌الدین میرزا احتشام‌الملک و به وسیله عبدالرحیم کلانتر ضرابی، متخلص به سهیل نگارش شده است. نمونه‌های دیگری مانند «دانشنامه کاشان» که در مورد آریایی‌ها و مردم کاشی و یا مجموعه فرازها و فرودهای کاشان که به روایت دیگران است و نیز مجموعه‌ای از نوشته‌های مسافران که به ایران سفر کرده‌اند و خاطرات و نظرات خود را شرح داده‌اند. با توجه به منبع‌های اشاره‌شده، مقاله‌های گوناگونی درباره کاشان به چاپ رسیده و در بیشتر موارد، اغلب بر تاریخ و فرهنگ و معماری کاشان تکیه شده است. روش پژوهش و گردآوری داده‌ها در این پژوهش‌ها بیشتر کیفی و اسنادی و میدانی بوده است. در این بین، پژوهشی که بر روی تزئینات و نقوش پوسته‌بنا، به ویژه نقش‌های گیاهی با رویکرد کیفی و روش توصیفی تحلیلی به روش نمونه‌گیری هدفمند از گونه بارز پژوهش‌های تخصصی انجام گرفته باشد، دیده نشد.

## روش انجام پژوهش

رویکرد پژوهش، کیفی و روش انجام آن، توصیفی و تحلیلی بوده است. گردآوری اطلاعات نیز بر مبنای منبع‌های مکتوب، همکاری کارشناسان و مشاهده میدانی استوار بوده است. جامعه آماری، خانه‌های تاریخی کاشان بوده که در این میان، خانه‌هایی که تزئینات شاخص‌تری دارند (خانه عباسیان، خانه بروجردی‌ها، خانه طباطبایی‌ها، خانه عامری‌ها) مورد بررسی قرار گرفته است. نمونه‌گیری هدفمند از نوع موارد بارز است.

خاصی شکل گرفته است. این معیارها عبارت‌اند از درون‌گرایی، رعایت اصل حجاب، حفظ حریم و حقوق همسایگی، رعایت اصل تقارن، رعایت اصل تناسب، انسان‌دوستی و صفا، اصل سلسله‌مراتب فضایی، اصل اندام‌وارگی، اصل مرکزگرایی، اصل دسته‌بندی عملکردی. از این بناها می‌توان به بروجردی‌ها، عباسیان، طباطبایی‌ها، عامری‌ها، کاشانیان، احسان، بنی‌فاطمه، حکیم‌باشی، آل یاسین، تاج، لسان الملک، جهان‌آزایی، سجادی، شریفیان، علاقه‌بند، عطرها، باکوچی، دستمالچی، اصفهانیان، کارخانه‌چی، مرتضوی، حسینی، صالح، تهامی، خانه رئیس‌یان، منوچهری، بنی‌طبا، بارفروش، صدوری، شاه یلانی، بالاخانه‌چی، حشمت‌اله‌خان، شریفیان، مازندرانیان، روبین‌تن، قرائتی‌ها، افتخار الاسلام، میر آب، وثوقی، عباسی، بنی‌کاظمی، یوسفیان، التجائی، حاجی قربان، لذیدی، رزاقیان، کتابچی، رشادی، محسنی، بالاخانه‌ای، مشکی، آب ماهی، مس یاد کرد (تاک)، ۱۳۸۹: ۲-۱ و حلی، ۱۳۸۵: ۱۷۱ و همکاری کارشناسان در اداره میراث فرهنگی کاشان).

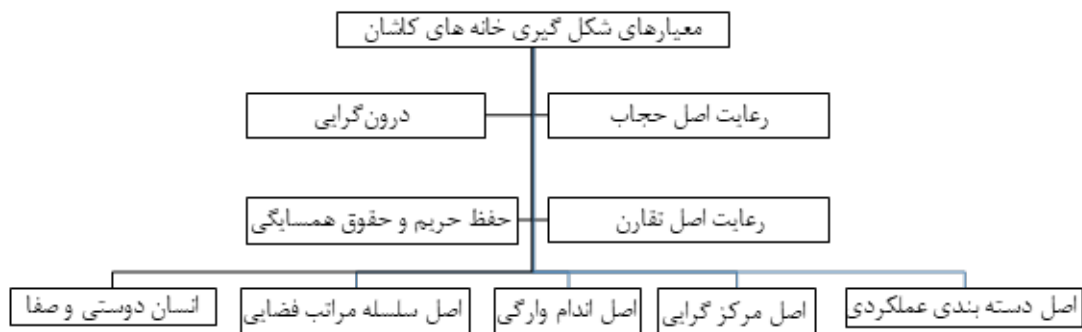
#### تحلیل نقش‌های گیاهی ابنیه کاشان

نقش‌های به‌کاررفته به وسیله هنرمندان ایرانی فقط برای تزئین بنا به کار گرفته نمی‌شده و همواره بر اساس مفاهیم ویژه‌ای شکل گرفته است. هنرمند ایرانی با انتخاب شکل‌های طبیعی برای استفاده در بنا، موجب ایجاد پیوند میان جهان مادی و معنوی می‌شده است. به گفته پوپ «تزئین که منبع اصلی و هدف هنر ایران است، تنها مایه لذت چشم یا تفریح ذهن نیست، بلکه مفهومی عمیق‌تر دارد» (پوپ، ۱۳۸۰: ۲). با توجه به اینکه در این پژوهش گونه‌شناسی بصری و فرمی مورد توجه است، در این بخش نقوش گیاهی به‌کاررفته در ابنیه کاشان

معماری سنتی این شهر بوده و با نیازهای جغرافیایی این منطقه تطابق داشته است.

#### ویژگی خانه‌های کاشان

خانه‌های تاریخی به عنوان بخشی از ارزشمندترین آثار معماری و فرهنگی در ایران مطرح هستند و شهر کاشان نیز از این قاعده به دور نیست. خانه‌های تاریخی کاشان، تجلی انسان گذشته در زیستن هر چه مناسب‌تر، انگاشته می‌شود. در جوامع سنتی چهار نظام فضا، مفاهیم، ارتباطات و زمان وحدت بیشتری با یکدیگر داشتند، همسازتر بودند و فضاها بر اساس ویژگی‌های طبیعی انسان طراحی می‌شدند (نجومیان، ۱۳۸۷: ۱۱۵). «کاشان در شرایط اقلیمی گرم و خشک قرار دارد و اکثر بناها به صورت آجری و دارای دیوارهای کاه‌گلی است. همچنین در این بناها لایه آستر و بستر گچی توسط بنا نیز آماده شده و هنرمند از مرحله بوم کردن سطح گچی کار خود را آغاز می‌کرد» (محمدی معین، ۱۳۹۲: ۴۵ و ۴۶). «به طور کلی، خانه‌های قاجاری شهر کاشان از فضاهایی همچون: ورودی، قسمت بیرونی، قسمت اندرونی، اتاق‌ها، حیاط‌ها و فضاهای فرعی، مانند: آشپزخانه (مطبخ)، پایاب قنات، تشکیل شده‌اند. با توجه به اقلیم گرم و خشک کاشان، در داخل حیاط مرکزی با استفاده از حوض آب و کاشتن گیاهان و درختان متناسب با اقلیم منطقه (مانند: انار، انجیر و) در تعدیل شرایط محیطی نقش بسزایی داشته‌اند» (باغ شیخی، ۱۴۰۰: ۲۲۷). با توجه به بررسی‌ها اسنادی و میدانی دریافتیم که همه خانه‌های تاریخی کاشان متعلق به دوره قاجار است و به دو دسته خانه‌های ساده و اشراف گروه‌بندی می‌شود. خانه‌های قدیمی کاشان دارای معماری ویژه‌ای هستند و ویژگی‌های فراوانی دارند که بر پایه معیارهای



تصویر ۱: ویژگی‌های شاخص ابنیه کاشان (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)



فاصله‌گرفتن از فرم‌های تجربیدی و انتزاعی پیش می‌رود. این دوره هم‌زمان با سبک‌های پر زرق و برق باروک و پس از آن روکوکو در اروپاست که در استفاده از نقوش تزئینی و پرکار بودن این نقوش زیاده‌روی شده و رنگ‌های غالب نیز بیشتر رنگ‌های گرم و درخشان است؛ بنابراین تأثیرات این تفکر اشرافی و سبک برگرفته از آن به روشنی در هنر ایرانی نیز قابل مشاهده است (زابلی نژاد، ۱۳۷۸: ۱۵۸-۱۵۹). تزئینات معماری خانه‌های قاجار نیز تحت‌تأثیر این روند قرار گرفته‌است. در نتیجه با بررسی نقوش گیاهی به‌کاررفته در تزئینات معماری خانه‌های کاشان، می‌توان شاهد تلفیقی از دو سبک‌کاری، یکی نقوش سنتی ایرانی-اسلامی که همان اسلیمی و ختایی‌های تجربیدی و انتزاعی دوران باستان و تداوم نقوش دوران صفوی (گل‌های شاه‌عباسی) و دیگری، فرم‌های طبیعت‌پردازانه غربی و نقوش فرنگی دوران قاجار است.

را از نظر شیوه گسترش نقش، سبک، بیان فرم، نقوش گیاهی ترکیبی، فن اجرا تحلیل و دسته‌بندی می‌شوند.

### نقش‌های گیاهی بر اساس شیوه گسترش نقش

تکرار و قرینه همواره دو اصل مورد توجه هنرمند ایرانی بوده و انواع طرح‌ها و نقش‌ها، ارتباط تنگاتنگی با این دو اصل دارد. تقسیم‌بندی بر اساس شیوه گسترش طرح با توجه به دو اصل مورد اشاره و سنت‌های طراحی ایرانی به چهار دسته کامل، قدی، ربعی و نقوش تکراری انجام پذیرفته‌است (ندیم، ۱۳۸۶: ۱۵).

### نقش‌های گیاهی بر اساس سبک

نقش‌ها در دوره قاجار به تدریج تحت تأثیر هنر اروپایی قرار گرفته و به سمت طبیعت‌پردازی و

جدول ۱: انواع نقوش گیاهی بر اساس شیوه گسترش نقش در خانه‌های کاشان

ردیف	شیوه گسترش	توضیحات
۱	نقش کامل	<ul style="list-style-type: none"> <li>- فاقد محور تقارن</li> <li>- دارای نقوش متفاوت</li> <li>- اجرای طرح به صورت کامل و مستقل</li> <li>- قابلیت اجرا در فضاهای داخلی و خارجی</li> </ul>
۲	نقش قدی	<ul style="list-style-type: none"> <li>- دارای یک محور تقارن عمودی</li> <li>- نیمی از طرح اجرا و نیمه دیگری قرینه</li> <li>- قرارگیری نقوش گلدانی و محرابی در این دسته</li> <li>- نحوه به‌کارگیری در کادرهای محرابی، کادرهای عمودی، ستون و نیم طاق‌ها</li> </ul>
۳	نقش ربعی	<ul style="list-style-type: none"> <li>- دارای دو محور تقارن عمود بر هم</li> <li>- ترسیم ۱/۴ نقش و ۳/۴ دیگر آن به‌صورت تکرار</li> <li>- طراحی ترنج، شمسه، لچک و ترنج به این شیوه</li> <li>- نحوه به‌کارگیری بر روی دیوار، زیر گنبد، نیم گنبد، قوس‌ها و لچک</li> </ul>
۴	نقش واگیره‌ای	<ul style="list-style-type: none"> <li>- تکرار یک یا چند واگیره در شکل‌گیری طرح نهایی</li> <li>- قابلیت اجرا در حاشیه‌ها و کادرها، ستون، رخیام</li> </ul>
(ندیم، ۱۳۸۶: ۱۶-۱۵)		

جدول ۲: تصویرهای نقش‌های گیاهی بر مبنای شیوه گسترش نقش (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

نقش واگیرهای	نقش ربعی	نقش قدی	نقش کامل	نام بنا
				خانه عباسیان
				خانه طباطبایی
				خانه بروجردی‌ها
			-	خانه عامری‌ها

جدول ۳: انواع نقش‌های گیاهی بر اساس سبک

ردیف	سبک	دوره تاریخی	توضیحات
۱	نقش‌های ایرانی - اسلامی (انتزاعی)	شیوه رازی، شیوه آذری	<ul style="list-style-type: none"> <li>- هنر اسلامی هنری انتزاعی و طبیعت‌گریز است و نشأت گرفته از تفکر و فلسفه اسلامی</li> <li>- دارای فرم انتزاعی</li> <li>- دارای نقوش با حرکت نرم و سیال</li> <li>پر پیچ‌وخم (اسلیمی)</li> <li>- فاقد طبیعت‌پردازی</li> <li>- باوقار و باشکوه</li> <li>- متقارن و متوازن و پیچیده</li> <li>- نقوش دورانی</li> <li>- اجرا در فضای زیر گنبد و حاشیه، به شیوه گسترش واگیره</li> </ul>
۲	نقوش طبیعت‌پردازانه غربی (طبیعت‌گرا)	شیوه اصفهانی، الگوی تهران	<ul style="list-style-type: none"> <li>- گل‌ها و شاخ‌وبرگ دارای فرمی طبیعی</li> <li>- شامل طرح‌هایی مانند خوشه بزرگ انگور، ظرف میوه، گل و مرغ، نخل، گل و گلدان و نقش تازه‌ای به نام گل لندنی «گل فرنگی»</li> <li>- تصاویر محصور شده در کادر بیضی و یا مستطیل</li> <li>- دارای طرح‌ها و نقش‌های اسپیرال و اسلیمی منشعب شده از گلدان به صورت قرینه</li> <li>- رنگ‌های گرم درخشان</li> </ul>




(زابلی نژاد، ۱۳۸۷: ۱۶۰-۱۵۸)

### نقش‌های گیاهی ترکیبی

آنچه از مشاهده‌های میدانی به دست آمد، نقش‌های گیاهی در برخی از قسمت‌ها ختایی به تنهایی به کاررفته و در جای دیگر با اسلیمی ترکیب شده‌است. همچنین، در مواردی نیز این نقش‌ها با اشیا بی‌جان و حتی نقش‌های گیاهی با فیگورهای انسانی، حیوانی و پرندگان ترکیب شده و فرم‌ها و نقش‌مایه‌های گوناگونی را شکل می‌دهد. این نقش‌ها به دو دسته گروه‌بندی می‌شود.

با توجه به مشاهدات میدانی انجام‌گرفته، نقش‌های استخراج شده نشان می‌دهد که فرم‌های اسلیمی با توجه به حرکت دوار که دارند، شاخ و برگ ختایی را در خود جای داده و از جنبه بیان فرم، شکل‌های گوناگونی را ایجاد می‌کنند؛ بنابراین، این نقش‌ها خاصیت جای‌گیری در قالب‌های متفاوتی را دارند. فرم‌ها و شکل‌های گوناگونی همچون درخت زندگی (که معمولاً در اطراف آن پرند یا جانوری قرار می‌گیرد)، درخت سرو، گل و گلدان (به دو سبک ایرانی و اروپایی)، لچک، ترنج و ریزنقش‌هایی که به‌عنوان تکنگاره به کار می‌رود.

جدول ۴: تصویرهای نقوش گیاهی بر اساس سبک (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

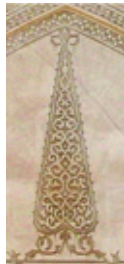
















نقوش طبیعت پردازانه غربی (طبیعت‌گرا)	نقش‌های ایرانی - اسلامی (انتزاعی)	نام بنا
		خانه عباسیان
		خانه طباطبایی
		خانه بروجردی‌ها
		خانه عامری‌ها
(زابلی نژاد، ۱۳۸۷: ۱۶۰-۱۵۸)		

جدول ۵: انواع نقش‌های گیاهی بر اساس فرم (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

ردیف	فرم	توضیحات
۱	درخت زندگی	<p>- تکرار فراوان نقش درخت زندگی در میان نقش‌های گیاهی ابنیه کاشان</p> <p>- دارای سابقه‌ای طولانی در هنر ایران باستان و در اسلام «سدره یا طوبی»</p> <p>- در سبک ایرانی-اسلامی و غربی اجرا شده</p> <p>- اجرا در جداره‌های داخلی بنا در قالب محراب و فضاهای داخلی بسته</p> <p>- قابلیت اجرا با انواع اسلیمی‌ها، اسپیرال‌ها و ختایی‌ها</p> <p>- فن اجرا به صورت نقاشی، گچ‌بری و آینه‌کاری</p> <p>- دارای تنوع فرمی فراوان</p>
۲	سرو	<p>- اجرا در قسمت اصلی بنا (پیشانی یا رخ‌بام)، جداره‌ها</p> <p>- اجرا به‌وسیله یک فرم اسلیمی بسیار ساده و شکل با محور تقارن عمودی</p> <p>- فن اجرا به‌صورت حجاری</p> <p>- اجرا به صورت مستقل در داخل قابی طاق مانند و یا مستطیلی شکل و در برخی دیگر بدون قاب در وسط و اطرافش دو ریزنقش به‌صورت قرینه</p>
۳	گل و گلدان	<p>- اجرا به سبک طبیعت‌پردازی غربی</p> <p>- دارای تنوع فرمی بسیار زیاد (شامل ساقه‌های ظریف و برگ‌ها و گل‌های متنوع و گلدان)</p> <p>- محل قرارگیری بر روی ستون‌های بنا، و در برخی موارد در داخل کادر، تزئینات داخلی و بیرونی</p> <p>- دارای تنوع رنگی و فرمی</p> <p>- قابلیت اجرا با نقاشی، گچ‌بری، ساروج‌بری و آینه‌کاری</p>
۴	لچک و ترنج	<p>- اجرا لچک‌ها به‌صورت تکی در اطراف طاق، فضاهای مثلثی مانند بالای پیشانی نما به صورت قرینه</p> <p>- اجرا ترنج‌ها هم به صورت مستقل در فضاهای داخلی و نمای بنا</p> <p>- اجرا با روش گچ‌بری و آینه‌کاری</p>
۵	ریزنقش (تک نگاره)	<p>- اجرا به صورت گروهی و تکرار و یا در کنار یک نقش کامل و تشکیل مجموعه‌ای کامل</p> <p>- دارای فرم‌های متنوع در قسمت‌های مختلف بنا</p> <p>- فن اجرا نیز به‌صورت نقاشی، گچ‌بری و آینه‌کاری</p> <p>- اجرا بر جداره دیوارهای داخلی و بیرونی بنا و سقف‌های زیر گنبد‌ها و نیم‌گنبدی‌ها</p>



جدول ۶: تصویرهای نقش‌های گیاهی بر اساس فرم (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

نام بنا	درخت زندگی	درخت سرو	گل و گلدان	چک و ترنج	ریز نقش‌ها (تک نگاره)
خانه عباسیان	-				
خانه طباطبایی	-				
خانه بروجردی‌ها		-			
خانه عامری‌ها					

جدول ۷: انواع نقش‌های گیاهی ترکیبی (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

ردیف	نقوش	توضیحات
۱	ترکیب نقش‌های گیاهی با نقش‌های جان‌دار	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ترکیب نقش‌های گیاهی با نقش‌های انسانی، حیوانی و پرندگان</li> <li>- ترکیب نقش پرده و گل، برای تزئین دیوارها با شیوه طبیعت‌پردازانه غربی (فرنگی‌سازی)</li> <li>- ترکیب نقش واقع‌گرای گل و مرغ با اسلیمی‌های سنتی ایرانی-اسلامی</li> <li>- اجرا به صورت ساروج بر روی بدنه بیرونی بنا</li> </ul>
۲	ترکیب نقش‌های گیاهی با نقوش بی‌جان	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ترکیبی جدید و خلاقانه در دوره قاجار و تحت تأثیر سبک طبیعت‌پردازی غربی</li> <li>- ترکیب نقوش پرپیچ‌وخم گیاهی با سرستون‌های تزئینی و همچنین وسایلی مانند شمعدان‌های تزئینی</li> <li>- تقلید از سبک پرتجمل و اشرافی باروک و روکوکو</li> <li>- اجرا به صورت نقاشی در فضاهای داخلی و به صورت گچ‌بری در نمای بیرونی بنا</li> </ul>

جدول ۸: تصویرهای نقوش گیاهی ترکیبی (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

نام بنا	ترکیب نقش گیاهی با نقش جاندار	ترکیب نقش گیاهی با نقش بی‌جان
خانه عباسیان		-
خانه طباطبایی		
خانه عامری‌ها		
خانه بروجردی‌ها		

پیشرفت‌هایی در زمینه ترکیب‌بندی، پختگی و غنای صوری، طرح‌های نوآورانه و جسورانه، تنوع بدیع آرایه‌های تزئینی و جسارت هنرمند در هماهنگی و چیدمان آرایه‌ها، فرم‌ها و مضامین متنوع در کنار یک‌دیگر است.

در بناها با وجود اینکه شغل و حرفه، موقعیت اجتماعی صاحبان خانه و همچنین شیوه و سبک هنرمندان متفاوت بوده، موضوعات و نقش‌مایه‌ها دارای اشتراکات محتوایی و اجرایی است. با حفظ سنت‌های پیشین و نفوذ هنر غربی به هنر اصیل ایرانی، دگرگونی‌هایی در زمینه معماری به دست آمد که شامل تزئینات معماری نیز شد. این تزئینات شامل انبوهی بیش از اندازه نقش‌ها در کادر، ترکیب‌بندی متقارن و تأکید بر حفظ تعادل در تقسیم‌بندی پیکره‌ها، وارد کردن عناصر طبیعی همچون پرندگان، حیوانات و درختان و تأثیر از فضای معماری و تزئینات اشرافی که به روش غربی، دورنماسازی شده است. در این خانه‌ها، ستون‌های مثلثی یا منحنی، شومینه و بخاری‌های دیواری، اهمیت بسیار به تزئینات خارجی به سبک روکوکو و شیوه‌هایی اروپایی، نقوش طبیعت‌پردازانه، قاب‌های ترنجی شکل و پایه ستون‌ها، سرستون‌ها از جمله مواردی است که مرتبط با معماری غرب است.

گیاهان از منابع تغذیه بشر بوده و همواره از اهمیت بالایی برخوردار بوده، در تفکر بشر جایگاهی ویژه داشته‌است. از جمله دعا برای افزایش محصول، اجرای

### نقش‌های گیاهی از جنبه فن اجرا

با بررسی‌های انجام‌شده از بازدید خانه‌های مورد بررسی، با توجه به اینکه مصالح به‌کاررفته در ابنیه کاشان آجر و گچ بوده، بیشتر تزئینات دیواری بر روی گچ انجام شده و نقش‌ها با تکنیک‌های متفاوت بر روی دیواره‌های گچی نمایان شده‌اند. تکنیک‌های به‌کاررفته در این تزئینات را می‌توان در چهار دسته گروه‌بندی کرد.




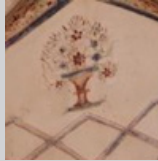




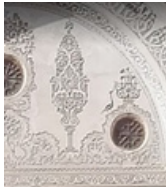
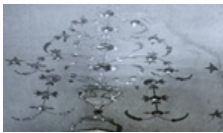


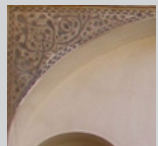

#### یافته‌ها

نقش‌های به‌کاررفته در بناهای قاجاری کاشان هر یک می‌تواند یادآور داستان‌های اساطیری و رخدادهای تاریخی-مذهبی باشد و مانند گنجینه ارزشمند تصویری بازگوکننده باورهای حاکم بر جامعه و علایق و سلیقه سفارش‌دهنده آن باشد. آرایه‌های موجود، میراث ادوار پیش از اسلام بوده که ریشه در فرهنگ ایران باستان داشته و اغلب جنبه نمادین و زبان رمزگونه بیشتری دارند. نقش‌ها در این بناها در قالب آرایه‌های انسانی، گیاهی، حیوانی، هندسی و اشیا به کار رفته و در کنار یک‌دیگر جلوه‌ای از شکوه و قدرت را به ارمغان آورده و نمایانگر تأثیر ویژگی‌های مختلف قاجاری در چگونگی ترسیم نقش‌ها است. تعداد، چگونگی ترکیب‌بندی، جانمایی و سازه‌های به‌کاررفته در هر بنا متفاوت است. آرایه‌های به‌کارگرفته‌شده در بناهای کاشان، افزون بر بهره‌گیری از عناصر مشابه دوره‌های گذشته، دارای

جدول ۹: انواع نقش‌های گیاهی از جنبه فن اجرا (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

ردیف	فن اجرا	توضیحات	ردیف	فن اجرا	توضیحات
۱	نقاشی	- اجرا به صورت نقاشی‌های رنگی و تک‌رنگ - اجرا بر روی بستر گچی (دیوار و سقف) در فضای داخلی و بیرونی - استفاده از رنگ‌های طبیعی و به شیوه رنگ روغن	۳	ساروج بری	- مقاوم در برابر رطوبت - اجرا در بدنه خارجی بنا و دیوارهای داخلی حمام - دارای دولایه (لایه زیرین، بدنه و لایه دوم ساروج رنگی)
۲	گچ‌بری	- اجرا بر روی دیوار گچی - تزئین فضاهای داخلی و بیرونی بنا - ترکیب این تکنیک با تکنیک نقاشی (گچ‌بری رنگی)	۴	آینه‌کاری	- اجرا در سطوح داخلی (حیاط اندرونی و بیرونی) - بناها، داخل اتاق‌ها - ترکیب آینه‌کاری همراه با گچ‌بری

جدول ۱۰: تصویرهای نقش‌های گیاهی از جنبه فن اجرا (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

نام بنا	نقاشی	گچ‌بری	ساروج بری	آینه‌کاری
خانه عباسیان	-			
خانه طباطبایی				-
خانه بروجردی‌ها				
خانه عامری‌ها				

برسانند، در کنار پل «چینو» سرگردان و اندوهناک است» (نصرتی، ۱۳۸۵: ۱۲۰). «درخت مظهر زندگی، تقدس، نماد باروری، نشاط، سایه‌گستری، نمونه سرسبزی و طراوت است. نزدیکی و دوستی انسان با درخت از آغاز خلقت و در باغ ملکوت بود» (دادور، ۱۳۹۳: ۷).

در میان نقش‌های گیاهی، نقش درخت سرو، از فراوانی بیشتری برخوردار بوده؛ این درخت از دیرباز مورد احترام ایرانیان بوده و درختی مقدس و دارای جنبه‌های مذهبی است. «در باور پیروان آیین مهر، سرو درختی است که ویژه خورشید و زایش مهر است؛ درختی که همیشه سبز و باطراوت است و در برابر سرد و تاریکی پایداری می‌کند. از این رو سرو نماد مهر تابان و زندگی‌بخش و نشانه نامیرایی و آزادگی و پایداری در برابر نیروهای مرگ‌آور بود» (کوهزاد، ۱۳۸۹: ۸۱). درخت سرو، مظهری از

رقص‌های آئینی و موارد مشابه که گاه خود این نقوش نمادی از یک تفکر و یا آئینی خاص بوده‌اند. برای نمونه، گل نیلوفر که با آئین مهر در ارتباط بوده است. از عصر باستان تا دوره حاضر همواره نقوش گیاهی به عنوان رابط قوی میان انسان و طبیعت اطراف بوده‌اند. زیبایی گل و میل انسان به تداوم این زیبایی در اطرافش از عوامل مهم در به‌کاربردن این نقوش در شاخه‌های مختلف هنری مانند حجاری، گچ‌بری، کاشیکاری، نقاشی و موارد مشابه است. می‌توان گفت افزون بر الهام‌گرفتن از سرزمین‌های امپراطوری اسلامی، یکی از منابع اصلی و مؤثر در رواج نقوش گیاهی، قرآن است. شاخه‌های گل‌وبته در کنار یک‌دیگر هر رهگذری را به یاد بهشت و باغ‌های باطراوت آن می‌اندازد. «در تفکرات مردم ایران باستان و آئین زرتشت پاداش درختکاران جایگاهی نیکو است و روان کسی که به درخت آزار

جدول ۱۱: نقش سرو بر روی سفالینه‌ها و کاشی‌های دوره اسلامی

			
<p>نقش سرو بر روی کاشی‌های زرین‌فام هشت پر عصر ایلخانی، موزه آستانه مقدسه قم (حسینی، ۱۴۰۰: ۳۱)</p>	<p>نقش سرو در کنار نقوش حیوانی و انسانی، موزه ویکتوریا آلبرت (نصری، ۱۴۰۰: ۱۱۳)</p>	<p>کاسه سفالی زرین‌فام، کاشان، قرن ۶، موزه آبگینه و سفالینه‌های ایران (نصری، ۱۴۰۰: ۱۱۳)</p>	<p>نقش سرو در کنار سوارکار، موزه رضا عباسی (نصری، ۱۴۹۹: ۱۱۳)</p>

و فن اجرا آن‌ها نیز به صورت گچ‌بری و ساروج بری بوده و اجرای آن به صورت مستقل در داخل قاب‌های طاق مانند و یا مستطیلی شکل و گاهی بدون قاب در وسط و اطراف آن دو ریزنقش به صورت قرینه به کار گرفته شده‌اند.

از دیگر گیاهان می‌توان به نخل اشاره داشت. درخت نخل یک منبع غذایی مهم در بین‌النهرین باستان در ایران است (هال، ۱۳۸۰: ۳۰۷). در دوره ساسانی و اسلامی بهره‌گیری از برگ کامل یا نیم برگ نخل مورد توجه هنرمندان بوده و همچنین در گچ‌بری‌های چال ترخان ری که متعلق به دوره ساسانی بوده و گچ‌بری‌های نیشابور مربوط به سده ۳ و ۴ ه.ق، گچ‌بری‌های دوره سلجوقی و ایلخانی شاهد تداوم و تکامل برگ‌های نخل بوده‌ایم (ویلسون، ۱۳۷۷: ۱۳۷). در روایات نیز نخل، خواهر آدم شناخته شده و همچنین جلوه نمادین مذهبی در آیین‌ها به ویژه نخل گردان بوده‌است. در دوره اسلامی، نخل نماد تقدس و برتری بوده‌است. نقش مایه نخل در بناهای بررسی شده به صورت طبیعت‌پردازانه غربی (طبیعت‌گرا) ترسیم شده که دارای فرم طبیعی بوده و داخل کادر بیضی یا مستطیل محصور شده و با تکنیک گچ‌بری و در مرتبه بعد ساروج بری بر روی بنا در بخش حاشیه، پیشانی و لچکی با رنگ‌های درخشان به کار گرفته شده‌اند (جدول ۷).

جنبه‌های مثبت زندگی و مفرح روح و زندگی مذهبی بوده و احاطه شدن مکان‌های مقدس ایران با این درخت به همین سبب است. از سویی دیگر، درخت برای ایرانیان نماد آزادی و آزادگی به شمار می‌آید. در قرن‌های ۱۲ و ۱۳ به اوج زیبایی و ظهور خودش در هنرهای مختلف از جمله معماری و هنرهای دینی و آئینی از جمله تعزیه و علامت‌های عاشورایی رسیده و اوج استفاده از آن در هنرها و مراسمهای شیعی دیده شده‌است. «زیباترین جلوه مذهبی و نمادین درخت در آیین‌ها را می‌توان در آیین نخل‌گردانی در مراسم عزاداری امام حسین (ع) دانست. آیینی که در آن ستون چوبی بزرگی به شکل سرو یا نخل باشکوه وصفناپذیری، حسین حسین گویان در مجالس عزاداری می‌گردانند» (جهان‌پور، ۱۳۸۰: ۲۵). سابقه استفاده از این عنصر به در آثار سفالی بسیار دیده شده و همراه با انسان و یا حیوانات که نمادی از حیات و طراوت هستند، جنبه‌های مفرح و مثبت زندگی را نشان داده است (جدول ۶). درخت سرو در کاشی‌های زرین‌فام ایلخانی مفاهیمی شیعی و ملی‌گرایانه را روایت دارد. همچنین نقش مایه سرو در خانه‌های کاشان در سه خانه عباسیان، طباطبایی‌ها و عامری‌ها در قسمت‌های اصلی بنا، یعنی پیشانی، رخ‌بام و جداره‌ها به وسیله فرم‌های اسلیمی بسیار ساده و زیبا که حول محور تقارن رسم شده‌اند



جدول ۱۲: نقش نخل بر روی سفالینه‌های دوره باستان و اسلامی

			
منطقه نظام‌آباد دوره ساسانی (URL1)	برگ نخل، گچ‌بری کاخ تیسفون (URL1)	کاسه با نقش نخل، ایران، قرن ۱ هجری (کوهزاد، ۱۳۸۹: ۷۶)	درخت نخل (پوپ، ۱۳۸۰: ۱۷۰)


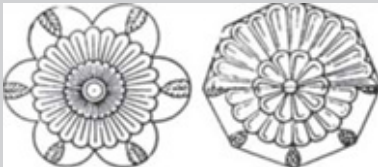


از سبک‌های تجملی و اشرافی باروک و روکوکو در ترکیب‌بندی‌های جدید و خلاقانه و همراه با نقش‌مایه پرنده و انسان بر روی بناهای کاشان به کار گرفته شده‌اند. طرح لچک و ترنج، که طرح لچک به صورت تکی در اطراف طاق، فضاهای مثلی مانند بالای پیشانی نما به صورت قرینه و طرح ترنج به صورت مستقل در فضای داخلی و نمای بیرونی با روش گچ‌بری و آیینه‌کاری کار شده‌است. گل نیلوفر آبی را نیز می‌توان یکی از بارزترین جلوه‌های تأثیر طرح‌های چینی بر نقوش ایرانی دانست. نیلوفر از مؤلفه‌های مهم تصویرنگاری بودایی به عنوان نماد تولد دوباره، پاکی و بودا بوده و در ایران پیش از مغول و تحت تأثیر رواج بودیسم در افغانستان و آسیای میانه شناخته شده بود (کادویی، ۱۳۹۷: ۱۰۲). نمونه‌هایی از نقوش تخت‌جمشید را می‌توان به عنوان قدیمی‌ترین سند معرفی کرد. نیلوفر دوازده‌برگی در تخت‌جمشید و شوش از اصیل‌ترین نشانه‌های تمدن ایرانی است. این گل مظهر میترا یا مهر و اهورامزدا و آناهیتا بوده و از آنجایی که این گل با آب در ارتباط بوده در حجاری‌های طاق‌بستان نماد آناهیتا است. به سبب آنکه مفاهیم نمادین گل نیلوفر با باورهای شیعی نزدیک و در ارتباط بوده، در دوره شیعی مذهب صفوی اوج گرفته و همان‌طور که می‌دانیم در دوره صفویه با تغییرات اندکی، شاه‌عباسی نامیده شد. این گل را شاید بتوان گفت به شکل نمادین با حضرت فاطمه (س) به عنوان نماد پاکی در ارتباط باشد و از سوی دیگر نماد عصمت و عاری بودن امامان شیعه از گناه باشد. این نقش‌مایه در ابنیه کاشان مانند دیگر نقوش‌ها در نمای بیرونی به همراه نقوش بی‌جان مانند شمعدان با تکنیک گچ‌بری و با سبک ایرانی-اسلامی به همراه سبک‌های طبیعت‌پردازانه غربی

از دیگر نقوش‌ها، گل فرنگ است که نمونه‌های از این نقوش‌ها به شکل خوشه انگور، گل رز، گل زنبق، میوه، برگ مو، برگ پالمی مشاهده می‌شود. فرنگی‌سازی از عصر صفوی آغاز شد و در دوران زند و قاجار، به ویژه دوره فتحعلی‌شاه استمرار یافته و در زمان حکومت ناصرالدین‌شاه به اوج خود رسید. نقوش گل و گلدان در بناهای کاشان، در حقیقت تلفیقی از دو سبک گل‌های شاه‌عباسی دوره صفویه و گل‌های فرنگی-اروپایی دوره قاجار است. حضور برگ‌های کنگری در کنار دیگر نقش‌مایه‌های فرنگی رایج در دوره قاجار به شمار می‌آید و ریشه این نقوش به دوران پیش از اسلام و به ویژه ساسانی و در نقوش گچ‌بری‌های کیش و طاق‌بستان بر می‌گردد. ریشه نقوش اسلیمی به کاررفته در خانه‌های کاشان، به درخت تاک و شاخ و برگ‌های درهم‌تنیده و پچییده آن بر می‌گردد. ویژگی‌های فرش کاشان، طرح و نقشه آن است. اغلب لچک و ترنج که به نام نقش کاشان معروف بوده و نقش‌مایه‌های اسلیمی، گل‌های ختایی، گل شاه‌عباسی تزئینی خاص به آن افزوده‌است. نقوش گل فرنگ (گل و گلدان)، به شیوه طبیعت‌پردازانه غربی (طبیعت‌گرا، واقع‌گرا) به کار گرفته شده و دارای فرم‌های طبیعی که داخل کادرهایی مانند بیضی و مستطیل قرار گرفته‌اند. این نقش‌مایه‌ها دارای طرح‌ها و نقوش‌های اسپیرال و اسلیمی منشعب‌شده به صورت قرینه با رنگ‌های درخشان و گرم با تنوع فرمی بسیار زیاد بر روی ستون‌های بنا در نمای بیرونی و درونی، حاشیه، پیشانی، لچک، شومین، جداره‌ها، سقف، طاق، گنبد، نیم گنبد با تکنیک نقاشی، گچ‌بری، ساروج‌بری و آیینه‌کاری به کار رفته‌اند. همچنین این نقوش با نقوشی همچون شمعدان‌های تزئینی به تقلید

جدول ۱۳: نقش نیلوفر آبی در دوره باستان و اسلامی در ایران

		
گل لوتوس، در دست تمدن هخامنشیان (طیبی فرد، ۱۳۸۸: ۱۱)	گل نیلوفر آبی، طاق‌بستان (گیرشمن، ۱۳۷۰: ۱۹۰)	کاشی زرین‌فام مستطیلی با طرح گل نیلوفر آبی (کادویی، ۱۳۹۷: ۷۴)

جدول ۱۴: نقش برگ کنگری و گل چند پر

			
گل نیلوفر آبی در حجاری‌های تخت‌جمشید (URL2)	طرح گل چند پر یا گلچه، گچ‌بری کاخ المشاطه، سوریه، دوره عباسی، (پوپ، ۱۳۸۰: ۱۷۰)	برگ کنگر ایرانی، تزئینات طاق‌بستان (مبینی و همکاران، ۱۳۹۴: ۵۰)	طرح تزئینی برگ کنگری، گچ‌بری از تیسفون، دوره ساسانی، (پوپ، ۱۳۸۰: ۱۷۰)

هترا» صورتهایی حجاری شده‌اند که شکل کلی آن‌ها، همان مقرنس‌های دوران اسلامی است با این تفاوت که در دوره اسلامی برجستگی‌های هندسی جایگزین صورتک‌های حجاری شده در کاخ هترا می‌شوند» (شراتو و بوسالی، ۱۳۸۳: ۳۷). طرح تزئینی «برگ کنگری» رایج‌ترین طرح تزئینی پس از ورود اسلام است که ریشه در دوران پیش از اسلام دارد. بسیاری از گچ‌بری‌های اشکانی و ساسانی مملو از طرح تزئینی برگ کنگری و طرح‌های مشابه آن است. در واقع، آثار گچ‌بری‌های ساسانی نمایانگر این واقعیت‌اند که هنرمندان این فن تمایل داشتند هم ردیف حجاری‌های عظیم هخامنشی از شاهکارهای عهد خود در گچ‌بری‌ها آثار ارزنده‌ای را آشکار سازند. به این منظور، به ابداع روش‌های

به کار رفته‌اند (جدول ۸). عناصر تزئینی وابسته به معماری بناهای ایران پیش و پس از اسلام تداوم داشته‌اند که می‌توان به «کنگره تزئینی»، طرح‌های تزئینی «برگ کنگری»، «گل چند پر یا گلچه» که بیش‌تر بر بدنه خارجی ابنیه اشاره کرد. طرح کنگره تزئینی از نخستین نمونه‌های مقرنس به شمار می‌آید و نمونه‌های باستانی این عنصر تزئینی را می‌توان در سه دوره هخامنشی، اشکانی و ساسانی مشاهده نکرد (زمانی، ۱۳۵۲: ۱۰). «شاید بتوان اولین نمونه‌های مقرنس را در بنای نقش‌رستم دوران هخامنشی دید که به شکل برآمدگی‌های مربع شکلی به صورت ردیفی حجاری شده‌اند. در دوره اشکانی بر بالای طاق‌های به شکل هلال در «کاخ

جدیدی را به کار گرفته‌اند و پیوسته برشمار نقوش و تنوع آن‌ها افزوده‌اند (سرمدی و امینیان، ۱۳۷۲: ۲۴-۲۲).

### نتیجه‌گیری

در پاسخ به پرسش مقاله می‌توان بیان کرد، طبقه‌بندی نقوش گیاهی در ابنیه کاشان در پنج دسته مشتمل اند بر نقوش گیاهی بر اساس شیوه گسترش نقش (شامل نقوش کامل، نقوش نیمه، نقوش ربعی و نقوش تکراری)، بر اساس سبک (ایرانی-اسلامی «انتزاعی»، طبیعت‌پردازانه غربی)، بر اساس فرم (درخت زندگی، سرو، گل و گلدان، لچک و ترنج، ریزنقش «تک نگاره»)، نقوش گیاهی ترکیبی (ترکیب نقوش گیاهی با جان‌دار، ترکیب نقوش گیاهی با نقوش بی‌جان)، فن اجرا (نقاشی، گچ‌بری، ساروج‌بری، آئینه‌کاری). نقوش شامل درخت سرو، درخت زندگی، گل و گلدان، ریزنقش به عنوان تک نگاره، برگ مو، میوه، انگور، برگ‌های پهن، گل‌بوته، گل‌های رزت، برگ کنگری، برگ و برگچه، گل و غنچه، برگ‌های پالمته، برگ‌های نخلی، گل نیلوفر آبی و پیچک بوده و به دو سبک واقع‌گرا و غیر واقع‌گرا بر روی بدنه بنا به کار گرفته شده‌است. از نظر فن اجرایی، این تزئینات به وسیله نقاشی، گچ‌بری، ساروج‌بری، آئینه‌کاری و در برخی مواقع ترکیبی به کار گرفته شده‌اند. باید گفت، این نقوش جنبه تزئینی داشته و در فرم‌های گوناگونی مانند اسلیمی، ختایی، در حاشیه و بخش‌های اصلی بنا، لچک و ترنج‌ها، به صورت دسته‌گل و یا تکرارشونده در آرایش بنا به کار رفته‌اند. هرکدام از فرم‌ها متناسب با فضای معماری شامل فضای مدور زیر گنبد، ستون‌ها، پایه‌های اصلی بنا، طاق و نیم طاق‌ها، رخ بام استفاده شده‌اند. کاشان پس از اسلام در سه دوره سلجوقی، صفویه و قاجار به سبب داشتن وزرای کاشانی، رونق هنر و فرهنگ به دلیل سکونت هنرمندان و دانشمندان و در این میان تلاش‌های امیرکبیر در دوران صدراعظمی خود، پیشرفت کرد. همچنین در دوره قاجار معماری سنتی این شهر رشد و پیشرفت چشمگیری داشت. تزئینات به‌کاررفته در ابنیه کاشان تحت تأثیر هنر ایران باستان، هنر ساسانی، تأثیر نگاره‌های عهد صفوی مانند واقع‌گرایی و تأثیرات اشرافی قاجار به دلیل ارتباط با غرب است. کاشان به سبب داشتن آب‌وهوای گرم و خشک و کمبود آب و پوشش گیاهی، سبب شد تا هنرمندان این منطقه با به‌کارگیری نقوش گیاهی به دنبال رفع آن بوده و القاگر طبیعت زنده در اطراف محیط زندگی خود باشند.

اصولی و انواع طرح‌های گچ‌بری دست یافتند. تا آن‌جا که در «کاخ تیسفون» هشت نوع و در «کیش» چهل نوع مختلف آرایه و عنصر تزئینی ایجاد کردند (کیانی، ۱۳۷۶: ۹۰). این نقش در خانه‌های کاشان دارای فرم‌های متنوع که بر روی لچکی‌ها، حاشیه، سقف، پیشانی و جداره‌ها در نمای بیرونی و درونی با تکنیک گچ‌بری، ساروج‌بری، آئینه‌کاری، کار شده‌اند.

طرح گل چند پر یا گلچه با اندکی تغییر و فارغ از مفاهیم نمادین و کاملاً به صورت تزئینی در دوره‌های بعد در تزئینات وابسته به معماری تداوم‌یافته و همراه با رشد و توسعه دیگر نقش‌مایه‌های تزئینی، بر بدنه غالب بناها تکثیر شده‌است. این نقش در تمام بخش‌های بنا با تکنیک‌های گچ‌بری، ساروج‌بری، آئینه‌کاری و نقاشی به کار رفته‌اند (همان: ۹۲). تمامی نقوش اشاره شده با شیوه‌های گسترش، کامل، قدی، ربعی و واگیره‌ای در بخش‌های مختلف بنا گسترش داده شده‌اند.

به طور کلی می‌توان گفت، کاشان پس از اسلام در سه دوره به اوج رسید. ابتدا در دوره سلجوقیان، به دلیل داشتن وزرای کاشانی و ساخت بنا توسط مغولان. دوره دوم، رونق هنری و فرهنگی کاشان در عهد صفوی به سبب سکونت دانشمندان، هنرمندان و نویسندگان و دوره قاجاریه به علت ارتباط داشتن با غرب اتفاق افتاده‌است. معماری سنتی کاشان در دوره قاجار رشد و پیشرفت چشمگیری می‌یابد. کاشان به علت داشتن آب‌وهوای گرم و خشک و کمبود آب و پوشش گیاهی، هنرمند با به‌کارگیری مضامین گیاهی، به دنبال برطرف کردن این خلأ بوده‌است. در واقع هنرمند با به‌کارگیری گل‌وگیاه با رنگ‌بندی‌های متنوع توانسته القاگر طبیعت زنده در محیط زندگی باشد. معماری کاشان معماری خاص خود این شهر و مطابق با نیازهای جغرافیایی این منطقه است. درون‌گرایی، حفظ حقوق همسایگی، قرینه‌سازی، تناسب در معماری و انسان‌دوستی و صفا از ویژگی‌های ابنیه کاشان است. خانه‌های کاشان به دو دسته دسته‌بندی می‌شوند؛ دسته اول خانه‌های ساده بیرونی و اندرونی گودال باغچه‌ای که سهم بیشتری را در خانه‌های کاشان دارند و متعلق به عامه مردم است و دسته دوم خانه‌های بزرگ و باعظمت اشراف‌نشین هستند. تزئینات با کاشی‌کاری، آجری، گچ‌بری، نقاشی و رنگ‌آمیزی و آئینه‌کاری مزین شده که البته بیشترین سهم تزئینات، گچ‌بری است. هنرمندان کاشانی، همواره با الهام از منابع گوناگون و بهره‌گیری از نیروی خلاقیت خود، به تناسب جا و موقعیت‌های ایجادشده، شیوه‌های

منابع

- آروین، عباسعلی؛ نیازی، محسن (۱۳۸۵). «خانه‌های تاریخی کاشان؛ ویژگی‌های اقلیم‌شناختی معماری بومی شهر کاشان»، *فصلنامه کاشان شناخت*، ۳، ۱۰۷-۸۳.
- باغ شیخی، میلاد (۱۴۰۰). «مطالعه تزئینات نمای بیرونی بناهای قاجاری شهرستان کاشان»، *پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران*، ۳۰ (۱۱)، ۲۴۷-۲۲۳. Doi: 10.22084/nbsh.2020.20166.2019
- بوسالی، ماریو و شراتو، امیرتو (۱۳۸۳) *هنر پارتنی و ساسانی*، ترجمه یعقوب آژند، تهران: انتشارات مولی.
- پنجه باشی، الهه؛ خامه‌چیان، بهناز (۱۳۹۹ الف) «مطالعه تصویر در دیوارنگاره‌های خانه بروجدی‌های کاشان در دوره قاجار»، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، ۳ (۴)، ۴۵-۳۱. Doi: 10.22051/PGR.2019.25651.1034
- پنجه‌باشی، الهه؛ خامه‌چیان، بهناز (۱۳۹۹ ب) «مطالعه درون مایه دیوارنگاره‌های کوشک باغ فین کاشان در دوره قاجار»، *نشریه گرافیک و نقاشی*، ۳ (۵)، ۲۷-۱۹. Doi: 10.22051/PGR.2021.35869.1105
- پوپ، آپهام (۱۳۸۰) *شاهکارهای هنر ایران*، ترجمه پرویز ناتل خانلری. تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
- پولاک، ادوارد یاکوب (۱۳۶۱) *سفرنامه پولاک ایران و ایرانیان*، تهران: خوارزمی.
- تاکی، ندا (۱۳۸۹) *بررسی معماری خانه‌های کاشان دوره قاجار*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته معماری و شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه بهشتی.
- حسینی، هاشم (۱۴۰۰). «درآمدی بر شناخت و مفهوم‌شناسی نقوش گیاهی کاشی‌های زرین‌فام هشت پر عصر ایلخانی بر پایه نمونه‌های موجود در موزه آستانه مقدسه قم»، *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی*، ۲۶ (۳)، ۳۷-۲۷. Doi: 10.22059/JFAVA.2021.288301.666311
- حلّی، سید اکبر (۱۳۸۵) «خانه تاریخی تاج، موزه مردم‌شناسی و خانه هنرمندان کاشان»، *فرهنگ مردم*، ۱۹ و ۲۰، ۱۶۹-۱۷۳.
- دادور، ابوالقاسم (۱۳۹۳) «نقوش و نمادهای گیاهی و حیوانی در سفالینه‌های دوران اسلامی ایران»، *نگارینه هنر اسلامی*، ۱ (۴)، ۱۸-۴. Doi: 10.22077/NIA.2014.490
- زابلی نژاد، هدی (۱۳۸۷) «بررسی نقوش اصیل قاجاری»، *فصلنامه هنر*، ۸۷، ۱۴۰-۱۶۰.
- زمانی، عباس (۱۳۵۲) «طرح اربسک و اسلیمی در آثار تاریخی اسلامی»، *مجله هنر و مردم*، ۱۲۶، ۳۴-۱۷.
- سرمدی، عباس و امینیان، سیف‌الله (۱۳۷۲) «کاشان: خاطره‌ها و یادگورها»، *هنر*، ۲۳، ۱۹-۳۸.
- سلمانی آرانی، حبیب‌الله (۱۳۷۵) *سیمای کاشان (کانون فضیلت)*، قم: بشیر.
- ضرابی، عبدالکریم. (۱۳۷۸). *تاریخ کاشان*، تهران: سپهر.
- طلوع بهبود، مریم (۱۳۸۷) *بررسی نقش گل و گلدان در گچ‌بری‌های خانه‌های کاشان در دوره قاجار در خانه بروجدی‌ها، عباسیان و طباطبائی‌ها*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء.
- طیبی فرد، الیکا سادات (۱۳۸۸). *نیلوفر و مفاهیم آن در هنر ایران، مصر، هند و چین*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، صنایع‌دستی، دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر.
- کادویی، بوکا (۱۳۹۷). *چینی مآبی اسلامی: هنر ایران در عصر ایلخانی*، ترجمه هاشم حسینی و میلاد گادر، اصفهان: انتشارات دانشگاه اصفهان.
- کوهزاد، نازنین (۱۳۸۹). *بررسی نقوش و نمادهای آیینی در سفالینه‌های دوره اسلامی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته هنر اسلامی، دانشکده معماری و هنر، دانشگاه کاشان.
- کیانی، یوسف (۱۳۷۶) *تزئینات وابسته به معماری ایران در دوره اسلامی*، تهران: سازمان میراث فرهنگی کشور.
- گیرشمن، تانیا (۱۳۷۰) *من هم باستان‌شناس شدم: خاطرات تانیا گیرشمن ۱۳۱۱-۱۳۴۶ خورشیدی*. ترجمه فیروز دیلقمانی، تهران: انتشارات بنیاد فرهنگ کاشان.
- مبینی، مهتاب و شافعی، آزاده (۱۳۹۴) «نقش گیاهان اساطیری و مقدس در هنر ساسانی (با تأکید بر نقوش برجسته، فلزی کاری و گچ‌بری)»، *جلوه هنر*، ۱۴، ۶۹-۸۵. Doi: 10.22051/JJH.2016.2126
- محمدی معین، زهره (۱۳۹۲) *بررسی و مطالعه تصاویر دیوارنگاره‌های اماکن مذهبی در کاشان (اواخر صفویه و اوایل قاجار)*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته تصویرسازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر.
- نجومیان، امیرعلی (۱۳۸۷). «تحلیل نشانه‌شناختی خانه‌های تاریخی کاشان»، *نامه معماری و شهرسازی*، ۱، ۱۲۷-۱۱۱.
- ندیم، فرناز (۱۳۸۶). «نگاهی به نقوش تزئینی در هنر ایران»، *نشریه رشد آموزش هنر*، ۱۰، ۱۹-۱۴.
- نراقی، حسن (۱۳۴۵). *تاریخ اجتماعی کاشان*، تهران: دانشگاه تهران.
- نراقی، حسن (۱۳۸۳). *آثار تاریخی شهرستان کاشان و نطنز*، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.
- نصرتی، مسعود (۱۳۸۵). «نگاره‌ها نمادین در نمد، پیشینه تاریخی»، کتاب ماه هنر، ۹۴ و ۹۳، ۱۲۸-۱۱۸.
- نصری، اسماعیل (۱۴۰۰). «بررسی و مطالعه نمونه سفالینه‌های زرین‌فام شهر کاشان محفوظ در موزه آبگینه و سفالینه‌های ایران»، *کاشان شناسی*، ۱۴ (۲)، ۱۰۱-۱۱۸. Doi: 10.22052/KASHAN.2021.243098.1020

- ویلسون، اوا (۱۳۷۷) *طرح‌های اسلامی*، ترجمه محمد رضا ریاضی، تهران: سمت.
- هال، جیمز (۱۳۸۰) *فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب*، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.

## References

- Arvin, A., Niazi, M. (2006). "The geographical And Architectural Features of Historical Houses in Kashan", *Studies on Kashan*, 2(3), 83-107, (Text in Persian).
- Bagh Sheikhi, M. (2021). Studying the Exterior Decoration of Qajar Buildings in Kashan City", *Iranian Archaeological Research Quarterly*, 30 (11), 223-247, (Text in Persian).
- Bussagli. M., Sheraton, U. (2004). *Parthian and Sassanian Art*, Translated by Yaghoub Ajand, Tehran: Molly Publishing. (Text in Persian).
- Dadvar. A. (2014). Plant and Animal Motifs and Symbols in Potteries of Islamic Period in Iran", *Negarineh Islamic Art*, 1 (4), 18-4, Doi: 10.22077/NIA.2014.490, (Text in Persian)
- Girshman. T. (19991). *Archeologue Malgre Moi; Vie Quotidienne d'une Mission Archeologique en Iran, 1970* Translated by Firouz Dilghmani, Tehran: Farhang Kashan Foundation Publications, (Text in Persian).
- Hall. J. (2001). *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western art*, Translated by Roghayeh Behzadi, Tehran: Farhang-e-Moaser, (Text in Persian)
- Helli. S. A. (2015), Taj Historical House, Museum of Anthropology and House of Kashan Artists", *People's Culture*, 19 & 20, 169-173, (Text in Persian)
- Hosseini, H. (2021). An introduction to Cognition and Semantics of plant Designs in Ilkhanid Octagonal Luster Tiles based on Samples of Hazrat Masoomeh Musum", *Honar-Ha-Ye-Ziba Honar-Ha-Ye-Tajassomi*, 26 (3), 27-37, Doi: 10.22059/JFAVA.2021.288301.666311, (Text in Persian).
- Kadoi. B. (2017). *Islamic Chinoiserie: The Art of Mongol Iran*, Translated by Hashem Hosseini and Milad Ghazer, Isfahan: Isfahan University Press, (Text in Persian).
- Kiani, Y. (1997). *Decorations Related to Iranian Architecture during the Islamic period*, Tehran: The Cultural Heritage Organization of Iran, (Text in Persian).
- Koohzad, N. (2010). *Investigation of Motifs and Ritual Symbols in Islamic Period Pottery*, Master's thesis, Department of Islamic Art, Faculty of Architecture and Arts, Kashan University, (Text in Persian).
- Mobini, M., Shafi'I, A. (2014). The Role of Mythological and Sacred Plants in Sassanid Art (With Emphasis on Relief, Metalworking and Stucco)", *Glory of Art*, 14, 69-85. Doi: 10.22051/JJH.2016.2126, (Text in Persian).
- Mohammadi Moin, Z. (2012). *Investigation and Studying the Murals of Religious Places in Kashan (Late Safavid and Early Qajar)*. Master's thesis, Illustration. Faculty of Visual Arts. Art university, (Text in Persian).
- Nadim. F. (2016), Looking at Decorative Motifs in Iranian Art", *Roshd Education Art Journal*, 10, 14-19, (Text in Persian).
- Najoomian, A. A. (2008). Semiotic analysis of historical houses of Kashan, *Architectural and Urban Journal*, 1, 111-127, (Text in Persian).
- Naraghi. H. (2004). *Historical Artifacts of Kashan and Natanz*, Tehran: Association of Cultural Artifacts and Treasures, (Text in Persian).
- Naraghi. H. (2004). *Social History of Kashan*, Tehran: University of Tehran (Text in Persian).
- Nasri. I. (2021). An Investigation of Luster Pottery Samples Preserved in Glassaware and Ceramic Museum in Kashan", *Studies on Kashan*, 14 (2), 101-118, Doi: 10.22052/KASHAN.2021.243098.1020, (Text in Persian).
- Nosrati. M. (2006). Symbolic Paintings in Felt, Historical Background", *Mah-e Honar Book*, 93 & 94, 128-118, (Text in Persian).
- Panjebashi, E., Khamechian, B. (2019a), Studying The Image in the Murals of Kashan's Boroujerdi House during Qajar Period, *Graphic Arts and Painting Art*, Volume 3, Number 4, 31-45. Doi: 10.22051/PGR.2019.25651.1034 (Text in Persian).
- Panjebashi.E. and Khamechian. B. (2019b). Study of the Themes of the Murals of Kashan Fin Garden Pavilion in the Qajar Period", *Graphic Arts and Painting Arts*, 3 (5), 19-37. Doi: 10.22051/PGR.2021.35869.1105, (Text in Persian).
- Polak. E. J. (1981). *Persien das Land und Seine Bewohner*, Tehran: Kharazmi Publication, (Text in Persian)



- Pope, A. U. (2001). *Masterpieces of Persian Art*, Translated by Parviz Natal Khanleri. Tehran: Elmi-o-Farhangi, (Text in Persian).
- Salmani Arani, H. (1996) *Kashan View*, Qom: Bashir, (Text in Persian).
- Sarmadi, A., Aminian, S. (1993). Kashan: Memories and Relics, *Art*, 23, 19-38, (Text in Persian).
- Taki. N. (2010). *Architectural Survey of Kashan Houses of the Qajar Period*, Master's Thesis, Architecture and Urban Planning, Faculty of Architecture and Urbanism, Shahid Beheshti University, (Text in Persian).
- Tayyibi Fard. E.S. (2009). *The Lotus and Its Meanings in the Art of Iran, Egypt, India and China*. Master's thesis, Handi Crafts, Faculty of Applied Art, University of Arts, (Text in Persian).
- Toloe Bebood, M. (2007). *Investigating the Role of Flowers and Vases in the Plasterwork of Kashan Houses during the Qajar Period in the Houses of Boroujerdis, Abbasids and Tabatabais*, Master's Thesis, Art Research, Faculty of Art, Al-Zahra University, (Text in Persian).
- Wilson. E. (1998). *Islamic Designs*, Translated by Mohammad Reza Riazi, Tehran: SAMT, (Text in Persian)
- Zaboli Nejad, H. (2007). Examination of original Qajar motifs. *Art*, 87, 140-160, (Text in Persian).
- Zabolinejad, H. (2008). Examination of Original Qajar Motifs, *Art Quarterly*, 87, 140-160, (Text in Persian).
- Zamani. A. (1973). Arabesque and Eslimi Design in Islamic Historical Works, *Art and People*, 126, 34-17, (Text in Persian).
- Zarrabi. A. (1999). *Tarikh-e Kashan*, Tehran: Sepehr, (Text in Persian)

#### URLs

URL1: <https://www.metmuseum.org/search-results?q=Sassanid+motifs>

URL2: <https://www.metmuseum.org/search-results?q=Lotus&searchFacet=Art>

## روایتگری متن و تصویر و اعتلای هویت شهری با تأکید بر کاربرد ابزارهای گرافیکی (مطالعه موردی: مرکز شهر بجنورد)

### چکیده

پژوهش حاضر با تکیه بر مطالعه پیمایشی، در مرکز شهر بجنورد (مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید) و با روش توصیفی-تحلیلی (بر اساس مشاهده) کوشید تا چگونگی تجلی و بازتاب هویت شهر بجنورد را با تأکید بر روایتگری متن و تصویر، در قالب پرسش اصلی پژوهش مورد بررسی قرار دهد. در این راستا، تمرکز بر پوشش هویت شهری ویژه شهر بجنورد، با توجه به نظریه بینامتنی در زمینه هویت‌سازی نو و جذاب از سوژه‌های موجود در فضا و ابزارهای گرافیکی مؤثر در این جلوه‌سازی است. ۲۶ ابزار گرافیکی مورد بررسی قرار گرفته‌است و در عین حال سعی شده تا سهم این سازه‌ها در هویت‌سازی نیز همزمان مورد نظر پژوهشگر قرار گیرد. همچنین، پنج پرسش محوری پیرامون چگونگی «روایتگری متن و تصویر» نیز به روش تصادفی و نمونه‌های در دسترس، روی هم رفته از ۵۰ نفر از مخاطبین مکانی، پرسیده شده‌است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که به طور کلی، ابزارهای گرافیکی به کاررفته در نمونه مورد بررسی، موفقیت‌چندانی در روایتگری متن و تصویر و بازتاب هویت ویژه شهر بجنورد نداشته‌اند. این در حالی است که شهر بجنورد به عنوان مرکز استان خراسان شمالی، نیازمند هویت‌سازی ویژه خود است. به نظر می‌رسد که توسعه شهر بجنورد و به طور ویژه مرکز شهر، بدون توجه به ارزش‌های فرهنگی هویت‌ساز، نمی‌تواند روایت ویژه شهر بجنورد را در گذر زمان، بازتاب نماید. نتیجه این امر، توسعه فیزیکی شهر بجنورد، یکنواخت با سایر شهرها و با فاصله از هویت خاص شهر خواهد بود. دوام چنین روندی، منجر به آن خواهد شد که توسعه شهر، روز به روز بیگانه با «بجنورد» و عوامل فرهنگی شاخص آن باشد؛ آنچه بجنورد «جدید» را در برابر بجنورد «قدیم» و بی‌توجه به آن، رشد خواهد داد.

واژه‌های کلیدی: هویت، روایتگری متن و تصویر، ابزارهای گرافیکی، فرهنگ، ارزش، بجنورد.

### عاطفه صداقتی

استادیار گروه شهرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه بجنورد، بجنورد، ایران، نویسنده مسئول  
[a.sedaghati@ub.ac.ir](mailto:a.sedaghati@ub.ac.ir)

### هانیه اسحاق زاده

مربی گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه بجنورد، بجنورد، ایران.  
[h.eshaghzadeh@ub.ac.ir](mailto:h.eshaghzadeh@ub.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۱-۰۷-۱۴۰۱  
تاریخ پذیرش: ۲۰-۱۱-۱۴۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41946.1192

## مقدمه

مقوله هویت ابتدا حوزه‌هایی مانند فلسفه، منطق و روانشناسی را در بر می‌گرفت، به مرور با توجه به دگرگونی‌های اساسی در علم و فناوری، دامنهٔ مبحث‌های هویتی به محیط‌های انسان‌ساخت نیز کشیده شد. هویت در کلامی ساده، مجموعه‌ای از ویژگی‌ها و خصلت‌هایی است که محلی را از سایر مکان‌ها متمایز می‌سازد. هویت شامل ویژگی‌های کالبدی سیما و منظر و سرزندگی محیط است که با حضور فعالیت‌ها و رفتارهای اجتماعی، کیفیت زیست‌محیطی، محیط طبیعی، قرارگاه‌های رفتاری، خاطرات جمعی و دیگر زمینه‌ها و بسترهای موثر، از محیط درک می‌شود و این مفهوم سیال، شکل می‌گیرد و در نهایت برحسب شمولیت ابعاد مذکور، بعد مفهومی کامل‌تری را در بر می‌گیرد.

جدای از آنچه با عنوان «مفاهیم هویتی» در بطن شهرهای ما با هدف گریز از یکنواختی توسعه شهرها و یا فاصله از مقولات «بدهویتی» شهرها، مطرح است، پژوهش حاضر بر آن است تا کاربرد ابزارهای گرافیکی در مرکز شهر بجنورد را مبنای بررسی قرار دهد تا به این وسیله یک پرسش اصلی را بررسی کند؛ اینکه، ابزارهای گرافیکی به‌کارگرفته شده در مرکز شهر بجنورد (مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید)، تا چه میزان در بازتاب هویت شهر با تأکید بر روایتگری متن و تصویر، مفید بوده‌اند؟

ابزارهای گرافیکی می‌توانند کاربردهای مختلفی مانند تبلیغات و زیباسازی و مواردی از این قبیل را داشته باشند. گاهی، این کاربردها با یکدیگر همراه شده و همزمان افزون بر ابزار مناسب تبلیغات (محیطی) نقش زیباسازی و هویت‌بخشی شهری را نیز بر عهده دارند. هم‌راستا شدن این هدف‌ها سبب می‌شود که شهر سیمای متناسب گرفته و در این حالت می‌توان گفت ابزارهای گرافیکی در روایتگری متن و تصویر دخیل بوده و توانسته در این راستا گام مثبتی را بردارد. گاهی نیز فقط برای زیباسازی و هویت‌بخشی از ابزارهای گرافیکی بهره گرفته می‌شود تا سیمای شهر متناسب با فضای مورد نظر آماده شود؛ این فضا ممکن است مناسبی بوده و مدت زمان کوتاهی در شهر اجرا شود. گاهی نیز المانی بر اساس هویت و روایتگری شهر به صورت ثابت در شهر طراحی و پیاده‌سازی می‌شود. مانند مبلمان شهری که یکی دیگر از ابزارهای گرافیکی است و اگر متناسب با هویت، هنر و فرهنگ، همچنین اقلیم و آب و هوا خلق شود می‌تواند در روایتگری شهر بسیار مؤثر باشد. در حالتی دیگر، این ابزارها فقط در محیط قرار می‌گیرند و هیچ نقشی در روایتگری ویژه

شهر ندارند، قاب‌ها و تابلوهایی که همان ابزارهای تبلیغات هستند و نقش آن‌ها فقط محلی برای قرار گرفتن تبلیغات مختلف در محیط شهر است و همان گونه که گفته شد توجهی به نقش بصری آن‌ها در سیمای شهر نمی‌شود و فقط محلی برای تبلیغ هستند. در محدوده مورد بررسی، بسیار مشاهده می‌شود که ابزارهای گرافیکی بدون توجه به بطن هویتی شهر، شکل گرفته‌اند؛ ابزارهای گرافیکی که بدون تناسب با هویت، هنر، فرهنگ، بومی‌سازی و موارد مشابه، نقشی در روایتگری شهر بجنورد ندارند و فقط ابزاری برای تبلیغات هستند، به گونه‌ای که، حتی توجهی به سیمای شهر، آشفتگی ایجاد شده و آلودگی بصری نیز ندارند.

پیشرفت‌های اخیر شهر بجنورد و گاهی توجه نکردن به کاربرد مبحث‌های هویتی در آن، سبب شده‌است تا هویت تاریخی و فرهنگی شهر دستخوش کم‌توجهی شود و گسترش‌های جدید شهر، بیگانه با آن، به رشد خود ادامه دهند. توسعه این ارزش‌های سنتی گاهی به صورت نقطه‌ای و در مکان‌های تاریخی شهر (مانند مجموعهٔ مفخم) ادامه دارد. حال آنکه تسری ارزش‌های فرهنگی و تاریخی، می‌تواند در کل بطن شهر بجنورد، جریان یابد. فهم وضعیت حال و درک و تجربهٔ مردم از آن در کنار مفاهیم سنتی و گذشته شهر که در ذهن‌های بسیاری از شهروندان شهر همچنان وجود دارد (حتی اگر روایتگری متن و تصویر در شهر معاصر، انطباقی با آن نداشته باشد)، موضوعی است که توجه این پژوهشگران را به خود جلب نموده‌است. به این ترتیب، هویت، فرهنگ و ارزش‌ها و نقشی که می‌توانند در شکل‌دهی به مفاهیم، معانی و به نحوی «تصور نااهنگن از گذشته، حال و آینده» شهرها، داشته باشند، مقوله محوری در پژوهش حاضر خواهد بود.

## پیشینه پژوهش

صدافتی و اسحاق‌زاده (۱۳۹۸) در پژوهشی به بررسی نقش گرافیک محیطی در حفظ ارزش‌های فرهنگی و هویت‌بخشی ایرانی-اسلامی شهر بجنورد در نمونهٔ مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید، می‌پردازند. در این پژوهش، اشاره شده‌است که عناصر گرافیک محیطی در محدودهٔ اشاره‌شده، با فرهنگ ایرانی-اسلامی همخوانی درخور توجهی ندارند و در طراحی عناصر محیطی، جدا از ویژگی‌های هویتی و فرهنگی بهره‌گیرندگان از فضا و محیط شهری، نظام بصری و الگوهای رفتاری واحد و منسجمی مشاهده نمی‌شود. اسلام‌دوست (۱۳۹۵) در پژوهش خود در نمونهٔ تهران، اشاره می‌کند که عناصر گرافیکی محیطی

شهر با تأکید بر روایتگری متن و تصویر را در مرکز شهر بجنورد (مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید) بررسی نماید.

در عین حال، تأکید پژوهش به طور ویژه بر ابزارهای گرافیکی مؤثر در این جلوه‌سازی با تمرکز بر پوشش بحث هویت شهری ویژه شهر بجنورد است. ۲۶ ابزار گرافیکی (از جمله: تابلوها (از جمله تابلوهای راهنما، نام خیابان، ارائه مقررات و موارد مشابه)، نرده، حصار، نقاشی دیواری، نیمکت و مانند آن) مورد بررسی قرار گرفته و در عین حال سعی شده تا نقش این عناصر در هویت‌سازی نیز همزمان مورد نظر پژوهشگر قرار گیرد. همچنین، پنج پرسش محوری پیرامون چگونگی «روایتگری متن و تصویر» نیز به روش تصادفی و نمونه‌های در دسترس، روی هم رفته از ۵۰ نفر از مخاطب‌های حاضر در نمونه مورد بررسی، مورد پرسش قرار گرفته است.

به طور کلی، با توجه به آمار توصیفی کنشگران پژوهش، از تعداد کل ۵۰ نفر شرکت‌کننده در پژوهش، از جنبه تحصیلات، ۳۷ درصد دارای مدرک تا دیپلم، ۵۴ درصد تا کارشناسی ارشد و باقی (۹ درصد) دارای مدرک دکترا و بالاتر هستند. ۹۵ درصد کنشگران بیان نموده‌اند که پیوسته از فضا استفاده نموده و یا به آن مراجعه داشته‌اند. میانگین سنی گروه غالب پرسش‌شوندگان، بازه سنی ۱۵ تا ۶۵ سال (۸۶ درصد) است. در نهایت، اینکه ۹۳ درصد از افراد پاسخ‌دهنده، بومی استان خراسان شمالی هستند (جدول ۱).

#### نمونه موردی: مرکز شهر بجنورد

محدوده مورد بررسی، مابین میدان شهید تا چهارراه مخابرات شهر بجنورد است. می‌توان ادعا نمود که این محدوده به عنوان مرکز شهر در حال فعالیت

ایستگاه‌های متروی تهران، با فرهنگ و هویت ایرانی همخوانی درخور توجهی ندارند و در طراحی عناصر محیطی اغلب ایستگاه‌ها، فارغ از ویژگی‌های هویتی و فرهنگی مخاطبان و محیط، نظام یکدستی مشاهده می‌شود. نکونام و همکاران (۱۳۹۹)، به تبیین مدل روش طراحی اینفوگرافیک فرهنگی-تاریخی در محیط شهری می‌پردازند و به این نتیجه می‌رسند که می‌توان با استفاده از عناصر تصویری هنر سنتی، برای اینفوگرافیک‌های مدرن، جنبه هویت فرهنگی-تاریخی به وجود آورد. کاظمی و ارمغانی (۱۳۹۴) بیان می‌کنند که آگهی‌های تبلیغاتی، نقش بسزایی در بازنمایی نکته‌های فرهنگی موجود و ترویج و گسترش نکته‌های فرهنگی جدید دارند. لونی<sup>۱</sup> و خالصی<sup>۲</sup> (۲۰۱۶) نشان می‌دهند که استفاده نکردن از اصول گرافیک محیطی در طراحی و بهره‌گیری از عناصر با توجه به شرایط اجتماعی و فرهنگی در میدان‌های شهری و توجه نکردن به این میدانها برای هویت‌بخشی و تبدیل این فضاها به مکان‌هایی که نشان‌دهنده فرهنگ، تاریخ، هنر و هویت است، در نمونه موردی بررسی شده وجود دارد.

در زمینه ابزارهای گرافیک و به ویژه گرافیک محیطی و شهرسازی (با تأکید بر هویت‌سازی) پژوهش‌ها، مقاله‌ها و طرح‌های مختلفی انجام شده است. با این وجود، در زمینه تمرکز بر موضوع این بررسی‌ها یعنی بازتاب هویتی کاربرد ابزارهای گرافیکی و روایتگری تصویر و متن، به صورت ویژه پژوهش مشابه یافت نشد.

#### روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر با تکیه بر مطالعه پیمایشی انجام شده است و بر آن است تا با روش توصیفی-تحلیلی و با ابزار مشاهده، چگونگی تجلی و بازتاب هویت

جدول ۱: ویژگی‌ها و تعداد پرسش‌شوندگان بخش دوم روش پژوهش (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

ردیف	تعداد شرکت‌کننده	میزان تحصیلات (درصد)			میزان مراجعه به فضا (درصد)			میانگین سنی (درصد)		بومی استان خراسان شمالی (درصد)
		تا دیپلم	تا کارشناسی ارشد	دکتری و بالاتر	به ندرت	به صورت پیوسته	تا ۱۵ سال	۱۵ تا ۶۵ سال	۶۵ به بالا	
۱	۵۰	۳۷	۵۴	۹	۵	۹۵	۱۰	۸۶	۴	۹۳
۲	۵۰	۳۷	۵۴	۹	۵	۹۵	۱۰	۸۶	۴	۹۳

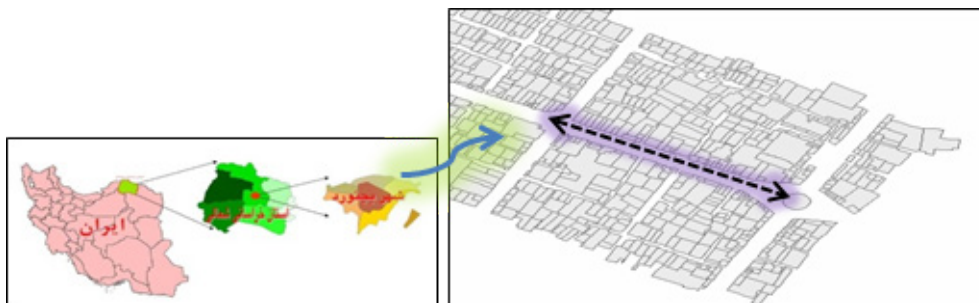
واقع، شهرها به عنوان مهم‌ترین سکونتگاه‌های انسانی معاصر، نماد فرهنگ مردمان آن بوده و ارزش‌های فرهنگی و معنایی ویژه خود را نمایان می‌سازند. در عین حال، از جمله مؤلفه‌های تشکیل‌دهنده شخصیت یک شهر عبارتند از: مؤلفه‌های طبیعی، مصنوع و انسانی. این در حالی است که هر گونه دگرگونی در این مؤلفه‌ها، عامل دگرگونی در هویت وی نیز خواهند بود و متغیرهای هر یک از این مؤلفه‌ها، اگر دارای صفت‌های اختصاصی و برجسته باشند نقش شاخص و معرف هویتی را بر عهده دارند. همچنین، هر شهری بر مبنای شرایط طبیعی، فرهنگی و اجتماعی که دارد، می‌تواند بارزهای خاصی

است. بنابراین، از این جهت، بسیار از سوی مسئولین شهری و مردم دارای اهمیت است. میدان شهید، قدیمی‌ترین، اصلی‌ترین و مرکزی‌ترین میدان مرکز استان به شمار می‌آید که به یاد نخستین شهید شهر در زمان انقلاب به این نام شهرت یافت (صداقتی و اسحاق‌زاده، ۱۳۹۸: ۸).

### مبانی نظری

#### هویت شهری، فرهنگ و ارزش‌ها

فرهنگ در جامعه انسانی عامل شکل‌دهنده و بستر ساز نظام‌های ارزشی و معنایی است که موجب تمایز گروه‌های انسانی گوناگون از یکدیگر می‌شود. در



تصویر ۱: معرفی محدوده مورد بررسی (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

آنان بوده و همین امر سبب تنوع فرهنگی و پیدایش حوزه‌های فرهنگی گوناگون می‌گردد. از سوی دیگر، باید گفت فرهنگ، مهم‌ترین و غنی‌ترین منبع هویت است و افراد با تکیه بر اجزاء و عناصر فرهنگی، هویت خود را شکل می‌دهند که به آن هویت فرهنگی گفته می‌شود. هویت فرهنگی در واقع فرایند معنا سازی و خویش‌شناسی بر اساس یک ویژگی فرهنگی است که این ویژگی فرهنگی می‌تواند از مؤلفه‌هایی همچون ملت، قلمرو و جغرافیای سیاسی، زبان، دین و موارد مشابه شکل گیرد (صداقتی و بیضائی، ۱۳۹۸: ۳). اصطلاح فرهنگ در مفهومی گسترده، می‌تواند برای تبیین تمام جنبه‌های ویژه شکلی از زندگی به کار رود. یا به بیان دقیق‌تر بر نظام ارزش‌هایی دلالت کند که در یک شکل زندگی نهفته‌اند و هدف فرهنگی نیز به مفهومی درک و تفسیر نظام ارزش‌ها و انتقال آن به نسل‌های آینده است. در این تعریف، بیان ارزش و انتقال آن به نسل‌های آینده اهمیت بالایی دارد. این انتقال در طول تاریخ شهرسازی در شهرهایی انجام گرفته که مردم، دولت و نخبگان آن قدرت درک و

داشته باشد که منجر به شناخت آن از سایر شهرها می‌گردد. هویت به عنوان احساسی تعریف می‌شود که نشان می‌دهد ما کیستیم، چه چیزهایی ما را به دیگران شبیه می‌کند و چه چیزهایی ما را از دیگران متمایز می‌سازد (Hauge, 2007: 104). هرگونه تلاشی برای ارائه تعریف هویت یک چیز، پاسخ به معنای آن است. هر وجودی پیش از موجود شدن، بدون معناست اما با شکل‌گیری آن، معنایی را به خود اختصاص می‌دهد که بر مبنای آن هویت می‌یابد (رهبری، ۱۳۸۸: ۱۶).

همچنین، اصطلاح فرهنگ به معنای مجموعه‌ای از منش‌ها و اصولی است که به رفتار و عملکرد افراد جامعه شکل می‌دهند. فرهنگ توجیه‌کننده روابط و مناسبات موجود در جامعه است. در واقع، آنچه در طول زمان و به تدریج به وسیله مردم مورد استفاده قرار گیرد و در پی این تداوم در استفاده، به عادت تبدیل شود؛ نمایانگر فرهنگ جامعه و عامل دوام و ثبات سیستم اجتماعی خواهد بود. بنابراین، هر یک از گروه‌های انسانی فرهنگ ویژه‌ای دارند که متأثر از ابعاد فرهنگی، سیاسی، اجتماعی، زیستی و محیطی



می‌شود که جوامع شهری از یکدیگر بازشناخته شوند و اسیر یکنواختی و بدهویی نشوند و در عین حال، بازتابی از گذشته شهر (تاریخ شهر) به همراه فرهنگ، باورها، عقاید، آداب و رسوم و مانند آن خود به همراه داشته باشند.

### گرافیک، ابزارهای گرافیکی و روایتگری

گرافیک یا همان ارتباط تصویری علمی است که در شاخه‌ها و زمینه‌های مختلف کاربرد دارد. به بیان کلی، گرافیک به تصاویر بصری یا طراحی گفته می‌شود که برای ارائه اطلاعات به مخاطب از ابزارها، تجهیزات، فناوری، هنرهای گوناگون بهره می‌برد تا بتواند پیام فرستنده را به بهترین شکل به مخاطب ارائه کند. حال این پیام می‌تواند جنبه تبلیغاتی داشته باشد یا صرفاً فرهنگی و یا بازتابی از هویت مورد نظر باشد و یا اینکه هوشمندانه هر دو جنبه را در گیرد.

یکی از این زمینه‌ها کاربرد در محیط است، که به گرافیک محیطی معروف است. گرافیک محیطی در سیمای شهر نقش اساسی ایفا می‌کند و می‌تواند در هویت‌بخشی نیز بسیار اثرگذار باشد. گرافیک محیطی خود دارای زمینه‌های مختلفی است و به گفته مسعود ایلوخوانی در کتاب گرافیک محیطی «با توجه به معنای گسترده و وسیعی که گرافیک محیطی دارد و طیف بسیار متنوعی از عناصر بصری را در حیطه تعریف خود جای میدهد، می‌توانیم برای آن تاریخچه‌ای به قدمت تصویرنگاری قائل شویم» (ایلوخوانی، ۱۳۸۸: ۹)

فهم و حفظ ارزش را داشته‌اند (توسلی، ۱۳۷۹: ۳۴-۳۶).

در واقع، هویت مقوله‌ای تمام و کمال و ذاتی نیست، بلکه همیشه تولیدی اجتماعی، سیال و در حال شکل گرفتن است، همواره تا اندازه‌ای به اشتراک گذارده می‌شود و تا اندازه‌ای درباره آن پرسیده می‌شود (باراحمدی، ۱۳۸۱: ۶). هویت را باید فرآورده‌ای بدانیم که هیچگاه پایان نمی‌یابد و همواره در حال تغییر و شدن است و همواره در داخل بازنمایی و نه خارج از آن ساخته می‌شود. هویت، چیزی در بیرون نیست که ما درباره آن قصه‌پردازی کنیم. حتی هویت در خود وجود ندارد. هویت همیشه رابطه‌ای است با دیگران، به بیان دیگر همسانی و ناهمسانی، با یکدیگر همراهند و در ارتباطی متقابل قرار دارند. هویت، بنایی است که در روابط ساخته می‌شود که یک گروه را در برابر گروه‌هایی که با آنها در تماس اند، قرار می‌دهد. شاید بتوان گفت هویت لایه‌های مختلفی از تاریخ زندگی اجتماعی انسان است. پس، هویت دارای بعد زمان است، افزون بر بعد زمانی، دارای بعد مکانی هم هست و تعلق انسان به یک سرزمین را تعریف و محقق می‌کند. افراد هنگامی خود را دارای هویت و زندگی معنا دار می‌دانند که نیاز آنها به تداوم، ثبات، تمایز، همانندی با اجتماع، برتری و امر مطلق به اندازه قابل قبول فراهم شود (پارسا، ۱۳۸۷: ۷).

با اشاره به مطالب بالا، به نظر می‌رسد هویت شهری و انتقال ارزش‌های فرهنگی بین نسلی، عاملی مهم در ارتباطات و تعاملات شهری باشد؛ آنچه سبب



تصویر ۲: تبلیغات و توجه به زیباسازی با استفاده از عناصر موجود در شهر (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱: اسحاق زاده و همکاران، ۱۳۹۴)



تصویر ۳: تبلیغات و توجه به زیباسازی با استفاده از فرم و شکل دهی فضای سبز شهری. (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ اسحاق زاده و همکاران، ۱۳۹۴)

هیچ‌یک از فضاهای تبلیغات محیطی نباید مناسبات تعادل و توازن و هماهنگی و زیبایی شهری را بر هم بزند و موجب آلودگی بصری شود (دانشگر و طاهری، ۱۴۰۰: ۴۴).

در واقع، ابزارهای گرافیکی می‌توانند فقط محلی برای تبلیغات باشند و وظیفه اصلی خود را بدون توجه به عوامل جانبی داشته باشند. مانند تابلوها و تلویزیون‌هایی که در کلان‌شهرها جای‌گذاری

نقش اصلی گرافیک محیطی در حوزه تبلیغات است. با این وجود، در این رشته می‌توان به جنبه‌های دیگر نیز پرداخت و گاهی همزمان در ارتباط با مفاهیم خاص فرهنگی و هویتی نیز اقدامی انجام گیرد. برای نمونه، توجه به طراحی قاب و بوردهایی که بر اساس هویت یک شهر مذهبی (مشهد) و یا با خصوصیت ویژه سنتی (یزد) از شهر طراحی می‌شوند. نخستین و اصلی‌ترین نکته این است که



تصویر ۴: تبلیغات و توجه به زیباسازی با استفاده از خلاقانه از طبیعت و محیط پیرامون ابزار تبلیغات شهری. (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ اسحاق زاده و همکاران، ۱۳۹۴)



تصویر ۵: تبلیغات فرهنگی با استفاده از خلافتان قاببندی طبیعت و محیط پیرامون مرز دو کشور (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱؛ اسحاق زاده و همکاران، ۱۳۹۴)

از جمله این ابزارها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد.

۱. بیلبردهای تبلیغاتی
  ۲. استندهای تبلیغاتی
  ۳. انواع بنرها
  ۴. لمپوست بنر
  ۵. استربردهای تبلیغاتی
  ۶. انواع لایت باکس‌ها
  ۷. تلویزیون‌های شهری
  ۸. وسایل حمل‌ونقل
  ۹. میلمان شهری
  ۱۰. المان‌های شهری
  ۱۱. نقاشی و دیوارآرایی
  ۱۲. فضا سازی شهری
  ۱۳. پل‌های عابر
  ۱۴. ایستگاه مترو اتوبوس و موارد مشابه.
- این ابزارها می‌توانند در هر یک از کاربردهای اشاره شده (تبلیغاتی، زیباسازی، هویت‌بخشی و روایتگری) به صورت جداگانه و یا ترکیبی به کار گرفته شوند. ولی یکی از مهم‌ترین ابزارهای گرافیکی، ابزارهایی است که برای تبلیغات استفاده می‌شود که شامل تمامی تابلوهای بزرگ تبلیغاتی (بیلبرد)، تابلوهای دیواری، تابلوهای آلومینیومی (جایگاه تبلیغاتی چهاروجهی و سه‌وجهی) تابلوهای گردان سه‌بعدی، تابلوهای شش‌وجهی، تابلوهای دیجیتال و بنرها، تلویزیون‌های شهری (تابلوهای LED و LCD)، دستگیره‌های تبلیغاتی، پانل‌های دیواری، استندهای تبلیغاتی، تابلوی بام، تابلوی ساختمان و کسبه، نمای

می‌شوند و همگی دارای ظاهری یکسان هستند ولی گاهی هویت ویژه‌ای از یک شهر و یا شرایط محل می‌تواند تغییری در سیما ایجاد کند. مانند تبلیغ موزن بینی، در این بیلبرد برای نشان دادن موهای بینی، از کابل‌های برق بهره گرفته شده‌است. افزون بر این، گاهی تبلیغات می‌توانند، هوشمندانه افزون بر وظیفه اصلی خود (تبلیغات) نقش زیباسازی نیز داشته باشند. مانند تبلیغ چای کیسه‌ای که در فضای سبز نقش کمک‌کننده را افزون بر تبلیغات انجام داده‌است.

گاهی نیز از المان‌هایی بهره گرفته می‌شود که هم جنبه تبلیغات دارند و هم از فضای طبیعی استفاده کرده و جلوه‌ای زیبا به محیط می‌بخشند. مانند: تبلیغ رنگ مو، استفاده از نور طبیعی و مصنوعی. و یا در مرز مشترک بین کشورهای ایالت متحده آمریکا و کانادا تابلویی قرار دارد که روی آن چیزی نوشته یا طراحی نشده‌است. شهروندان هر کدام از این کشورها هنگامی به این تابلو نگاه می‌کنند تصویری زنده از آسمان کشور همسایه را می‌بینند. بر این مبنا از ابزار و ایده مناسب بر اساس کیفیت فضا و منطقه مورد نظر در تبلیغ یک فرهنگ بهره‌گرفته شده‌است که هدف، نزدیک کردن مردم دو کشور به یکدیگر است.

ابزارهای گرافیکی را می‌توان به دو بخش ابزارهای تبلیغاتی یا ابزارهای رسانه‌های محیطی و ابزارهای مناسب برای زیباسازی، هویت‌بخشی و روایتگری شهر دسته‌بندی نمود.



مبنای نظریه کریستوا، هیچ متن مستقلی وجود ندارد؛ بلکه هر متنی برخاسته و شکل یافته از متن‌های پیشین یا همزمان خود است (کاکاوند و نجار، ۱۳۹۶: ۴۸).

از طرفی، یک طراحی خوب شهری به مردم آرامش، امنیت و شادمانی می‌دهد و آن‌ها را به محیط و به شهر علاقه‌مند می‌سازد. همچنین، سبب جدایی آن‌ها از تصوراتشان، نسبت به گشته شهر، نمی‌شود و حافظ هویت شهر است. بنابراین، راه دیگر توجه به متن شهرها، تمرکز بر مقوله هویت شهر است، از آنجایی که شهرها دارای هویتی اجتماعی و فرهنگی هستند و هر شهر دارای ارزش‌ها و سنت‌های ویژه خود است، حفظ این موارد در روایتگری متن و تصویر شهر می‌تواند بسیار تأثیرگذار باشد.

با توجه به هدف‌های پژوهش پیش‌رو، و از آن جا که مرکز شهرها به عنوان یکی از عرصه‌های مشهود فرهنگ آن شهر قلمداد می‌شوند، کوشیدیم در این پژوهش با مشاهده ابزارهای گرافیکی در نمونه موردی (شهر بجنورد) - مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید، نقش روایتگری متن و تصویر بررسی و بازتاب هویت روشن گردد.

#### چارچوب نظری

گرافیک محیطی در راستای کاربرد در هویت‌سازی شهر، به یاری ابزارهای گرافیکی و با تکیه بر فرهنگ، ارزش‌های محیط، سیمای شهر و هویت شهر، فرایند هویت‌سازی و یادآوری فرهنگ و تمدن و همچنین زیباسازی شهر را آسان می‌کند. نکته قابل تأمل و کاربردی برای مدیران شهر و دست‌اندرکاران توسعه شهر، هماهنگی و تناسب ابزارهای به‌کارگرفته از جنبه موضوعی با متن شهر، شناسایی مناسب ابعاد هویت بخش شهر، ارزش‌ها و نهایتاً ارتباط موثر با شهروندان، خواهد بود (اینفوگرافی تصویر ۲).

#### یافته‌ها

##### الف - مرحله نخست: شناسایی وضع موجود و برداشت عوامل کلیدی تأثیرگذار

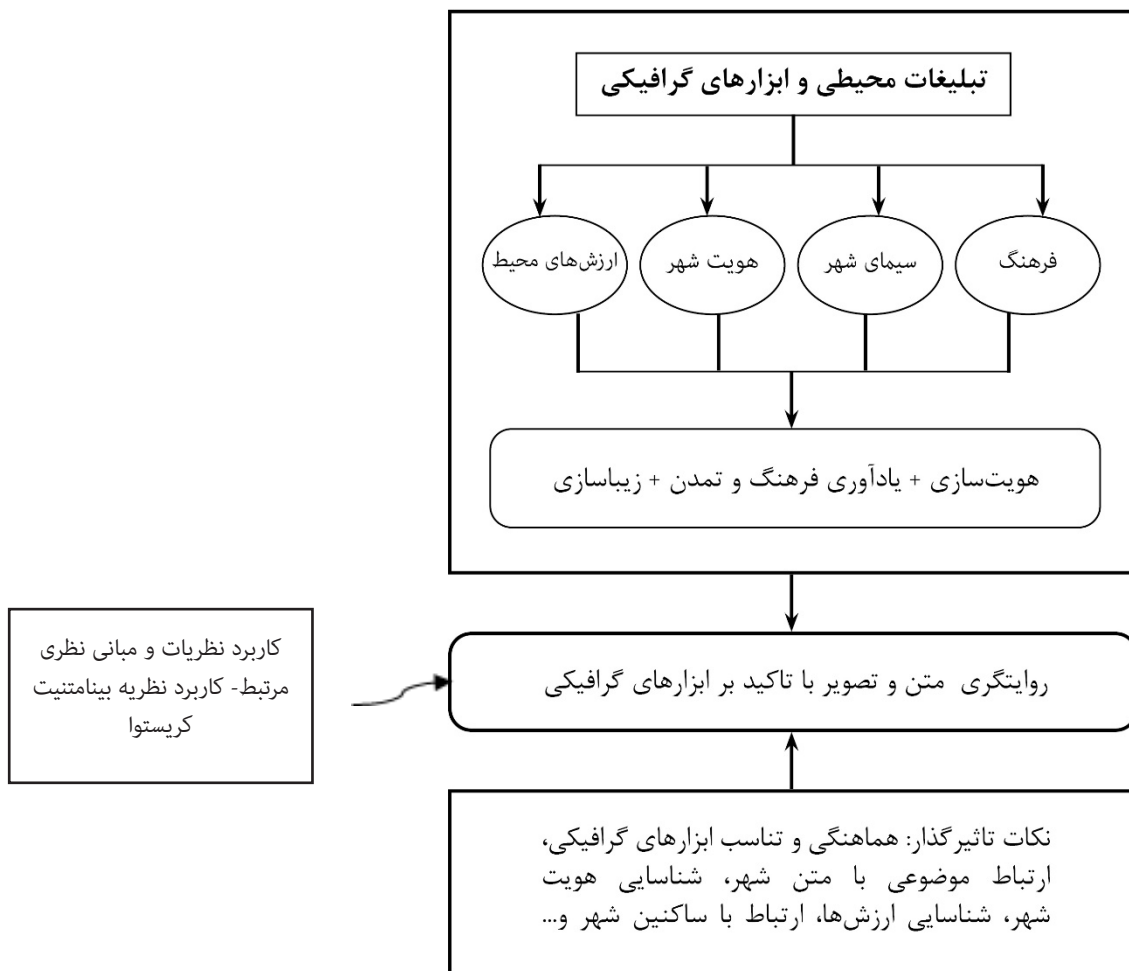
بر مبنای برداشت‌های میدانی و مشاهده انجام پذیرفته در نمونه مورد بررسی، از مجموع ۲۶ ابزار گرافیکی مورد بررسی، ۱۴ مورد در محدوده موجود است که از این تعداد، فقط دو مورد دیوارنگاره‌ها (در بعضی موارد) و همچنین تندیس، نماد و بناهای یادبود (تا اندازه‌ای)، دارای هویت ویژه هستند. جدول (۳)، جزئیات بررسی پژوهشگران در زمینه موضوع مورد بررسی را ارائه می‌دهد. گفتنی است که بسیاری از ابزارهای گرافیکی با توجه به ضرورت‌های محیطی

ساختمان و موارد مشابه است (اسداللهی، ۱۳۸۹: ۷۰-۷۱) در واقع، این ابزارها، رسانه‌های محیطی تعبیه‌شده برای تبلیغات در محیط شهری هستند. مخاطب به دلیل رویارویی پیوسته با این فضاها، ناگزیر به دیدن این نوع تبلیغات است. این امر سبب می‌شود آگاهی و ورود اطلاعات به راحتی انجام پذیرد، در اصل تبلیغات محیطی از چند جهت اهمیت به سزایی دارد که یکی از آن‌ها، اهمیت آن به عنوان بخشی از سیمای شهر است که افزون بر اینکه بر فرهنگ مردم شهر تأثیرگذار است می‌تواند در هویت‌سازی و یادآوری فرهنگ و تمدن، روایتگر متن و تصویر در شهر باشد. پس اگر طراحی خود این ابزارها نیز مورد توجه قرار گیرد، گامی مهم در این راه برداشته شده‌است.

از دیگر ابزارهای گرافیکی می‌توان به انواع مبلمان شهری، المان‌های شهری و یادبودها اشاره کرد.

##### هویت شهری و روایتگری متن و تصویر

شهر متنی است که شامل نشانه‌های گوناگون و رسانه‌ای است. خواندن این متن و درک معانی نهفته در آن، راه‌های ویژه خود را دارد. یکی از این راه‌ها نگاه به متن شهر از دیدگاه زیبایی‌شناسی است. زیبایی‌شناسی شهری شامل موضوعات عمده‌ای همچون طراحی شهری، سیمای فضاها، شهری و مبلمان شهری است. زیبایی یک شهر فقط از دید بصری کافی نیست، بلکه شهر باید با خواسته‌های شهروندان هماهنگ و برای آنان قابل قبول باشد. در غیر این صورت، تصور افراد از شهر با توجه به معنای آن که سابقاً و در طول زندگی آن‌ها، در ذهنشان نقش بسته و یا توسط افراد دیگر برایشان نقل شده و موارد مشابه و آنچه مشاهده می‌کنند، ناهمگن خواهد بود. این تصور ناهمگن سبب می‌شود که بسیاری از ارزش‌های فرهنگی برآمده از آداب و رسوم، باورها، اعتقادات و مانند آن، در حاله‌های پنهان باقی بمانند و بدین ترتیب در گذر زمان، به دست فراموشی، سپرده شوند. از طرفی، در واقعیت، هر روایت، متن و گفته‌ای افزون بر مضمون خاص خود، همواره به شکلی از اشکال به گفته‌هایی از دیگران که مقدم بر آن گفته‌اند، پاسخ می‌دهد. سوزدها به ناچار از این جنبه، در گفت‌وگو، بحث بر سر پیشامدهای روزمره، جهانی‌ها، گرایش‌ها، نظریه‌ها و مانند آن (در سپهر ارتباطات فرهنگی)، همزمان می‌شود. با استفاده از نظریه بینامتنی می‌توان تازگی یک متن را در پوششی نو نمایش داد و آن را از بی‌حرکتی و سستی رهایی داده و جنبه‌های نوینی بدان افزود تا برای مخاطب جذاب باشد. بر



تصویر ۶: اینفوگرافی کاربرد ابزارهای گرافیکی در هویت‌سازی و روایتگری متن و تصویر (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

و روایتگری متن و تصویر، مورد توجه پژوهشگران قرار دارد. روی هم رفته، بسیاری از ابزارهای گرافیکی بررسی شده، از جنبه موارد مورد استفاده، رنگ، هویت‌سازی و زیباسازی، موفق نبوده و نتوانسته‌اند هویت‌سازی و زیباسازی درخور هویت شهر بجنورد را داشته باشند. توضیحات تکمیلی در جدول (۳)، ارائه شده است.

**ج- مرحله سوم: نظر شهروندان بهره‌بردار از فضا و موضوع تحقیق**  
نمونه ۵۰ تایی از افراد استفاده‌کننده از فضا (مابین چهارراه مخابرات تا شهید)، با ۵ سوال اصلی، مورد پرسش قرار گرفته‌اند. یافته‌ها در قالب جدول (۴)، آمده است.

انتخاب و در محیط قرار می‌گیرند. طراحی، این ابزارها متناسب با هویت شهر، می‌تواند این ضرورت‌های وجودی را قوت ببخشد، ولی هماهنگی و تناسب بین مجموعه ابزارهای گرافیکی که در یک محیط همزمان قرار می‌گیرند، موضوع دیگری است که در جای خود، درخور توجه و بررسی بیشتر است.

**ب- مرحله دوم: کیفیت ابزارهای گرافیکی به‌کارگرفته شده در محدوده**  
در این مرحله از نوشتار، کوشیدیم با رویکرد افزایش کاربردی بودن مطالعات، با ارائه تصویری از ابزارهای گرافیکی محدوده، کیفیت ابزار مورد استفاده، بررسی گردد. در بررسی انجام‌گرفته، توجه به هدف‌های پژوهش شامل ارتباط ابزار و نقش آن در هویت‌سازی



جدول ۲: ابزارهای گرافیکی مورد بررسی و بررسی هویت ویژه در محدوده، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

شماره	ابزار گرافیکی مورد بررسی	وجود دارد	وجود ندارد	هویت ویژه دارد	هویت ویژه ندارد
۱	تابلوهای راهنما (پیکتوگرام)	*			
۲	تابلو نام خیابان‌ها و میادین	*		ندارد	
۳	تابلو اعلام ساعت	*			
۴	تابلو ارائه مقررات راهنمایی و رانندگی	*		ندارد	
۵	صندوق پست	*			
۶	دکه روزنامه	*		ندارد	
۷	نرده یا حصار	*			
۸	نیمکت	*		ندارد	
۹	سرپناه	*		ندارد	
۱۰	وسایل بازی یا ورزش	*			
۱۱	روشنایی	*		ندارد	
۱۲	تندیس، سمبل، بنای یادبود	*		تا حدودی دارد	
۱۳	پارکومتر	*			
۱۴	کیوسک غذا	*			
۱۵	کیوسک ارائه خدمات بهداشتی	*			
۱۶	دیوارنگاره‌ها	*		بعضی موارد دارد	بعضی موارد ندارد
۱۷	عناصر تزئینی و زیباسازی	*		ندارد	
۱۸	بیلبورد (تابلوهای تبلیغاتی)	*		ندارد	
۱۹	تابلوهای دیواری	*		ندارد	
۲۰	تابلوهای گردان سه بعدی	*			
۲۱	تابلوهای شش وجهی	*			
۲۲	تابلوهای دیجیتال	*			
۲۳	تلویزیون های شهری	*			
۲۴	ایستگاه‌های اتوبوس	*		ندارد	
۲۵	سر در مغازه‌ها	*		ندارد	
۲۶	باجه‌های تلفن	*		ندارد	

جدول ۳: کیفیت ابزارهای گرافیکی بکارگرفته شده در محدوده و نمونه تصاویر (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

شماره	نمونه تصویری ابزار موجود در محدوده مورد بررسی		شرح کیفیت ابزارهای به کارگرفته شده - ابعاد هویتی و روایتگری متن (کاربرد نظریه بینامتنیت و بررسی سوژه)
	عنوان ابزار	نمونه تصویری	
۱			
۲	عنوان ابزار: تابلو نام خیابانها و میادین		با توجه به رعایت استانداردها در این نوع تابلو مناسب است. باید توجه داشت برخی از تابلوهای شهری باید بر مبنای استانداردهای لازم طراحی و جای گذاری شوند.
۳	عنوان ابزار: تابلو ارائه مقررات راهنمایی و رانندگی		با توجه به رعایت استانداردها در این نوع تابلو مناسب است. باید توجه داشت بعضی از تابلوهای شهری باید بر مبنای استانداردهای لازم طراحی و جای گذاری شوند.
۴	عنوان ابزار: دکه روزنامه		در فضای خوبی قرار گرفته است با این وجود طراحی و هویت ویژه‌ای ندارد. رنگ و مواد به کار رفته بسیار ابتدایی بوده و با دیگر ابزارهای گرافیکی تناسب ندارد. این فضا با توجه به موقعیت مکانی می‌تواند افزون بر کاربرد به زیباسازی فضا هم کمک کند ولی در حال حاضر هیچ نقشی در زیباسازی فضای موجود ندارد.
۵	عنوان ابزار: نیمکت		در فضا و فواصل درستی قرار دارد، استفاده از آن آسان است و با توجه به آب و هوا مواد قابل قبولی دارد، با این وجود در طراحی آن هویت ویژه‌ای وجود ندارد.
۶	عنوان ابزار: سرپناه		سرپناه ثابت در محدوده مورد نظر وجود ندارد. در یکی از کوچه‌های اصلی در محدوده مورد بررسی، فضاسازی با چتر ایجاد شده است که نقش زیباسازی و کاربردی ایجاد سایه را انجام داده ولی هویت ویژه‌ای وجود ندارد.
۷	عنوان ابزار: روشنایی		در فضا و فواصل درستی قرار دارد، استفاده از آن آسان است و با توجه به آب و هوا مواد قابل قبولی دارد، با این وجود در طراحی آن هویت ویژه‌ای وجود ندارد.
۸	عنوان ابزار: تندیس، سمبل، بنای یادبود		(مجسمه گیوه‌ساز وجود دارد)، نشان‌دهنده یکی از اصناف قدیم شهر است.

<p>چندین دیوارنگاره وجود دارد. در بعضی طرح با فضا و موقعیت مکانی ارتباط درستی دارد و برخی فقط برای خلق فضایی رنگی انجام گرفته‌است. روی هم رفته، می‌توان گفت هویت ویژه‌ای وجود ندارد.</p>		<p>دیوارنگاره‌ها</p>	<p>۹</p>
<p>برای خلق زیباسازی فضا انجام شده‌است. کاربرد ایجاد سایه در فضا دارد. روی هم رفته، می‌توان گفت هویت ویژه‌ای ندارد.</p>		<p>عناصر تزئینی و زیباسازی</p>	<p>۱۰</p>
<p>ابزارهای تبلیغاتی یکی از بهترین گزینه‌ها برای زیباسازی و هویت بخشی در شهرها هستند ولی این مهم کمتر مورد توجه قرار می‌گیرد. در محدوده مورد بررسی این پژوهش نیز تابلوهای تبلیغاتی بدون توجه به این موارد، فقط برای محلی برای تبلیغات هستند و نقش هویت‌سازی و زیباسازی در آن‌ها در نظر گرفته نشده‌است.</p>		<p>بیلبرد (تابلوهای تبلیغاتی)</p>	<p>۱۱</p>
<p>ابزارهای تبلیغاتی یکی از بهترین گزینه‌ها برای زیباسازی و هویت‌بخشی در شهرها هستند ولی این مهم کمتر مورد توجه قرار می‌گیرد. در محدوده مورد بررسی این پژوهش نیز تابلوهای تبلیغاتی بدون توجه به این موارد، فقط برای محلی برای تبلیغات هستند و نقش هویت‌سازی و زیباسازی در آن‌ها در نظر گرفته نشده‌است.</p>		<p>تابلوهای دیواری</p>	<p>۱۲</p>
<p>با توجه به آب و هوا مواد قابل قبولی دارد، با این وجود در طراحی آن هویت ویژه‌ای وجود ندارد.</p>		<p>ایستگاه‌های اتوبوس</p>	<p>۱۳</p>
<p>یکی از بهترین گزینه‌ها برای زیباسازی و هویت بخشی در شهرها هستند ولی با توجه به تنوع و طراحی با توجه به سلیقه اشخاص، در محدوده مورد بررسی این پژوهش تابلوها سبب آلودگی بصری و شلوغی شده‌است. نقش هویت‌سازی و زیباسازی در آن‌ها در نظر گرفته نشده‌است.</p>		<p>سر در مغازه‌ها</p>	<p>۱۴</p>
<p>با توجه به کاربرد بسیار کم این ابزار بهتر است یا از محیط حذف شود و یا نقش هویت‌سازی و زیباسازی را ایفا کند که در این مورد طراحی درستی انجام نشده‌است.</p>		<p>باجه‌های تلفن</p>	<p>۱۵</p>

### نتیجه‌گیری

در نوشتار حاضر، موضوع کاربرد ابزارهای گرافیکی در هویت‌سازی شهر با تأکید بر روایتگری متن و تصویر، مورد بحث و بررسی قرار گرفت. به طور خاص، مرکز شهر بجنورد (مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید)، مبنای بررسی میدانی قرار گرفت. یافته‌های کاربرد نظریه بینامتنیت کریستوا در کنار

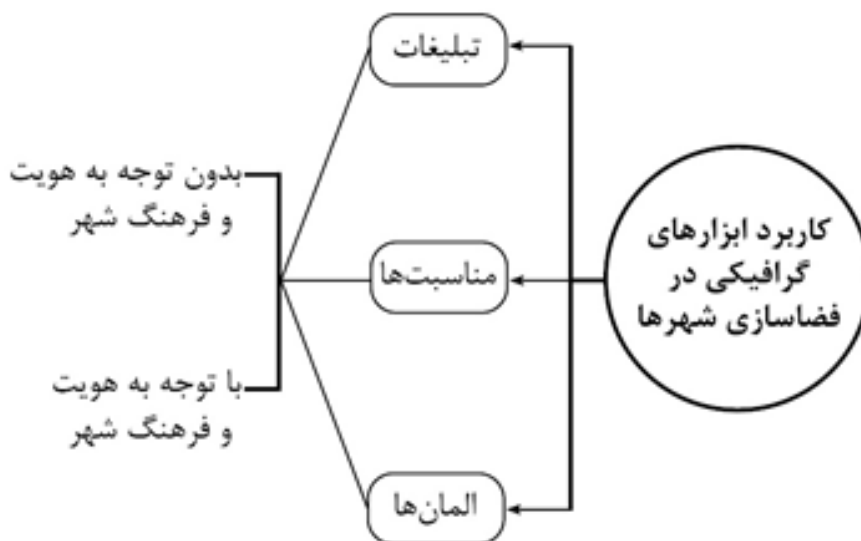
مشاهدات میدانی پژوهشگر و یافته‌های پرسشنامه شهروندان نشان دادند که در محدوده مورد بررسی اولاً بر مبنای برداشت‌های میدانی پژوهشگران، ضمن وجود برخی از ابزارهای گرافیکی ۲۶ گانه مورد بررسی، به طور غالب، هویت منحصر به فردی از کاربرد این ابزارها در فضاسازی، هویت‌سازی و زیباسازی (به جز کاربرد محدود تندیس و

جدول ۴: دیدگاه شهروندان دربارهٔ پنج پرسش اصلی پژوهش در محدوده مورد بررسی (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

سوال مورد پرسش	پاسخ شهروندان
از ابزارهای گرافیکی شامل تابلوهای راهنما، تابلوی نام خیابان‌ها و میداين، تابلو اعلام ساعت، صندوق پست، دکه، نرده، حصار، نیمکت، روشنایی، دیوارنگاره‌ها، تابلوهای دیواری و موارد مشابه کدام یک هویت منحصر به فردی را برای این مکان ایجاد کرده‌اند؟	روشنایی، دیوارنگاره‌ها، تابلو اعلام ساعت، نیمکت، تابلوهای دیواری، تابلوهای تبلیغاتی، تابلو نام (به ویژه تابلو پزشکان) تابلو نام خیابان * ۳۰ درصد از پرسش‌شوندگان، هویت خاصی را برای ابزارهای اشاره‌شده، در نظر نمی‌گرفتند.
به نظر شما آیا عناصر گرافیکی مطرح شده در پرسش پیشین، روایتگر هویت خاصی از شهر یا دوره تاریخی، ارزش فرهنگی و موارد مشابه هستند؟ به چه صورتی؟	۷۰ درصد پاسخ‌دهندگان اشاره به عدم وجود هویت ویژه و خاص شهر بجنورد در محدوده دارند. برخی از کنشگران (۳۰ درصد) معتقدند که نگاره‌ها، دیوارنویسی، تابلو نام خیابان و عناصر طبیعی موجود در محدوده (درخت‌ها)، بازتابی از هویت شهر بجنورد هستند ولی در مورد نام خیابان‌ها و دیوارنگاره‌ها، تغییرات پی‌درپی را موجب ضعف محدوده در روایتگری متن و تصویر در گذر زمان می‌دانند.
کدام عنصر گرافیکی در محدوده نمونه موردی مطالعات حاضر، بایستی حذف شده، ارتقا یا تقویت گردد؟ همچنین نیاز به کدام عنصر گرافیکی وجود دارد که در حال حاضر وجود ندارد؟	اصلاح و هماهنگی تابلوهای سردر، افزودن سیستم‌های مسیریابی، طراحی المان‌های نمادین و متناسب با فرهنگ شهر، ضوابط نمای شهری، نیمکت‌ها، تابلوی اسم خیابان‌ها، حصار، نرده.
چقدر این فضا را به عنوان مرکز شهر متفاوت و بارزتر از سایر مکان‌ها در شهر بجنورد می‌دانید و چرا؟	افزون بر ۷۰ درصد از پاسخ‌دهندگان، هویت متمایزی از دیگر مناطق شهر، برای محدوده قائل نیستند ولی نزدیک به ۳۰ درصد از کنشگران، محدوده را به سبب تجمع کاربری‌های تجاری و ازدحام ترافیک، نسبت به سایر مکان‌ها، بارز دیده‌اند.
به نظر شما کدام بخش از هویت شهر بجنورد بایستی حفظ شود؟ تا چه میزان عناصر گرافیکی به‌کارگرفته شده مابین چهارراه مخابرات تا میدان شهید را به عنوان مرکز شهر، بازتابی از هویت شهر بجنورد میدانید؟	به جز تندیس موجود در محدوده، کنشگران بازتابی از هویت شهر برگرفته از ابزارهای گرافیکی موجود در محدوده و نقش آن در روایتگری تصویری شهر، را بیان نکرده‌اند. زیبایی، انتقال معانی فرهنگی - تاریخی و حفظ و تقویت عوامل طبیعی محدوده، به عنوان عوامل مؤثر در هویت‌سازی محدوده، اشاره شده‌است.

با «بجنورد» و عوامل فرهنگی شاخص آن شود؛ آنچه بجنورد «جدید» را در برابر بجنورد «قدیم» و بی‌توجه به آن، رشد خواهد داد. در عین حال، با توجه به کاربردی که ابزارهای گرافیک در هویت‌سازی شهری می‌توانند داشته باشند، اینفوگرافی این کاربرد (بخش ۱ و ۲)، در تصویرهای (۳) و (۴)، آورده شده‌است. ابزارهای گرافیکی برای فضا سازی، به منظور ایجاد فضاهای مناسبی، توسعه المان‌ها و تبلیغات قابل استفاده هستند که این بهره‌گیری می‌تواند با توجه به بسترهای هویتی شهر بیانگر و روایتگر تاریخ، فرهنگ و ارزش‌های شهر

دیوارنگاره)، وجود ندارد و دوماً شهروندان بهره‌بردار از فضا نیز (استفادهٔ مکرر از فضا) به عدم القای هویت خاص از ابزارهای گرافیکی موجود در محدودهٔ مرکز شهر، اشاره داشته‌اند. این در حالی است که به نظر می‌رسد توسعهٔ شهر بجنورد و به ویژه مرکز شهر، بدون توجه به ارزش‌های فرهنگی هویت‌ساز، نمی‌تواند روایت ویژهٔ شهر بجنورد را در گذر زمان، بازتاب نماید و نتیجهٔ این امر، توسعهٔ فیزیکی شهر بجنورد، یکنواخت با سایر شهرها و با فاصله از هویت خاص شهر خواهد بود. استمرار چنین روندی، منجر به آن خواهد شد که توسعه شهر، روز به روز بیگانه



تصویر ۷: اینفوگرافی کاربرد ابزارهای گرافیکی در هویت‌سازی شهری (بخش یکم: در فضا سازی شهر)



تصویر ۸: اینفوگرافی کاربرد ابزارهای گرافیکی در هویت‌سازی شهری (بخش دوم: در برنامه ریزی و توسعه) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)



این موارد در روایتگری متن و تصویر شهر می‌تواند بسیار اثرگذار باشد. بنابراین، توجه به مقوله ارزش و به ویژه ارزش‌های برگرفته از تاریخ و فرهنگ که مستقیماً در هویت‌سازی، یادآوری تمدن و روایتگری نقش دارند، بایستی مورد نظر برنامه‌ریزان شهری قرار گیرد و در سیاست‌گذاری توسعه شهری، مورد نظر باشد. همچنین گرافیک محیطی نیز با هدف راهنمایی، اطلاع‌رسانی، زیباسازی، افزایش ارتباط و تعامل و نهایتاً هویت‌سازی در این فرایند (با تأکید بر به‌کارگیری رویکرد بینامتنی در راستای برجسته کردن سوژه‌های هویت‌ساز و روایتگری نو و جذاب) می‌تواند تسهیل‌کننده بسیاری از امور باشد.

#### پی‌نوشت

1-F. Loni

2-N. Khalesi

۳- حتی می‌توان گفت نمونه آن در بسیاری از شهرها اجرا شده‌است و خلاقیت چندانی ندارد.

باشند و یا ممکن است فارغ از این دغدغه، فقط به عنوان یک ابزار، استفاده شده باشد.

از طرفی، به نظر می‌رسد که با توجه به سطح پایین امنیت، نبردها، جنگ‌های پیاپی و دست‌درازی به خاک منطقه شهری، آثار کالبدی چندانی تا دوره قاجار، در شهر بجنورد قابل تأمل نیست. بررسی‌های تاریخی در این شهر، نمایانگر آن است که دوره‌های تاریخی مختلف در شهر بجنورد، هویت منحصر به فردی برای شهر رقم نمی‌زند. در زمانیکه شهر مکانی برای نبردهای پی‌درپی شده بود و از حوادث طبیعی نیز بی‌بهره نبود، عناصر هویت بخش شهر، دچار تخریب‌های پیاپی شده‌اند. تنها عامل باقیمانده (به غیر از چند تک بنا که غالباً مربوط به دوره قاجار است)، ابعاد فرهنگی و اجتماعی است که نشان از سکونت مردمانی دلیر، سلحشور و دلیر در این سرزمین دارد. همان گونه که در نوشتار نیز بیان شد، از آن جایی که شهرها دارای هویتی اجتماعی و فرهنگی هستند و هر شهر دارای ارزش‌ها و سنت‌های مخصوص به خود است، حفظ

#### منابع

- اسحاق زاده، هانیه؛ شریفی نوغابی، آزاده. (۱۳۹۴). «بررسی نقش تبلیغات شهری در ارتقاء کیفیت سیمای شهر». *مجموعه مقالات سومین کنگره بین‌المللی عمران، معماری و توسعه شهری*، تهران: دبیرخانه دائمی کنگره بین‌المللی عمران، معماری و توسعه شهری. صص ۱-۱۱.
- اسداللهی، مصطفی (۱۳۸۹). «بررسی نقش عناصر محیطی در کیفیت بصری فضا». *منظر*، ۲ (۷)، ۷۰-۷۱.
- اسلام‌دوست، مریم (۱۳۹۵). «تأثیر گرافیک محیطی متروی تهران بر فرهنگ و هویت». *هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی*، ۲۱ (۱)، ۳۷-۵۱. Doi: 10.22059/JFAVA.2016.57708
- ایلوخوانی، مسعود (۱۳۸۸). *گرافیک محیطی*، تهران: انتشارات فاطمی.
- پارسا، غفار (۱۳۸۷). «مهاجرین شهری و هویت قومی». *روزنامه اعتماد*، ۷، ۷۴۲.
- توسلی، محمود (۱۳۷۹). «شهر کانون فرهنگ». *هنرهای زیبا*، شماره ۷، ۳۴-۳۶.
- دانشگر، فهیمه؛ طاهری، مونا. (۱۴۰۰). «بررسی کیفیت‌های مؤثر بر اثربخشی رنگ در بیلبوردها و عرشه‌های پل شهری تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۴)». *پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی*، ۴ (۶)، ۴۳-۵۵. Doi: 10.22051/PGR.2021.34390.1100
- رهبری، مهدی (۱۳۸۸). *معرفت و قدرت: معماری هویت*، تهران: انتشارات کویر.
- صدقاتی، عاطفه؛ اسحاق زاده، هانیه (۱۳۹۸). «نقش گرافیک محیطی در حفظ ارزش‌های فرهنگی و هویت بخشی ایرانی- اسلامی شهر بجنورد (نمونه موردی حذفاصل چهارراه مخابرات تا میدان شهید)». *مجموعه مقالات ششمین کنفرانس ملی پژوهش‌های عمران، معماری و مدیریت شهری*، تهران: دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی. صص ۱-۱۵.
- صدقاتی، عاطفه؛ بیضائی، میترا (۱۳۹۸). *از هویت فرهنگی تا تبلور شهری*، تهران: سنجش و دانش.
- کاظمی، فروغ؛ ارمغانی، مریم (۱۳۹۴). «بررسی تطبیقی زبان تبلیغات در بیلبوردهای تهران و لندن از منظر ارزش‌های فرهنگی». *زبان و زبان‌شناسی*، ۱۱ (۲۱)، ۲۵-۵۲.
- کاکاوند قلعه نویی، فاطمه؛ نجار نوبری، غفت (۱۳۹۶). «رویکرد بینامتنی در آموزه‌های تعلیمی پروین اعتصامی و مولوی». *فنون ادبی*، ۹ (۴)، ۴۷-۵۶. doi: 10.22110/liar/10.22110.2017.94099
- نکونام، جواد؛ شکرپور، شهریار؛ افهمی، رضا (۱۳۹۹). «تبیین مدل روش طراحی اینفوگرافیک فرهنگی- تاریخی در محیط شهری (مطالعه موردی اینفوگرافیک بنای گنبد خشتی)». *فردوس هنر*، ۱ (۲)، ۱۳۲-۱۵۱. Doi: 5.130255.2020.FHJA/30508
- یاراحمدی، تورج (۱۳۸۱). *هویت اجتماعی*، ترجمه تورج یار احمدی، تهران: انتشارات شیرازه.

#### References

- Asadollahi, M. (2010). "Investigating the Role of Environmental Elements in the Quality of Space"

Observation”, *Manzar*, 7 (7), 70-71, (Text in Persian).

• Daneshgar, F., Taheri, M. (2021). “A Survey of Color’s Effectiveness Quality Components on Urban Billboards and Bridge Decks of Tehran (2015-2017)”, *Graphic Arts and Painting Research*, 4(6), 43-55, doi: 10.22051/PGR.2021.34390.1100, (Text in Persian).

• Eshagh Zadeh, H., Sharifi Noughabi, A. (2015). “Examining the Role of Urban Advertising in Improving the Quality of the City Image”, *3rd International Congress on Civil Engineering, Architecture & Urban Development* (pp. 1-11), Tehran: secretariat of International Congress on Civil Engineering, Architecture and Urban Development, (Text in Persian).

• Eslamdoost, M. (2016). “Tehran Metro's Environmental Graphics and Its Impacts on Culture and Identity”, *Honar-Ha-Ye-Ziba: Honar-Ha-Ye-Tajassomi*, 21(1), 37-51, Doi: 10.22059/JFAVA.2016.57708, (Text in Persian).

• Hauge, Å. L. (2007). “Identity and Place: A Critical Comparison of Three Identity Theories”, *Architectural science review*, 50(1), 44-51.

• **Ilukhani, M. (2008). *Environmental Graphics, Tehran: Fatemi Publications (Text in Persian)*.**

• Kakavand Qal'enowyi, F., Najar Nowbari, E. (2017). “Intertextual Approach towards Ethical Teachings of Parvin E'tesami and Mowlavi”, *Literary Arts*, 9(4), 47-56, (Text in Persian).

• Jenkins, R. (2000). *Social Identity*, Translated by Touraj Yar Ahmadi, Tehran: Shirazeh Publications, (Text in Persian).

• Kazami, F., Armaghani, M. (2015). “A comparative Study of English and Persian billboards from the Perspective of Cultural Values”, *Language and Linguistics*, 11(21), 25-52, (Text in Persian).

• Loni, F., Khaledi, N. (2016). “Analytical Study of Environmental Graphic Impact on the Cultural and Social Context of Squares, Case Study: Squares of Imam Khomeini, the Revolution [Enghelab], Ferdowsi and Parliament [Baharestan] in Tehran”, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(3 S2), 148-160.

• Nekonam, J., Shokrepour, Sh., Afhami, R. (2019). “Explaining Design Method Model of Cultural-Historical Infographic in Urban Environment (Case Study: Kheshty Dome Building of Infographic)”, *Ferdows-Honar*, 1 (2), 132-151, Doi: 5.130255.2020.FHJA/30508.1, (Text in Persian).

• Parsa, Gh. (2008). “Urban Immigrants and Ethnic Identity”, *Etemad*, 742, 7, (Text in Persian).

• Rahbari, M. (2008). *The Knowledge and Power: Mystery of Identity*, Tehran: Kavir Publications, (Text in Persian).

• Sadaghati, A., Baizai, M. (2018). *From Cultural Identity to Urban Manifestation*, Tehran: Sanjesh-vadaneh Publications, (Text in Persian).

• Sedaghati, A., Ishaqzadeh, H. (2018). “The Role of Environmental Graphics in Preserving the Cultural Values and Iranian-Islamic Identity of the City of Bojnord (Case Study between the Mokhaberat Intersection and Shahid Square)”, *The 6th National Conference on Civil Engineering, Architecture and Urban Management* (pp. 1-15), Tehran: K. N. Toosi University of technology, (Text in Persian).

• Tavasouli, M. (2000). “City of Culture Center”, *Honar-Ha-Ye-Ziba*, 7, 34-36, (Text in Persian).

## مطالعه‌ی نگاره‌ی کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار از منظر روایت‌شناسی

### چکیده

رویکرد روایت‌شناسانه، امکان بررسی آثاری که در حوزه هنرهای تجسمی خلق شده‌اند را فراهم می‌آورد. این رویکرد، جستاری بینارشته‌ای است که در زمینه‌های گوناگون گسترش یافته و به کار برده می‌شود. این گونه به نظر می‌رسد که آثار نگارگری دارای خصوصیات و ویژگی‌هایی هستند که می‌توان آن‌ها را از دیدگاه روایت‌شناسی بررسی کرد. پژوهش حاضر می‌کوشد تا به تحلیل روایت‌شناسانه نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار، از شاهنامه بایسنقری بپردازد و در این راستا، با این پرسش روبه‌رو است که به چه صورت می‌توان نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار را از منظر روایت‌شناسی بررسی کرد؟ روش پژوهش، توصیفی-تحلیلی است و داده‌ها به روش اسنادی گردآوری و یادداشت‌برداری شده و برای پاسخگویی به پرسش پژوهش ساماندهی شده‌اند. یافته‌های پژوهش نمایانگر آن است از دیدگاه مدل کنشگران، می‌توان کنشگر فاعل (اسفندیار)، کنشگر گیرنده (خواهران اسفندیار)، کنشگر شئی ارزشمند (آزادی خواهران اسفندیار) و کنشگر بازدارنده (ارجاسب) را در نظر گرفت. همچنین، می‌توان به پاره ابتدایی: رفتن اسفندیار به قصر، پاره میانی: آزاد کردن خواهران و پاره انتهایی درگیری و کشتن ارجاسب را اشاره کرد. روی هم رفته، این اثر دارای ویژگی‌هایی است که امکان تحلیل روایت‌شناسانه را فراهم می‌آورد.

واژه‌های کلیدی: روایت‌شناسی، نگارگری ایران، مکتب هرات، شاهنامه بایسنقری.

### ادهم ضرغام

گروه آموزشی نقاشی و مجسمه‌سازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

[azargham@ut.ac.ir](mailto:azargham@ut.ac.ir)

### الناز دستیاری

دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

[e.dastyari@gmail.com](mailto:e.dastyari@gmail.com)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۱۰

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41489.1164

توجه قرار گرفته است.

### روش انجام پژوهش

روش پژوهش حاضر، توصیفی-تحلیلی است. در این پژوهش، به بررسی روایت‌شناسانه نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار پرداخته شده است. از این رو، در ابتدا رویکرد روایت‌شناسی بررسی می‌شود و سپس، بر اساس ساختار این نظریه اثر تحلیل می‌گردد. در این پژوهش، داده‌ها به روش اسنادی گردآوری و یادداشت‌برداری و برای پاسخ‌گویی به پرسش پژوهش ساماندهی شده‌اند.

### مبانی نظری

روایت‌شناسی مجموعه‌ای از احکام کلی درباره ژانرهای روایی، نظام‌های مربوط به روایت (داستان‌گویی) و ساختار پیرنگ را در بر می‌گیرد. در تاریخ روایت‌شناسی سه دوره مشخص شده است. دوره نخست، دوره پیش‌ساختارگرا تا ۱۹۶۰م، دوره دوم دوره ساختارگرا از ۱۹۶۰م. تا ۱۹۸۰م. و دوره سوم دوره پس‌ساختارگرا را شامل می‌شود. در فصل سوم، بوطیقا<sup>۱</sup>، ارسطو<sup>۲</sup> میان بازنمایی یک ابژه و یا یک سرگذشت به وسیله راوی و بازنمایی آن توسط شخصیت‌ها تفاوت می‌گذارد. این مورد را نخستین گام در قلمرو روایت‌شناسی در نظر می‌گیرند. در واقع، ملاحظاتی ارسطو به یک بحث زیبایی‌شناختی بین نویسندگان پایان سده نوزدهم و نویسندگان آغاز سده بیستم انجامید. دوره ساختارگرایی، مبانی نظریه‌ی روایت‌شناسی در فرانسه، در دهه ۶۰م. به وسیله پژوهشگرانی پایه‌گذاری شد که به نوعی مرتبط با صورت‌گرایی روسی<sup>۳</sup> و زبان‌شناسی سوسوری<sup>۴</sup> بودند و اثرگذاری آن‌ها را می‌توان در نام‌گذاری مواردی همچون روایت بن، اسطوره بن، نقش‌مایه و انواع رخ‌داده‌ها پیگیری کرد. واحدهای مورد اشاره بر اساس نوعی دستور زبان روایت در یک زنجیره زمانی با یکدیگر ترکیب می‌شوند. همچنین، گرایش‌های امروزی نشانگر ورود اندیشه‌هایی از دیگر رشته‌ها است (مکاریک، ۱۳۹۴: ۱۴۹-۱۵۳). روایت‌شناسی را روشی برای تحلیل روانشناختی عمل روایت در نظر می‌گیرند. روایت‌شناسی یا علم عمل روایت، شاخه‌ای علمی است که ساختارهای روایی و فونونی را که در یک متن ادبی تجلی یافته‌اند را بررسی می‌کند. در واقع، این علم فنون یک روایت را که خود از داستانی تشکیل شده، بررسی می‌نماید. پرداختن به همه مفاهیم اصلی و سطح‌های اصلی سازماندهی یک روایت عملی است که روایت‌شناسی به عنوان یک علم انجام می‌دهد. روایت‌شناسی به عنوان علم، برای پرداختن به مفاهیم اصلی و سطوح اصلی سازمان‌دهنده یک روایت به

روایت‌شناسی، رویکردی بینارشته‌ای است که می‌تواند در موارد گوناگونی به کار رود. در واقع، روایت‌شناسی به روایت (داستان‌گویی) و ساختار پیرنگ می‌پردازد. با توجه به این امر، آثاری که در زمینه هنرهای تجسمی جای می‌گیرند، می‌توانند با رویکرد روایت‌شناسانه مورد بررسی قرار گیرند. در قلمروی هنرهای تجسمی، نگارگری ایرانی ویژگی‌هایی را در بر می‌گیرد که امکان بهره‌گیری از رویکرد روایت‌شناسی را ایجاد می‌کند. یکی از مهم‌ترین و جالب‌توجه‌ترین ویژگی‌های آثار نگارگری ایران، ارتباط مستحکمی است که این آثار با متن و ادبیات دارد. به ویژه، با بررسی تاریخ نقاشی ایرانی روشن می‌گردد که شاهنامه فردوسی نقشی خطیر و بی‌بدیل در شکل‌گیری آثار نگارگری داشته و در بسیاری از جنبه‌ها، آثار نگارگران ایرانی مرهون اشعار حماسی شاهنامه هستند. این‌گونه به نظر می‌رسد که نگارگر ایرانی اشعار و معانی موجود در ادبیات را تبدیل به عناصر بصری کرده و از این طریق به بیان آن‌ها پرداخته است. از جمله آثار برجسته در نگارگری ایران شاهنامه بایسنقری است که در زمان بایسنقر میرزا پسر شاهرخ مصور شده است. یکی از جالب‌توجه‌ترین نگاره‌های این نسخه، نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار است. بررسی آثار نگارگری از منظر نظریه‌ها ضروری می‌نماید؛ از این رو، هدف پژوهش حاضر این است که از دیدگاه روایت‌شناسانه به تحلیل این نگاره بپردازد و در این راستا، با این پرسش روبه‌رو می‌شود که چگونه می‌توان به تحلیل روایت‌شناسانه نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار پرداخت؟

### پیشینه پژوهش

مهین سهرابی نصیرآبادی و ندا سالور در مقاله «مقایسه کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار با دیگر نگاره‌های شاهنامه» در سال ۱۳۹۵، به تحلیل زیباشناسانه و تطبیق این نگاره با مبادی حکمت هنر اسلامی پرداخته‌اند. آن‌ها کوشیده‌اند که تفاوت‌های ساختاری این نگاره با دیگر نگاره‌های شاهنامه بایسنقری را مورد بررسی قرار دهند. شهریار شکرپور و فریبا ازهری (۱۳۹۸)، در پژوهشی با نام «نقش فیگور در روایت‌شناسی آثار نگارگری (بررسی موردی شش نگاره از شاهنامه طهماسبی)»، اشاره می‌کنند که در نگارگری ایرانی، فیگور نیازمند بیانی فراتر از ماده است و در این راستا، تحلیل و توصیف شماری از آثار نگارگری که در آن‌ها به روایت توجه شده، ضروری است. در این پژوهش، ضرورت توجه به بیان‌های متفاوت و در نظر گرفتن نقش فیگور به مثابه یک عنصر بیانی مورد

تمام موارد موجود در متن می‌پردازد (عباسی، ۱۳۹۳: ۳). «اصطلاح ادبی که برای ساختار روایت به کار می‌رود البته پیرنگ است و بیشتر مطالبی که در سنت ادبی در این مورد بیان می‌شود برگرفته از پوئتیک ارسطوست. می‌دانیم که پیرنگ حاصل ترکیب پیرفت زمانی و علیت است. به گفته‌ی ای. ام. فارسستر پادشاه مرد و سپس ملکه مرد، داستان است ولی پادشاه مرد و سپس ملکه از غصه مرد پیرنگ است. نیز می‌دانیم که بر پیرنگ وحدت حاکم است، یعنی در آغاز موقعیتی آرام وجود دارد، سپس این موقعیت دچار آشفتگی می‌شود و در پایان موقعیت آرام دیگری شکل می‌گیرد» (مارتین، ۱۳۸۲: ۵۷). روایت، در واقع یک داستان است و زنجیره‌ای از رخدادها را در بر می‌گیرد. در واقع روایت‌ها در طی دوره‌ی زمانی شکل می‌گیرند که این دوره‌ی زمانی می‌تواند مانند یک قصه‌ی کودکانه بسیار کوتاه باشد. یا بسیار طولانی باشد، به صورتی که در مورد برخی از رمان‌ها و حماسه‌ها می‌توان زمانی طولانی را در نظر گرفت (برگر، ۱۳۸۰: ۱۸).

#### مکتب هرات

از اواخر سده هشتم، تیمور گورکانی از سمت شمال شرقی به ایران یورش آورده و در اندک زمانی موفق می‌شود که سراسر ایران را به زیر به فرمانروایی خود درآورد. چندی پس از مرگ تیمور شاهرخ، پسر و جانشین او هرات را پایتخت قلمرو خود انتخاب کرد. از پسران شاهرخ الغ‌بیک حاکم سمرقند، ابراهیم سلطان حاکم شیراز، بایسنقر میرزا حاکم هرات و محمد جوکی حاکم بلخ می‌شود (پاکباز، ۱۳۹۰: ۷۳). هنرپروری خاندان تیموری بیش از همه در هرات جلوه نمود. بایسنقر، پس از آنکه حکومت هرات را به دست گرفت، کتابخانه-کارگاهی بزرگ را در این شهر برپا کرد. بایسنقر، هنرمندی زبردست بود و به واسطه‌ی حسن شهرت وی به رعایت حال اهل فضل و هنر، خردمندان و هنرمندان در دربار او گرد آمده بودند. بایسنقر میرزا که در هنر و هنرپروری شهره بود، خود نیز خطاط بود و به زبان فارسی و ترکی شعر می‌سرود. در زمان او، هنرهایی همچون خط، شعر و نقاشی شکوفا شد و رواج یافت (اژند، ۱۳۹۲: ۲۳۸). او نیز خود شاهزاده‌ای فرهیخته و خوش ذوق بود و برجسته‌ترین هنرمندان زمان را از سراسر ایران در دربار خود گرد آورد. در کتاب «نقاشی ایرانی» اشاره شده که به باور بسیاری از هنرشناسان و شیفتگان هنر ایران، نسخه‌های تهیه شده برای بایسنقر میرزا، اوج نگارگری ایرانی را نشان می‌دهند. به طور کلی، فضای تصویری تیموریان تعالی و وحدت خود را مدیون کتابخانه و کارگاه‌های سلطنتی در هرات است (کنبی، ۱۳۹۱: ۶۱).

#### شاهنامه‌ی بایسنقری

در زمان بایسنقر، شاهنامه‌ی نفیسی مصور شده‌است که دارای ۲۲ نگاره است. از ویژگی‌های این شاهنامه می‌توان به ترکیب‌بندی عالی و مهارت در طراحی نگاره‌ها اشاره کرد. نگاره‌های این نسخه در نهایت ریزه‌کاری و دقیقه‌پردازی به اجرا درآمده و حرکت طبیعی پیکرها با حالت ویژه‌ای مشخص شده‌اند. در طراحی پیکرها و چهره‌های شاهنامه بایسنقری، پیشرفتی قابل توجه انجام گرفته و مجالس شکار نیز با سرزندگی و نشاط بسیاری تصویر گشته است و شاید دل‌انگیزترین بخش این نسخه منظره‌پردازی‌های آن باشد. گل‌ها، شاخه‌ها و بته‌ها زنده و جاندار نشان داده شده‌اند. همچنین، در این آثار نمود و تأثیر رنگ به حد نهایت خود رسیده‌است. در ترکیب‌بندی برخی از نگاره‌ها از عناصر افقی و مورب استفاده شده و دور شدن از قرینه‌سازی محض، این امکان را برای نگارگر فراهم آورده‌است که صحنه‌های درگیری و کارزار را پر جنبش و مجالس بزم و ضیافت را ساکن و آرام مجسم کند. هر چند که رقم و نام نقاشان در نگاره‌ها ثبت نشده است، ولی گمان می‌رود که میر خلیل الله مصور و پیراحمد باغشمالی تبریزی روی آن‌ها کار کرده‌اند (اژند، ۱۳۸۹: ۱۱۴). همچنین در «کتاب هنر و معماری اسلامی» بیان شده که طرح‌بندی عناصر معماری در نگاره‌های این دوره اغلب به صورت سنجیده و ماهرانه است. همچنین، معماری این دوره و سهم شخصی بایسنقر در طراحی کتیبه‌های عمارات را به یاد می‌آورد (بلر و بلوم، ۱۳۹۴: ۱۴۵).

#### نگاره‌ی کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به

##### دست اسفندیار

معمولاً مصورسازی نسخه‌های ایرانی در پیوند با ادبیات شکل می‌گیرد (حسنوند و خانی اوشانی، ۱۴۰۰: ۳۶). نگاره‌ی کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار را یکی از جالب‌توجه‌ترین و شگفت‌آورترین نگاره‌های تاریخ نگارگری ایران بر می‌شمارند که تا امروز به تصویر کشیده شده‌است. ارجاسب با استفاده از حیل و نیرنگ، خواهران اسفندیار را می‌دزد و در قصر خود به اسارت در می‌آورد. اسفندیار برای این که خواهرانش را نجات دهد، خود را به شکل یک بازرگان در می‌آورد و به این ترتیب وارد قصر ارجاسب می‌شود. اسفندیار پس از درگیری با ارجاسب او را می‌کشد و خواهرانش را آزاد می‌کند.



کسی را که دید از بزرگان بکشت  
 نبود اندر آن نامور بارگاه  
 زمین همچو دریای آشوفته  
 ز غلغل درشت پر ز تیمار شد  
 بپوشید خفتان و رومی کلاه  
 دهان پر ز آواز و دل پر ز خون  
 به دست اندرش تیغ زهر آبدار  
 بیابی کنون تیغ دینارگان  
 نهاده برو مهر گشتاسبی  
 از اندازه بگذشتشان کارزار  
 گهی بر میان، گاه بر سر زدن  
 دیدند بر تنش جایی درست  
 جدا کردش از تن سر اسفندیار  
 گهی نوش یابیم ازو، گاه زهر  
 چو دانی که ایدر نمائی، مرنج  
 به کیوان برآورد از ایوان دمار

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۲۷۳)

بیامد یکی تیغ هندی به مشمت  
 همه بارگاهش چنان شد که راه  
 ز بس خسته و کشته و کوفته  
 چو ارجاسب از خواب بیدار شد  
 بجوشید ارجاسب از خوابگاه  
 به چنگ اندرش خنجر آبگون  
 بجست از در کاخش اسفندیار  
 بدو گفت کز مرد بازارگان  
 یکی هدیه دارممت لهراسبی  
 برآویخت ارجاسب و اسفندیار  
 به پاس شب تیغ و خنجر زدن  
 به زخم اندر ارجاسب را کرد سست  
 ز پای اندر آمد تن پیلوار  
 چنینست کردار گردنده دهر  
 چه بندی دل اندر سرای سپنج  
 بپرداخت ز ارجاست اسفندیار

گرفت. این طبقه‌بندی مشتمل بر دنیای داستان، عمل روایت و عینی‌سازی متن است (عباسی، ۱۳۹۳: ۲۲). دنیای داستان به محتوا ارجاع می‌دهد. این محتوا زمان و مکان، داستان، شخصیت‌های داستانی و موارد مشابه را در بر می‌گیرد. در نگاره مورد بحث، پیرنگ مشتمل بر رفتن اسفندیار به رویین دژ، آزاد کردن خواهرانش و در نهایت کشتن ارجاسب است. شخصیت‌های اصلی تصویر شده در این اثر اسفندیار، خواهران اسفندیار و ارجاسب هستند. مکانی که داستان

تمایز نهادن میان متن و بیرون از متن، یکی از اصول اساسی و پایه‌ای تحلیل درونی روایت‌ها به شمار می‌رود. در این راستا، توجه به این موارد ضروری می‌نماید: در نظر داشتن ماده زبانی که تشکیل‌دهنده روایت است، توجه به سازمان درونی متن و نه بیرون از متن (یعنی رابطه متن با بافت آن) و پاسخ به این پرسش که متن چگونه کار می‌کند؟ هنگامی که تمایز میان درون و بیرون متن مورد نظر قرار می‌گیرد، می‌توان تمایز دیگری را بین سطح‌های تحلیل در داخل متن در نظر



تصویر ۱: نگاره‌ای از شاهنامه بایسنقری، کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار، ۸۳۳ ق. (پاکباز، ۱۳۹۷)

در آن شکل می‌گیرد، رویین دژ است که اسفندیار برای آزاد کردن خواهرانش از دست ارجاسب به آن جا رفته است. بر مبنای وجود فضای چندساحتی در نگارگری ایرانی در این اثر، چند زمان متفاوت در کنار هم نشان داده شده که از ورود اسفندیار به قصر تا نبردش با ارجاسب و کشتن او را نشان می‌دهد.

عمل روایت نیز در پیوند با شیوه بیان داستان است و به چگونگی روایت داستان می‌پردازد. در عمل روایت انتخاب‌های مهم فنی مورد توجه قرار می‌گیرند. در نگاره کشته‌شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار، دو سوژه اصلی نشان داده شده که اولین آن خواهران اسیر شده اسفندیار و سوژه دوم نبرد اسفندیار و ارجاسب برای رهایی خواهران اسفندیار است. نگارگر، مرکز اثر را به دو خواهر اسفندیار اختصاص داده که با جامه‌های سبز و آبی رنگ در اتاقی به شکل مربع جای داده شده‌اند. راوی به عنوان کنشگر در دنیای روایت ظاهر نشده است، پس راوی داستان ناهمسان است. در مقاله «مقایسه نگاره «کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار» به دیگر نگاره‌های شاهنامه بایسنقری اشاره شده که این گونه به نظر می‌رسد، نوع نشان دادن خواهران اسفندیار آرامش و ثبات وضعیت آن‌ها را نشان می‌دهد. نگارگر سوژه دوم یعنی درگیری اسفندیار و ارجاسب را در راستای سوژه اول و در بالای اثر سمت راست، تصویر کرده است. تصویرکردن این موضوع در بالا و سمت راست افزون بر این که موجب ایجاد جنبش و هیجان در تصویر شده، از آن جایی که این بخش از تصویر دارای بار معنایی مثبت است؛ حقانیت اسفندیار را نیز به نمایش می‌گذارد. روی هم رفته، تجمع پیکره‌های انسانی در بخش بالا سمت راست دیده می‌شود (سهرابی نصیرآبادی و سالور، ۱۳۹۵: ۷۸). در نگارگری ایرانی، سیمای آدمی به صورت قراردادی مطرح می‌شود. در نخستین نگاه به ویژگی‌های فردی انسان توجهی نشده و انسان موجودی بدون ویژگی‌های فردی به تصویر کشیده شده و به عنوان بخشی از ترکیب‌بندی در نظر گرفته می‌شود. تصویر انسان معمولاً بدون حجم و به صورت تخت، تبدیل به عنصری تزئینی می‌شود. بر خلاف آنچه در نقاشی غربی وجود دارد، در نگارگری ایران تمام ترکیب‌بندی در یک آن به نظر می‌رسد و سپس به واسطه درک ترکیب‌بندی و عناصر و جزئیات، نگاه بیننده از نقشی به نقش دیگر می‌رود و به تدریج وارد فضای دو بعدی می‌شود. نگارگر ایرانی، معمولاً تمامی صحنه‌ها را به یاری نشان و تمثیل تصویر می‌کند و نیازی به ترسیم نمودن همه رخدادهای احساس نمی‌شود. برای نمونه، نقاش به جای تصویر کردن سپاهیان در حال جنگ فقط به ترسیم نبرد

چند سردار می‌پردازد و باقی ماجرا را به بیننده واگذار می‌کند و یا برای نمونه، یک منظره در دید بیننده به وسیله چند درخت کوچک تداعی می‌شود (پالیا کووا و رحیمووا، ۱۳۸۱: ۱۰۷-۱۰۹).

سطح عینی‌سازی، سطحی است که در نخستین نگاه بر مخاطب آشکار می‌شود و به نوعی وامدار دنیای داستان و عمل روایت است. در این اثر، نگارگر با بهره‌گیری از عناصر بصری در کل اثر، نوعی تحرک بصری را به وجود آورده است. با توجه به اهمیتی که برای ترکیب‌بندی بیان شد، چگونگی جای‌گیری زنان در تصویر و ساماندهی ترکیب‌بندی به نوعی بیانگر جایگاه آنان است. در مقاله «تعاملات اجتماعی و پوشیدگی زنان؛ خوانش بصری بازنمایی پوشش زنان، در فضاهای خصوصی و عمومی در نگاره‌های اصیل ایرانی» آورده شده که جای تصویرکردن زنان در نگاره‌ها و محل قرارگیری آن‌ها در ترکیب‌بندی در واقع نشان‌دهنده جایگاه آن‌ها در نظام خانوادگی و اجتماعی است. در آثار نگارگری نیز موقعیت قرارگیری زنان در تصویر یکی از تمهیدات هنرمندان است که به واسطه آن موقعیت زنان در نظام اجتماعی تعریف می‌شود. به طور کلی، در نگاره‌ها زنان و مردان هر یک در جای خاص خود در ترکیب‌بندی نگاره‌ها قرار می‌گیرند (یاسینی، ۱۳۹۴: ۱۱۲).

چنانچه در نگارگری ایرانی به چشم می‌خورد، در این نگاره نیز موضوع از زاویه دید بالا ترسیم شده است و نگارگر با بهره‌گیری از روابط هندسی و رنگ فضاهای بیرونی و درونی را با یکدیگر مرتبط کرده است. در این نگاره، روابط و ترکیب‌بندی هندسی نقش کلیدی در وحدت‌بخشی به این اثر و تأثیر بر مخاطب دارد، در واقع این ویژگی در نگاره‌های دارای عنصر ساختمان و به ویژه در مکتب هرات دیده می‌شود. همان‌گونه که پیشتر اشاره شد، موضوع اصلی در بالا و سمت راست تصویر شده است و به این سبب که موضوع اصلی این اثر کشته‌شدن ارجاسب به دست اسفندیار است، نگارگر با استفاده از خط‌های اریب نگاه مخاطب را به سوی موضوع اصلی می‌کشاند. همان‌گونه که در مقاله «تطبیق ساختار بصری آثار نقاشان مکتب هرات (امیر خلیل مصور و مولانا علی)» آورده شده، نگارگر با بهره‌گیری از خط‌های مورب که خطوط حاکم بر نگاره را تشکیل می‌دهند، افزون بر اینکه مکان مناسبی برای دو خواهر اسفندیار در اثر تعریف کرده، اهمیت ویژه‌ای به موضوع اصلی یعنی درگیری میان اسفندیار و ارجاسب بخشیده است. همچنین، غالب بودن ترکیب‌بندی مورب در اثر موقعیت متزلزل ارجاسب را نشان می‌دهد. درحالی که نگارگر تلاش کرده که عزم راسخ اسفندیار را به واسطه بهره‌گیری از درگاه‌های عمودی شکل که به

در رابطه با یک موضوع حماسی به وجود آمده است» (حسینی، ۱۳۷۴: ۲۴۰).

در نگاره کشته شدن ارجاسب در روپین دژ به دست اسفندیار، فضای حماسی موجود در اشعار حکیم ابوالقاسم فردوسی با بهره‌گیری از سطوح ساده‌ی هندسی به نمایش درآمده است. به کارگیری سطح‌های مورب درگیری و کشمکش موجود در اثر را بیان می‌کند. تزلزل و نوسان در تمامی عناصر تصویر به چشم می‌خورد. همان‌گونه که در مقاله «زبان نوین تصویر در طراحی معاصر» اشاره شده، اسب سواری که در پلان اول به دو نیمه تقسیم شده به صورت تلویحی درگیری ارجاسب و اسفندیار و دو پاره شدن تن ارجاسب توسط اسفندیار را به تصویر می‌کشد. همچنین دو پرنده بیرون از حصار

صورت مکرر آمده، به نمایش بگذارد (نوبهار، ۱۳۹۸: ۲۱۸). در این اثر، نوع به کارگیری جنای‌های بالای سردر همچون یک پیکان عمل کرده و دید بیننده را به محل نبرد هدایت می‌کند. همان‌گونه که حسینی اشاره می‌کند «شکل جناغی هر درگاه نیز (مانند شکل پلی بسیار ظریف و مبتکرانه) تلویحا چشم بیننده را به سمت اوج حادثه (محل نبرد) هدایت می‌کند. هر یک از سطح‌ها ضمن آنکه از خلوص و ایجاز کامل برخوردار است، رنگ مناسب خود را نیز با خود همراه دارد و با هر یک از شکل‌هایی که در کنار و اطرافش قرار گرفته است، پیوند هم‌آهنگی برقرار می‌سازد. کل تصویر، در توازن با موضوع و دارای تحرک است و در مجموع ترکیبی بی‌نظیر از خطوط، نقش‌ها رنگ‌ها و سطح‌ها

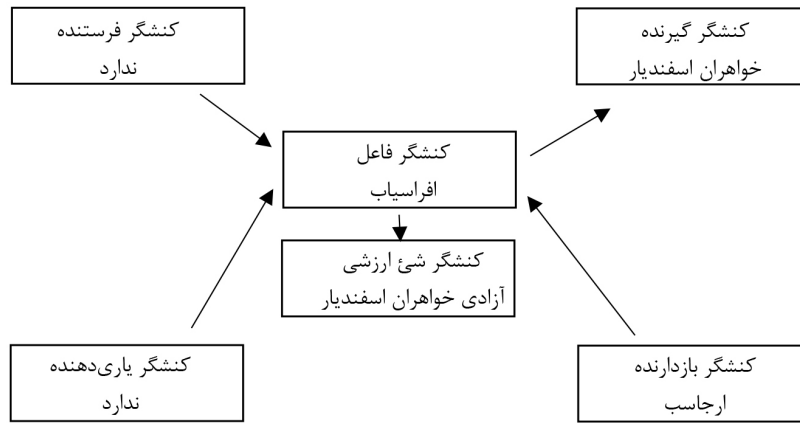
جدول ۱: تحلیل نگاره کشته شدن ارجاسب به دست اسفندیار در روپین دژ (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

دنیای داستان	عمل روایت	سطح عینی‌سازی
پیرنگ: رفتن اسفندیار به روپین دژ برای نجات دو خواهرش و کشتن ارجاسب شخصیت‌ها: اسفندیار، خواهران اسفندیار، ارجاسب مکان: روپین دژ زمان: نشان دادن چندین زمان به واسطه وجود فضای چندساحتی	راوی داستان: ناهمساز سبک اثر: به دور از واقع‌گرایی (دارای ویژگی‌های نگارگری، سطح‌های تخت، خط‌های کناره‌نما، بهره‌گیری از تزئینات، هندسه، انسان به عنوان جزئی از ترکیب‌بندی و موارد مشابه) فضای حماسی	تحرک بصری چگونگی جای‌گیری زنان در تصویر زاویه دید بالا روابط هندسی و رنگ فضاهای بیرونی و درونی روابط و ترکیب‌بندی هندسی خطوط مورب

عمل می‌زند و به قصر ارجاسب می‌رود. از آن جایی که کنشگر می‌تواند یک واژه انتزاعی را نیز در بر بگیرد، آزادی خواهران اسفندیار را می‌توان کنشگر شیء ارزشی قلمداد کرد که هدف کنشگر فاعل به شمار می‌آید. همچنین خود خواهران اسفندیار را می‌توان کنشگر گیرنده یا سودبرنده قلمداد کرد که از کنش فاعل کنشگر بهره می‌برد. همچنین، ارجاسب را می‌توان کنشگر بازدارنده در نظر گرفت که به نوعی مانعی برای فاعل کنشگر یعنی افراسیاب به شمار می‌آید. تعریف روایت از دید پروپ عبارت از تغییر یک رویداد از یک پاره به یک پاره درست شده‌ی دیگر است. او این تغییرات را رخداد می‌نامد. گرمس در ادامه کارهای پروپ تلاش کرده است که مدلی ساده و انتزاعی برای رخدادها ارائه کند. در این نظریه‌ها، پاره ابتدایی، میانی و انتهایی و تغییر و تحول شکل گرفته پیرامون نیروی

نشان‌دهنده‌ی رهایی دو خواهر اسفندیار است (صابر، ۱۳۸۱: ۷۵).

پژوهش‌های پراپ<sup>۵</sup> و در ادامه گرمس<sup>۶</sup> دستاوردهای مهمی برای تحلیل روایت‌ها داشت. در این زمینه، می‌توان از مدل کنشگران سخن به میان آورد. در واقع، کنشگر کسی و یا چیزی است که عملی را انجام می‌دهد و یا عملی بر روی او انجام می‌شود. همچنین، واژه کنشگر را باید فراتر از شخصیت داستانی در نظر گرفت، به این سبب که می‌توان کنشگر را یک فرد، یک گروه و یا حتی یک واژه‌ی انتزاعی در نظر گرفت. در مدل کنشگران شش مورد بیان شده است: کنشگر فرستنده یا تحریک‌کننده؛ کنشگر گیرنده یا سودبرنده؛ کنشگر فاعل؛ کنشگر شیء ارزشی؛ کنشگر بازدارنده و کنشگر یاری‌دهنده (عباسی، ۱۳۹۳: ۶۸). در این نگاره، اسفندیار کنشگر فاعل است که دست به



جدول ۲: مدل کنشگران (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

است و به واسطه فضای چندساحتی چندین زمان در اثر دیده می‌شود. همچنین، از منظر مدل کنشگران کنشگر فاعل (اسفندیار)، کنشگر گیرنده (خواهران اسفندیار)، کنشگر شیء ارزشمند (آزادی خواهران اسفندیار) و کنشگر بازدارنده (ارجاسب) قابل تشخیص است. کنشگر فرستنده و کنشگر یاری‌دهنده در این نگاره دیده نمی‌شود. همچنین، می‌توان در مورد این اثر به پاره ابتدایی: رفتن اسفندیار به قصر، پاره میانی: آزاد کردن خواهران و پاره انتهایی درگیری و کشتن ارجاسب اشاره کرد. افزون بر این، نبرد اسفندیار و ارجاسب را می‌توان به عنوان نیروی سامان‌دهنده در نظر گرفت. روی هم رفته، نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار، ویژگی‌هایی را به نمایش می‌گذارد که امکان تحلیل روایت‌شناسانه را فراهم می‌آورد.

#### پی‌نوشت

- 1-Poetics
- 2-Aristotle
- 3-Russian formalism
- 4-Ferdinand de Saussure
- 5-Vladimir Propp
- 6-Algirdas Julien Greimas

تخریب‌کننده، عنصر پویایی و نیروی سامان‌دهنده ثابت است (عباسی، ۱۳۹۳، ۵۷). پاره ابتدایی روایت که در این نگاره نشان داده شده، ورود اسفندیار به قصر ارجاسب است. همان گونه که در مرکز تصویر دیده می‌شود، پاره میانی شامل آزاد کردن خواهران اسفندیار است. همچنین، پاره انتهایی این تصویر که در بالا و سمت راست نشان داده شده، کشته شدن ارجاسب به وسیله اسفندیار است. در این نگاره، درگیری این دو می‌تواند به عنوان نیروی سامان‌دهنده نیز مورد توجه قرار بگیرد. همچنین، در این نگاره عملاً به نیروی تخریب‌کننده اشاره نشده است.

#### نتیجه‌گیری

روایت‌شناسی، بررسی نظام حاکم بر روایت‌ها و آشکار ساختن مناسبات درونی و روابط حاکم بر روایت است. در پژوهش حاضر، نیز نگاره کشته شدن ارجاسب در رویین دژ به دست اسفندیار مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. نگاره مورد اشاره، شامل پیرنگ و شخصیت‌هایی همچون ارجاسب، اسفندیار و خواهرانش است. رفتن اسفندیار به قصر برای نجات خواهرانش که به دست ارجاسب اسیر شده‌اند و درگیری آن دو با هم که در نهایت به کشته شدن ارجاسب توسط اسفندیار می‌انجامد، پیرنگ این اثر است. یافته‌های پژوهش نمایانگر آن است که مکان روایت رویین دژ

#### منابع

- آژند، یعقوب (۱۳۸۹). *مکتب نگارگری هرات*، تهران: فرهنگستان هنر.
- آژند، یعقوب (۱۳۹۲). *نگارگری ایران (پژوهشی در تاریخ نقاشی و نگارگری ایران)*، تهران: سمت.
- برگر، آنوراسا (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*، ترجمه محمد رضا لیراوی، تهران: سروش.
- بلر، شیلا و بلوم، جانانان (۱۳۹۴). *هنر و معماری اسلامی (۲) (۱۸۰۰-۱۲۵۰)* (چاپ ششم)، ترجمه یعقوب آژند، تهران: سمت.
- پاکباز، روئین (۱۳۹۰). *نقاشی ایران از دیرباز تا امروز* (چاپ دهم)، تهران: زرین و سیمین.

- پاکباز، روئین (۱۳۹۷). *دایرةالمعارف هنر*، ۳ جلد، تهران: فرهنگ معاصر.
- پالیا کووا، یلنا آرتیوموونا؛ رحیمووا، زوخرا (۱۳۸۱). *نقاشی و ادبیات ایرانی*، ترجمه زهره فیضی. تهران: فرهنگستان هنر.
- حسنونند، محمدکاظم؛ خانی اوشانی، مهسا (۱۴۰۰)، «ارتباط متن و تصویر از نگاه رولان بارت در صفحات گلچین اسکندر سلطان، شاهنامه بایسنقری و شاهنامه محمد جوکی»، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، ۶، ۳۵-۴۲.
- حسینی، مهدی (۱۳۷۴). «ارزشهای جاویدان شاهنامه بایسنقری»، *هنر*، ۲۸، ۲۳۴-۲۴۲.
- سپهرانی نصیرآبادی، مهین؛ سالور، ندا (۱۳۹۵). «مقایسه نگاره «کشته شدن ارجاسب در رون دژ به دست اسفندیار» با دیگر نگاره‌های شاهنامه بایسنقری»، *جلوه هنر*، ۱۶، ۷۹-۹۵.
- صابر، سیما (۱۳۸۱). «زبان نوین تصویر در طراحی معاصر»، *مطالعات هنرهای تجسمی*، ۱۹، ۷۴-۷۶.
- عباسی، علی (۱۳۹۳). *روایت‌شناسی کاربردی: (تحلیل زبان شناختی روایت: تحلیل کاربردی بر موقعیت روایی عنصر پیرنگ و نحوه روایی در روایت‌ها)*، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۵). *شاهنامه* (دفتر پنجم)، به کوشش جلال خالقی مطلق، کالیفرنیا: انتشارات مزدا با همکاری بنیاد ایران.
- کنبی، شیدا (۱۳۹۱). *نقاشی ایرانی* (چاپ یازدهم)، ترجمه مهدی حسینی، تهران: دانشگاه هنر.
- مکاریک، ایرناریما (۱۳۹۴). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهرا مہاجر و محمد نبوی. تهران: آگه.
- نوبهار، جواد (۱۳۹۸). «تطبیق ساختار بصری آثار نقاشان مکتب هرات (میر خلیل مصور و مولانا علی)»، *مطالعات هنر اسلامی*، ۳۵، ۲۰۵-۲۳۲.
- والاس، مارتین (۱۳۸۲). *نظریه‌های روایت*، ترجمه محمد شهباز، تهران: انتشارات هرمس.
- یاسینی، سیده راضیه (۱۳۹۴). «تعاملات اجتماعی و پوشیدگی زنان؛ خوانش بصری بازنمایی پوشش زنان، در فضاهای خصوصی و عمومی در نگاره‌های اصیل ایرانی»، *نشریه مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۶۱، ۱۰۱-۱۳۲.

## References

- Abbasi, A. (2014). *Practical Narratology*, Tehran: Shahid Beheshti University, (Text in Persian).
- Azhand, Y. (2008). *Painting School of Herat*, Tehran: Matn-e Hunar Publication, (Text in Persian).
- Azhand, Y. (2016). *Persian Painting (A Research on the History of Persian Painting and Miniature in Iran)*, Tehran: Samt publication, (Text in Persian).
- Berger, A. A. (2001). *Narrative in Popular Culture, Media, and Everyday Life*, Translated by Mohammad Reza Lyraavi, Tehran: Soroush, (Text in Persian).
- Blair, Sh., Bloom, J. M. (2012). *The Art and Architecture of Islam 1250 – 1800*, Translated by Yaqub Azhand, Tehran: SAMT, (Text in Persian).
- Canby, Sh. (2013). *Persian Painting* (11nd ed), Translated by Mehdi Hosseini, Tehran: University of Art, (Text in Persian).
- Ferdowsi, A. (1996). *Shahnameh*, New York: Persian Heritage Foundation, (Text in Persian).
- Hassanvand, M., Khani Oushani, M. (2022). "The connection between text and image with Roland Barthes's view in illustrated pages of the Miscellany of Iskandar Sultan, Baysonghor Shahnameh and Muhammad Juki's Shahnameh", *Journal of Graphic Arts and Painting*, 4 (6), 35-42, (Text in Persian).
- Hosseini, M. (1995). "Eternal values of Shahnameh Baisanghari", *Art*, 28, 234-242, (Text in Persian).
- Makaryk, I. (2015). *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory: Approaches, Scholars, Terms*, Translated by Mehran Mohajer and Mohammad Nabavi, Tehran: Agah, (Text in Persian).
- Nobahar, J. (2019). "Corresponding the Visual Structure of the Artwork of Herat School Painters (Mir Khalil Mosavar and Molana Ali)", *Islamic Art*, 35, 205-232, (Text in Persian).
- Pakbaz, R. (2011). *Iranian Painting from Long Ago until Today*, Tehran: Zarrin-u Simin publication, (Text in Persian).
- Pakbaz, R. (2015). *Encyclopedia of Art*, Tehran: Farhang-e MuaŞir, (Text in Persian).
- Poliakova, A., Rakhimova, Z. (2002). *Miniatiura I Literatura vostoka: evoliustiia obraza cheloveka*, Translated by Zohreh Fiyzi, Tehran: Matn-e Hunar publication, (Text in Persian).
- Saber, S. (2002). "New Image Language in Contemporary Design", *Visual Arts Studies*, 19, 74-76, (Text in Persian).
- Sohrabi Nasirabadi, M., Salour, N. (2016). "A Comparison of the "Arjasb Being Killed in Roen Castle by Esfandiari" Image with Other Images of Baisonghor Shahnameh", *Glory of Art*, 16, 79-95, (Text in Persian).
- Wallace, M. (2003). *Recent Theories of Narrative*, Translated by Mohammad Shahba, Tehran: Hermes, (Text in Persian).
- Yassini, R. (2015). "Women Social Interactions and Cover Visual reading of representing women veil in private & public places at Iranian Classic Paintings", *Culture-Communication*, 29, 101-132, (Text in Persian).



## بررسی نقش ویدیومپینگ‌ها در گرافیک محیطی قرن بیستم با تکیه بر نظرات پل ویریلیو و لو مانوویچ

### چکیده

رویدومپینگ‌ها یکی از شکل‌های نو و مؤثر در گرافیک محیطی شهرها به شمار می‌آیند. ویدیومپینگ را در تعریفی ساده می‌توان نمایشی از تصویر و حرکت و فضا سازی به همراه صدا با مفهومی ویژه در جنبه‌های گوناگونی همچون فرهنگ، اجتماع، سرگرمی بیان کرد. با توجه به اهمیت ارتباطات در شهرهای امروزی، ویدیومپینگ‌ها بسیار مورد توجه هستند. امروزه، بهره‌گیری از ویدیومپینگ‌های شهری برای زیبایی‌سازی و القای مفاهیم فرهنگی، اجتماعی و موارد مشابه عنصری مهم در پیشرفت فناوری‌های روز در زمینه ارتباطات جامعه انگاشته می‌شود. چرا که مخاطب را به سرعت درگیر پیام اثر می‌کند و آن پیام را در ذهن مخاطب ماندگار می‌نماید. با توجه به اهمیت و تأثیر ویدیومپینگ‌ها در گرافیک محیطی شهرهای امروزی، این مقاله به این مسئله پرداخته است که چگونه ویدیومپینگ‌ها در ارتباطات شهری امروزی به عنوان یک هنر و رسانه می‌توانند مؤثر باشند. به این منظور، از دیدگاه‌های پل ویریلیو فیلسوف فرانسوی در زمینه فناوری و هنر و همچنین دیدگاه‌های لو مانوویچ هنرمند رسانه و نظریه پرداز فرهنگ دیجیتال، با استفاده از روش تحلیلی و توصیفی به این نتیجه رسیده است که ویدیومپینگ‌ها، عاملی مهم در پیشرفت صنعت و فرهنگ یک جامعه با عملکرد بالا و مخاطبین زیاد در جهان هستند.

واژه‌های کلیدی: گرافیک محیطی شهری، ویدیومپینگ (پروجکشن مپینگ)، نورپردازی، پل ویریلیو، لو مانوویچ.

### مجید فدائی

استادیار گروه عکاسی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران، نویسنده مسئول.

[m.fadaei@au.ac.ir](mailto:m.fadaei@au.ac.ir)

### ریحانه سلیمیان

دانشجوی کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

[reyhanehsalimian.78@gmail.com](mailto:reyhanehsalimian.78@gmail.com)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۷-۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41852.1191

## مقدمه

شهرها به عنوان کامل ترین و پیچیده ترین زیستگاه سکونت آدمی، بارزترین نمود ارزش ها و شرایط اجتماعی، اقتصادی و تاریخی ساکنین خود هستند که همواره تحت تأثیر عوامل گوناگون فیزیکی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی بوده اند؛ و با گذشت زمان، کلیت خود را در پیوند با آن ها شکل داده و به صورت یک کل یکپارچه در می آیند. شهرها با منظر خویش، خود را در معرض قضاوت و دیدگان بینندگان قرار می دهند، به بیانی، منظر شهرها مانند پوسته ظاهری و بیرونی هر زیستگاه، نگاه هر ناظر و رهگذر را به خود جلب می کند و نخستین چیزی است که شهروند درون فضای شهر با آن ارتباط برقرار می کند (اسماعیلی و چاره جو و حوریجانی، ۱۳۹۹: ۶۶). امروزه، استفاده از ویدیومپینگ های شهری به منظور زیبایی سازی و القای مفاهیم فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و موارد مشابه، عنصری مهم در پیشرفت فناوری های روز در زمینه ارتباطات جامعه به شمار می آیند که مخاطب را به سرعت درگیر پیام اثر می کند و آن را در ذهن مخاطب ماندگار می نماید. ویدیومپینگ نوعی واقعیت افزوده<sup>۱</sup> است. مفهوم واقعیت افزوده، پوشاندن عناصر دیجیتال و مجازی بر روی واقعیت است. این موضوع به تکنیک های چندرسانه ای ابتکاری اشاره دارد که واقعیت را با ساختوسازهای دیجیتالی و بازسازی ها در تعامل قرار می دهد، در نتیجه دنیای درک شده را اصلاح، تقویت و غنی می کند. این شامل نقش افکنی های تعاملی، تکنیک های نورپردازی، معماری مجازی و ابزارهای ارتباطی و صوتی و تصویری است؛ که کاربردهای آن بسیار زیاد است، از هم پوشانی اجزای مجازی روی واقعیت (مکانیابی و جغرافیایی<sup>۲</sup>، استدلالی و فیزیکی که مربوط به گردآوری و نوشتن کد منبع مستقل سیستم و الزامی برای VHDL است)<sup>۳</sup> گرفته تا شبیه سازی عناصر واقعیت مجازی (شبیه سازی تعاملات زمانی و مکانی<sup>۴</sup>) و یا کاربردهای هنری از طریق اجرا<sup>۵</sup>، ویدیو پروژکشن را شامل می شود. می توان گفت بهترین تعریف برای واقعیت افزوده به وسیله آزوما بیان شده است: «واقعیت افزوده ادراک و تعامل کاربر با دنیای واقعی را افزایش می دهد» (Azuma, 1997).

امروزه واقعیت مجازی سه بعدی در دوره گردی های فرهنگی داخل موزه ها و مکان های باستان شناسی تجربه های جدیدی را امکان پذیر می کنند. ویدیومپینگ با واقعیت مجازی در تعامل است. چرا که می تواند روش جدیدی از ادراک افزوده و تجربه جدیدی از دیدن میراث فرهنگی را به ما ارائه دهد. طرح بیزی های عظیم با تصاویر، چراغ ها و نوشته های ال ای دی ها بخشی از منظر شهری هستند که اصول

اصلی تبلیغات را تشکیل می دهند (Monteverdi, 2018: 1). ویدیومپینگ، یکی از جدیدترین تکنیک های ویدیو پروژکشن است که از آن برای تبدیل تقریباً هر سطحی به نمایشگر ویدیویی پویا بهره گرفته می شود. هدف از ویدیومپینگ ایجاد یک توهم فیزیکی از تصاویر با ترکیب عناصر صوتی و تصویری است. این تکنیک به وسیله هنرمندان و تبلیغ کنندگان به طور یکسان استفاده می شود، که می توانند ابعاد اضافی، توهمات نوری و مفهوم و یا تصویری از حرکت را بر روی اشیاء ساکن قبلی بیافزایند. شرکت های بزرگی مانند نوکیا، سامسونگ و بیام، از آن زمان برای ایجاد کمپین های تبلیغاتی برای محصولات خود در شهرهای بزرگ در سراسر جهان از ویدیو پروژکتورها استفاده کرده اند. هنرمندان ممکن است از آن به عنوان یک شکل بیان آوانگارد بهره گیرند، زیرا این فناوری جدید است که می تواند ایده های خلاقانه آن ها را به طرح های سه بعدی تبدیل کند و به روشی جدید با مخاطبان ارتباط برقرار کنند. به این ترتیب، هنرمندان می توانند آثار خود را در هر مکانی با مفاهیم مختلفی، به شکل یک بوم نقاشی نشان دهند (Yoo & kim, 2014: 73).

## پیشینه پژوهش

با توجه به بررسی مقاله ها و متن های معتبر در نشریه ها و کتاب ها می توان گفت متأسفانه تاکنون در زمینه ویدیومپینگ ها و نقش و تأثیر آن ها بر گرافیک محیطی، پژوهشی کامل و اختصاصی در ایران انجام نگرفته است. در واقع، موضوع ویدیومپینگ ها، موضوعی نو و جدید در ایران است که با توجه به پیشرفت این نوع فضا سازی سه بعدی در جهان و پیشرفت همه روزه این فناوری در ایران، ضرورت انجام این نوع پژوهش ها احساس می شود. حسینی نقلی (۱۳۹۱) در مقاله «موشن گرافیک در فضاهای شهری»، پژوهشی بر روی نورپردازی های شهری انجام داده است و هر چند به ویدیومپینگ به عنوان یک موضوع اصلی نپرداخته، ولی یافته های مهمی در زمینه موشن گرافیک در فضای شهری ارائه می دهد. این پژوهشگر در نتیجه گیری بیان می کند که تصاویر سه بعدی محیط ها به منظور ترکیب فضاهای فیزیکی با فضاهای تخیلی طراحی می شوند که در آن تصاویر متحرک، متن ها و صوت متناسب با نیازهای انسان به کار می روند. کیفیت هنری بیانگر موشن گرافیک ها در طراحی نمایشگاه ها، مراکز خرید، چیدمان های هنری و همچنین در محیط های پیچیده عمومی مانند فرودگاه ها و پارک ها نمایان می شود. همچنین، آن ها نقش بزرگی را در چیدمان های بزرگ معماری<sup>۶</sup> و سیستم های نمایش دیجیتال<sup>۸</sup> بازی می کنند. در

طول دهه گذشته هماهنگی موشن گرافیک‌ها با اجراهای زنده، گسترش یافته‌است. این اجراها با کمک صفحه‌نمایش‌های بسیار بزرگ و نورپردازی‌های حرفه‌ای و هماهنگ با موسیقی طراحی شده‌اند. همچنین اگرچه بیشترین پتانسیل موشن گرافیک، در ایجاد فضاهای سه‌بعدی به کار رفته‌است ولی کاربرد آن‌ها در محیط‌های افزوده<sup>۹</sup> نیز گسترده و قابل قبول بوده‌است.

مهدوی نژاد و نیکودل (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «تعامل زیبایی بصری و فناوری‌های نوین نورپردازی در معماری شبانه ساختمان‌ها» بر روی فناوری‌های نوین نورپردازی و تأثیر آن بر معماری امروزی به این نتیجه دست یافتند که به‌کارگیری فناوری‌های نوین نورپردازی زمانی سودمند و اثربخش خواهد بود که فرآیند طراحی معماری بر اساس اصول زیبایی‌شناسانه بنا شده باشد. یافته‌های این پژوهش بیانگر اهمیت نورپردازی مناسب در طراحی نمای ساختمان‌ها است. همان‌گونه که نما و زیبا جلوه دادن آن در روز برای طراح اهمیت دارد، چگونگی نمایش آن در شب نیز مهم و نیازمند برنامه‌ریزی دقیق است. دستاوردهای پژوهش نشان‌دهنده آن است که ارتباط زیبایی بصری و فناوری‌های نوین نورپردازی، نقش مهمی در دستیابی به معماری شبانه مناسب دارد.

بکرانی و سراج (۱۳۹۲) در مقاله «مکانیزم نورپردازی بناهای تاریخی در زمینه شهری نمونه موردی مسجد شیخ لطف‌الله»، بر روی مکانیزم نورپردازی پژوهشی انجام دادند. آن‌ها در این پژوهش بیان می‌کنند که طراحی روشنایی بناهای تاریخی نه تنها موضوعی صرفاً تزئینی نیست، بلکه روشی برای ایجاد لذت بصری، تأمین امنیت و آسودگی محیط و حفظ و نگهداری بنای تاریخی و همهٔ عناصر و اجزای آن در برابر اثرات مخرب برخی منابع و تجهیزات نوری و روشی برای زنده نگاه‌داشتن بنا در شب و روز است. ضمن اینکه با نورپردازی این بناها می‌توان مفاهیم پنهان در دل حجم‌ها و نقش آن‌ها را همراه با عنصر نور با هدف حفظ وحدت معماری به نمایش گذاشت و کاربرد آن را در شب مشاهده کرد. نورپردازی مناسب بناهای تاریخی را می‌توان یکی از عوامل تقویت‌کننده هویت و ارتقای شخصیت دانست.

کاتانی<sup>۱۰</sup> (۲۰۱۳) بر روی ویدیومپینگ پژوهش کاملی انجام داده‌است و ویدیومپینگ را از تاریخچه آن تا شیوهٔ ساخت ویدیومپینگ‌ها شرح داده‌است. وی بیان می‌کند که ویدیومپینگ یکی از زودگذرترین اشکال هنر معاصر است. به همین دلیل مشکلات زیادی برای اسناد و بایگانی این موضوع وجود دارد. در عصر کهنگی و گذر از موضوعات مربوط به سمعی و بصری

که در آن هر محصولی از صنعت و فرهنگ به صورت تصویر متحرک ثبت، مستند و بایگانی می‌شود، اهمیت اولیه به روش‌های حفاظت و نگهداری داده می‌شود که ردپایی را در حافظه تعیین می‌کنند. چیزی که هال فاستر<sup>۱۱</sup> و مری آن دون<sup>۱۲</sup> هر دو آن را «انگیزه آرشیوی» می‌نامند (فاستر، ۲۰۰۴؛ دون، ۲۰۰۲). این موضوع در واقع انگیزه حفظ چیزی از زمان حال است، یعنی نوعی الزام که به پیش‌بینی آینده، ما را هدایت می‌کند و این ویژگی تمدن دیجیتال است. کاتانی معتقد است ما هنوز راه‌حل‌های مؤثری برای بایگانی درست این فرمول‌های زبانی جدید میراث فرهنگی معاصر را پیدا نکرده‌ایم. امروزه ویدیوهای نصبی<sup>۱۳</sup> در موزه‌ها، نرم‌افزار مکان‌یابی جغرافیایی<sup>۱۴</sup> در گوشی‌های هوشمند، مناظر سمعی و بصری<sup>۱۵</sup> مفاهیم خود را تغییر داده‌اند و جهان نمادین جدیدی را ایجاد کرده‌اند. از دید آن‌ها، پیشنهاد معروف ویرلیو «سینما نمی‌بینم، پرواز می‌کنم»<sup>۱۶</sup> راهی احتمالی برای ارزیابی مفاهیم فتاورانه سینمای شهری است. امروزه سینما به عنوان فناوری توسعه‌یافته در فضای شهری و معماری شهری به عنوان مجموعه‌های سینمایی در نظر گرفته می‌شوند و هیچ تفاوتی بین شهروندان عادی و بازیگران وجود ندارد. اکنون می‌توانیم منظر شهری را به‌عنوان شیء مناسبی در نظر بگیریم که از آن‌جا نور و نمایش‌های صوتی و تصویری زنده جدیدی پدید می‌آیند. در این اثر، از پژوهش‌های گروندهورفر<sup>۱۷</sup> و ایوای<sup>۱۸</sup> (۲۰۱۸) بهره گرفته شده‌است که بر پیشرفت‌های اخیر در الگوریتم‌های پروجکشن مپینگ، از جنبهٔ سخت‌افزار و برنامه‌های کاربردی پژوهشی انجام داده‌اند و در نتیجه پیشرفت‌های اخیر در زمینه پژوهش‌های مرتبط با برنامه‌های پروجکشن مپینگ را بررسی می‌نمایند. همچنین پیشرفت‌های جدید را برای ساده‌سازی کار کالیبراسیون هندسی سه‌بعدی<sup>۱۹</sup> به شکلی گزیده بیان می‌کنند، که امروزه به صورت تعاملی یا خودکار با استفاده از روش‌های خود کالیبراسیون<sup>۲۰</sup> انجام می‌شود. این پژوهش کاربردهای نوپدید را خلاصه کرده و مسیرهای جدید را برای صنایع مورد بحث قرار می‌دهد.

مورونوگروه<sup>۲۱</sup> و تیا سیرینستو<sup>۲۲</sup> (۲۰۱۹) در پژوهشی در پی یافتن شاخص‌های موفقیت عناصر دراماتیک ویدیومپینگ هستند و از روش پژوهش نورمن فرکلاف<sup>۲۳</sup> روی تحلیل گفتمان انتقادی بهره گرفته‌اند. همچنین مانیلو<sup>۲۴</sup> (۲۰۱۴) در کتاب خود به فناوری‌های جدید برای هنر می‌پردازد. این کتاب، نخستین کتاب مجموعه‌هایی است که برای همه دانشجویان هنرهای دیجیتال که می‌خواهند برای نخستین بار ویدیومپینگ را تجربه کنند، طراحی شده‌است. مانیلو

می‌کند (Monteverdi, 2018: 1-2).

پل ویریلیو نیز معتقد است که امروزه ما در جهانی هستیم که واقعیت به دو بخش تقسیم شده است. از یک سو فضای واقعی و معاصر (یعنی فضایی که ما اکنون در آن هستیم، در درون چشم‌اندازی از رنسانس) وجود دارد و از سوی دیگر فضای مجازی وجود دارد که در خط اتصال کامپیوتر یا صفحه‌نمایش رخ می‌دهد. هر دو بعد باهم وجود دارند، درست مانند صدای بم و زیر در استریوفونیک<sup>۲۵</sup> و یا تصاویر در استریوسکوپ<sup>۲۶</sup> (Virilio, 2000: 10-11). پل ویریلیو، فیلسوف فرانسوی همیشه به دنبال ارائه تفسیری متفاوت از امور بوده است. برای نمونه، اگر معماران شهری معتقد به پلان‌های مستطیلی و زاویه‌های قائمه هستند، ویریلیو خواهان ساخت خانه‌های با پلان کج می‌شود (ویریلیو و برنت، ۱۹۹۷؛ ویریلیو و برنت، ۱۹۹۹). اگر نقاشان و مجسمه‌سازان و اهل هنر به سوژه توجه می‌کنند، ویریلیو به فضای بین سوژه‌ها توجه می‌کند و از زیبایی‌شناسی امر ناپیدا سخن می‌گوید (ویریلیو، ۱۹۹۱). در نهایت، اگر طبیعی‌دانان، عالمان و به پیروی از آن‌ها دانشمندان علوم اجتماعی فکر می‌کنند این نور است که اشیاء را روشن می‌کند، ویریلیو معتقد است که اشیاء و چیزها به وسیله سرعت روشن می‌شوند (ویریلیو، ۱۹۹۱). ویریلیو در گردهمایی‌های دانشگاهی و در میان دوستداران پست‌مدرن، طرفداران خود را دارد (شاه قاسمی، ۱۳۹۲: ۱۷۴). در حوزه هنر و فرهنگ هم ویریلیو حرف‌های ویژه خود را دارد. از دید ویریلیو، فناوری‌های نوین ارتباطی، سبب شده‌اند تا جلوه مادی هنر جای خود را به جلوه مجازی هنر، بدهد و بنابراین هنر دیجیتال انسان نوین را از نگاه انتقادی دور می‌کند. ویریلیو یک نگاه بین‌رشته‌ای دارد و معماری را به هنر و هنر را به ارتباطات و ارتباطات را به جنگ و جنگ را به تاریخ و تاریخ را به معماری مربوط می‌کند؛ با این وجود، ویریلیو را نمی‌توان یک متفکر انقلابی در علوم انسانی دانست. ویریلیو، این را می‌داند و به همین سبب، دست به اقداماتی زده که او را به هدفی آسان در تیررس منتقدان تبدیل کرده است. برای نمونه، یکی از اقدامات ویریلیو برای مهم جلوه دادن افکار خود، بیش از اندازه برجسته کردن نقاط قوت کار اوست. برای نمونه، از جنبه فنی هر فیلم سینمایی (آنالوگ) از تعدادی عکس جداگانه تشکیل شده که به سرعت از جلو دریچه نور دستگاه آپارات رد می‌شوند و این سبب می‌شود که بینندگان در سالن سینما، این عکس‌های بریده بریده را به صورت یک تصویر متحرک ببینند. ولی ویریلیو می‌کوشد تا نشان دهد که بخش‌های منقطع از خود عکس‌ها مهم‌ترند و بنابراین به زیبایی‌شناسی ناپیدایی

معماری با دکترای پژوهشی در زمینه «مواد و سازه‌ها برای معماری» است که مطالعات خود را در زمینه عکاسی متمرکز کرده است و به بررسی روابط موجود بین معماری و هنر می‌پردازد.

اما در این پژوهش پژوهشگران کوشیده‌اند به موضوع ویدیومپینگ‌ها و تاریخچه آن به طور عام و همچنین به شکلی خاص به کاربرد آن در گرافیک محیطی بپردازند. موضوعی که تاکنون به آن پرداخته نشده است و یا کمتر مورد مطالعه و بررسی دقیق بوده و از این جهت نوآوری این مقاله نیز به شمار می‌آید.

### روش انجام پژوهش

این پژوهش، جستاری کیفی است که در آن، از روش تحلیلی و توصیفی بهره گرفته شده است. مقاله حاضر، با بررسی منابع و اسناد داخلی و خارجی معتبر و جست‌وجو در وب‌گاه‌ها، بر آن است به بررسی ویدیومپینگ‌ها و نمود آن در گرافیک محیطی قرن ۲۱ با توجه به دیدگاه‌های پل ویریلیو و لو مانوویچ بپردازد.

### مبانی نظری

دیدگاه لو مانوویچ به دلیل دیدگاه‌های هدایتگرانه و مهم او در مورد فناوری و رسانه و همچنین نگاه انتقادی پل ویریلیو به سبب توجه به فضای منفی و ارزش‌گذاری بر آن در کنار فضای مثبت، کمک بسیاری به پیشرفت ویدیومپینگ‌ها و تکنولوژی‌های نوین می‌کند. لو مانوویچ بیان می‌کند که تغییر اساسی فرهنگ در دوره جامعه اطلاعاتی، به فضا و سیستم‌های بازنمایی و سازمان‌دهی آن نیز مربوط می‌شود و خود به یک رسانه تبدیل می‌شود: مانند سایر رسانه‌ها - صوتی، تصویری، و متنی؛ امروزه این فضا می‌تواند انتقال ذخیره و بازیابی آنی شود، می‌توان آن را فشرده و دوباره قالب‌بندی کرد، به یک جریان تبدیل کرد، فیلتر کرد، کامپیوتری کرد، برنامه‌ریزی کرد و به صورت تعاملی مدیریت کرد (Manovich, 2001: 311). به این ترتیب، فضاها و پرده‌های شهری از جریان میانجی‌سازی فضاهای عمومی پیروی می‌کنند و مکان‌های باز و جمعی را به ارمغان می‌آورند، عنصری که به‌طور سنتی در فضاهای بسته در اشکال و ژانرهای مختلف (سینما، تلویزیون و کامپیوتر) استفاده می‌شود. ما از یک‌سو از فضاهای مجازی از طریق وسایل الکترونیکی (تلفن‌های همراه، جی‌پی‌اس، صفحه نمایش‌های عظیم) استفاده می‌کنیم که درک ما را از فضا و زمان و روابط اجتماعی را تغییر داده و می‌دهند و از سوی دیگر ما در محیط‌های پر از صفحه‌نمایش انبوه قدم می‌زنیم که منظر شهری جدیدی را ایجاد

در برابر زیبایی‌شناسی پیدایی اهمیت بیشتری می‌دهد (همان، ۱۹۳-۱۹۴). با توجه به توضیحات پل ویرلیو، هر تصویر و صحنه در یک ویدیو، فضا در معماری که پرده‌ای برای نمایش ویدیومپینگ است، سکوت بین نت‌های موسیقی و فواصل در نمایش، اهمیت ویژه‌ای دارند و توجه به این موارد می‌تواند آثار گرانیامه و ارزشمندی را پدید آورد.

## یافته‌ها

### پیشینه هنری ویدئو مپینگ

در تاریخ هنر، هنرمندان آوانگارد همیشه از فناوری، ابزارها و مواد جدید برای بیان بینش خود بهره گرفته‌اند. در حال حاضر، ویدیو مپینگ فناوری است که از منظر زمان ما و فضای رسانه‌ای کنونی، شاید به نظر آید که فرهنگ دیجیتال و چارچوب رسانه‌های جدید، پیشینه اخیر آن باشد، اما ویدیومپینگ سنت فرهنگی قدیمی‌تری دارد. به گفته پل ویرلیو<sup>۲۷</sup>، جدا کردن تاریخ نمایش‌های بصری از تاریخ نور مصنوعی، به دلیل قربانت فناوری آن‌ها غیرممکن است. یک سابقه تاریخی از ویدیومپینگ را می‌توان در غرب و در آتش‌بازی‌ها یا نورافشانی‌ها که در جشن‌های محبوب مربوط به جریان‌های کشاورزی استفاده می‌شده‌است، شناسایی کرد. استفاده از نور در آیین‌های مذهبی که بر نمای کلیساها و مجسمه‌های قدیسان نشان داده می‌شود و به آن‌ها جلوه‌ای مقدس می‌دهد، عمیقاً ریشه در تصویرسازی‌ها دارد. استفاده از نور حتی اشراف فرانسوی دوران باروک را مجذوب خود می‌کرد. کهن‌الگوی «طراح نور»<sup>۲۸</sup> در قرن هفدهم زاده شد که آن شخص (طراح نور) در واقع نورپردازی شبانه باغ‌ها و مکان‌های تفریحی را تغییر می‌داد. نور مصنوعی که جشن‌های باروک را روشن می‌کرد، فضای خاصی را به وجود می‌آورد. در قرن هجدهم، باغ‌های معروف به «باغ‌های لذت»<sup>۲۹</sup> (ریچاردسون، ۲۰۰۸) در انگلیسی نور و نمایش‌های موسیقی را به بیننده ارائه می‌کردند که تجربه‌ای از لذت و حرکت به سوی تعالی بوده‌است. در قرن بیستم یک سرگرمی زیباتر به نام «Son et Lumière»<sup>۳۰</sup> یا «نمایش صدا و نور» وارث این نمایش‌های باستانی نور می‌شود که اجراهایی معمولاً شبانه و در فضای باز بود و شامل نورپردازی یک بنای تاریخی همراه با تداعی موسیقی از تاریخ آن بنا می‌شد. «اجرای بدون بازیگر»<sup>۳۱</sup> همراه با معماری نور در اوایل دهه ۵۰ در فرانسه (به ویژه در قلعه‌های لوار) زاده شد و سپس به کل جهان گسترش یافت. همچنین، نمونه‌ای از نمایش نور برگرفته از یک فرقه مذهبی، «جشن چراغ‌ها»<sup>۳۲</sup> در لیون (جشن سابق ۸ دسامبر) بود که از یک راهپیمایی مذهبی، در سال ۱۹۸۹ به یک

رویداد بزرگ از اینستالیشن نور<sup>۳۳</sup> تبدیل شد. با ظهور دیجیتال، ویدیومپینگ به سرعت رو به گسترش است. به گونه‌ای که پروژکتورهایی برای نمایش برنامه‌های تلویزیونی و فرمت‌های ویدیویی رایانه شخصی طراحی شده‌اند و در سال‌های اخیر، ظهور سینمای دیجیتال، انگیزه جدیدی را برای تولید پروژکتورهایی که به طور خاص برای سینما طراحی و ساخته شده‌اند، ایجاد کرده‌است. می‌توان گفت ویدیومپینگ مدیون یک تکنیک نقاشی بسیار قدیمی به نام ترومپ لوئیل<sup>۳۴</sup> نیز هست. نظریات و آثار برونو موناری<sup>۳۵</sup>، طراح فوتوریسم و آوانگارد ایتالیایی، نیز در شکل‌گیری ویدیومپینگ مؤثر بوده‌است و وی در سال‌های اولیه شروع کارش و با تجربه کردن اشکال جدید هنری، اینستالیشن‌های چندرسانه‌ای مدرن را نیز نقش افکنی می‌کرد.

موناری در مورد جدایی فزاینده بین هنر ناب و خالص و تولیدات هنری پژوهش کرد که با نیازهای صنعت بزرگ و مصرف انبوه در ارتباط است. در دهه ۵۰، موناری غیر مادی شدن آثار هنری را نقش‌افکنی کرد (دانتهو، ۱۹۹۸) و اثر «نقش افکنی‌های مستقیم»<sup>۳۶</sup> را تولید کرد که شامل اسلایدهایی بودند که در ابعاد بزرگ روی دیوارها نمایش داده می‌شدند (catanese, ۲۰۱۳: ۱۶۶). این اثر در MOMA در نیویورک به نمایش درآمد. او در این اثر، نشان داد که یک گنبد یا طاق را می‌توان با یک اسلاید کوچک نشان داد و یا می‌توان یک نمایشگاه بزرگ را در جیب خود حمل کرد (Zaffarano, ۲۰۱۴). ولی نخستین اثر و اجرای گزارش شده از پروجکشن تصاویر روی اجسام سه‌بعدی در سال ۱۹۶۹ بود، زمانی که دیزنی لند «عمارت خالی از سکنه»<sup>۳۷</sup> خود را افتتاح کرد. در این فضا مجموعه‌ای از سرهای غیر واقعی و مدل به عنوان اشیائی استفاده شده‌است که فیلم ۱۶ میلی‌متری روی سطح آن‌ها پخش می‌شود تا از طریق توهمات نوری واقعی به نظر برسند. گزارش دیگر از پروجکشن مپینگ مربوط به سال ۱۹۸۰ است، هنگامی که مایکل نایمارک از افراد در حال تعامل با اشیاء در اتاق نشیمن فیلم گرفت، سپس آن را در همان اتاق پخش کرد و توهماتی ایجاد کرد که گویی افرادی که با اشیاء تعامل دارند، واقعاً آن‌جا هستند. ولی نخستین باری که مفهوم پروجکشن مپینگ که به صورت آکادمیک مورد بررسی قرار گرفت، در دانشگاه کارولینای شمالی در چپل هیل<sup>۳۸</sup> در اواخر دهه ۱۹۹۰ بود، جایی که پژوهشگران بر روی پروژه‌های به نام «پروژه دفتر آینده»<sup>۳۹</sup> کار می‌کردند. در این پروژه، آن‌ها می‌خواستند دفاتر را از مکان‌های مختلف به هم پیوسته کنند تا با افزودن افراد به فضای اداری به گونه‌ای که واقعاً آن‌جا هستند، احساس کنند که با هم در یک فضای اداری مشترک



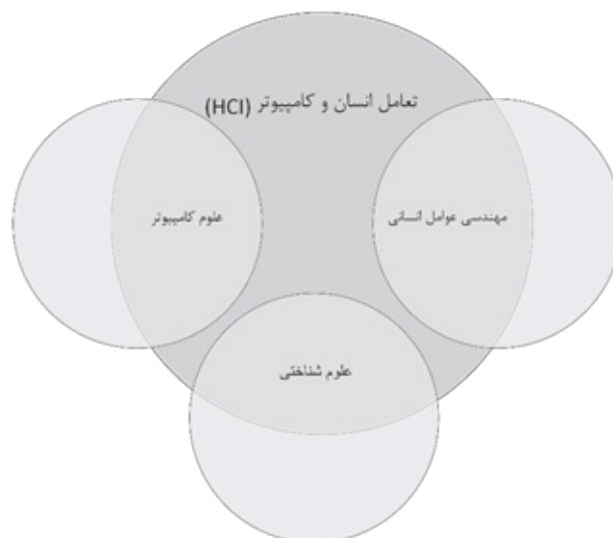
را با انعطاف‌پذیری وسیعی از عملکرد فراهم می‌کند، هر چند که این موضوع به سامانه‌های رمزگذاری و رمزگشایی عددی وابسته است که طی آن اطلاعات توسط دستگاهی مدیریت می‌شود که یک ترتیب عددی را به واحد قابل مشاهده تبدیل می‌کند. فناوری دیجیتال تکرارپذیری داده‌ها را بدون تغییر و پتانسیل بالای مداخله روی داده‌ها تضمین می‌کند. امروزه سیستم دیجیتال ساختار کاملاً نو و متفاوتی از بازنمایی را ارائه کرده‌اند؛ هر چند که این رسانه‌ها اکنون در عصر گذر هستند (Catanese, 2013: 166-167).

### کاربرد ویدیومپینگ

شهر به عنوان نماد تمدن بشری همواره بستری برای تعالی علوم بوده تا شاید هر چه بیشتر زمینه رفاه عمومی را فراهم نماید. دغدغه دیرپای اندیشمندان علوم شهری همه در راستای بهبود فضاهای شهری بوده‌است. در این میان، نور و نورپردازی به عنوان یکی از شاخص‌های اساسی در بهبود فضاهای شهری به شمار می‌رود. هنر نورپردازی را می‌توان یکی از شاخه‌های بسیار مهم از طراحی دانست که با تلفیقی از نور، رنگ و زیبایی‌شناسی، دست به خلق شاهکارهای بزرگی در زمینه فضاهای داخلی و خارجی می‌زند (زیویار، ۱۳۹۴: ۱۸۵). امروزه با گسترش زندگی شبانه، مفاهیم مربوط به کیفیت مکان و مناظر شهری در شب نیز مانند روز، مورد توجه قرار گرفته‌اند. با توجه به افزایش روزافزون زندگی شبانه و مفهوم «شهرهای ۲۴ ساعته» اهمیت معماری بیش از پیش مورد توجه قرار می‌گیرد. شهروندان یک شهر

در حال کار هستند. افزون بر این، ویدیومپینگ را می‌توان ریشه در هنرهای معاصر و جدید دیگر از جمله ویدئو آرت دارد. می‌توانیم ویدئو آرت را نزدیک‌ترین اجداد ویدیومپینگ در نظر گرفت. همچنین ویدیومپینگ ریشه در هنر خیابانی و گرافیتی، استنسیل، اینستالیشن‌های شهری، ویت پیست‌ها<sup>۴۱</sup>، استیکرها<sup>۴۲</sup>، گرافیتی خزه‌ای<sup>۴۳</sup>، برچسب‌های لیزری<sup>۴۴</sup> و پدیده‌های زیرزمینی دارد که استفاده از دیوارهای شهری را به عنوان رسانه، اغلب برای اهداف سیاسی، دوباره ابداع می‌کنند (Kuittinen, 2010). منظر شهری به قلمرو جدیدی برای اعمال تجربیات ادراکی و تعاملی تبدیل می‌شود: هنر گرافیتی، تگ‌آرت<sup>۴۵</sup>، نورپردازی معماری و اینستالیشن‌های چندرسانه‌ای، همه آن‌ها راه‌های جدیدی برای برقراری ارتباط عاطفی با یک بنای تاریخی یا یک مکان هستند. قطعاً ویدیومپینگ فرزند یک «بیان جدید» دیجیتالی است. به این ترتیب، ما با پیدایش یک زبان بصری جدید با ترکیبی از سینما، واژه‌های چاپی، HCl<sup>۴۶</sup> و سرگرمی‌ها مواجه هستیم؛ یا در واقع در حال خلق نوعی اسپرانتو<sup>۴۷</sup> معاصر (زبان مصنوعی) جدید در دوره مدرن هستیم. در HCl رمزهای نشانه‌شناختی جدایی‌ناپذیر از هر محتوایی از موضوعات فرهنگی و خلاقیت‌های هنری جاری، نقش مهمی در جامعه اطلاعاتی دارند (Catanese, 2013: 166).

یک رسانه دیجیتال به یک فرآیند رمزگذاری اشاره دارد که از شیوه محاسبه مقادیر گسسته استفاده می‌کند و امواج نور را به واحدهای عددی (از رقم = عدد اعشاری) تبدیل می‌کند. تبدیل اطلاعات عددی به سیستم تصاویر، امکان انجام عملیات بر روی تصویر



شکل ۱: حوزه چندرشته‌ای از «Carroll» (HCI, 2021)

جهان، بازی‌های المپیک و موارد مشابه نمایش داده می‌شود. در این حالت، ویدیومپینگ تنها یکی از راه‌های سرگرمی مشتری در کنار جشنواره‌های سنتی مردمی، کنسرت‌های افراد مشهور و مواردی از این قبیل است. ویدیومپینگ با اهداف سرگرمی، اغلب توسط شرکت‌های بزرگی که لوگوی خود را در انتهای طرح قرار می‌دهند، به کار گرفته می‌شود. به این ترتیب، آن‌ها امیدوارند که برداشته‌های خوشایندی که مردم از تماشای ویدیومپینگ دریافت می‌کنند، ناخودآگاه به محصولات برند خاصی که لوگوی آن در انتها نشان داده شده است منتقل شود (Dokshin, 2021).

### آموزشی

بیشتر ویدیو پروجکشن‌ها در موزه‌ها، مدارس، کالج‌ها، دانشگاه‌ها و حتی در مهدکودک‌ها برای اهداف آموزشی به کار برده می‌شود. به لطف فناوری ویدیومپینگ، که به ما امکان می‌دهد یک «صفحه‌نمایش» دیواری با هر اندازه‌ای بسازیم، می‌توان درس‌های آموزشی را برای مخاطبان زیادی حتی چند صد نفر برگزار کرد. از سویی، به سبب ماهیت سه‌بعدی ویدیوپروجکشن؛ ویدئو پروجکشن سه‌بعدی برای نمایش فیلم‌هایی که در آن یک جسم بزرگ به اجزای سازنده آن تجزیه می‌شود، مانند ماشین یا هواپیما و مانند ایده‌آل است. در موزه‌ها می‌توان از ویدیو پروجکشن‌ها برای ارائه نمایشگاه‌هایی بهره گرفت که به هر دلیلی نمی‌توانند در معرض دید عموم قرار گیرند یا حتی کوچک‌ترین شی را بسیار بزرگ کرد تا بازدیدکنندگان موزه بتوانند آن‌چه را که برای چشم انسان دشوار است به روشنی ببینند. ویدیومپینگ به طور فعال به وسیله موزه‌ها برای زنده کردن نمایشگاه‌ها، برای نمایش فیلم‌هایی که به شما امکان می‌دهد به دوره دیگری بروید، به کار می‌رود. همچنین از آن جایی که امکان پروجکشن روی دیوار یا قاب وجود دارد، یعنی نیازی به نمایشگر یا تلویزیون نیست، ویدیومپینگ برای مدارس و مهدکودک‌ها مناسب است. زیرا خطر آسیب به چشم کودکان به وسیله آن وجود ندارد. البته به طور جداگانه باید توجه داشته باشیم که تعاملی بودن برای مهدکودک نتایج بسیار خوبی در آموزش پیش‌دبستانی نشان می‌دهد که با کمک آن کودکان، الفبا، رنگ‌ها، اشکال، اشیاء، قوانین راهنمایی و رانندگی و موارد مشابه را در قالب بازی می‌آموزند (همان، ۲۰۲۱).

### تزئینی

از این نوع ویدیومپینگ می‌توان به «جان بخشیدن به دیوارها» در کافه‌ها، رستوران‌ها، سالن‌های ضیافت و دیگر مکان‌های عمومی اشاره کرد. در این حالت،

در شب محیط اطراف خود را به وسیله نورپردازی ساختمان‌ها شناسایی می‌کنند و به همان اندازه که نمای ساختمان‌ها در روز در ایجاد محیط بصری و منظر شهری مورد اهمیت و توجه هستند، نورپردازی نمای ساختمان‌ها در شب نیز دارای اهمیت است. همان‌گونه که نمای ساختمان‌ها در روز منجر به انتقال پیام و ایجاد احساسات می‌شوند و توجه را به خود جلب می‌نمایند، نورپردازی ساختمان‌ها، همین وظیفه را در شب به عهده دارد. استفاده از نورپردازی در ساختمان‌های موجود به منظور تجدید جذابیت بصری یک روش مناسب برای خلق یک تصویر شبانه منحصر به فرد از شهر است. نورپردازی ساختمان‌های شاخص یک روش ارتقاء آوازه شهری به وسیله ایجاد تصویر شبانه شهری است (مهدوی نژاد و ارباب، ۱۳۹۷: ۲۷۰). به همین ترتیب، ویدیومپینگ‌ها نقش مهمی در زمان شب و در شهر دارند. ویدیومپینگ برای اهداف اصلی و اهداف فرعی مختلفی در بسیاری از زمینه‌ها استفاده می‌شود، ولی چندین حوزه اصلی وجود دارد که بیش از ۹۰ درصد از نقش‌افکنی‌های ویدیویی ایجادشده را می‌توان به آن‌ها خلاصه کرد: (Dokshin, 2021)

### تبلیغات

امروزه رقابت تقریباً در هر بازاری، به ویژه در زمینه هر چیزی که مربوط به فناوری اطلاعات هست، بسیار زیاد است. گاهی اوقات شرکت‌ها با میلیاردها دلار بودجه تبلیغاتی فعالیت می‌کنند؛ نبرد برای جذب مشتری شدید است و شرکت‌ها پیوسته به دنبال راه‌های غیر عادی و جدید برای تبلیغ برند خود هستند. بنابراین جای تعجب نیست که شرکت‌های بزرگ (مانند اپل، نوکیا، سامسونگ، بی.ام.و و موارد مشابه) به نیروی محرکه توسعه بازار پروجکشن مپینگ تبدیل شده‌اند و استودیوهای ویدیومپینگ همراه با طرح‌ریزی‌های قوی به شکلی جهشی در حال رشد هستند. برخلاف تبلیغات تلویزیونی، که فقط به وسیله ساکنان یک کشور/شهر ویژه دیده می‌شود، این تبلیغات ویدیومپینگ به همراه اینترنت به مخاطبین زیادی در سراسر جهان می‌رسد (Dokshin, 2021).

### سرگرمی

استفاده از ویدیومپینگ برای اهداف سرگرمی شامل آن دسته از ویدیو پروژکتورهای بی‌سیم است که برای سرگرمی گروه بزرگی از مردم ایجاد می‌شوند و گاهی اوقات به چند ده هزار نفر می‌رسند. معمولاً این نوع پروجکشن‌ها در انواع جشنواره‌ها و رویدادهای فرهنگی روز کشورها، شهرها، جشنواره‌های فیلم، جشنواره‌های تئاتر، کسب حق میزبانی مسابقات قهرمانی فوتبال

را نه به چیزهایی که وجود دارند، بلکه به چیزهایی که ظاهراً وجود ندارند جلب می‌کند. او معتقد است که شکل‌هایی متعارف مانند شکل‌های مربع، دایره، لوزی و موارد مشابه وجود دارند و ما آموزش دیده‌ایم که به آن‌ها بیشتر از فاصله‌ها و شکاف‌هایی که بین این چیزها وجود دارند توجه داشته باشیم. ویریلیو به فاصله چیزها توجه می‌کند و از خوانندگان خود می‌خواهد که به بخش نادیده امور توجه کند و توجهی که برخی فرهنگ‌ها به فاصله‌ها و فضاهای خالی دارند را می‌ستاید. ویریلیو ما را به کنار گذاشتن این «شکل» فراخوانده و ما را تشویق به بهره‌گیری از یک «ضد شکل» تشویق می‌کند (ویریلیو، ۲۰۰۵: ۳۱). او خود نیز پیش‌قدم برای کشف فضاهای خالی و نادیده‌ها می‌شود و می‌کوشد تا فهرست نادیده‌ها را نیز به دیگران نشان دهد. او می‌خواهد تا دیگران را به شیوه‌ای دیگر، به دیدن ترغیب کند (شاه قاسمی، ۱۳۹۲: ۱۷۷-۱۷۸).

ویریلیو از جنبه انتزاعی ثابت می‌کند که امور، تنها دیده‌ها نیستند و گاهی چیزهایی که قابل دیدن نیستند، نقش مهم‌تری دارند. ویریلیو زیبایی‌شناسی امر پیدا را در برابر زیبایی‌شناسی امر ناپیدا قرار می‌دهد و از زیبایی‌شناسی ناپیدا جانبداری می‌کند (همان: ۱۷۸). پل ویریلیو به فضایی توجه می‌کند که دیده نمی‌شود و کمتر کسی به آن توجه می‌کند. می‌توان بیان کرد که در آثار ویدیومپینگ امروزی توجه به فضای منفی می‌تواند سبب‌ساز آثار فاختری در اجرای هدف‌دار مفهومی باشد. این امر دیده نشده، می‌تواند در محل ویدیومپینگ و یا بخشی از ساختمان، که در اجرای ویدیومپینگ به آن توجهی نمی‌شود و یا در مفهوم هر عکس منقطع که در نهایت به یک ویدیوی نمایشی تبدیل می‌شود و یا حتی فاصله یک تصویر تا نمایش تصویر بعدی که با توجه به توضیحات پل ویریلیو، حائز اهمیت است، بدین ترتیب می‌توان گفت ویدیوپروچکشن تعاملی می‌تواند حتی به دور از معنای کلاسیک آن و در محیطی وسیع ارائه و مفاهیمی جدید را در قالبی بدیع نشان دهد و با در نظر گرفتن ساختمان‌های دیده‌نشده در فضا، حرکت و نگاهی نو را از مخاطبان به سمت مفهوم هدایت کند و اثری مفید را در گرافیک محیطی بر جای گذارد.

اجرای هنرهای تعاملی با ابزارهای ساده، دیجیتال و الکترونیکی است و در اختیار مخاطبان زیادی قرار می‌گیرد. در هنر تعاملی، تعامل و ارتباط بین هنر و هنرمند و مخاطب بیش از پیش دیده می‌شود و در نهایت جریان‌های اجتماعی نیز در آن بیشتر است (رهبرنیا و نوری، ۱۳۹۹: ۸۸). برای نمونه‌ای مهم و

صاحبان مؤسسات یا مراکز، مشتریان خود را سرگرم می‌کنند و می‌کوشند اقامت آن‌ها را جذاب‌تر، غنی‌تر و راحت‌تر کنند. مشتریان در چنین کافه یا رستورانی زمان بیشتری را نسبت به دیگر مؤسسه‌های مشابه می‌گذرانند. بنابراین این مراکز میانگین درآمد بیشتری خواهند داشت. همچنین یک نوع بسیار جالب، منوی روی دیوار است که به لطف آن می‌توان منو را نه تنها در مقایسه با نسخه کاغذی با زاویه بهتری به مشتریان نشان داد، بلکه حتی می‌توان چگونه آماده ساختن غذا را نیز نشان داد (همان، ۲۰۲۱).

### موضوعی

افزون بر موارد گفته‌شده ویدیومپینگ را می‌توان در رویدادهای خانوادگی، دوستانه و خصوصی نیز از جمله جشن عروسی (همان، ۲۰۲۱) به کار برد. به این ترتیب، ویدیومپینگ امکان بهره‌گیری در مراسم کوچک و بزرگ، خصوصی و نیمه‌خصوصی و موضوع خاص را نیز فراهم می‌آورد.

### تأثیر ویدیومپینگ بر گرافیک محیطی درک محیط از دیدگاه پل ویریلیو

پل ویریلیو در کتاب خود با نام «افق منفی» بیان می‌کند که درک ما از امور، یک درک طبیعی و روزمره است. بنابراین اگر شخصی وارد دفتر کار خود شود و لوازم کار خود را ببیند، جهان اطراف خود را به صورت از پیش تعیین‌شده می‌بیند. برای او چنین به نظر می‌آید که همه چیز در آن بیرون به صورت عینی وجود دارد و او می‌تواند با علم به این عینی بودن اشیاء و چیزها، از پیش تعیین کند که پس از وارد شدن به اتاق چه کاری انجام دهد. از دید ویریلیو این دیدگاه روزمره و طبیعی سبب می‌شود روش درک اشیاء برای ما مبهم و سخت باشد. او معتقد است که این افق دید ماست که می‌تواند تعیین‌کننده این باشد که چه درکی از جهان داشته باشیم. ویریلیو با اینکه می‌پذیرد چیزی در آن بیرون وجود دارد، اما در عین حال ادعا می‌کند که نقش سوگیری حس‌ها و درک ما از جهان مهم‌تر از خود آن جهان واقعی است. با این نگاه، ویریلیو گزاره‌های جدیدی ارائه می‌کند. برای نمونه، او به این مسئله توجه می‌کند که یک شکل هندسی یا غیر هندسی پیش از اینکه شناخته شود، چگونه درک می‌شود. ویریلیو موقعیت بدن انسان را عاملی مهم در چگونگی پدیدار شدن جهان می‌داند و یکی از ویژگی‌های موقعیت بدن انسان نسبت به چیزی که باید درک شود، را سرعت می‌داند. ویریلیو سعی می‌کند که پایه درک انسان از جهان را سرعت او بداند. به همین دلیل است که ویریلیو توجه خود



شکل ۲: ویدیومپینگ تعاملی بر روی پله‌های ساختمان (THE HACKING PARIS (2020, Heavym

بسته هستند (مانند بسته‌های داده‌ای که از طریق شبکه منتقل می‌شوند). لایه رایانه می‌تواند مرتب‌سازی و تطبیق، تابع و متغیر، زبان رایانه و ساختار داده را دربر گیرد. از آن جا که رسانه‌های جدید بر روی رایانه‌ها ایجاد می‌شوند و از طریق رایانه‌ها توزیع می‌شوند. می‌توان انتظار داشت که منطق یک رایانه و ذخیره و بایگانی شدن بر روی رایانه‌ها، منطق فرهنگی سنتی رسانه‌ها را به طور چشمگیری تحت تأثیر قرار دهد. یعنی ممکن است انتظار داشته باشیم که لایه رایانه بر لایه فرهنگی تأثیر بگذارد. روش‌هایی که رایانه جهان را مدل‌سازی می‌کند، داده‌ها را نشان می‌دهد و به ما اجازه می‌دهد تا بر روی آن کار کنیم. عملیات کلیدی پشت همه برنامه‌های رایانه‌ای (مانند جستجو، مطابقت، مرتب‌سازی، و فیلتر)، قراردادهای «HCI» و به طور خلاصه، آن‌چه را می‌توان هستی‌شناسی، معرفت‌شناسی و عمل‌شناسی رایانه نامید، بر لایه فرهنگی رسانه جدید، سازمان‌دهی آن، و ظهور آن تأثیر می‌گذارد (Manovich, 2001: 46).

مانوویچ یکی از ویژگی‌های رسانه‌های دیجیتال را آماده بودن بیشتر عناصر سازنده، بیان می‌کند و نشان می‌دهد که طراح رسانه‌ی جدید، از میان کتابخانه‌های مدل‌های سه‌بعدی و نقشه‌ها، صداها و رفتارها، تصاویر پس‌زمینه و دکمه‌ها، فیلترها و موارد مشابه را در ساخت یک رسانه به کار می‌برد (همان: ۱۲۴). در واقع، رسانه از منظر مانوویچ اثرگذار بر محیط و فرهنگ یک جامعه

تأثیرگذار از ویدیومپینگ تعاملی می‌توان به ویدیومپینگ «THE HACKING PARIS 2020» اشاره کرد. این ویدیومپینگ مربوط به یک شرکت تجاری بود که با حضور استارت‌آپ‌ها، کارشناسان، سرمایه‌گذاران و شرکت‌های بزرگ به اجرا درآمد. هدف از آن این بود که نوآوری در یک دامنه گسترده با تمرکز ویژه بر رویکردهای نوآورانه برای حفظ منابع قدیمی، برجسته شود. این ویدیومپینگ بر روی پله‌های اصلی ورودی ساختمان به نمایش درآمد و با حرکت هر شخص، نور در همان سمت تابیده می‌شد. اگر بازدیدکننده‌ای وجود نداشت، ویدیومپینگ از حرکت می‌ایستد و هیچ تصویری نمایش داده نمی‌شد و اگر چند نفر هم‌زمان حرکت می‌کردند، این سیستم با چندین نفر به‌طور هم‌زمان روی پله‌ها کار می‌کرد. این نمایش در آغاز ورود بازدیدکنندگان آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌داد و تجربه‌ای خاطره‌انگیز برای آن‌ها رقم زد (شکل ۲) (Heavym, 2020).

#### مانوویچ، فرهنگ، محیط

مانوویچ رسانه‌های جدید را به طور کلی متشکل از دو چیز در نظر می‌گیرد: دو لایه‌ی متمایز «لایه فرهنگی» و «لایه رایانه». نمونه‌هایی از مقوله‌ی لایه فرهنگی دایره‌المعارف و داستان کوتاه هستند. داستان و طرح؛ ترکیب و دیدگاه؛ تقلید و پاک‌سازی، کمدی و تراژدی. نمونه‌هایی از دسته‌ها در لایه رایانه به شکل فرآیند و



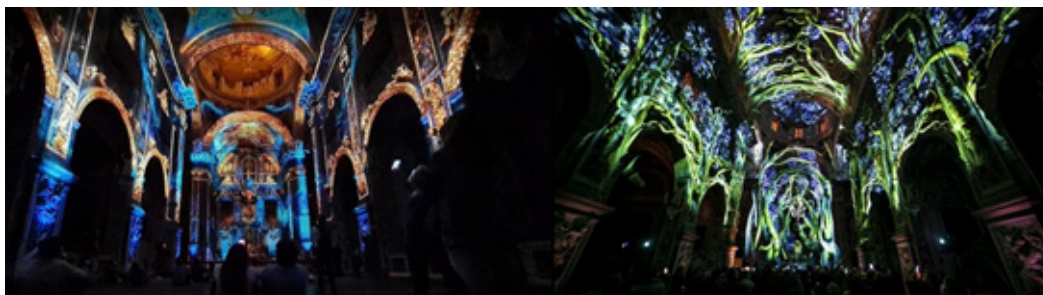
ها، ویدیومپینگ‌هایی با جذابیت بصری از منظر طرح و رنگ و نور هستند که نگاه مخاطب را برای مدت زیادی به سمت خود می‌کشد و او را مشغول نگه می‌دارد. یک نمونه از این جذابیت‌های بصری در محیط، ویدیومپینگ ۳۶۰ درجه است که مخاطب در مرکز این ویدیومپینگ، نقوش را در اطراف خود دنبال می‌کند. یک نمونه ویدیومپینگ ۳۶۰ درجه در کلیسا سانتا کاترینا ویلارموسا در پالرمو «Exstasis Diving Into Magic» است که ما را در محرک‌های بصری، موسیقی و جلوه‌های نوری غوطه‌ور می‌کند. این ویدیومپینگ به ماهیت چندمعنایی واژه خلسه می‌پردازد و صرفاً یک نمایش ساده نیست و ما را به سفری خارج از خود، در تماس با رمز و راز و شگفتی هستی و به سمت ریشه وجودمان می‌کشاند (شکل ۳) (Exstasis, 2022).

#### محیط و فضا

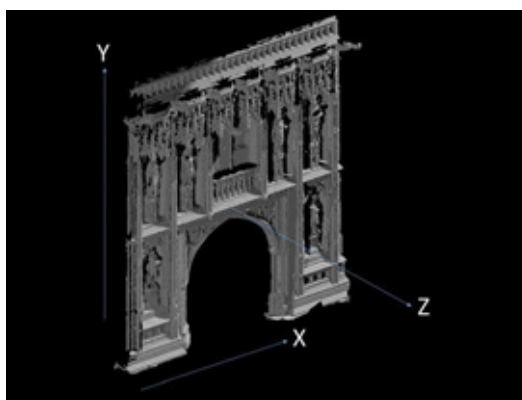
برای داشتن یک ویدیومپینگ مناسب، نیازمند اطلاعات دقیقی از محیط و ساختمان و ایده هستیم. اینستالیشن‌های ترومپ لوئیل یکی از ویدیومپینگ‌های

است. مانوویچ می‌نویسد یک اثر شاهکار از نقاشی، هنرهای دیجیتال (برای نمونه اینستالیشن‌ها)، مجسمه یا موارد مشابه، اثری است که هیچ‌گاه از دیدن آن خسته نشوید (Manovich, 2021: 2). مانوویچ در اهمیت و ستایش محیط و طبیعت در مورد یک اثر اینستالیشن ۴۷ می‌نویسد که امروزه احساسات ما در مورد مدرنیته و صنعتی شدن اغلب منفی است؛ بهره‌برداری بی‌رحمانه از منابع طبیعی، تخریب محیط‌زیست و تغییرات آب و هوایی از جمله پیامدهای آن غیر قابل‌انکار است. ما باید به‌جای تحسین ماشین‌هایی که ساختیم بیشتر به محیط توجه کنیم. طبیعتی که غنی‌تر، پیچیده‌تر، به هم‌پیوسته‌تر و متغیرتر است، ولی همین‌طور ظاهراً شکننده‌تر است و نیاز به مراقبت دارد (همان: ۲).

بهترین ویدیومپینگ را با توجه به نظریه مانوویچ باید اثری دانست که اثری با پیامدی مثبت بر فرد و محیط باشد و از نظر بصری برای مخاطب خسته‌کننده نباشد. ویدیومپینگ با مفاهیم فرهنگی به دلیل اینکه بخشی از لایه فرهنگی و جامعه و محیط هست، یکی از این دسته‌ها است چرا که پیام مهم آن، نقش مهمی در جذب مخاطبان دارد. یکی دیگر از این ویدیومپینگ



شکل ۳: نمایی از ویدیومپینگ کلیسا سانتا کاترینا ویلارموسا در پالرمو (Exstasis, 2022)



شکل ۴: اسکن سه‌بعدی ایوان جنوب غربی کلیسای جامع کانتربری که محورهای X، Y و Z را نشان می‌دهد (Lovell & Howard, 2018: 15)



نظر معماری منفعل هستند و از ساختمان‌ها به عنوان صفحه‌نمایش استفاده می‌کنند (Benjamin, 1335 & 2002: 526).

مراسم «Fete des Lumières» که در سال ۲۰۱۷ برگزار شد، نمونه‌ای از این معماری منفعل است (شکل ۶). در این ویدیومپینگ، از هتل دو ویل ۴۸ و موزه هنرهای زیبا به عنوان بوم نقاشی برای نمایش تصاویر بهره گرفته شده‌است. معماری و سازه نقش اثرگذاری بر نمایش تصاویر ندارد و فقط یک صفحه برای نمایش هستند (Lovell & Howard, 2018: 8).

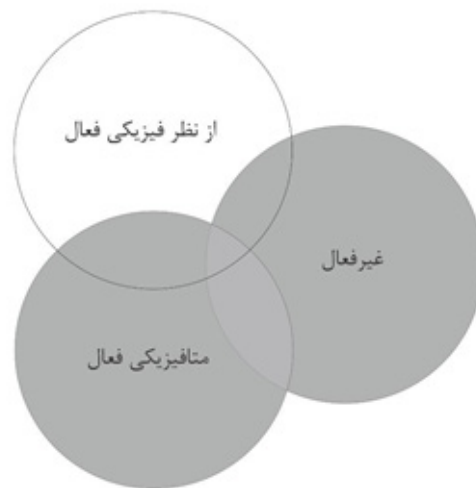
### معماری فیزیکی فعال

کارهایی که از نظر فیزیکی معماری فعال هستند، تکنیک و اثر را یک قدم جلوتر می‌برند و شب را بر هم می‌زنند. در فوریه ۲۰۱۸، هنرمند پروجکشن راس

روز دنیا با نماهای فریبنده است. اساس این ویدیومپینگ فعال از دست‌کاری در هندسه معماری ناشی می‌شود و درک ما از فرم و فضا را تغییر می‌دهد. با چیدمان X و Y (عرض و ارتفاع) نمای معماری در جای خود ثابت شده‌است (شکل ۴) و بیشتر توهم حرکت و ایجاد حرکت‌های ویژه معمولاً از دست‌کاری کردن محور Z ناشی می‌شود (Lovell & Howard, 2018: 15).

### معماری منفعل

اینستالیشن‌ها به روش‌های گوناگون با معماری تعامل دارند. برخی عناصر واقعیت جادویی را در بر می‌گیرند و برخی دیگر به غیر واقعی بودن کامل می‌رسند (شکل ۵) (Lovell & Howard, 2018: 7-8). در واقع، می‌توان گفت که برخی از پروجکشن مپینگ‌ها مانند سینماهای باز یا اینستالیشن‌های نور غیر فعال از



شکل ۵: دسته‌بندی پروجکشن مپینگ‌ها (Lovell & Howard, 2018: 24)



شکل ۶: ویدیومپینگ «Fete des Lumières» (Lovell & Howard, 2018: 24)

### معماری متافیزیکی فعال

پروجکشن‌های فعال، ظرفیت تعامل با معماری در سطح متافیزیکی و همچنین فیزیکی، غیر واقعی سازی، موقعیت‌زدایی و پاک کردن تاریخی بودن ساختمان‌ها را دارند. می‌توان گفت که این پروژه‌ها ساختارها را در قلمروی تخیلی انتزاعی، بازتفسیر و بازسازی می‌کنند و مفهوم حد و مرز حرکت از یک مرحله به مرحله دیگر را به تصویر می‌کشند (Turner, 1973). در واقع، اینستالیشن متافیزیکی معماری از واقعی به غیر واقعی تغییر و حرکت می‌کند و مناطق مرزی را ایجاد

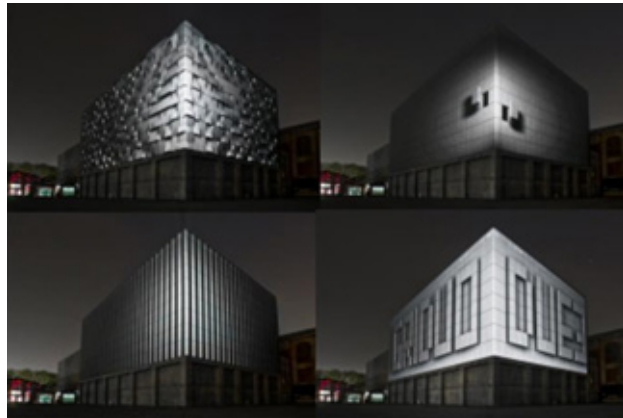
اشتون ۴۹ و طراح صدا، کارن مونیید ۵۰، ویدیومپینگ «خط ۵۱» خود را در جشنواره «Cheriton Light» در انگلستان به نمایش گذاشتند (شکل ۷). این کار، شامل پروجکشن شکل‌های روشن و تاریک بر روی سطح یک کلیسای کوچک، در پی ایجاد یک «دگردیسی معماری» ۵۲ بود. در واقع، این بخش فضایی ناب و منطقی از دیدگاه طراح پروجکشن مپینگ و معمار اصلی بنا را به نمایش می‌گذارد (Lovell & Howard, 2018: 11).



شکل ۷: ویدیومپینگ خط - جشنواره (Cheriton Light) «URL1»



شکل ۸: ویدیومپینگ «(Evolutions, Nquema)» (Lovell & Howard, 2018: 26)



شکل ۹: ویدیومپینگ «Quadrature»، طراح «URL2» (Griduo)

مقیاس بزرگ در معماری تبدیل، ایجاد، گسترش، تقویت و تفسیر کنند. این یک اجرای زنده صوتی/بصری است که از شکل‌های هندسی تک‌رنگ، متحرک، منطبق با اندازه و فرم واقعی آلومینیوم‌های چهارضلعی ساختمان تشکیل شده‌است که نمای ساختمان را تشکیل می‌دهند (URL2).

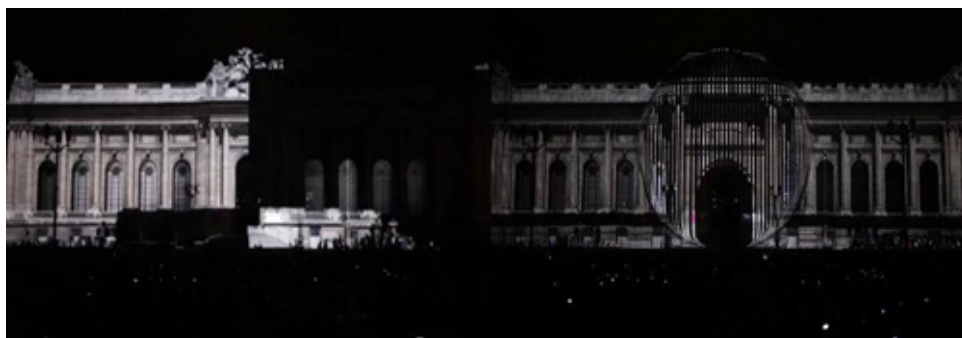
در بحث مفهوم و کیفیت بصری می‌توان از نمونه‌ای دیگر با عنوان «Evolución» در قرن ۲۰ یاد کرد (شکل ۱۰) که در حقیقت قطعه‌ای است که پیرامون انتزاع گرافیکی و صوتی مفهومی انجام گرفته‌است و مفهوم اصلی آن تکامل است. این مفهوم به عنوان دگرگونی، ساخت و تغییر واقعیت در طول زمان تعبیر می‌شود و می‌توان گفت که مفهوم تکامل را حتی فراتر نیز می‌برد. «Evolución» یک ویدیومپینگ پیشرفته است چرا که می‌توان آن را با فرمت‌های فیزیکی مختلف مانند سازه‌های داخلی یا نماهای مختلف تطبیق داد (URL3).

می‌کند (همان: ۱۳).

ویدیومپینگ معماری متافیزیکی فعال، یک اثر فریبنده است. زیرا تورفتگی و برآمدگی‌ها را در نظر می‌گیرد و فضا را فراتر از یک معماری ساده می‌برد و در تلاش است تا نمایی از بعد سوم را تداعی کند (شکل ۸) (Lovell & Howard, 2018: 15).

### پروجکشن، مفهوم و کیفیت بصری

پروجکشن‌ها می‌توانند محیط و مخاطبان را به خوبی درگیر کنند و ما می‌توانیم از آن‌ها به عنوان یکی از بهترین پیام‌رسان‌های دیجیتال یاد کنیم. «Quadrature» یک پروژه اجرایی صوتی/تصویری ویدیومپینگ است که به وسیله «Griduo» و با همکاری «Due» انجام گرفته‌است که با ساختمان گالری اصلی مرکز هنر و فرهنگ سانتراال استانبول واقع در استانبول ترکیه در تعامل است (شکل ۹). این پروژه نشان می‌دهد که چگونه تکنیک‌های صوتی/بصری می‌توانند فضاها را با استفاده از ویدیومپینگ‌ها در



شکل ۱۰: «Evolución» توسط «Onionlab»، جشنواره ویدیومپینگ ۲۰۱۳ (URL3)

- 19-3D geometric calibration
- 20-calibration
- 21-Wegig Murwonugroho
- 22-Fortunata Tyasrinestu
- 23-Norman Fairclough
- 24-Donato Maniello
- 25-Stereophonic
- 26-Stereoscopic
- 27-Paul Virilio
- 28-light designer
- 29-gardens of delight

۳۰- «نمایش صدا و نور» یک نوعی سرگرمی شبانه است که معمولاً در یک مکان در فضای باز با اهمیت تاریخی ارائه می شود

- 31-performance without actors
- 32- festival of Lights
- 33- light installations
- 34- the trompe l'oeil

یک تکنیک هنری است که از تصاویر واقعی برای ایجاد توهم نوری استفاده می کند که اشیاء به تصویر کشیده شده در فضای سه بعدی وجود دارند.

- 35-Bruno Munari
- 36-direct projections
- 37-haunted mansion ride disneyland
- 38-Chapel Hill
- 39-project office of the Future

40-wheat pasting  
نوعی چسب مایع که از دوران باستان برای هنرها و صنایع مختلف مانند صحافی کتاب، دکوپاژ، کلاژ، پاپیه ماشه و چسباندن پوسترها و اعلامیه‌های کاغذی به دیوارها استفاده می شده است.

- 41-stickering

42-Moss graffiti  
گرافیتی خزّه نوعی هنر خیابانی است که از خزّه‌های زنده برای نوشتن بر روی دیوارهای مکان‌های عمومی استفاده می کند.

- 43-laser tags

44-tag-art  
یک نوع رایج و ابتدایی از گرافیتی است که هنرمند اسم خود را به صورت گرافیتی اجرا می کند و به صورت امضای شخصی درمی آورد.

- 45-Human-computer interaction
- 46-Esperanto (1887)
- 47-Halo installation by Kimchi & Chips, in MMCA Performing Arts 2021
- 48-de Ville
- 49-Ross Ashton
- 50-Karen Monid
- 51-lines by Ross Ashton and Karen Monid
- 52-architectural metamorphosi

## نتیجه‌گیری

با توجه به تعامل هر روز شهروند با محیط شهری، شهرها از مهم‌ترین عوامل اثرگذار بر شهروندان هستند. ویدیومپینگ با پیشینه‌ی تاریخی که دارد در قرن ۲۰ می‌تواند رسانه‌ای مؤثر در زمینه‌های فرهنگی، اجتماعی، تبلیغات، تزئینات و شخصی باشد. افزون بر این، یکی از کاربردهای مهم ویدیومپینگ در معماری و به ویژه معماری بناها در شب است که به اندازه‌ی روز می‌تواند اهمیت داشته باشد؛ و بر مبنای نظریه ویریلیو که انسان‌ها را فرا می‌خولند تا فاصله‌ها و فضاهای منفی و ضد شکل‌ها را به جای فرم و اندازه‌ها و همچنین فضای مثبت و شکل ببینند و به همان اندازه اهمیت دهد. برای نمونه، در مورد شهرها با بهره‌گیری از ویدیومپینگ‌های منفعل، فعال فیزیکی و یا فعال متافیزیکی می‌توان هم در روز و هم به ویژه در شب، نمایی به یادماندنی و اثرگذار خلق کرد و مخاطبینی نه فقط حاضر در مکان بلکه مخاطب غایب را نیز از سراسر جهان به خود جذب نمود. همچنین بر پایه دیدگاه مانوویچ که لایه‌های رسانه را فرهنگی و رایانه‌ای می‌بیند، فرهنگ و ادبیات در لایه فرهنگی تحت تأثیر لایه رایانه‌ای است. به این ترتیب، فرهنگ و محیط ما تحت تأثیر هنرهای جدید از جمله ویدیومپینگ است که بهره‌گیری از آن می‌تواند اثر مهم و مثبتی بر زندگی ما و محیط اطرافمان بگذارد. در نتیجه، ویدیومپینگ ارزش توجه و کاربرد در جامعه انسانی امروز را دارد.

## پی‌نوشت

- 1-Augmented Reality (A.R)
- 2-geolocalisation and referencing
- 3-logical and physical mapping
- 4-simulating time-space interactions.
- 5-performance
- 6-avant-garde
- 7-architectural installations
- 8-digital signage
- 9-augmented environments
- 10-catanese
- 11-Hal Foster
- 12-Mary Ann Doane
- 13-video installations
- 14-software of geo-location
- 15-the audiovisual scenery
- 16-proposal of Virilio «Cinema isn't I see, It's I Fly»
- 17-Grundhöfer A.
- 18-Iwai D



## منابع

- اسمعیلی، فاطمه؛ چاره جو، فرزین؛ حوریجانی، نسیم (۱۳۹۹). «تحلیل و ارزیابی جداره های شهری با تأکید بر زیبایی شناسی بصری، با استفاده از روش شبکه بندی (نمونه موردی: خیابان انقلاب سنندج)». *باغ نظر*، ۱۷(۸۲)، ۶۵-۷۸. Doi: 10.22034/BAGH.2019.165147.3934
- بکرانی، ملیحه؛ مهدی‌زاده سراج، فاطمه. (۱۳۹۲). «مکانیزم نورپردازی بناهای تاریخی در زمینه شهری، نمونه موردی مسجد شیخ لطف اله». *مرمت و معماری ایران (مرمت آثار و بافت های تاریخی فرهنگی)*، ۳(۶)، ۹۹-۱۱۰.
- حسینقلی، فاطمه (۱۳۹۱). موشن گرافیک در فضاهای شهری. فصلنامه علمی- پژوهشی هنرهای تجسمی *نقش مایه*، ۵(۱۳)، ۹۳-۱۰۲.
- رهبرنیا، زهرا و نوری، اکرم. (۱۳۹۹). تأثیرپذیری مخاطب از جامعه در ادراک آثار هنری تعاملی با تکیه بر نظریه وندی گریزولود. *پژوهش نامه گرافیک نقاشی*، ۳(۴)، ۸۶-۹۷. Doi: 10.22051/PGR.2020.29397.1061
- زیویار، پروانه (۱۳۹۴). ابعاد ذهنی استفاده از نورپردازی در بهبود فضای شهری کلانشهر تهران. *فصلنامه علمی پژوهشی و بین المللی انجمن جغرافیای ایران*، ۱۳(۴۴)، ۱۸۸-۱۹۹.
- شاه قاسمی، احسان (۱۳۹۲). «پدیدار شناسی پل ویرلیو». *مجله جهانی رسانه*، ۸(۲)، ۱۷۲-۱۹۸.
- مهدوی نژاد، محمدجواد، ارباب مژگان و ارباب مریم (۱۳۹۷). «نقش معماری نور و نورپردازی ابنیه در آوازه سازی و مدیریت چشم‌انداز شبانه شهری». *فصلنامه مدیریت شهری*، شماره ۵۳، ۲۷۰.
- مهدوی نژاد، محمدجواد، و نیکودل، فهیمه. (۱۳۹۴). «تعامل زیبایی بصری و فناوری های نوین نورپردازی در معماری شبانه ساختمان‌ها». *معماری و شهرسازی آرمان شهر*، ۱۵، ۱۳۱-۱۴۳.

## References

- Azuma, R. (1997). "A Survey of Augmented Reality", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 355-385.
- Bakrani, M., Mahdizadeh Seraj, F. (2014). "The Mechanism of Lighting Historical Monuments in the Urban Context Case Study Sheikhlotfollah Mosque", *Maremat & Me'mari-e Iran*, 3(6), 99-110, (Text in Persian)
- Benjamin, W. (1935 and 2002). *The Arcades Project*, Translated by Howard Eiland and Kevin McLaughlin, London: The Belknap Press.
- Carroll, J. M. (2021). *Human Computer Interaction*, Retrieved from <https://www.interaction-design.org/>
- Catanese, R. (2013). "3D Architectural Video Mapping", *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-5/W2, 165-169.
- Danto, A. C. (1998). *Beyond the Brilliant Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective*, Berkeley: University of California Press.
- Doane, M. A. (2002). *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*, Cambridge-London: Harvard University Press.
- Dokshin, S. (2021). *Applications and Costs of Video Mapping*. Retrieved from <https://pogumax.com/video-mapping-applications-and-costs> (24 August 2021).
- Esmaili, F., Charehjo, F., Hoorijani, N. (2020). Analyzing and Evaluating Facades with a Special Approach to Visual Aesthetics Using the Grid Method (Case Study: Enqelab Street in Sanandaj), *Bagh-e Nazar*, 17(82), 65-78, Doi: 10.22034/BAGH.2019.165147.3934, (Text in Persian)
- Exstasis (2020). Exstasis - 360° Projection Mapping in Palermo. Retrieved from <https://en.tripadvisor.com.hk/Attraction\_Review-g187890-d24069313-Reviews-Exstasis\_Diving\_Into\_Magic-Palermo\_Province\_of\_Palermo\_Sicily.html.> (26 May 2022).
- Foster, H. (2004). *An Archival Impulse* (October Vol. 110), Cambridge, Massachusetts, United States: The MIT Press.
- Grundhöfer A., Iwai D. (2018). "Recent Advances in Projection Mapping Algorithms, Hardware and Applications", *State of The Art Report- Eurographics*, 37, 653-675. Doi: 10.1111/cgf.13387
- Heavym (2020). Interactive Art Installation with Sensors. Retrieved from <https://www.heavym.net/interactive-art-installation-with-sensors/> (16 December 2022).
- Hosseingholi, F. (2012). "Motion Graphics in Urban Environments", *Naghsh Mayeh*, 5(13), 93-102, (Text in Persian).
- Kuittinen, R. (2010). *Street Art: Contemporary Prints*, London: V&A Publishing.
- Lovell, J., Howard .H. (2018). "Fairy Tale Tourism: The Architectural Projection Mapping of Magically Real and Ireal Festival Lightscapes", *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*, 1-15.
- Mahdavejad, M., Arbabi, M., Arbabi, M. (2019). "Facade and Urban Aesthetic Standards Bodies with a Focus on Indigenous Identity (Case Between Motahhari Square to the Intersection of Proof in Qom)",



*Urban Management*, 17(53), 269-290, (Text in Persian).

- Mahdaveinejad, M., Nikoudeh, F. (2016). "Interaction between Visual Beauty and New Lighting Technologies for Nightscape of Buildings Facades", *Armanshahr Architecture & Urban Development*, 8(15), 131-143, (Text in Persian).

- Maniello D.(2014). *Augmented Reality in Public Spaces Basic Techniques for Video Mapping*, Brienza: Le Penseur Publisher.

- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge, 18-61.

- Manovich, L. (2021). *Indeterminacy, Score, Performance*. Retrieved from <http://manovich.net> (18 November 2021)

- Monteverdi, A. (2018). *The Mediaturgy of Videomapping*. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/329880000\\_The\\_mediaturgy\\_of\\_videomapping](https://www.researchgate.net/publication/329880000_The_mediaturgy_of_videomapping)

- Murwonugroho, W., Tyasrinestu, F. (2019). "Visual Playability In Jogja Video Mapping", *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(10), 3695-3700.

- Rahbarnia, Z. Noori, A. (2020). "Audience Influence of Society on Perception of Interactive Art Works Based on Wendy Griswold's Theory", *Graphic Arts & Painting Research*, 3(4), 86- 97, Doi: 10.22051/PGR.2020.29397.1061, (Text in Persian).

- Shahghasemi, E. (2013). "Phenomenology of Paul Virilio", *Global Media Journal*, 8(2), 172-198, (Text in Persian).

- Virilio, P. & Parent, C. (1999). *The Function of the Oblique: The Architecture of Claude Parent and Paul Virilio 1963-1969*, Translated by Pamela Johnston, London: Architectural Association.

- Virilio, P. (1991). *The Lost Dimension*, Translated by Daniel Moshenberg, New York: Semiotext(e).

- Virilio, P. (2000). *Dal Media Building Alla Città Globale: I Nuovi Campi D'azione Dell'architettura e Dell'urbanistica Contemporanee*, Crossing n°1, Numero Monografico Media Buildings, Dec. 2000: 10-11. Print.

- Virilio, P. (2005). *Negative Horizon*, Translated by Michael Degener, London: Continuum.

- Virilio, P., Parent, C. (1997). *Architecture Principe 1966 and 1996. Santa Monica*, Calif: Form Editions.

- Yoo H., Kim H. (2014). "One Study Of the Projection Mapping In Media Arts", *Advanced Science and Technology*, 54(19), 73-76, Doi: 10.14257/astl.2014.54.19

- Zaffarano, L. (2014). *Bruno Munari's Projection*. Pt. I. <https://www.arshake.com/en/bruno-munaris-projection-pt-i/> (Retrieved 4June.2014)

- Ziviar, P. (2014). "The Mental Dimensions of Use the Lighting in Improving Urban Space of Tehran Metropolis", *Geography (Journal of the International Society of geography)*, 13(44), 183-199, (Text in Persian).

## URLs

URL 1: <https://www.gettyimages.co.uk/> (access date: 2018/02/24)

URL 2: <https://lumen.club/top-7-projection-mapping-geometric-displace-videos> (access date: 2015/10/12)

URL 3: <https://www.onionlab.com> (access date: 2013/10/12)

## تقابل خیر و شر در سه نمونه از نگاره‌های خاوران نامه

### چکیده

خاوران نامه ابن حسام نمونه ارزشمندی از نسخ خطی دوره تیموری است که در قرن نهم هجری مصور شده است و به زندگی امام علی (ع) به عنوان قهرمان مسلمانان و پهلوانی با توانایی‌های خارق‌العاده می‌پردازد که در بردارنده افسانه‌های تخیلی ناب داستان گونه و از نمونه‌های شگفت‌انگیز منظومه‌های حماسی دینی است. از آن جا که بخش عمده‌ای از نقاشی‌های این نسخه ارزشمند صحنه‌های پیکار و ستیزه حضرت علی (ع) با دیوان و اژدهایان و دلاوری‌های ایشان در نبرد و رویارویی با موجودات افسانه‌ای می‌باشد؛ از این رو این پژوهش بر آن است تا با روش توصیفی-تحلیلی و با محوریت قرار دادن سه نگاره از نقاشی‌های این نسخه ارزشمند که در آن‌ها صحنه‌های پیکار و نبرد حضرت امیر (ع) مصور شده است، با تکیه بر عناصر تصویری فضای نقاشی‌ها، به تجزیه و تحلیل و واکاوی عناصر ساختاری و روایی نگاره‌ها و همچنین زیبایی‌شناسی حاکم بر آن‌ها پرداخته، و چگونگی و نوع برخورد هنرمندان و خالقان این نگاره‌ها را در مصور نمودن داستان و روایت واقعه مورد نظر، مورد بررسی قرار دهد. آنچه از نقاشی‌های این نسخه منحصر به فرد برمی‌آید این است که امام علی (ع) به عنوان انسانی آرمانی و حماسی با داشتن صبغه‌ای مذهبی و شخصیتی الهی و اسطوره‌ای در جدال و نبرد بین خوبی و بدی نمایان می‌شود و مظهر و نمادی است از خیر که به پیکار شر برخاسته است.

**واژه‌های کلیدی:** خاوران نامه، امام علی (ع)، خیر و شر، مضامین حماسی، عناصر تصویری، نگارگری ایران.

محمد کاظمی‌راد

مربی گروه نقاشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه گیلان، گیلان، ایران.

[kazemirad@guilan.ac.ir](mailto:kazemirad@guilan.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۰-۱۲

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41536.1174

## مقدمه

در تاریخ ایرانیان باستان، پیوسته دو نیرو در نبردند. یکی نیروی نور و روشنایی که مظهر نیکی و پاکی و خیر است، دیگر نیروی ظلمت و تاریکی که نماینده شر و بدی است. نیروی نخستین، نیروی اهورایی و نیروی دومین نیروی اهریمنی است. در بیشتر افسانه‌های ایرانی نبردی آرمانی دیده می‌شود. بنمایه نبرد میان «خیر» و «شر» در افسانه‌ها به دلایل مختلفی صورت می‌گیرد. ولی در بیشتر افسانه‌ها، شخصیت‌ها طی کنش و کشمکش با یکدیگر می‌کوشند خود را برحق جلوه دهند که در نهایت این نیروی «خیر» است که با هوش و ذکاوت، و توان خود بر «شر» پیروز می‌شود. انسان مادامی که به خیر اندیشد، وجوه شر و شرارت را در مقابل آن تصور می‌کند و این معنا همواره در داستان‌ها و قصص دینی حضوری جدی داشته است. با توجه به پیشرفت و بالندگی تصویرسازی که از سده هفتم هجری به بعد در هنر نقاشی ایران به وجود آمد، ایرانیان در صدد تصویرپردازی برخی از آثار ادبی فارسی که قابلیت روایی چشمگیری داشتند، برآمدند. از میان این آثار، خاوران‌نامه ابن حسام نمونه ارزشمندی از نسخه‌های خطی دوره تیموری هست که در قرن نهم هجری مصور شده است و یکی از شاخص‌ترین کتب مصور دینی حماسی است که به شایستگی به موضوع خیر و تقابل آن با شر پرداخته است. این اثر جاودانه، نمونه ارزشمندی است از نسخ خطی این سرزمین با مضامین دینی و حماسی که نگاره‌های بی‌بدیل و ممتاز آن جایگاهی ویژه در تاریخ پرشکوه نقاشی ایران دارند.

## پیشینه پژوهش

در سال‌های گذشته مطالعات و پژوهش‌های گوناگونی در رابطه با معرفی، نقد و تحلیل و بررسی خاوران‌نامه ابن حسام و نگاره‌های ترسیم‌شده این نسخه خطی انجام شده و همچنین تلاش‌های فراوانی در جهت واکشافی و تحلیل جامع و کامل آن‌ها انجام گرفته است که می‌توان مقاله‌هایی همچون «خاوران‌نامه، نسخه خطی و مصور موزه هنرهای تزئینی» یحیی ذکاء (۱۳۴۳)، «نسخه خطی خاوران‌نامه شاهکار نگارگری مذهبی ترکمانان قره قویونلو و آق قویونلو» فاطمه صداقت (۱۳۸۵)، «نبرد خیر و شر، حضرت علی (ع) و نبرد او با دیوان و اژدهایان» هلنا شین دشتگل (۱۳۸۰)، «خاوران‌نامه یک حماسه‌ی دینی تاریخی با منقبت‌نامه اعتقادی تبلیغی» محمدرضا راشد محصل (۱۳۷۸) و ... را نام برد. اما از آن جا که بخش عمده‌ای از نقاشی‌های این نسخه ارزشمند صحنه‌های پیکار و نزاع حضرت علی (ع) با دیوان و اژدهایان و دلاوری‌های

ایشان در نبرد و رویارویی با موجودات افسانه‌ای می‌باشد؛ در این پژوهش، ضمن معرفی اولیه و موجز نسخه خطی خاوران‌نامه موجود در کاخ گلستان، با محوریت قرار دادن سه نگاره از نقاشی‌های این نسخه نفیس و گرانبها که در آن‌ها صحنه‌های پیکار و نبرد حضرت امیر (ع) مصور شده است، فضای نقاشی‌ها و عناصر تصویری نگاره‌های مورد بحث به شکل مستقل و جداگانه از جوانب مختلف مورد بررسی، توصیف و تحلیل قرار خواهند گرفت؛ تا ضمن تجزیه و تحلیل ویژگی‌های تصویری و کیفیت دیداری نگاره‌های موجود، سرانجام چگونگی نوع پرداخت و طرح مضمون و روایت تقابل خیر و شر در نقاشی‌های این نسخه بدیع و شگفت‌انگیز مورد توجه و تامل قرار گیرد.

## روش انجام پژوهش

اساس این پژوهش به روش تاریخی، توصیفی و تحلیلی خواهد بود. گردآوری اطلاعات به روش اسنادی انجام پذیرفته است و با استفاده از تصویرهای ارائه شده بر پایه تطبیق داده‌ها و یافته‌های به‌دست آمده از آن‌ها به تحلیل بصری نگاره‌های منتخب پرداخته می‌شود.

## خاوران‌نامه

کتاب خاوران‌نامه یک مثنوی حماسی است که در آن افسانه‌ها و داستان‌های خیالی و صحنه‌های پیکار حضرت امیر (ع) با دیوان و اژدهایان و دلاوری‌های ایشان در نبرد با این موجودات افسانه‌ای و همچنین پادشاهان در سرزمین خاوران به نظم کشیده شده است. دکتر ذبیح الله صفا در کتاب «حماسه‌سرایی در ایران» درباره این افسانه‌ها می‌نویسد «در باب امام اول شیعیان، میان شیعه تدریجاً داستان‌هایی پدید آمده که بعضی از آن‌ها مبنی بر حوادث تاریخی یعنی جنگ‌های او در حیات محمد بن عبدالله صلعم و هنگام خلافت و شجاعت‌های وی است. منتهی به تدریج عناصر داستانی بر آن‌ها افزوده شده است. برخی دیگر از داستان‌ها به کلی دور از حقیقت تاریخی و افسانه محض است که اندک اندک میان ملت ایران بر اثر اخلاص شدید این قوم نسبت به حضرت علی (ع) و در آمدن او در صف پهلوانان ملی، وجود یافت. مانند داستان پهلوانی‌های وی در سرزمین خاور که در خاوران‌نامه می‌بینیم.» (ذکاء، ۱۳۴۳: ۱۷).

این منظومه توسط محمد حسام الدین خوسفی بیرجندی معروف به ابن حسام در ۲۲۵۰۰ بیت به وزن متقارب و به تقلید از شاهنامه فردوسی در سال ۸۳۰ هجری قمری سروده شده است. بر مبنای دیدگاه پژوهشگران، آخرین تقلید مهم و قابل ذکری است که از شاهنامه فردوسی به عمل آمده است. ابن حسام از

جمله مشهورترین و بزرگترین شاعران شیعه مذهب و از قصیده‌سرایان توانای دوره تیموری در قرن نهم هجری می‌باشد که آثار و دیوانش سراسر مشتمل بر مدح پیامبر و آل رسول، به ویژه علی بن ابی طالب است (همان).

از منظومه خاوران‌نامه ابن حسام نسخه‌های خطی بسیار نفیسی در موزه‌ها و کتابخانه‌های مختلف ایران و جهان موجود است. برخی از این نسخه‌ها با مینیاتورهای ظریف و زیبایی همراه است که در سال‌های مختلف به وسیله هنرمندان خوش ذوق و چیره‌دستی مصور شده است. اما کهن‌ترین و نفیس‌ترین نسخه مصور خاوران‌نامه که از قرون گذشته به جا مانده، نسخه‌ای بسیار نفیس و ارزشمند است که خوشبختانه هم‌اکنون در موزه کاخ گلستان تهران نگهداری می‌شود. این نسخه که در شهر شیراز و تحت حمایت ترکمانان مصور گشته، سال‌ها پیش به وسیله شادروان عبدالله رحیمی برای موزه هنرهای تزئینی خریداری شد. ولی متأسفانه پیش از آنکه این نسخه، وارد موزه شود، شیرازهاش از هم گسیخته و قطعاتی از نقاشی‌های آن به تملک بعضی از مجموعه‌داران خصوصی و کتابخانه‌های اروپا و آمریکا درآمد. با این اوصاف، در وضع حاضر شامل ۶۴۵ ورق کاغذ ختایی (به قطع ۲۷/۵ در ۳۸/۵ سانتیمتر) است و گویا در اصل ۶۸۵ ورق بوده‌است. این نسخه در ابتدا یعنی پیش از متلاشی شدن دارای ۱۵۵ قطعه نقاشی بوده ولی اکنون تعداد نقاشی‌های باقیمانده آن در کاخ گلستان ۱۱۵ قطعه است، ولی هنوز ۴۰ قطعه دیگر از این مینیاتورها در دست کتابخانه‌ها و مؤسسه‌ها و مجموعه‌داران اروپایی پراکنده است (همان: ۱۹-۲۲).

در مورد نقاش و یا نقاشان نگاره‌های خاوران‌نامه متأسفانه اطلاعات زیادی در دست نیست. فقط در چند قطعه از نقاشی‌ها در گوشه‌های پایین رقم بسیار ریز و کمرنگی به شکل «کمترین بندگان فرهاد ۸۸۲» و «۸۹۲» دیده می‌شود که بر خلاف پاره‌ای بدگمانی‌های بیان‌شده، می‌توان آن‌ها را درست و دست‌نخورده دانست که پس از مینیاتورهای خواجه‌ای کرمانی متعلق به اواخر قرن هشتم هجری، این تنها نسخه‌ای است که دارای رقم نقاش بوده و از این جهت، دارای اهمیت و ارزش است.

### نگاره حضرت امیر (ع) در نبرد با اژدها

این نگاره حضرت علی (ع) را در حال جنگ با اژدها بر روی تپه‌ای رفیع نشان می‌دهد. حضرت سوار بر دلدل (اسب حضرت علی (ع)) با هاله‌ای از آتش به دور سر در مرکز تصویر و اژدها در زیر پای‌های دلدل با بدن ماری شکلش که از پایین سمت راست تا سمت چپ قاب

امتداد دارد، دیده می‌شود. حضرت که سوار بر دلدل در حال تاختن است با دست چپ خود افسار دلدل را گرفته تا او را کنترل کند و از سوی دیگر با دست راست خود که ذوالفقار را در آن دارد ضربه‌ای کاری بر سر اژدها وارد می‌کند. اژدها که دهان خود را گشوده از درد فریاد می‌زند و خون از سر و صورت او فواره می‌زند. نقاش برای این موجود خیالی و افسانه‌ای دو دست و دو پا کشیده که هر یک از آن‌ها سه انگشت با ناخن‌های بلند و تیز دارند. همچنین، چهار پره باریک سفید رنگ نسبتاً بزرگی در اطراف دست‌ها و پاها کشیده شده‌است که در هوا متحرک و شناورند که احتمالاً نقاش در جهت فرا واقعی‌تر نشان دادن این موجود افسانه‌ای، آن‌ها را ترسیم کرده‌است. بدن اژدها که همچون مار، پیچ و تاب دارد خاکستری رنگ است که با ابلق‌ها و فرم‌های بیضوی شکل ریزی منقش شده‌است که افزون بر این تداعی‌کننده پوست بدن مار است. ولی این مسئله فقط در روی پوست بدن اژدها دیده نمی‌شود، بلکه سطح بدن دلدل نیز با این ابلق‌ها و فرم‌های بیضوی شکل، البته بزرگ‌تر و پراکنده‌تر پوشیده شده‌است. این منقوش کردن سطح بدن چهارپایان و حیوانات و حتی سطح بدنه درختان از مواردی است که از هنر چین در زمان ایلخانان وارد نقاشی ایران شد که نمونه‌های آن را می‌توان در نگاره‌های منافع الحیوان ابن بختیشوع متعلق به اواخر قرن هفتم هجری مشاهده کرد.

دلدل که بدنش با رنگ صورتی رنگ‌آمیزی شده، چهار دست و پای خود را گشوده و در حال تاختن است و دست چپش از روی بدن اژدها عبور کرده که به نوعی از تسلط او بر اژدها حکایت دارد. حضرت علی (ع) در این نگارگری در نهایت تسلط و قدرت نشان داده شده‌است که با یک دست افسار دلدل را گرفته و آن را هدایت می‌کند و با دست دیگر با ذوالفقار ضربه‌ای بر سر اژدها وارد می‌کند. در رنگ‌آمیزی لباس ایشان، از همه رنگ‌های اصلی و فرعی به جز رنگ قرمز که آن هم در مرکز عمامه سر ایشان به کار رفته، بهره گرفته شده‌است. با اینکه این صحنه جنگی است ولی همچنان تزئینات بر روی جامه حضرت و حتی پالان دلدل مشاهده می‌شود که نمایانگر اهمیت و اعتبار ویژه‌ای است که نگارگر برای حضرت امیر قائل است.

تپه‌ای که این نبرد بر روی آن رخ می‌دهد، گرد و مدور است که این گردی سبب می‌شود افق وسیع‌تر و آشکارتری دیده شود که در پس آن چندین پیکره که همگی کلاهخود بر سر دارند، دیده می‌شوند. این پیکره‌ها که برخی از آن‌ها بر اسب سوارند در دو طرف چپ و راست تپه قرار دارند و به صحنه نبرد حضرت

می‌شوند شاید با خیالی و غیر واقعی بودن نگاره‌های این نسخه بدون ارتباط نباشند. از نظر ترکیب‌بندی شاید با توجه به اینکه موضوع نقاشی در فضای باز رخ می‌دهد و از بنا و ساختمان و تقسیمات هندسی افقی و عمودی که در فضاهای معماری دیده می‌شود خبری نباشد، ولی نگارگر برای حفظ تعادل و توازن ترکیب‌بندی این صحنه کارزار از ترفندهای خاص این گونه مجالس استفاده کرده است. با کمی دقت و توجه یک حرکت رفت و برگشتی در فضای تصویر قابل ردیابی است. حرکتی در پایین قاب، که از دم و یا پای اژدها و یا حتی از لبه انتهایی صخره اسفنجی شکل صورتی رنگ پایین نگاره آغاز شده و از طریق بدن اژدها به سوی گردن او چرخیده و جهت حرکت را عوض می‌کند. این حرکت، به سر و نهایتاً به ذوالفقار و سر دلدل و حضرت علی (ع) رسیده و از هاله آتش دور سر حضرت، به سپاهیان سمت چپ آمده و از آنجا با دنبال کردن حرکت مدور خط افق تپه و یا حتی تنها ابری که در آسمان است به سمت راست نقاشی می‌رسد. دوباره می‌توان از آن گوشه تصویر این حرکت را آغاز و دنبال کرد. تدبیری که نقاش با هوشمندی آن را برای حفظ و انسجام ساختار اثرش در نظر گرفته تا با توجه به پراکنده بودن عناصر در نقاط مختلف نقاشی، یکپارچگی و وحدت کل آن حفظ شود. تدبیری که ظاهراً نتیجه داده است.

با اژدها خیره شده‌اند. دو تن از آن‌ها از این جسارت و قدرت امیر مؤمنان شگفت زده شده و از فرط حیرت، انگشت اشاره خود را به دندان گرفته‌اند. یکی دیگر از پیکره‌ها شمشیر و دیگری گرز در دست دارند و پیکره دیگری پرچم و بیرقی بلند در دست دارد که سر آن بالاتر از کتیبه‌های بالای نگاره از جدول کشی خارج شده است؛ مسئله‌ای که در بسیاری از نگاره‌های خاوران‌نامه و حتی در قطعات نقاشی به‌جامانده پیش از خاوران‌نامه نیز بارها دیده شده است. رنگ لباس این پیکره‌ها بیشتر زرد و نارنجی است که به صورت ساده و یکدست رنگ‌آمیزی شده است. در آسمان آبی رنگ که به صورت تخت رنگ‌آمیزی شده فقط یک ابر سفید و صورتی رنگ ویرگول شکل دیده می‌شود که دقیقاً در مرکز و وسط آسمان درست بالای سر حضرت قرار گرفته که به نوعی به تنهایی و مرکزیت وی در این نبرد حماسی و اسطوره‌ای تأکید و توجه دارد، ولی در عوض سطح تپه که رنگ زرد اکر دارد علف‌های کوتاه و ریزی به صورت یکدست کل آن را پوشانده است و همچنین گل‌های عجیب گوی مانندی که خال‌های مشکی همه جای آن را پوشانده و حتی این خال‌ها به نظر برجسته‌تر از گل می‌آیند به طور پراکنده فضاهای خالی سطح زمین را پوشانده‌اند. این گل‌های عجیب و غیر واقعی که در تعداد دیگری از مینیاتورهای خاوران‌نامه دیده



تصویر ۱: حضرت امیر (ع) در نبرد با اژدها (خوسفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۹۸).



**نگاره حضرت امیر (ع) در نبرد با موجودات افسانه‌ای**

در چندین نگاره از نگاره‌های موجود در کاخ گلستان حضرت علی (ع) در حال نبرد با موجودات افسانه‌ای و غیر واقعی نشان داده شده‌است که از این میان نگاره مورد بحث، جالب توجه و تماشایی است. در این قطعه‌ی نقاشی موجودات عجیب و غیر واقعی بسیاری را می‌بینیم که دور تا دور حضرت که سوار بر دلدل و در مرکز قاب قرار دارند، حلقه زده‌اند و در حال حمله و پیکار با ایشان هستند. این موجودات که قیافه‌های متفاوتی از هم دارند در حالت‌های مختلفی تصویر شده‌اند؛ برخی در حال سنگ پرانی و تعدادی با چوب یا گرز در دست در پی حمله به حضرت و یا دفاع از خود هستند.

مشخصه اصلی و مشترک تمام این موجودات گوش‌های پهن و بزرگی است که به مانند تکه بزرگ گوشتی به دو طرف سر آن‌ها چسبیده‌است. این گوش‌های عظیم‌الجثه با پیچ و تاب‌ها و انحناهایی که در درون خود دارند در فضا به اهتزاز در آمده و جلب توجه می‌کنند. چشم و بینی این موجودات که با خطوط و هاشورهای اندکی که در بعضی از قسمت‌ها زده شده، شبیه هم هستند و تا اندازه‌ای هیكل و بدن گوریل‌ها و شانپانزه‌ها را تداعی می‌کنند. رنگ پوست این موجودات به جز یک مورد که سفید رنگ است صورتی و نارنجی است که همگی پارچه‌ای به مانند دامن به دور کمر خود بسته‌اند. برخی از این موجودات دارای ریش و سبیل و تعدادی بدون ریش و سبیل هستند، ولی همه آن‌ها موهای کمی بر سر دارند.

در این نگاره، حضرت علی (ع) همانند بیشتر نگاره‌های این نسخه با هاله آتشی که سر ایشان را احاطه کرده، با جامه‌های فاخر و آبی رنگ سوار بر دلدل در حال نبرد و پیکار با این موجودات خیالی و افسانه‌ای هستند. ایشان با یک دست افسار دلدل را گرفته و با دست دیگر خود با ذوالفقار ضربه‌ای کاری بر سر و تن یکی از این موجودات وارد می‌کند و خونسش را می‌ریزد. ولی از میان این‌ها دو تن از پای درآمده‌اند. یکی که ظاهر زشت‌تری نسبت به بقیه دارد، غرق در خون بر روی صخره‌های اسفنجی شکل پایین تصویر نقش زمین شده است و دیگری که رنگ سفید پوست بدنش از دیگران متفاوت بود سرش از تن جدا شده و در گوشه‌ای افتاده است. این موجود احتمالاً سر کرده و یا ارشد و پادشاه این موجودات بوده است چرا که افزون بر رنگ سفید بدنش که او را از سایرین متمایز می‌کند، مکان و جایگاهی که او در آن قرار گرفته، نشان از بزرگی مقام و ارزش او می‌دهد. چرا که او بر تختگاهی که با قالی زیبایی فرش شده است نشسته

بود و معمولاً چنین جایگاهی با آن پشتی و متکایی که بر رویش قرار دارد، برای حاکمان و بزرگان است که بر آن تکیه زنند و فرمان رانند. حتی نقوش و تزئینات به‌کاررفته بر روی پارچه دامن او تأییدی بر این حدس و گمان است، چرا که پارچه لباس سایر موجودات، ساده و بدون نقش و نگار است. البته تفاوت دیگری که در این موجود با دیگر موجودات مشاهده می‌شود، قسمت‌هایی از دست و پای او است که خاکستری و سیاه رنگ است و تا اندازه‌ای ایجاد حجم و بعد می‌کند. این قسمت‌ها که توسط نقاش، پرداز شده است معلوم نیست که در جهت نشان دادن موی بدن و وحشتناک‌تر جلوه دادن این موجود بوده و یا دلیل و هدف دیگری داشته است ولی در هر صورت تمایز و تفاوت او از دیگران کاملاً مشخص و محرز است.

این نبرد که بر روی تپه‌ای رخ می‌دهد در نهایت روشنی و صراحت تصویر شده است و خطوط و فرم‌ها کاملاً مشخص و گویا هستند. این تپه که به رنگ زرد نخودی است از پائین به صخره‌های اسفنجی شکل که بسیار زیاد در نگاره‌های خاوران‌نامه و حتی نگاره‌های سایر کتب، مورد استفاده قرار گرفته محدود و محصور شده و از بالا به قاب مستطیل شکل تختگاه برخورد می‌کند. در سمت راست تختگاه، خط افق تپه که از پس آن آسمان آبی رنگ هویدا است، مشخص می‌شود ولی در سمت چپ تختگاه، گویی سطح زمین همچنان ادامه دارد.

در گوشه سمت راست خط افق پیکره‌ای که جامه‌ای سرخ رنگ به تن دارد ترسیم شده است و از پشت تپه نظاره‌گر رشادت و دلیری حضرت امیر در نبرد با این موجودات افسانه‌ای است و کمی آن طرف‌تر دو موجود افسانه‌ای که در حال سنگ‌پرانی به سوی حضرت هستند، مشاهده می‌شوند. نقاش تنها قسمت خالی آسمان که بین دو موجود افسانه‌ای با پیکره ایستاده پشت تپه وجود داشت را با ابر طلایی رنگ پیچانی پر کرده است. همان‌گونه که فضاهای خالی زمین که از بین پیکره‌ها مشخص بود را با بوته‌ها و گل‌های قرمز رنگ پوشانده است. او با این کار سعی در ایجاد ارتباط و نهایتاً حفظ انسجام بین پلان‌های مختلف نقاشی داشت تا از این طریق از جدا افتادن پیکره‌ها از پس‌زمینه جلوگیری کند و بین پلان‌های جلو و عقب وحدت و ارتباط ایجاد کند که تا حدود زیادی به این هدف نائل آمد. ولی از آن جا که چگونگی و نوع چینش موجودات افسانه‌ای در نگاره به صورت گرد و مدور است، خود به خود چشم نیز دچار این حرکت دایره‌وار می‌شود. حضرت علی (ع) در مرکز آن قرار دارد و به موجب ذوالفقار که یک طرفش در دست حضرت و طرف دیگرش بر سر و تن یکی از این موجودات

و قرمز انتخاب شده و به هیچ وجه از رنگ سبز به جز در برگ گل‌ها و بوته‌ها استفاده نشده است.

افسانه‌ای است بینشان ارتباط و اتصال ایجاد می‌شود. دامنه رنگی این نگاره بیشتر از میان رنگ‌های گرم به ویژه درجه‌های مختلف رنگ‌های زرد، نارنجی، صورتی



تصویر ۲: حضرت امیر (ع) در نبرد با موجودات افسانه‌ای (خوسفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۷۱).

### نگاره حضرت امیر (ع) و مالک در مکان غریب

این نگاره، جزء چند نگاره اندکی از خاوران‌نامه است که حضرت علی (ع) را در داخل یک عمارت و فضای بسته و نه در فضا و محیط باز نشان می‌دهد. هویت این مکان، همان گونه که از عنوان نگاره بر می‌آید نامشخص و نامعلوم است و صرفاً محلی است برای رویارویی حضرت با دو جانوری که یکی از آن‌ها شیر و آن یکی از موجودات خیالی و غیر واقعی است که در این مکان ظاهر شده‌اند.

این مکان با تقسیم‌بندی قرینه‌ای که دارد توجه بیننده را بر حضور پیکره‌های پیش‌زمینه و روابط حاکم بر آنان جلب می‌کند. در واقع، این عمارت بیشتر به منظور حضور فیزیکی و بصری در ترکیب‌بندی و ارتباط و پیوند عناصر و اجزای مختلف تصویر کارایی دارد تا اینکه بخواهد تداعی‌کننده فضایی خاص و یا بیان‌کننده مضمون و پیامی مشخص باشد. با این وجود، نقاش در محاسبات و ترسیم آن توجه و دقت کافی به خرج داده‌است. این بنا که تقریباً می‌توان گفت کاملاً قرینه است (به جز پنجره‌ای که در سمت راست کمی

ارتفاعش از درب سمت چپ کوتاه‌تر است) از عرض به چهار قسمت تقریباً برابر که اندازه آن‌ها هم اندازه عرض کتیبه‌های بالا و پایین نگاره است تقسیم می‌شود که یک چهارم ابتدایی و انتهایی، دو قسمت دیوار است؛ در یکی پنجره و در دیگری دری گنجانده شده است و در دو قسمت میانی، حضرت علی (ع) و نیمی از تنه دو جانور حضور دارند که اتفاق اصلی در آن بخش میانی حادث می‌شود.

دو دیوار کناری به شکل زیبایی که به نظر مثبت‌کاری شده می‌آید تزئین شده و همچون قاب بزرگی می‌ماند که درب و پنجره را در بر گرفته است. همچنین، در هر دو دیوار در بالای درب و پنجره دو کتیبه جاسازی شده است؛ تا بدین وسیله افزون بر کم کردن ارتفاع بلند این دو سطح دیوار، از لحاظ فرمی نیز تنوع ایجاد کرده و کمبود سطوح خرد و کوچک را برطرف نماید. در فضای میانی این دو دیوار، فضای مربع شکلی به وجود می‌آید. خود آن فضا باز هم به وسیله خط افقی حاشیه دیوار به دو قسمت تقریباً برابر تقسیم می‌شود که بخش پایینی آن که

به رنگ آبی لاجوردی است با فرم‌های شش‌ضلعی لانه‌زنبوری شکلی پوشیده شده و بخش بالایی آن که سقفش مقرنسی شکل و طاق مانند سفید رنگ است، با رنگ آبی نقوش گیاهی بر آن کشیده شده است. البته مشابه این نقوش را در پس‌زمینه درب و پنجره دو بخش کناری نیز می‌بینیم. کف زمین این عمارت با آجرهای زرد متمایل به سبز در دو بخش کناری، و صورتی رنگ در بخش میانی مفروش شده است و همچنین بخشی از ساختمان بالاتر از کتیبه‌ها رسم شده، که باز هم در اینجا و حتی در نحوه رنگ‌گزینی کاشی‌های کف زمین نیز قرینگی کاملاً حفظ شده است.

اما مسئله و هدف اصلی نه در این بنا و عمارت، بلکه این معماری خود بهانه و وسیله‌ای است برای مصور کردن موضوع اصلی، که پیکار حضرت علی (ع) با دو جانور وحشی است که در این مکان پدیدار شده‌اند. حضرت در اینجا بر خلاف نگاره‌های پیشین که در صحنه کارزار و نبرد بود، نه بر دلدل سوار است و نه ذوالفقار به دست دارد؛ او با گریزی که در دست دارد به مقابله با آن دو جانور رفته است. البته تصویر کردن ایشان در یک محیط بسته و داخلی خود به خود حضور دلدل را زائد و غیر ضروری می‌نمایاند.

حضرت امیر (ع) با پای پیاده و بدون اینکه بر اسب نشسته باشد نیز همچنان صلابت و عظمت خود را دارد. ایشان که با هاله آتش بر سر جامه سبز رنگ زیبایی که به فرم‌های اسلیمی طلایی رنگ ظریفی منقش شده است بر تن و چکمه‌ای زرد رنگ با نقوش قرمز

حضرت را ندارد. این شیر نارنجی رنگ که یال سیاه رنگی به پشت و کمی هم موی سیاه در انتهای دمش دارد، کاملاً داخل قاب تصویر جا نشده و به همین سبب، پای چپش روی جدول دور نگاره قرار گرفته و دمش از جدول کشی عدول کرده و وارد فضای حاشیه کاغذ شده است. با اینکه به جزئیات این شیر زیاد توجه نشده ولی با این حال، بیننده را به یاد نگاره معروف از نسخه منافع الحيوان ابن بختیشوع متعلق به اواخر قرن هفتم هجری که در آن دو شیر تصویر شده‌اند، می‌اندازد. این شجاعت و چابکی حضرت امیر (ع) در رویارویی با این دو جانور توسط شخص دیگری که از داخل درگاهی که سمت چپ تصویر قرار دارد، زیر



تصویر ۳: حضرت امیر (ع) و مالک در مکان غرب (خوسفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۱۲۸).

مزدا» بر «هریمن» و «خیر» بر «شر» پیروز می‌شود. در خاوران نامه که عمده‌ترین بخش آن جنگ‌ها و رشادتهای حضرت امیر (ع) در آوردگاه‌ها و صحنه‌های نبرد است، علی (ع) که حاوی جنبه‌های اساطیری است، سمبل و نمادی از خیر و صلاح و تمام خوبی‌ها است که در مقابل موجوداتی که مظهر فساد و شرارت هستند، قرار می‌گیرد. در این نگاره‌ها، شمایل مقدس امیرالمومنین در حالی که هاله‌های مقدس نور آتشین شکل دور سرشان را احاطه کرده دیده می‌شوند. پیکره حضرت امیر (ع) با اندامی متناسب و در بعضی از نگاره‌ها نسبتاً فربه، به دلیل نشان دادن قدرت و توان بدنی ایشان، در جامه‌هایی فاخر که به تزئینات زیبایی منقش شده ترسیم شده است. چهره و سیمای ایشان با چشمان و ابروان نسبتاً کشیده و با محاسن سیاه رنگ و دستار سفید رنگی بر سر که یک طرف آن همیشه آویزان است، در بیشتر مواقع ملایم و آرام در این مینیاتورها دیده می‌شوند.

با توجه به محوریت و موضوعیت شخصیت حضرت علی (ع) در نگاره‌های خاوران نامه، از این رو هنرمندان و نگارگران برای نشان دادن دلیری و شجاعت حضرت امیر داستان‌هایی را برای تصویر کردن برگزیدند که توانایی ویژه حضرت علی (ع) را نشان دهد. همان گونه که در نگاره‌های بررسی شده مشاهده شد، امام علی (ع) به گونه‌ای در جنگ‌ها و رویدادها نشان داده شده که در واقع توانایی و جایگاه مهم ایشان مشخص شود. بدین منظور، نگارگران این نسخه در پی نمایش و پرداخت شخصیت حضرت علی (ع) بیشترین دقت و توجه را از خود نشان داده‌اند. با وجود آن که در گذشته، به ویژه در شیوه تصویرسازی خاور دور مرسوم بود که تصویر شخصیت‌های مهم و مقدس را به منظور متمایز کردن از تصاویر اشخاص پیرامون‌شان بزرگتر ترسیم می‌کردند، ولی در نگاره‌های این نسخه، چنین رویکردی مشاهده نشده است. در عوض نگارگران با پرداختن به جزئیات بیشتر و ظریف‌تر و همچنین جاگذاری مناسب پیکره‌ها در قاب تصویر که افزون بر روایت واقعه مورد نظر، بهترین جلوه و دید را در قیاس با سایر عناصر تصویر داشته باشند، سعی در مشخص و متمایز کردن ایشان از سایر پیکره‌ها و عناصر نقاشی کرده‌اند.

اما مهم‌ترین چیزی که در این میان برای تمایز و تشخیص شمایل حضرت امیر (ع) در این نقاشی‌ها به کار رفته، ترسیم هاله مقدس نور پیرامون سر ایشان است. چیزی که پیش از آن هم در تصاویر بعضی از نسخ قدیمی قرون گذشته وجود داشته است، ولی تفاوت آن بیشتر در شکل و ظاهر هاله نور است که آن‌ها را از نمونه‌های پیشین متمایز می‌کند. هاله نور

نظر گرفته شده است. این شخص که جامه نارنجی رنگ به تن دارد و بنا به عنوان نگاره باید نامش مالک باشد از فرط شگفتی انگشت اشاره خود را به نشانه تعجب به دندان گرفته است.

روی هم رفته، ترکیب‌بندی اصلی این نگاره بر مبنای خطوط افقی و عمودی بخش‌های مختلف ساختمان است که با خطوط منحنی و مورب به بهانه‌هایی مختلف مانند دسته‌های گرز، غلاف شمشیر، دست دراز شده حضرت، پیچ و انحنای دم شیر و حتی هاله آتشین دور سر حضرت و همچنین قوس‌های بالای درب و پنجره و زیر طاق سقف، همراه با نقش گل و گیاه پس زمینه پنجره، درب و دیوار، این شکست‌های عمودی و افقی تعدیل شده و یکدستی و تعادل مطلوبی به نگاره بخشیده است.

دامنه رنگی این نگاره بسیار گسترده است و نگارگر در رنگ‌آمیزی آن از به‌کارگیری هیچ رنگی فرو نگذاشته است و به هر بهانه‌ای هر فرمی را به یک رنگ اختصاص داده است. هر چند ممکن است این فرم به کوچکی سطح چکمه‌های امیر مؤمنان باشد که با رنگ زرد رنگ‌آمیزی شده است و هرگز در هیچ سطح دیگری در این نگاره تکرار نشده باشد.

### تقابل خیر و شر

معمولاً عنصر تضاد و تقابل در خلق و ایجاد روایت، نقش و نمودی برجسته دارد و عموماً یکی از عناصر برجسته تصویرسازی به شمار می‌آیند و همچنان که مضمون و متن ادبی را غنا می‌بخشد به گونه‌های مختلف بر زیبایی و جذابیت رخداد و روایت می‌افزاید. و بستر و زمینه‌ای مناسب به جهت ایجاد حس تعلیق و هیجان و همچنین افزایش جذابیت فراهم می‌سازد. در نگاه نخست، شاید بارزترین و مشخص‌ترین وجه اشعار و تصاویر خاوران نامه، جنبه حماسی آنها باشد. موضوعات حماسی و قهرمانی از آن جمله مضامینی است که از دوران کهن در ممالک و جوامع مختلف مورد توجه بوده و اشعار و داستان‌های حماسی گوناگونی در زمینه‌های قومی، ملی، تاریخی و... در نظام‌های مختلف اجتماعی و فرهنگی نگاشته شده که در تاریخ ادبی جهان جاودان و ماندگار شده‌اند. همان گونه که مسئله خیر و شر در قطعه‌هایی از اوستا و منظومه «بهشت گمشده» میلتون و ده‌ها متون ادبی دیگر دیده می‌شود و یا قهرمانانی که تندیس آمال یک ملت اند مانند «آشیل» در حماسه هومر، رستم و اسفندیار در حماسه فردوسی و مواردی از این قبیل. اما باید دانست که در تمام این اسطوره‌ها، دو نیروی «خیر و شر»، «پیروزی و شکست»، «هورایی و اهریمنی» و «نیکی و بدی» همیشه با هم در جدال‌اند و در نهایت «هورا



این نقاشی‌ها حضرت علی (ع)، دلدل، ذوالفقار و... نماد خیر؛ دیو، اژدها، موجودات افسانه‌ای و پادشاهان خبیث و ظالم و... نماد شر هستند.

بنابراین در منظومه‌های دینی به ویژه خاوران‌نامه شخصیت اصلی، حضرت امیرالمومنین (ع) است و اشخاص دیگر پیرامون این محور تشخص می‌یابند. از این رو، اعمال خارق‌العاده از جهت خواننده جنبه اعتقادی دارد و حاصل کرامات و فضایل آن حضرت در پیوند با پروردگار است. یعنی مجموعه حوادث به نوعی بیان فضیلت و منقبت، یا توصیف خصوصیات و حالات آن حضرت است و جنبه‌های مبالغه‌آمیز آن هم توجیه اعتقادی دارد (راشد محصل، ۱۳۷۸: ۵۳) از سوی دیگر، در تمام ادیان و مذاهب از جمله در مذهب تشیع اعتقاد بر آن است که کارهایی که برای انسان عادی ناممکن است برای پیامبران و بندگان خاص خداوند امکانپذیر است و بر اساس اعتقادات شیعیان علم، اراده و حرکات امام از جانب خداوند به وی تفویض شده است (وکیلیان، ۱۳۸۰: ۶۰). پس نگارگران تصاویر خاوران‌نامه با بیان اساطیری، از این تضاد شخصیت‌های داستانی بهره برده، تا معنای حق و باطل را در عصر خود نشان دهند. این هنرمندان با به‌کارگیری سمبل‌ها و نمادها و در آمیختن آنها با توهم و خیال، ضمن آنکه به نقاشی‌های خود غنای خاصی بخشیده‌اند، چنان آثاری خلق کردند که تا آن زمان نمونه‌های کم‌تر در تاریخ نقاشی ایران مشاهده شده بود.

#### نتیجه‌گیری

آنچه از متن روایات و داستان‌های خاوران‌نامه پیداست موضوع نگاره‌ها جدال میان دو قوای خیر و شر است. و بیانگر این است که علی (ع) نماد انسان آرمانی و حماسه‌ای است که در غالب پهلوانی در صحنه وسیع نبرد نیکی و بدی پدیدار می‌شود. در واقع، با محور قراردادن امام نخست شیعیان به عنوان قهرمان و پهلوانی که مظهر خیر، فداکاری و دلوری است علیه دنیایی که در آن قوای شر زندگی می‌کنند، به پا خاسته و مردم را از گمراهی، تاریکی و وسوسه شیاطین و نیروهای اهریمنی رهانیده و به سوی خوشبختی و بهشت جاویدان هدایت می‌کند. پس در اینجا علی (ع) که نماد انسان آرمانی است همچون قهرمانان حماسی دارای قدرت و توانایی بالای جسمانی و سرشار از زیبایی‌های معنوی است؛ سمبل و نماد خیر کاملی است که علیه شر (دیوان، اژدهایان، موجودات افسانه‌ای و شاهان ستمگر و ظالم و...) قیام می‌کند. در واقع، درستی این روایات تاریخی چندان مورد توجه نبوده و به باور مردم آن روزگار اژدها و دیگر موجودات افسانه‌ای و خیالی در این داستان‌ها، در زمره واقعیات

که در آثار قدیمی‌تر از جمله آثار به جامانده از دوران سلجوقیان، به شکل دایره، یعنی همانند نوع بیزانسی آن بود، سپس با گذشت زمان و افزایش ارتباط با سرزمین‌های شرقی، تحت تأثیر نمونه‌های چینی و آسیایی قرار گرفت و سرانجام به شکل هاله نورانی در آمد. این درخششی که پیرامون سر و یا تمام بدن را فرا گرفته، پرتویی نورانی است که به شکل شعله‌هایی طلایی رنگ که جلوه‌ای از شور و شوق دینی به شمار می‌آید، در این نگاره‌ها کشیده شده است. این هاله‌ها افزون بر ابراز اهمیت و عظمت مقام امام علی (ع)، به پاکدامنی و جلالت و تقدیس مقام و مرتبت ایشان دلالت دارد. از این رو، نور و آتش، نمایانگر بیداری قدرت جادویی-دینی است. بنابراین «این آتش مزاج که به صورت گرمای شدید تجلی می‌یابد، تجربه‌ای جادویی-دینی است؛ و هیچ حالت به هنجار و طبیعی ندارد؛ و به نشانگان تسخیر شدن توسط چیزی مقدس تعلق دارد» (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۴۳).

پس در این تصاویر، نگارگران با ترسیم این نوع از هاله‌های نور، بیشتر از آنکه به دنبال تمایز شخصیت مورد نظر از دیگران بوده باشند، در پی بخشیدن جنبه‌های الهی و معنوی به شمایل حضرت علی (ع) بوده‌اند. چرا که «هیچ نماد و مظهری مانند نور به وحدت الهی نزدیک نیست. بدین جهت است که هنرمندان اسلامی می‌کوشند تا در آنچه می‌آفرینند از این عامل به منتها حد ممکن بهره‌گیری کنند» (بورکهارت، ۱۳۶۵: ۸۸).

همان گونه که اشاره شد دیوان و موجودات افسانه‌ای از نمادهای شر به شمار می‌آیند. اژدها هیولایی افسانه‌ای است به شکل خزنده‌ای با بال‌های فراخ و چنگال‌ها و دندان‌های رعب‌انگیز و در بیشتر مواقع شعله‌های آتش از دهان آن بیرون می‌جهد و برخی نیز از دهان او به عنوان دروازه جهنم یاد می‌کنند تا بدین وسیله ژرفای پلیدی و ناهنجاری را منعکس سازند. اژدها «اگر بی‌بال باشد، رمز جسم ثابت است و اگر بال دار رمز جسم فرار» (بورکهارت، ۱۳۷۰: ۶۲-۶۱). اقوام بسیار معتقد بودند که اژدها خدای طوفان و هوای بد و سیل و دیگر بلاهای آسمانی است و طوفان بر اژدها سوار شده، موجب لغزش زمین و زمین لرزه می‌شود (ستاری، ۱۳۵۱: ۳۷). پس اژدها که نماد نیروهای اهریمنی است به تباه ساختن جهان خیر می‌کوشد و در ادب فارسی به عنوان مظهر شرارت، زشتی و پلیدی در برابر ایزدان و فرشتگان معرفی شده است. ولی از سویی ذوالفقار که تنها شمشیری است که دو سر دارد و دارای نیروی معجزه آسایی است، یکی از نمادهای خیر می‌باشد که حضرت امیر (ع) با آن به جنگ اژدها و موجودات افسانه‌ای دیگر می‌رود. پس در



ساحت، روایت و داستان مورد نظر رخ می‌دهد. بنابراین، نگارگران خاوران‌نامه با واقعیت‌بخشی به افسانه‌های خویش افزون بر نزدیک شدن به خدایان، در پی برپا ساختن جهان آرمانی خود هستند که در آن هیچ شر و اهریمنی وجود نخواهد داشت و همگی آن‌ها توسط نیروهای خیر و درستی از بین خواهند رفت.

قطعی و مسلم به شمار می‌آمدند که نماد شر بودند و باید از پا در می‌آمدند. پس هنرمند این نگاره‌ها برای به تصویر کشیدن مضامین دینی و جلوه‌دادن ارزش‌های معنوی، به شکلی آگاهانه به بیانی متفاوت و جدید روی آورده که در آن اشیا و اشخاص واقعی در کنار عناصر و موجودات فرا زمینی و غیر واقعی دنیایی موهوم و خیالی می‌آفرینند که در آن فضا و

## منابع

- ابن حسام خوسفی بیرجندی (۱۳۸۱)، *خاوران‌نامه، نگاره‌ها و تذهیب‌های فرهاد نقاش*، تهران: انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۲)، *اسطوره، روایا، راز (چاپ سوم)*، ترجمه رویا منجم، تهران، نشر علم.
- بورکهارت، تیتوس (۱۳۶۵)، *هنر اسلامی زبان و بیان*، ترجمه مسعود رجب نیا، تهران: انتشارات سروش.
- بورکهارت، تیتوس؛ نصر، سید حسین؛ یونگ، کارل گوستاو؛ والری، پل (۱۳۷۰)، *جاودانگی و هنر*، ترجمه سید محمد آوینی، تهران: انتشارات برگ.
- دشتگل، هلنا شین (۱۳۸۰)، «نبرد خیر و شر، حضرت علی (ع) و نبرد او با دیوان و اژدهایان»، کتاب ماه هنر، ۳۱ و ۳۲، ۹۲-۹۴.
- ذکاء، یحیی (۱۳۴۳)، «خاوران‌نامه، نسخه خطی و مصور موزه هنرهای تزئینی»، هنر و مردم، ۲۰ (۲)، ۱۷-۲۹.
- راشد محصل، محمد رضا (۱۳۷۸)، «خاوران‌نامه یک حماسه دینی تاریخی یا یک منقبت‌نامه اعتقادی تبلیغی»، خراسان پژوهی، ۴ (۴)، ۴۷-۶۷.
- ستاری، جلال (۱۳۵۱)، «رموز قصه از دیدگاه روان‌شناسی»، هنر و مردم، ۱۱۷، ۳۷-۳۸.
- صداقت، فاطمه (۱۳۸۵)، «نسخه خطی خاوران‌نامه شاهکار نگارگری مذهبی ترکمانان قره قویونلو و آق قویونلو»، هنر اسلامی، ۴ (۴)، ۱۰۳-۱۲۰.
- صفا، ذبیح الله (۱۳۸۴)، *حماسه‌سرایی در ایران (چاپ هفتم)*، تهران: انتشارات امیرکبیر.
- وکیلان، سید احمد، (۱۳۸۰)، «علی (ع) در افسانه‌های ایرانی»، کتاب ماه هنر، ۳۱ و ۳۲، ۵۸-۶۰.

## References

- Burckhardt, T. (1986), *Art of Islam: Language and Meaning*, Translated by Masoud Rajab Nia, Tehran: Soroush Publication, (Text in Persian).
- Burckhardt, T., Nasr, S. H., Jung, C., Valéry, P. (1991), *Immortality and Art*, Tehran: Barg, (Text in Persian).
- Dashtgol, H. (2001), The Battle of Good and Evil, Imam Ali (as) and His Battle with Demons and Dragons, *Ketab-e Mah-e Honar*, 31 & 32, 92-94, (Text in Persian).
- Eliade, M., (2003). *Myths, Dreams and Mystries* (3rd ed), Translated by Roya Monajem, Tehran: Elm, (Text in Persian).
- Ibn Hisam Khusifi Birjandi, (2002), *Khavaran Nameh Ibn Hisam Khusifi Birjandi miniature Painting*, Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance Publication, (Text in Persian).
- Rashed Mohassel, M., (2000), "Khavaran-Nameh a Historical Religious Epic or a Belief advertising Mangebati-Nameh", *KhorasanPazouhi*, 2 (4), 47-67, (Text in Persian).
- Safa, Z. (2005), *Epic Poem in Iran*, (7nd ed), Tehran: Amir Kabir, (Text in Persian).
- Sattari, J., (1972), "Secrets of the Story from the Psychological Point of View", *Honar-va-Mardom*, 117, 37-38 (Text in Persian).
- Sedaghat, F., (2006), "Manuscript of Khavaran-Nameh, a masterpiece of Gara Goyounlu and Agh Goyounlu Turkmen religious painting", *Islamic Art*, 2 (4), 103-120 (Text in Persian).
- Vakilian, A., (2001), "Ali (as) in Iranian Legends", *Ketab-e Mah-e Honar*, 31 & 32, 58-60, (Text in Persian).
- Zoka, Y., (1964), Khavaran-Nameh, Manuscript and Illustrated of Museum of Decorative Arts, *Honar-va-Mardom*, 2 (20), 17-22, (Text in Persian).

## بررسی شفاف بینی و نشانه‌های فرهنگ تصویری هند در نقاشی‌های هنرمند خودآموخته «تجو بن»

### چکیده

«تجو بن» هنرمند خودآموخته هندی است که نقاشی‌هایش از نظر سادگی در شیوه بیان، مشابه سایر نقاشان خودآموخته است و در عین حال تفاوت‌هایی نیز دارد که آن‌ها را منحصر به فرد و یگانه ساخته است. یکی از ویژگی‌های ساختاری مشترک در آثار هنرمندان خودآموخته «شفاف بینی» است، که به شیوه‌های مختلفی نمود پیدا می‌کند و از سویی دیگر به نظر میرسد تأثیرات محیطی و فرهنگی در متمایز شدن این آثار نقش بسزایی دارد. هدف از پژوهش پیش رو، بررسی چگونگی بروز شفاف بینی و تأثیر فرهنگ بصری هند در نقاشی‌های تجو بن است. پرسش‌های مطرح شده عبارتند از اینکه «شفاف بینی در نقاشی‌های تجو بن به چه شیوه‌هایی جلوه‌گر شده است؟» و «فرهنگ تصویری هند چگونه بر نقاشی‌های تجو بن تأثیر گذاشته است؟». پس از بررسی آثار او می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که در این نقاشی‌ها دو نوع شفاف بینی درونی و پله‌ای وجود دارد که حاصل واقع‌گرایی فکری هنرمند نسبت به موضوع است و از سویی دیگر تأثیر فرهنگ تصویری هند از جمله الهه‌ها، آداب و رسوم، فضاهای شهری و روستایی هند را می‌توان در تمامی نقاشی‌های او به خوبی مشاهده کرد که همین امر سبب متمایز شدن آن‌ها از دیگر آثار شده است. این پژوهش، به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده و شیوه گردآوری مطالب کتابخانه‌ای و ابزار آن مشاهده‌ای است.

**واژه‌های کلیدی:** هنرمند خودآموخته، فرهنگ تصویری، شفاف بینی، نقاشی هندی، تجو بن.

### مرجان مرتضوی

استادیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه بین‌المللی امام خمینی، قزوین، ایران.

[m.mortazavi@arc.ikiu.ac.ir](mailto:m.mortazavi@arc.ikiu.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۰-۱۸

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41449.1149

مقدمه

«فرهنگ تصویری هند چگونه بر نقاشی‌های تجو بن تأثیر گذاشته‌است؟». در پژوهش پیش رو، کوشیدیم تا با بررسی و تحلیل نقاشی‌های این هنرمند خودآموخته، به این پرسش‌ها پاسخ دهیم. هنر خودآموخته دارای ارزش‌های مطالعاتی بسیاری است که می‌تواند اطلاعات گوناگونی از زیبایی‌شناسی، نشانه‌شناسی، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و انسان‌شناسی را در اختیار پژوهشگران قرار دهد. این خود دلیلی بر اهمیت شناخت و مطالعه دربارهٔ این دسته از آفرینش‌ها است. با توجه به اینکه پژوهش‌های اندکی در زمینهٔ هنرمندان خودآموختهٔ شبه‌قارهٔ هند انجام پذیرفته، شناسایی و بررسی آثار آن‌ها برای درک بهتر فرهنگ و هنر این منطقه، امری ضروری است. هدف از این پژوهش، آشنایی با هنرمند خودآموختهٔ هندی، تجو بن و چگونگی بروز شفاف‌بینی و تأثیر فرهنگ بصری هند بر آثار او است تا به این ترتیب بتوان موضوع‌ها و چگونگی برخورد وی با آن‌ها را در لایه‌های عمیق‌تری درک نمود.

پیشینه پژوهش

پیشینهٔ این پژوهش را می‌توان در سه قلمرو دنبال کرد، ابتدا مطالعات انجام شده در زمینهٔ هنر خودآموختگان، دوم بررسی‌های فرهنگ تصویری و سوم پژوهش در زمینهٔ هنر و فرهنگ هند. از قرن بیستم و در پی توجه به هنرهای غیر رسمی در اروپا و آمریکا مطالعات گسترده‌ای در حوزهٔ هنرهای افراد آموزش‌ندیده انجام شده‌است. کتاب «هنر بیرونی»<sup>۴</sup> نوشتهٔ راجر کاردینال (Cardinal, 1972) و کتاب «آب‌های زیرزمینی: یک قرن هنر خودآموختگان و هنرمندان بیرونی»<sup>۵</sup> نوشتهٔ چارلز راسل (Russell, 2011) از کتاب‌های شاخص در این زمینه هستند که با ارائهٔ تعریفی از این شاخهٔ هنری به معرفی هنرمندان و توصیف آثار آن‌ها پرداخته‌اند. گفتنی است که در میان پژوهش‌های انجام‌شده، کمتر توجهی به هنر خودآموخته در کشورهای آسیایی از جمله هند شده‌است. فقط در مقاله‌ای با نام «چشم درون: هنر گانش جوگی و تجو بن»<sup>۶</sup> که به وسیلهٔ مینهاز ماجومدار (Majumdar, 2006) نوشته شده، معرفی و شرح حال مختصری دربارهٔ تجو بن ارائه شده‌است بدون آنکه آثارش از نظر ساختاری مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد. در پیوند با فرهنگ تصویری، کتاب جامع «تفسیر فرهنگ تصویری»<sup>۷</sup> به وسیلهٔ نیکلاس دیوی (Davey, 1999) به نگارش درآمده که دیدگاه‌های کارشناسان برجسته تاریخ هنر، فلسفه، جامعه‌شناسی و مطالعات فرهنگی را بیان کرده و به نقش ادراک و تصویر در

هنرمند خودآموخته به دور از فشارهای فرهنگی و آموزشی، دست به آفرینش آثاری می‌زند که عاری از شگردهای پیچیدهٔ تکنیکی هستند. این آثار به عنوان واکنشی سریع از طرف روح سازندگان آن و نمونهٔ کاملی از اصالت هنری شمرده می‌شوند؛ به همین سبب است که در دهه‌های اخیر هنر خودآموختگان از سوی جامعهٔ هنری مورد توجه قرار گرفته‌است. شگفت‌انگیزی نقاشی‌های هنرمندان خودآموخته در این است که آن‌ها در آن واحد هم یگانه هستند و هم بسیار شبیه به یکدیگر. از این رو، بسیاری از ویژگی‌ها و ارزش‌های ساختاری‌شان نیز مشترک است. از سوی دیگر، افزون بر شخصیت‌های ویژهٔ فردی، بخشی از یگانگی آن‌ها را می‌توان فرآوردهٔ تأثیرات غیر مستقیم فرهنگی دانست که منجر به تنوع موضوعی و شکلی در این آثار شده‌است.

تجو بن<sup>۱</sup>، هنرمند زن خودآموختهٔ هندی است و با اینکه آموزشی در زمینهٔ هنر ندیده، اما نقاشی‌هایش نمایشی از هماهنگی بی‌نظیر میان فرم‌ها و نقش‌هایی هستند که به صورت کاملاً شهودی صورت گرفته‌اند. نقاشی‌های او از نظر ساختاری مشابه دیگر نقاشان خودآموخته است، اما می‌توان نشانه‌هایی از فرهنگ تصویری را که طیف وسیعی از آداب و رسوم و شرایط زندگی در هند را شامل می‌شود، در آثارش مشاهده کرد که باعث یگانگی و تمایز آن‌ها با آثار هنرمندان خودآموختهٔ دیگر کشورها شده‌است. تمرکز این پژوهش بر ساختار نقاشی‌های تجو بن و روشن ساختن تأثیرات فرهنگ بصری هند در آن‌ها است. در نقاشی‌های خودآموختگان نوع متفاوتی از برخورد با سوژه وجود دارد که شخص به طور همزمان بیرون درون اشیاء و اشخاص را به تصویر می‌کشد. مشابه این نگاه در نقاشی‌های کودکان هم دیده می‌شود که به آن شفاف‌بینی<sup>۲</sup> یا اشعهٔ ایکس<sup>۳</sup> می‌گویند. البته شفاف‌بینی فقط محدود به نمایش محتویات درونی نیست، بلکه شامل تمامی بخش‌های تصویر می‌شود، به این صورت که قسمت‌های مختلف و پنهان از دید، به طور کامل ترسیم می‌گردد. اینکه «شفاف‌بینی در نقاشی‌های تجو بن به چه شیوه‌هایی جلوه‌گر شده است» یکی از پرسش‌های اصلی این پژوهش است. هند با داشتن تاریخ و فرهنگی چندهزارساله از شگفت‌انگیزترین کشورهای دنیا است که پهنای آن نه تنها منجر به تنوع‌های قومی، زبانی و دینی، بلکه فرهنگ تصویری غنی‌ای را در این سرزمین بوجود آورده‌است. با توجه به اینکه مکان و موقعیت زیستی هنرمندان خودآموخته در آثارشان بازتاب می‌یابد در این‌جا پرسش دیگری که مطرح می‌شود این است که

فهم ما از شرایط معاصر انسان پرداخته‌است. جان والکر و ساراچاپلین در کتاب فرهنگ تصویری (مبانی و مفاهیم) (والکر و چاپلین، ۱۳۸۵) با اشاره به اینکه در میان انقلاب‌هایی که طی بیست و پنج سال گذشته در آموزش عالی اتفاق افتاده، علاقه به فرهنگ تصویری همچون یک انفجار بوده‌است و با توجه به ضرورت تدریس این حوزه جدید از پژوهش‌ها و مطالعات در دانشگاه‌ها، مقدمه‌ای بنیادین برای این شاخه جدید مطالعاتی فراهم آورده‌اند.

بخش اصلی پژوهش به مطالعات هنر و فرهنگ هند باز می‌گردد که پژوهشگران بسیاری را به خود جلب کرده و کتاب‌ها و مقاله‌های گوناگونی در این زمینه به رشته تحریر درآمده‌است. در این میان، کتاب «همراهی با مردم‌شناسی هند»<sup>۸</sup> که به وسیله ایزابل کلارک-دسیز (Clark-Decès, 2011) گردآوری شده، مرور کاملی است بر دانش به سرعت در حال دگرگونی جامعه هند. که از نخستین پژوهش‌های انجام‌شده در منطقه تا دیدگاه‌های جهانی شدن هند در قرن بیست و یکم را ارائه می‌دهد. هر بخش این کتاب، شامل نوشته‌هایی از نویسندگان گوناگونی است که موضوع‌های اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی، هنری، سیاسی و مذهبی هند را بررسی کرده و روی هم رفته، دید جامعی از انسان‌شناسی هند را در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌دهد.

آنچه این پژوهش را از پژوهش‌های پیشین متمایز می‌سازد، تمرکزی است که بر نقاشی‌های هنرمند خودآموخته هندی «تجو بن» دارد و تأثیرات فرهنگ تصویری را در این آثار مورد توجه قرار می‌دهد؛ چیزی که تا کنون در هیچ یک از پژوهش‌های انجام‌گرفته، به آن پرداخته نشده‌است و میتواند گامی باشد در جهت پژوهش‌های بعدی در زمینه مطالعات فرهنگی و هنری شبه‌قاره هند.

### روش انجام پژوهش

این پژوهش که در دسته پژوهش‌های بنیادین قرار می‌گیرد، به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده‌است. گردآوری اطلاعات آن به شیوه اسنادی انجام شده و ابزارهای به‌کار گرفته شده، یادداشت‌برداری و مشاهده هستند. در نهایت، با تجزیه و تحلیل داده‌های گردآوری‌شده و توصیف نمونه آثاری از تجو بن، به روش کیفی به پرسش‌های مطرح شده پاسخ داده می‌شود.

### مبانی نظری

برای ورود به مبحث اصلی این پژوهش، لازم است تا ابتدا درباره مفاهیم اصلی آن یعنی هنر خودآموخته،

شفاف‌بینی و فرهنگ تصویری توضیح‌هایی ارائه شود.

### هنر خودآموخته چیست و هنرمند خودآموخته چه کسی است؟

هنر خودآموخته<sup>۹</sup> را می‌توان یکی از زیر مجموعه‌های «هنر خام»<sup>۱۰</sup> یا به بیانی دیگر، «هنر بیرونی»<sup>۱۱</sup> دانست. در این تعریف، آثار هنر خودآموخته نه به عنوان شواهد روان‌پزشکی، بلکه به عنوان بیانی ارزشمند که برای علاقه‌مندان به آن، تجربه‌ای زیبایی‌شناسانه به شمار می‌آید، مورد توجه قرار می‌گیرند.

«این هنر هم با هنر عامیانه»<sup>۱۲</sup> که بر اساس سنت‌ها و در ارتباط با فرهنگ جامعه خلق شده و هم با هنر ساده‌نگار<sup>۱۳</sup> تفاوت دارد، چرا که غیر تقلیدی و خودانگیخته است» (Benedetti, 2008: 113-114) و «بیشتر این هنرمندان بدون آگاهی از شکل و منطق بنیادین شناخته‌شده در دنیای هنر غرب، دست به آفرینش چنین آثاری زده‌اند» (Cardinal, 1972: 55). «هنرمند خودآموخته در اصطلاحاتی مانند آسیب‌شناسی روانی و یا خلاقیت لجام‌گسیخته توصیف نمی‌شود، در عوض آن‌ها را به عنوان «انسانی معمولی» که فرهنگ را از دیدگاهی منحصر به فرد تصویر می‌کند، باز می‌شناسند» (Russell, 2011: 19). تقلید یا بازآفرینی در این آثار، نقش کمی دارد و خالقان آن هر چیزی را به تصویر می‌کشند. موضوع‌ها، انتخاب مواد و راه‌های انتقال، ریتم و روش اجرا و موارد مشابه، کاملاً شخصی است و وام‌دار هیچ سنت هنری، چه هنر کلاسیک و چه هنر معاصر نیستند (Dubuffet, 1973).

راجر کاردینال بر این باور است که ارتباط صمیمی و نزدیکی که میان این آثار و بیننده به وجود می‌آید، ناشی از نمایش جهان خصوصی و تخیلات فردی است که بیننده را جادو کرده و او را با خود به سفر در این دنیاها تخیلی می‌برد. «ما در موقعیتی قرار داریم که نگاه‌دارنده تجربه عمیق «دیگری» هستیم، در شکلی اغواگر که لذتی بی‌نظیر به ما می‌بخشد. در این جا هنر به عنوان مکتبی جانبی برای تجربه بشری نیست، بلکه رسانه‌ای ممتاز از ارتباط بشری است» (Cardinal, 2009: 1466).

اما پرسش این‌جاست که خالقان هنر خودآموخته چگونه افرادی هستند؟ و آیا می‌توان هر فردی را که بدون رفتن به کلاس‌های هنری شروع به نقاشی و یا ساخت مجسمه می‌کند را خودآموخته دانست؟ مطالعه زندگی‌نامه و آثار این هنرمندان نمایانگر شباهت‌های بسیاری دارد که می‌توانند به عنوان مشخصه‌های هنرمندان خودآموخته در نظر گرفته شوند. این ویژگی‌ها از این‌ها قرارند:

۱- آن‌ها هیچ نوع آموزش هنری، چه به صورت کلاس

ساده‌شان به موضوع و همچنین خلوص و صداقت موجود در آن‌ها با نقاشی‌های کودکان مورد مقایسه قرار گرفته‌اند. عامل اصلی که سبب می‌شود این آثار تا این اندازه به یکدیگر شباهت پیدا کنند، افزون بر عدم آموزش‌های رسمی، در چگونگی پرداخت‌شان به موضوع است که به صورت ذهنی انجام می‌شود. اصلی‌ترین ویژگی‌های مشترک ساختاری در نقاشی‌های کودکان و خودآموختگان عبارتند از موضوع‌ها و شکل‌های تکرار شونده، ساده کردن شکل‌ها و زاویه دید مرسوم، رعایت نکردن عمق نمایی، ترسیم واژگونه شکل‌ها، شفاف‌بینی، دورگیری شکل‌ها، ترسیم آدمک، ترسیم نیم‌رخ، انتخاب و چگونگی رنگ‌گذاری. از این میان، شفاف‌بینی یکی از جالب‌توجه‌ترین ویژگی‌های مشترک میان نقاشی کودکان و خودآموختگان است که نمایش دهنده عناصری است که شخص بر وجود آن‌ها آگاهی دارد، حتی اگر آن‌ها به طور طبیعی قابل دیدن نباشند. فریمن و جینیکون (Freeman and Janikoun, 1972) در پژوهش‌هایی که بر روی نقاشی کودکان انجام داده‌اند، به دو نوع شفاف‌بینی اشاره می‌کنند، یکی ترسیم چیزهایی که وجود دارند، اما قابل دیدن نیستند و دیگری پنهان نشدن شکل‌ها پشت یکدیگر (تصویر ۱).



تصویر ۱: نمونه‌ای از شفاف‌بینی در نقاشی کودکان، بچه گربه‌ای در شکم مادرش، مریم خلیلی ۵ ساله (منبع: آرشیو نگارنده)

ذخیره شده‌اند. شفاف‌بینی در نقاشی‌های هنرمندان خودآموخته به این سبب ایجاد می‌شود که آن‌ها دانسته‌های خود و آن‌چه را که از محیط پیرامونی‌شان در ذهن دارند، را به تصویر می‌کشند، بی آن‌که بر مشاهده عینی از موضوع مورد نظر تکیه داشته باشند. به بیان ساده‌تر، شاید بتوان این‌گونه شرح داد که

و چه از روی کتاب و یا فیلم، ندیده‌اند.  
 ۲- آن‌ها هیچ‌گاه برنامه از پیش تعیین شده‌ای برای هنرمند شدن نداشته و تمایلی هم ندارند که کسی آن‌ها را هنرمند بنامد.  
 ۳- آن‌ها معمولاً در سنین بالا و پس از یک اتفاق ناگوار و تکان‌دهنده آغاز به آفرینش هنری کرده و در می‌یابند که با انجام این کار از نظر روحی حال بهتری پیدا می‌کنند.  
 ۴- فرایند آفرینش برای آن‌ها اهمیت دارد و نه نتیجه کار.  
 ۵- برای آن‌ها بوم نقاشی وسیله‌ای ضروری نیست، چرا که مواد و وسایل آن‌ها تخته، مقوا، کاغذ، جعبه‌ها و دیوارها هستند که همیشه در دسترس‌شان قرار دارد.  
 ۶- معمولاً این افراد آثار خود را پنهان نگه می‌دارند، حتی در مواردی هم دیده شده که آثارشان را بعد از پایان کار از بین می‌برند.  
 ۷- هنرمندان خودآموخته به طور اتفاقی و توسط فرد دیگری که معمولاً هنرمندی آموزش دیده است کشف و معرفی می‌شوند.

#### مفهوم شفاف‌بینی

نقاشی‌های خودآموختگان همواره به دلیل پرداخت

روانشناسان با انجام آزمایش‌هایی نشان داده‌اند که احساس‌های دیداری در انسان می‌تواند حاصل تحریکات غیر دیداری باشد و این پدیده نشان می‌دهد که چشم‌ها، تنها پنجره‌های ما برای دیدن دنیا نیستند (والکر و چاپلین، ۱۳۸۵: ۴۵). بسیاری از این احساس‌های دیداری تصاویری هستند که در ذهن



در آثار هنری ادوار مختلف کاملاً مشهود است. از آن جا که هنرمندان به طور فردی فعالیت می‌کنند، آثار هنری و اشکال مختلف هنری به تنهایی قابل فهم نیستند؛ بلکه باید برای درکشان آن‌ها را تجسمی از کلیت حوزه محصولات فرهنگی در نظر گرفت (Bour-dieu, 1993). بین سوژه و دنیا، گفتمان‌های فراوانی وجود دارد که بینش فرد را پدید می‌آورند. بینش، ساختاری فرهنگی است که با بینایی تفاوت دارد؛ چرا که بینایی صرفاً یک تجربه تصویری بی واسطه است (Bryson, 1988). همه اشکال فرهنگ تصویری کیفیاتی زیبایی شناختی دارند (والکر و چاپلین، ۱۳۸۵: ۲۲) و فرهنگ تصویری بیشتر حاصل «ابداع و ساختار» است تا ضبط ظواهر (همان: ۵۵).

هر انسانی در هر کجای دنیا که باشد به یک صورت می‌بیند، اما یک بررسی سراسری از تصاویر و مصنوعات بشری فرهنگ‌ها و اعصار مختلف، نشان می‌دهد که روش‌های تصویر کردن یا بازنمایی دنیا، کاملاً متفاوتند. به دیگر سخن، رژیم‌های دیداری یا روش‌های دیدن متفاوت، سیستم‌های متفاوتی از نمایش یا بازنمایی را توسعه و ترقی داده‌اند (همان: ۵۳). بنابراین هر کشور یا منطقه‌ای فرهنگ تصویری مخصوص به خود را دارد که در گذر زمان و تحت تأثیر عوامل گوناگونی شکل گرفته است و مجموعه این عوامل بینشی در هنرمندان بوجود می‌آورد و آن‌ها به شیوه‌های خاص خود جهان را به تصویر درآورند.

### سرگذشت تجو بن و آغاز کار نقاشی

همان گونه که گفته شد آثار هنری درجه‌ای هستند که بینش هنرمند را جلوه‌گر می‌سازند و برای شناخت درست آن‌ها باید جنبه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی را نیز مورد توجه قرار داد. تجو بن هنرمند خودآموخته‌ای است که در فرهنگی با آداب و رسوم متنوع رشد کرده و با شرایط مختلفی در مسیر زندگی‌اش روبه‌رو شده که نقش بسیار زیادی در شکل‌گیری بینش و در نهایت شکل‌گیری آثارش داشته‌است.

تجو بن که نامش به معنای «تابش نور» است، حدود دهه ۵۰ میلادی در یکی از روستاهای ایالت راجستان در طبقه جوگی<sup>۱۴</sup> یکی از طبقات فرودست هند، زاده شد. او در سن هفده سالگی با مردی از طبقه خود به نام گانش جوگی<sup>۱۵</sup> ازدواج کرد. یکی از سنت‌های اصلی فعالیت‌های اقتصادی جوگی‌ها اجرای قطعه‌های موسیقی برای محافظت روستا از آفت‌های کشاورزی است و در ازای آن از مردم روستا پول، گندم و مواد غذایی دریافت می‌کنند. تجو بن و همسرش در ساعت‌های اولیه صبح، در روستا به راه افتاده و با

آن‌ها تصویرهای ضبط‌شده در حافظه را که به سبب کارکردهای مغز به صورت نشانه‌های تصویری ساده درآمده‌اند را می‌کشند و نه آن چه را که می‌بینند. شفاف‌بینی در آثار خودآموختگان فرآورده چنین برخوردی با فرایند نقاشی است که بر پایه واقع‌گرایی فکری قرار گرفته و ارتباط مستقیمی با عدم آگاهی از قوانین عمق‌نمایی دارد که فقط از راه آموزش می‌تواند به فرد انتقال داده شود.

### مفهوم فرهنگ تصویری

انسان به مرور زمان و از نخستین ساعت‌های زندگی، شروع به ثبت تصاویر دریافتی از دنیای پیرامونی‌اش کرده و به این ترتیب دانشی از موقعیت زیستی‌اش در جهان به دست می‌آورد. «چنین دانشی، دیدن آن‌ها را شکل می‌دهد و دچار تحول می‌کند. این دانش، دریافت معانی و ادراک را ممکن می‌سازد. از این دیدگاه تفاوت دو واژه «بینش» و «بینایی» مشخص می‌شود. نظریه‌پردازان بر این باورند که بینایی فرایندی فیزیکی-روانشناختی است که بر اثر بازتاب نور بر چشم پدید می‌آید، در حالی که بینش، ناظر بر روندی اجتماعی است؛ در واقع بینش، بینایی اجتماعی شده‌است» (والکر و چاپلین، ۱۳۸۵: ۴۷).

مشخص‌ترین راه برای درک هر فرهنگ، بررسی ابزار مکالمه آن فرهنگ است و تلویزیون و اینترنت اکنون ابزار قدرتمندی‌اند که به کمک تصاویر و در مورد تصاویر آموزش می‌دهند (Postman, 1985). در دوره حاضر، تفاوتی که میان فرهنگ بالا و پائین جامعه وجود داشته، دیگر وجود ندارد و تولیدکننده‌ها و شنونده‌ها از هر دو طبقه بهره می‌گیرند (Chen and Morley, 1996). در نتیجه، فرهنگ چیزی نیست که فقط به طبقه بالا تعلق داشته باشد، بلکه فرهنگ مردمی و تجربه‌ای روزمره است (Williams, 1981) و بر این اساس میرزوف می‌نویسد: «در دنیای تصویری امروز زندگی روزمره فرهنگ تصویری است» (Mirzoeff, 1999: 1).

هندرسن نیز فرهنگ تصویری را چنین تعریف می‌کند: «آن چه به آن دیدن می‌گوییم و آن چه برای دیدن است» (Henderson, 1998: 54).

تعریف‌های ارائه شده نشان می‌دهند که فرهنگ تصویری چیز عجیب و دور از ذهنی نیست، بلکه تجربه‌ای دیداری است که از محیط دریافت شده و به تکمیل مفاهیم کمک می‌کنند و این نحوه دیدن، دریافت و فکرکردن در مورد تجربه تصویری است که اهمیت دارد (Davey, 1999). همه مسائل تاریخی، جغرافیایی، فرهنگی و سیاسی بر نحوه دیدن و دریافت انسان و به عبارتی بینش او تأثیر می‌گذارند و نمود آن

خود را در پشت ابوهی از اودنی<sup>۱۸</sup> (پوشش سنتی هند) پنهان می‌کرد، آواز می‌خواند و همسرش را که ساز می‌زد همراهی می‌نمود، هرگز با غریبه‌ها صحبت نمی‌کرد و چهره‌اش را نشان نمی‌داد. صدای عمیق، قدرتمند و آهنینی که از بدن کوچک و ظریف او بیرون می‌آمد، هر شنونده‌ای را غافلگیر می‌کرد. در ماه می ۱۹۸۶، هاگو شاه تجو بن را هم به کشیدن نقاشی تشویق نمود. او ابتدا به این دلیل که هیچ‌گاه قلمی در دست نگرفته بود از این کار سر باز می‌زند، چرا که نمی‌دانست چه کار باید بکند. سپس شروع می‌کند به تقلید از نقاشی‌های همسرش، اما با راهنمایی‌های هاگو شاه و اینکه به هیچ چیز جز آن چه در ذهنش است توجه نکند و راحت و آسوده هر چه را که دلش می‌خواهد بکشد؛ او بلافاصله شروع به کار کرد و به سرعت با ابزار مختلف شکل‌های نمادین و منحصر به فردش را تکامل بخشید، به گونه‌ای که در عرض چند ماه نقاشی‌های بزرگی بر روی دیوار می‌کشید. تجو بن می‌گوید: «نقاشی برای من مثل آواز خواندن، لذت‌بخش است» (Majumdar, 2006: 7). (تصویر ۲).

خواندن آواز و نواختن آهنگ‌های مخصوص مردم را از خواب بیدار می‌کردند و به این ترتیب زندگی خود را می‌گذراندند تا اینکه خشکسالی شدید و نبود محصول آن‌ها را وادار به مهاجرت به ایالت همجوار، گجرات<sup>۱۶</sup> کرد (Majumdar, 2006:4).

آن‌ها بی‌خانمان و بی‌پول، به شهر احمدآباد، یکی از مراکز تجاری گجرات، رسیدند و مشغول کارگری شدند. در اوایل دهه ۱۹۸۰ شانس به آن‌ها رو کرد و آشنایی با هاگو شاه<sup>۱۷</sup> هنرمند برجسته و سرشناس هند، به زودی نقطه عطفی در زندگی آن‌ها شد. هاگو شاه گانش را تشویق کرد تا برای گذران زندگی از استعداد نوازندگی‌اش استفاده کند و به او کمک کرد تا شب‌ها در یک رستوران مشهور ساز بزند و تجو بن نیز آواز بخواند. یک روز سرنوشت‌ساز، هاگو شاه یک خودکار و تعدادی کاغذ را به گانش داد و از او خواست هر چه می‌خواهد ترسیم کند. گانش خودکار را روی کاغذ گذاشت و به قول خودش «شروع کرد به کشیدن از درون قلبش، خاطراتش و تخیلاتش» (Majumdar, 2006: 5). اما تجو بن که سی سال اول زندگی‌اش، در حالی که



تصویر ۲: تجو بن در حال نقاشی (منبع: آرشیو مینه‌از ماجومدار)

که امکان داشته باشد می‌کشد، حتی بر روی دیوار و اکنون به خاطر نقاشی‌های بسیاری که بر دیواری شهر دهلی<sup>۱۹</sup> و اودایپور<sup>۲۰</sup> کشیده، وی را می‌شناسند. یافته‌ها نقاشی‌های تجو بن شامل صحنه‌هایی است که داستان دوره‌های مختلف زندگی‌اش، از روستاهای بومی هند گرفته تا زندگی در شهر، را روایت می‌کنند. این تصاویر با نقاشی‌هایی که به عنوان کالایی مذهبی

تجو بن با ابزار مختلفی از جمله مداد رنگی، قلم و جوهر، رنگ‌های اکریلیک و پوستر کار می‌کند، البته او با پودر رنگ نیز رنگ‌های مخصوص خودش را درست کرده و از شاخه‌های بامبو و پیچیدن پارچه‌های کهنه پنبه‌ای به آن‌ها، ابزاری برای رنگ‌آمیزی می‌سازد. برای تجو بن تفاوتی ندارد که روی چه سطحی نقاشی کند و تصاویرش را با شیفتگی خاصی بر روی هر چیزی

انجام گرفته در عرصه‌های مختلف است که با دیگر حواس و احساسات یکی شده و به یک وحدت بینش می‌انجامد و هم‌زمان فاصله میان سوژه و ابژه را کاهش می‌دهد (Bhatti and Pinney, 2011: 224-240).

این بینش را در آثار تجو بن می‌توان دید. این که تجو کارش را با چه ابزاری انجام می‌دهد چندان تفاوتی در ساختار آثارش ایجاد نمی‌نماید و شفاف‌بینی در تمامی نقاشی‌ها و طراحی‌های او به صورت اصلی بنیادین در ساختار آثارش وجود دارد. او کارهای بسیاری را با خودکار روی مقوا کشیده است. خودکار این امکان را به او می‌دهد تا جزئیات بیشتر و دقیق‌تری را نمایش دهد. تصویر (۳)، از جمله آثاری است که در آن تجو بن روستای پدری خود را به تصویر در آورده است. خانه‌هایی کاه‌گلی با تیرک‌های چوبی که در دو ردیف افقی، سه خانه در ردیف بالا و سه خانه در ردیف پایین، قرار گرفته‌اند. تجو بن در این جا هر آن‌چه را که درون خانه‌ها و حیاط جلوی آن‌ها وجود دارد را پیش چشم بیننده قرار می‌دهد، گویی دیوارهای خانه از جنس شیشه هستند. درب ورودی دو عدد از خانه‌های ردیف پایین بسته است و در آستانه درب سایر خانه‌ها زن یا مردی ایستاده است. خانه‌ها با راه‌هایی به یک‌دیگر ارتباط دارند و بیرون آن‌ها زندگی در جریان است. اهالی روستا مشغول فعالیت‌های روزمره خود هستند و سه گاو و یک گوساله نیز در میانه روستا دیده می‌شوند. در بین افراد به تصویر درآمده، مردی بلند قامت در حال نواختن ساز است، او گانش همسر محبوب تجو بن است و زنی که

و بر اساس یک الگوی سنتی که در آن شکل‌ها وابسته به متن هستند، کاملاً تفاوت دارند. آن‌ها افکار انتقادی و خلاقانه تجو به عنوان یک هنرمند را نشان می‌دهند (Menozi, 2016: 11).

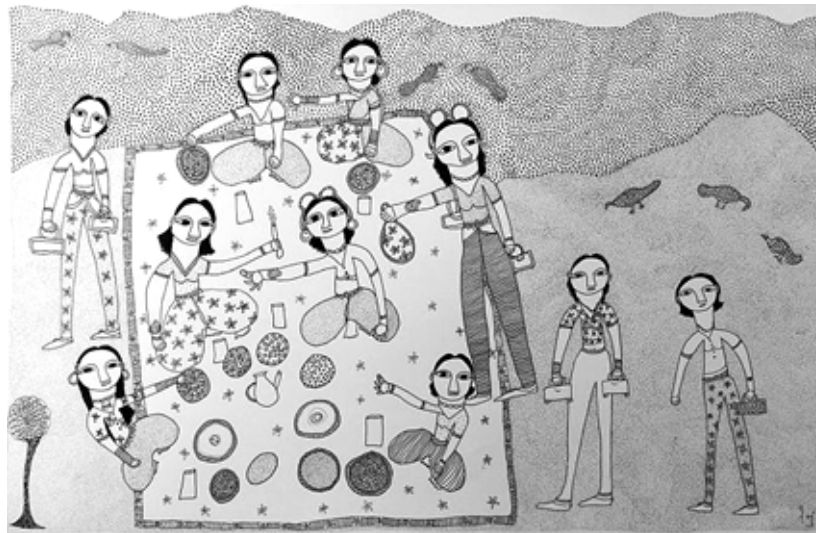
تجو با اینکه سواد خواندن و نوشتن ندارد، اما بینش تصویری‌اش آن چنان قوی است که توانسته است تصاویری بیافریند که توجه مدیر نشر کتاب‌های تارا<sup>۲۱</sup> را به خود جلب کرده و از او بخواهد تا نقاشی‌هایش را در کتابی با عنوان «طراحی‌هایی از شهر»<sup>۲۲</sup> منتشر نماید. جالب اینجا است که تجو بن تا پیش از ازدواجش هیچ کتابی ندیده و حالا کتاب تصویری بی‌نظیری از سرگذشت زندگی خود خلق کرده است.

### شفاف‌بینی در نقاشی‌های تجو بن

همان گونه که گفته شد شفاف‌بینی فرآورده ترسیم ذهنی شکل‌ها و موضوع‌ها است. مشابه چنین نگاهی در نقاشی‌های سنتی هند نیز دیده می‌شود و بی‌گمان آن را می‌توان مربوط به قالب و الگوی سنت دیداری هند دانست. «در آسیای جنوبی و به ویژه هند، نقش بینایی در مفاهیمی از دارشان<sup>۲۳</sup> و دریشتی<sup>۲۴</sup> به معنی دیدن و خیره شدن، معمولاً سبک دیداری قالب است که ارتباط نزدیکی با «نظر» دارد. فراتر از زبان و اخلاق یا تعلقات مذهبی، «دیدن» در آسیای جنوبی چیزی بیش از نگاهی ساده یا خیره شدن است (Dawson Varughese and Dudrah, 2016: 2). به نظر می‌رسد بینایی در آسیای جنوبی هیچ‌گاه به معنای نگاه کردن نبوده است؛ بینایی جستجوهای



تصویر ۳: زندگی در روستا (URL2)



تصویر ۴: گردش دختران (URL2)

به محیط اطرافش است، نمایانگر آن است که او در حال روایت یک روز از زندگی معاصر هند است و نمود آشکاری از فرهنگ تصویری در آن دیده می‌شود که در بخش پسین، به آن پرداخته خواهد شد.

#### نشانه‌های فرهنگ تصویری در آثار تجو بن

آثار منحصر به فرد، قدرتمند و برانگیزاننده تجو بن، بیانگر تمایل ذاتی انسان به آفرینش است. تجو بن غالباً خود را در آثارش به تصویر می‌کشد و مستقیماً از چیزهای اطراف خود، خانه، کودکان و حتی اندیشه‌های هندوی الهام می‌گیرد. هنر او در عین حال که از سبک ویژه «ادیواسی»<sup>۲۵</sup> سرچشمه نمی‌گیرد، با این وجود تأثیراتی از نقاشی راجستانی را نشان می‌دهد و سبکی معاصر از نقاشی عامیانه است که می‌بایست در بعد زیبایی‌شناختی درک شود (Majumdar, 2006: 8).

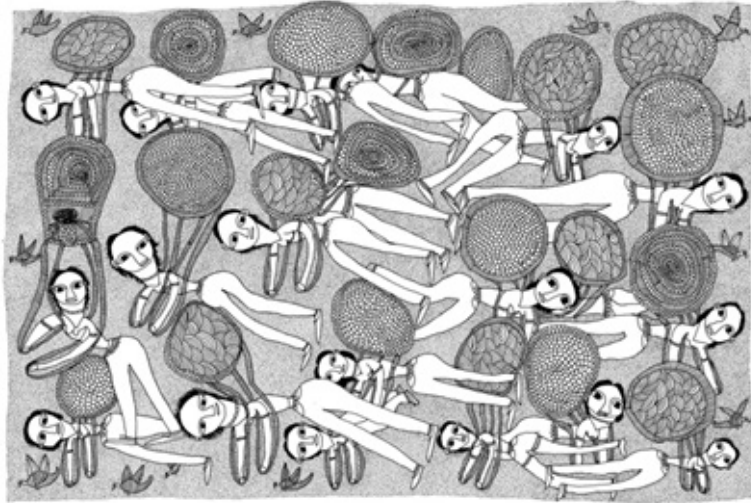
ترتیب نحوه دیدن، ساختار ذهن، موارد مربوط به محیط اجتماعی و نیز شرایط خانوادگی و رشد و حتی توارث در شکل‌گیری اثر نهایی، نقش تعیین‌کننده خود را ایفا می‌کنند. فعالیت ذهنی هنرمند به اینجا ختم نمی‌شود، بلکه در تمام طول خلق اثر، به حرکت فعال و سازنده خود ادامه می‌دهد و با هر اتفاق جدیدی که در روند خلق اثر روی می‌دهد، تدبیر نویسی می‌اندیشد و همگام با سایر نموده‌های عینی هماهنگی و همگامی لازم را فراهم می‌آورد و تا به دست آمدن نتیجه لازم که ارضایش کند از فعالیت کشف و پیدانمودن راه حل متناسب و هماهنگ غفلت نمی‌ورزد (شمیلی و کاتب، ۱۳۹۸).

درباره تأثیر فرهنگ تصویری هند بر آثار تجو کافی

در کنارش کشیده شده، خود او است که کوزه‌هایی در دست دارد و احتمالاً پر از غلاتی است که روستاییان در عوض نواختن موسیقی داده‌اند. در این اثر هر دو نوع شفاف‌بینی که پیش‌تر عنوان شد دیده می‌شود که از یک سو درون و بیرون خانه‌ها را همزمان نشان می‌دهد و از سوی دیگر به جز نقش نیم‌تنه یک زن که پشت یکی از خانه‌ها قرار گرفته، سایر نقش‌ها به طور کامل ترسیم شده و هیچ چیز از دید پنهان نیست. در یک اثر دیگر، تجو بن گردش گروهی از دختران را در طبیعت به تصویر درآورده است (تصویر ۴). در این‌جا دیگر خبری از خانه‌های روستایی نیست و تجو بن با ترسیم یک درخت، پرندگان و خطوطی که تداعی‌کننده تپه‌ها هستند، فضای طبیعت را نشان می‌دهد. در نیمه سمت چپ تصویر زیراندازی است که شش نفر بر روی آن نشسته‌اند و چهار نفر دیگر با کیف و سبدهایی در دست، کنار آن ایستاده‌اند. بر روی زیرانداز پارچه، لیوان‌ها، بشقاب‌های غذا و نان به چشم می‌خورد.

در این‌جا نیز عدم رعایت عمق‌نمایی و زاویه‌دیدهای تلفیقی نموده‌هایی از شفاف‌بینی هستند که به خوبی همه عناصر موجود را مقابل چشمان بیننده قرار می‌دهد. زیرانداز و بشقاب‌ها از زاویه دید بالا طراحی شده‌اند و شخصیت‌ها از نمای روبه‌رو به صورتی که هیچ‌یک جلوی دیگری را نگرفته‌است. در این نقاشی، نوع پوشش دخترها با اثر قبل تفاوت دارد و لباس‌های سنتی جای خود را به بلوز و شلوار داده‌است و دو نفرشان هم عینک‌هایشان را روی سر قرار داده‌اند. این نکته‌های ظریف که حاصل دقت و توجه تجو





تصویر ۵: دختران هندی به فضا می‌روند (URL3)

چه اندازه از محیط و تصاویری که دریافت می‌کند تأثیر پذیرفته و آن‌ها به صورت خودآگاه و یا ناخودآگاه در آثارش نمایان می‌شوند. تأثیرات فرهنگ بصری در آثار تجو بی‌نهایت متنوع هستند، از نوع نقش‌های روی پارچه‌های هندی و فرم لباس‌ها گرفته تا نشانه‌های مذهبی، قهرمانان مردمی، ریتم زندگی روستایی و برداشت‌هایی از دوران گذشته که آن‌ها را با تمام وجودش درک کرده‌است، تمامی آن‌ها در جای جای نقاشی‌ها و طراحی‌هایش حضور دارند و مجموعه‌ای از این عوامل هستند که هویت فرهنگی و بینش تصویری تجو بن را شکل داده‌اند. حضور خدایان و نقش آن‌ها در زندگی هندوها بسیار

است به گفته‌های او درباره‌ی موضوع کارهایش توجه شود. او می‌گوید: «نقاشی‌ها درباره‌ی زندگی من هستند، چه آن‌هایی که اتفاق افتاده‌اند و چه آن‌هایی که در حین انجام نقاشی احساسشان می‌کنم. بسیاری از مردم از من درباره‌ی تصویر زنانی که در آسمان شناور هستند می‌پرسند (تصویر ۵). من این تصویر را به این دلیل کشیده‌ام که وقتی داشتم کار می‌کردم برنامه‌ای تلویزیونی درباره‌ی سانیتا ویلیامز<sup>۲۶</sup> (فضا نورد زن هندی-آمریکایی) دیدم. بعد از آن فکر کردم که چطور حتی دختران هندی هم به فضا رفته‌اند و او را به همراه سایر زنان، شناور در فضا تصور کردم. او چقدر دور رفته بود!»<sup>۲۷</sup>. همین اظهارات نشان می‌دهد که تجو بن تا



تصویر ۶: خدای برهما (عکس از آرشیو مینه‌هاز ماجوندار)



پشت یک ساختمان ترسیم کرده‌است. این خدا به احتمال زیاد «آگنی» از نمونه خدایان زمینی است. او خدای قربانی در ادبیات مقدس ودایی است که سه صورت دارد (طاهری و معاذالهی، ۱۳۹۰: ۹۶).

نقش دیگری که در این اثر می‌توان آن را متأثر از فرهنگ تصویری برآمده از هنرهای سنتی و دینی هند دانست، درختانی هستند که در بالای صفحه ترسیم شده‌اند. درخت همواره در فرهنگ‌های مختلف به عنوان یکی از کهن‌ترین نمادها مورد توجه و ستایش قرار داشته و دارد. هندوها نیز همه درختان را مقدس می‌شمارند و آن‌ها را می‌پرستند (دادور و منصور، ۱۳۸۵: ۹۹ و ۲۰۰).

در جهان اعتقادی انسان، درخت با وجود بی‌حرکی، نمادی از تولد، رشد و تکامل و به طور کلی زندگی دانسته شده است و جلوه‌های قدسی یافته، درخت از جنبه زندگی‌بخش بودن و باروری نیز تقدیس شده است. از کهن‌ترین گیاهان اساطیری درخت زندگی است و در اسطوره‌ها بر این باورند که درخت زندگی در مینو یا جایی دور از دسترس قرار دارد (افروغ، ۱۳۸۹: ۱۰۱).

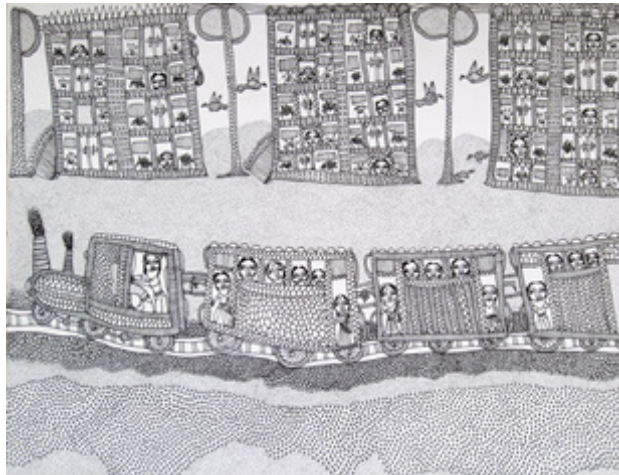
بنابراین درخت یکی از نقش‌های تکرار شونده در هنر هند است که نشانی از کالپ-وریکشا<sup>۲۹</sup> یا درخت زندگی است (دادور و منصور، ۱۳۸۵: ۲۰۰) و در آثار مختلف به شکل‌های متنوعی اجرا شده‌است. این درخت تجسمی است از درختان بومی هند، مانند درخت بانیان<sup>۳۰</sup> درخت ماهوا<sup>۳۱</sup>، درخت آشواتا<sup>۳۲</sup> و درخت خجاری<sup>۳۳</sup> که در منطقه راجستان رشد می‌کند. درختانی که تجو بن نقاشی کرده با تنه‌ای قطور و تاجی گرد هستند و با نقش‌ها و نقطه‌های ریز

اهمیت دارد و بخش عظیمی از هنر دینی هند به تجسم این خدایان اختصاص یافته‌است. بی‌گمان تندیس‌ها و تصاویر مذهبی کشیده شده، در ذهن تجو نقش بسته به طوری که او در نقاشی‌هایش خدایان محبوب هندو را با نگاهی شخصی به تصویر در آورده‌است. در یکی از این نقاشی‌ها خدای برهما<sup>۳۴</sup> دیده می‌شود (تصویر ۶). برهما در آثار هنر دینی هند به صورت انسانی با چهار سر و چهار دست مجسم شده که در دست‌های خود، کوزه، تسبیح، قاشق مقدس و نسخه‌ای از وداها را نگه‌داشته‌است. در افسانه‌های اساطیری، برهما از جام گل نیلوفری که از ناف ویشنو برخاسته ظاهر می‌گردد و هر سر او به یکی از چهار جهت فضا نظاره می‌کند (قرایی، ۱۳۸۵: ۱۰۳). چیزی که در نقاشی تجو جلب توجه می‌کند تعداد زیاد سرها و دست‌هایی است که او برای این خدا کشیده‌است، که شامل ده سر و هجده دست می‌شود و در بعضی از دست‌ها اشیاء نمادین قرار دارد. تجو بن کاملاً برداشت شخصی خود از آن چه را که بارها و بارها در نقاشی‌ها و مجسمه‌های مذهبی دیده به تصویر درآورده، بی‌آنکه برایش اهمیتی داشته باشد که در اصل چند سر و چند دست وجود دارد، بلکه تنها چیزی که در ذهنش مانده و اهمیت دارد این است که این خدا سرها و دست‌های گوناگونی دارد. این گونه بزرگنمایی‌ها که زاییده تخیل هنرمندان اوست، وجه تمایز آثارش از هنرهای سنتی و عامیانه مذهبی هند که طبق یک الگوی از پیش تعیین شده سنتی ترسیم می‌گردند را فراهم آورده‌است.

در همین اثر، خدای دیگری نیز در بالای سمت چپ تصویر دیده می‌شود، اما چون برای تجو بن اهمیت کمتری داشته، او را کوچک‌تر و با سه سر و دو دست



تصویر ۷: الهه دورگا (URL1)



تصویر ۸: قطار در حال عبور از شهر (از مجموعه مینه‌هاز ماجومدار)

او تمامی سطح کارش را با نقش‌ها و نقطه‌گذاری‌ها پر می‌کند و این کار سبب می‌شود بخش‌هایی را که سفید و ساده نگه می‌دارد دیگر فضای خالی یا منفی به شمار نیامده، بلکه بسیار پر انرژی هستند و فرم‌های مشخصی را نشان می‌دهند.

#### نتیجه‌گیری

آثار تجو بن از بینش عمیق او نسبت دنیای پیرامون و اتفاقاتی که در مسیر زندگی‌اش تجربه کرده، نشأت گرفته‌است. او نیز همانند همتایان خودآموخته‌اش، به سبب عدم آگاهی از قوانین عمق‌نمایی و پرداخت ذهنی به موضوع، شیوه‌هایی را در ترسیم اشکال به کار می‌گیرد که به صورت فطری و شهودی انجام می‌شوند. شفاف‌بینی در نقاشی‌های او فرآوردهٔ چنین عملکردی است، به همین سبب، هنگامی که بیرون و درون خانه برایش اهمیت دارد، هر دو را هم‌زمان ترسیم می‌کند و همهٔ شکل‌ها به روشنی دیده می‌شوند. او آن‌چه را نزدیک‌تر است پایین و آن‌چه دورتر است را در بالای صفحه می‌کشد، بی آنکه جلوی یکدیگر را بگیرند. وی، به این ترتیب بهترین استفاده را از فضای دو بعدی کاغذ می‌نماید و دید کاملی از رویداد مورد نظرش را پیش چشمان مخاطب قرار می‌دهد. بنابراین در آثار او، دو نوع شفاف‌بینی درونی و پله‌ای وجود دارد. بررسی‌های انجام‌شده نشان می‌دهد که فرهنگ تصویری هند تأثیرات غیر قابل انکاری بر آثار او نهاده و به آن‌ها هویتی ویژه بخشیده‌است. از نقطه‌گذاری‌های تزیینی گرفته تا شمایل خدایان هندو یا زنان فزانورد و ساختمان‌ها و قطار، همه دلایلی بر اثبات این امر هستند که محیط، آداب و رسوم و تمامی آن‌چه هنرمند خودآموخته، تجو بن، در آن فضا زیست می‌کنند، در

پوشیده شده‌اند.

نمونهٔ دیگری از تأثیرات مذهبی هند را می‌توان در تصویر (۷)، مشاهده کرد. در مرکز این طراحی خدا بانوی دورگا<sup>۲۴</sup>، قرار دارد که او را به خاطر شادی، محافظت و مادرانگی می‌ستایند. به باور هندوها دورگا شجاعت را در زمین می‌گستراند (Phillips, Kerrigan and Gould 2011: 93-94). در نقاشی‌ها و تندیس‌ها دورگا معمولاً سوار بر یک حیوان وحشی مانند ببر، شیر، پلنگ و یا کرگدن است و هشت دست دارد که ابزار نبرد و گل نیلوفر را گرفته‌اند.

تجو بن این الهه را به همان صورت با هشت دست کشیده که ابزار جنگی و گل در دست دارد و شیری نیز در پشت او ایستاده است. دو زن با پوشش سنتی در حال پیش کش کردن غذا هستند و در زیر پای الهه دورگا نیز ظرف‌های غذای نذری بسیاری دیده می‌شود. هندوها وقتی که در تصمیم‌گیری با شک و تردید روبه‌رو می‌شوند و یا برای کاری نیاز به کسب شجاعت دارند، نذرهای خود را به درگاه الهه دورگا تقدیم می‌کنند.

نشانه‌ها و تأثیرات فرهنگ تصویری هند در آثار تجو محدود به شکل‌های مذهبی نمی‌شود، بلکه هر آن‌چه در فرهنگ و جغرافیای هند که زندگی تجو در آن شکل گرفته، نشانه‌هایی از فرهنگ تصویری به شمار می‌آید از جمله خانه‌ها و وسایل نقلیه (تصویر ۸). فرهنگ تصویری هند سرشار از نقش‌های ریز و درشتی است که کل یک سطح را می‌پوشاند، از نقش‌های پارچه‌ها گرفته تا نقاشی‌های سنتی که کمتر فضای خالی‌ای در آن‌ها دیده می‌شود. این پر کردن سطوح که جنبهٔ تزیینی دارد، به خوبی در آثار تجو بن نمایان است.

تجزیه - تحلیل	بخشی از آثار تجو بن	تصاویری از فرهنگ هند
در نقاشی تجو بن درون آن‌ها خانه‌های کاه‌گلی روستایی نشان داده شده، گویی دیوارهای خانه از جنس شیشه هستند. خانه‌ها با راه‌هایی به یکدیگر ارتباط دارند و بیرون آن‌ها زندگی در جریان است.		
برهما در آثار هنر دینی هند به صورت انسانی با چهار سر و چهار دست مجسم شده که در دست‌های خود، کوزه، تسبیح، قاشق مقدس و نسخه‌ای از وداها را نگه داشته‌است. تجو بن برداشت شخصی خود را از این خدا ترسیم کرده با تعداد زیاد سرها و دست‌هایی که در بعضی از آن‌ها اشیاء نمادین قرار دارد.		
خدا بانوی دورگا نماد شادی، محافظت، مادرانگی و گسترش شجاعت می‌ستایند. او معمولاً سوار بر یک حیوان وحشی مانند ببر، شیر، پلنگ و یا کرگدن است با هشت دست که ابزار نبرد و گل نیلوفر را گرفته‌اند. تجو این الهه را به همان صورت کشیده و شیری نیز در پشت او ایستاده‌است.		
درخت یکی از نقش‌های تکرارشونده در هنر هند است که نشانی از کالپ-وریکشا یا درخت زندگی است و تجسمی است از درختان بومی هند درختانی که تجو نقاشی کرده با تنه‌ای قطور و تاجی گرد هستند و با نقش‌ها و نقطه‌های ریز پوشیده شده‌اند.		

جدول ۱: بررسی تطبیقی تأثیرات فرهنگ تصویری هند بر نقاشی‌های تجو بن (منبع: نگارنده، ۱۴۰۱)

- 4- Outsider art
- 5- Groundwaters: A Century of Art by Self-Taught and Outsider Artists
- 6-The Inner Eye: The Art of Ganesh Jogi and Teju Ben
- 7-Interpreting Visual Culture
- 8-A Companion to the Anthropology of India
- 9-Self-taught Art
- ۱۰- Raw Art/Art Brut: اصطلاح هنر خام نخستین بار در سال ۱۹۴۵ به وسیله نقاش فرانسوی، ژان دوبوفه (Jean Dubuffet) به کار گرفته شد. این اصطلاح، دامنه وسیعی از آثار را در بر می‌گیرد و به آفرینش‌هایی اشاره می‌کند که در دنیای پذیرفته شده هنر آن زمان قرار نمی‌گرفتند. هنرهایی همچون هنر کودکان، هنر روان پریشان و هنر خودآموختگان از

آثارش نمایان می‌گردد برای درک بهتر این موارد نمونه تصویری در جدول (۱)، ارائه شده‌است.

#### پی‌نوشت

\*با سپاس از خانم مینه‌از ماجومدار (Minhazz Majumdar)، نویسنده و مجموعه‌دار هنر عامیانه و خودآموخته هند که با در اختیار قرار دادن اطلاعات و آرشيو شخصی خود از عکس‌های تجو بن و نقاشی‌هایش سهم بسزایی در پیشبرد این پژوهش داشتند. بی‌شک بدون همکاری ایشان امکان دسترسی به این آثار فراهم نمی‌گردید.

- 1-Teju Ben/Behan
- 2-transparency
- 3-X-Ray

23- Darshan

24- Drishti

۲۵- Adivasi: آدیواسی اصطلاحی است که به قبایل بومی یکجانشین شده شبیه‌قاره هند اشاره دارد که ریشه‌های هند و اروپایی داشته و بیشتر آن‌ها پیرو مذهب هندو هستند.

26- Sunita Williams

۲۷ - متن کامل مصاحبه تجو بن در وبگاه زیر قابل دسترسی است:

www.aspatall-hospitall.blogspot.com/2013/08/interview-tejubehan-india.html2020/7/7

28- Brahma

29- Kalp-Vriksha

30- Banyan tree

31- Mahua tree

32- Ashwatha tree

33- Khejari tree

34- Durga

زیرمجموعه‌های هنر خام به شمار می‌آیند.

۱۱- Outsider Art: اصطلاح هنر بیرونی که به معنای هنر نامتعارف، هنر بیگانه و هنر در حاشیه نیز ترجمه می‌شود، نخستین بار در سال ۱۹۷۲ توسط منتقد انگلیسی راجر کاردینال (Roger Cardinal)، به جای هنر خام ژان دوبوفه به کار رفت. آثاری که در پیوند با این عنوان قرار می‌گیرند به وسیله افرادی خلق شده‌اند که هیچ‌گونه آموزشی در زمینه هنر ندیده و ارتباطی نیز با دنیای رسمی هنر نداشته‌اند.

12- folk art

13- naïve art

4 -Jogi Caste

15- Ganesh Jogi

16- Gujarat

17- Haku Shah

18 -Odhni

19- Delhi

20- Udaipur

21-Tara books

22-Drowning from the city

## منابع

- افروغ، محمد (۱۳۸۹). *نماد و نشانه‌شناسی در فرش ایران*، تهران: جمال هنر.
- دادور، ابوالقاسم و منصور، الهام (۱۳۸۵). *درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان* (چاپ دوم)، تهران: انتشارات دانشگاه الزهراء.
- شمیلی، فرنوش و کاتب، فاطمه (۱۳۹۸). «نقش آموزش نقاشی بر بهبود سازمان ادراکی افراد»، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، (۲) ۲، ۱۴-۴.
- طاهری، علیرضا و معاذالهی، بتول (۱۳۹۰). «موجودات و الگهان متکثر الاعضا در تمدن هند»، *مطالعات شبه قاره*، (۹) ۳، ۸۱-۱۰۴.
- قزایی، فیاض (۱۳۸۵). *ادیان هند*، مشهد: انتشارات دانشگاه فردوسی مشهد.
- والکر، جان ا و چاپلین، سارا (۱۳۸۵). *فرهنگ تصویری (مبانی و مفاهیم)*، ترجمه حمید گرشاسبی و سعید خاموش، تهران: صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.

## References

- Afrogh, M. (2010). *Semiology of Iranian Carpets*, Tehran: Jamal-e-Honar, (Text in Persion).
- Benedetti, J. M. (2008). *Folk Art Terminology Revisited: Why It (Still) Matters*, New York: Jefferson.
- Bhatti, S. & Pinney, C. (2011). "Optic-Clash: Modes of Visuality in India", In Isabelle Clark-Decès (Ed.), *A Companion to the Anthropology of India* (pp. 223-240), New York: Wiley.
- Bourdieu, P. (1993). *The Field of Cultural Production: Essay on Art and Literature*, Cambridge: Polity Press.
- Bryson, N. (1988). "The Gaze in the Expanded Field", *Vision and Visuality*, 1, 4-9.
- Cardinal, R. (1972). *Outsider Art*, New York: Prager.
- Cardinal, R. (2009). "Outsider Art and the Autistic Creator", *Philosophical Transactions of the Royal Society, B: Biological Sciences*, 364 (1522), 1459-1466.
- Charles Phillips, C., Kerrigan, M., Gould, D. (2011). *Ancient India's Myths and Beliefs*. New York: The Rosen Publishing Group.
- Chen, K., Morley, D. (1996). *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*, London: Routledge.
- Clark-Decès, I. (2011). *A Companion to the Anthropology of India*, New York: Wiley-Blackwell
- Dadvar, A., Mansori, E. (2011), *An Introduction to The Ancient Persian & Indian Mythology & Symbols*, Tehran: Alzahra University Press (Text in Persion).
- Davey, N. (1999). *Interpreting Visual Culture: Explorations in the Hermeneutics of the Visual*, London: Psychology Press.
- Dawson Varughese, E., Dudrah, R. (2016). "Introduction of South Asian", *Popular Culture*, 14 (1-2), 1-5.
- Dubuffet, J. (1973). *L'homme du Commun à L'ouvrage*, Paris: Editions Gallimard.

- Freeman, N. H., Janikoun, R. (1972). "Intellectual Realism in Children's Drawings of a Familiar Object with Distinctive Features", *Child Development*, 1116-1121.
- Gharaei, F. (2006), *Indian Religions*, Mashhad: Ferdowsi University of Mashhad, (Text in Persian).
- Henderson, K. (1998). *Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering*, Cambridge: MIT press.
- Majumdar, M. (2006). "The Inner Eye: The Art of Ganesh Jogi and Teju Ben", *The Folk Art Messenger*, 18 (2), 4-9.
- Menozzi, F. (2016). "Graphics of the Multitude: Reading Figure and Text in Drawing from the City", *South Asian Popular Culture*, 14 (1-2), 7-18.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*, London: Psychology Press.
- Postman, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. London: Heinemann.
- Russell, C. (2011) *Groundwaters: A Century of Art by Self-Taught and Outsider Artists*, New York: Prestel.
- Shamili, F., Kateb, F. (2019). "The Effect of Teaching Painting on the Perceptual Organization of Individuals", *Journals of Graphic Arts & Painting Research*, 2(2), 4-14, (Text in Persian).
- Taheri, A., - Maazallahi, B. (2012). "The Creatures and Divinities of Multiolied Organs in the Civilization of India", *Journal of Subcontinent Researches*, 3 (9), 81-104, (Text in Persian).
- Walker, J. A., Chaplin, S. (2015). *Visual Culture (An Introduction)*, Translated by Hamid Garshasbi and Saeed Kashmus, Tehran: Islamic Republic of Iran Broadcasting, (Text in Persian).
- Williams, R. (1981) *Culture*, London: Fontana.

#### URLs

URL1: <http://sgallerymustart.com>

URL2: <https://fineartamerica.com>

URL3: <https://patall-hospitall.blogspot.com>



ment, family conditions, growth, and even inheritance play a decisive role in forming the final artwork. The mental activity of the artist does not end here, throughout the creation of the artwork, he/she continues him/her active and creative movement. With every new event that occurs in the process of creating the work, he/she thinks of a new plan that is in sync with each other. The objective manifestations provide the necessary coordination and synchronicity and do not neglect the activity, discovery, and finding the appropriate and coordinated solution until obtaining the necessary result that satisfies (Shamili and Kateb, 2018). The effects of visual culture in Teju's works are very diverse, from the type of patterns on Indian fabrics and the shape of clothes to religious symbols, folk heroes, the rhythm of rural life, and impressions of the past that they have understood with their existence. All of them are present everywhere in her paintings and drawings and they are complex factors that have shaped her cultural identity and visual vision.

The presence of gods and their role in the life of Hindus is very important, and a huge part of Indian religious art is devoted to the embodiment of these gods. Surely, religious statues and images impress Teju's mind, so in her paintings, popular Hindu gods have been depicted with a personal perspective. The signs and effects of Indian visual culture in Teju's works are not limited to religious forms. Everything in the culture and geography of India where Teju's life has formed, are considered signs of visual culture, including Houses and vehicles. The visual culture of India is full of small and large patterns that cover entire surfaces, from fabric patterns to traditional paintings, where there is hardly any empty space. This filling of surfaces, which has a decorative aspect, is truly visible in Teju's works. She fills the entire surface of her works with patterns and punctuation. This

makes the parts that have been kept white and plain, not to be considered as an empty or negative space, but they are full of energy, and also show specific forms.

Teju Ben's works are derived from her deep insight to the surrounding world and the events she has experienced in her life. Similar to other self-taught artists, due to her lack of awareness of the laws of depth perception and mental attention to the subject, she naturally and intuitively uses methods for drawing shapes and composition. Transparency in her paintings is the result of such a function, which is why when the outside and the inside of the house are important to her, she draws both at the same time, and all the shapes are clearly seen. She draws what is closer on the bottom and what is further away, on the top of the page, without blocking each other, and in this way, she makes the best use of the two-dimensional paper space and gives a complete view of the event. She puts her sight in front of the audience's eyes. Therefore, in her works, there are two types of transparency, inner and stepped. The conducted studies show that Indian visual culture has had an undeniable impact on her works and given them a special identity. From dotted decorations to images of Hindu gods or women astronauts and buildings and trains, all are reasons to prove that the environment, customs, and everything that the self-taught artist, Teju Ben, lives in that, appears in her works.

**Keywords:** Self-taught Artist, Visual Culture, Transparency, Indian Painting, Teju Ben.

Self-taught art can be considered “Raw Art” or “Outsider Art”. “This art is different from folk art, which is created based on traditions and in relation to the culture of the society, and from simple painterly art, because it is original and spontaneous” (Benedetti, 2008: 113-114). And “most of these artists have created such works incognizant of the Western art’s well-known basic form and logic” (Cardinal, 1972: 55). “The self-taught artist is not described in terms such as psychopathology or unbridled creativity, instead they are recognized as “ordinary human beings” who depict culture from a unique perspective.” (Russell, 2011:19). Imitation or re-creation has little role in these works and their creators depict everything. The subjects, choice of materials and ways of transmission, rhythm, method of execution, etc., are completely personal and do not borrow from any artistic tradition, whether classical or contemporary art (Dubuffet, 1973). Studying the biographies and works of these artists shows many commonalities that can be considered as characteristics of self-taught artists. These features include:

- 1-They have not been educated in any kind of art, by any means, neither class nor books or movies. They have never had a predetermined plan to become an artist and they have no desire to be called one.
- 2-They usually start creating artwork at an advanced age, and after an unfortunate and shocking event that happened to them. After making artwork, they realize that it helps to feel better.
- 3-Not the result of the work, but The process of creation is important for them.
- 4-Canvas is not a necessary tool, because their materials and tools are always available for them, such as boards, cardboard, paper, boxes, and walls.
- 5-Usually, these people keep their work hidden, it has even been seen in some cases that they destroy their work after finishing.
- 6-Self-taught artists are accidentally

discovered and introduced by another person who is usually a trained artist.

Transparency is one of the most interesting common features between children’s and self-taught paintings, which represents everything they are aware of, even if they are not visible. Freeman and Janikoun (1972) in their research on children’s drawings point to two types of Transparency. The first one is depicting things that exist, but cannot be seen, and the second is that shapes are not hidden behind each other.

There is a distinct type of dealing with the subject in the paintings of self-taught artist, where he/she simultaneously depicts the outside and inside of persons and objects. This is similar to the children’s drawing, which is called transparency or X-ray. Of course, transparency is not only limited to showing the internal contents but also includes all parts of the image, so that the different and hidden parts are drawn completely.

Transparency is the result of drawing shapes and subjects by the mind. A similar vision can be seen in traditional Indian paintings. Transparency is a fundamental element in all of Teju’s paintings and the structure of her drawings remains the same, regardless of the tools she uses. In her works, both types of transparency can be seen. She draws inside and outside of houses at the same time, and nothing is hidden from vision. Not to comply perspective rules and the integrated view are manifestations of transparency, which puts all the existing elements in front of the viewer’s eyes.

The unique, powerful, and stimulating works of Tajo Ben express the innate human desire of creating. Teju often portrays herself in her works and takes direct inspiration from things around her, like home, children, and even Hindu thoughts.

The system of vision, the structure of the mind, matters related to the social environ-

## Investigation of Transparency and the Impact of Indian Visual Culture on the Paintings of Self-taught Artist “Teju Ben”

### Abstract:

A self-taught artist creates works away from cultural and educational pressures and their works are free from complex techniques. These works are considered a quick reaction of their creators' spirit and a perfect example of artistic originality; because of that in recent decades, self-taught art has been noticed in the Art world. The wonder of self-taught artists' paintings is that they are both unique and very similar at the same time. Therefore, many of their structural characteristics and values are common. On the other hand, part of the uniqueness of individual characters is caused by the indirect recognition of the culture that leads to diverse themes and forms in these works.

Teju Ben is a self-taught Indian artist whose paintings are similar to other self-taught painters in terms of simplicity expression, and at the same time, they also have differences that make them unique. One of the common structural features in the works of self-taught artists is “transparency”, which manifests in different ways. On the other hand, it seems that environmental and cultural influences have a significant role in the diversity of these works. This research aims to investigate how transparency and Indian visual culture appear in Teju Ben's paintings. The questions are: “In what ways has transparency been manifested in Teju Ben's paintings?”, and “How the Indian visual culture has influenced Teju Ben's paintings?”.

This study is a qualitative research that has been done by the descriptive-analytical method. Its information has been collected by the library method and observational tool. Finally, the questions were answered in a qualitative way by analyzing the collected information and describing some works of Tajo Ben.



### Marjan Mortazavi

Assistant Professor, Department of Architecture, Faculty of Architecture and Urbanism, Imam Khomeini International University, Iran.

[m.mortazavi@arc.ikiu.ac.ir](mailto:m.mortazavi@arc.ikiu.ac.ir)

Date Received: 2022-08-24

Date Accepted: 2023-01-08

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41449.1149

his left hand, he brings down the mace on the head of the wretched legendary creature, and blood flows down the beast's head and face.

The Confrontation between Good and Evil Usually, the element of contradiction and contrast has a prominent role in the creation of narrative and generally, it is considered one of the prominent elements of illustration and it enriches the subject and literary text, as well as it adds to the beauty and charm of the event and narrative in different ways. It also provides a suitable platform for creating a sense of suspense and excitement as well as increase attractiveness. The main part of Khavaran-Nameh is the battles and bravery of Imam Ali in the battlefields. Imam Ali, who has mythological aspects, is a symbol of goodness and all the good things that confront the creatures which are the symbol of corruption and evil. As mentioned, demons and mythical creatures are symbols of evil. The dragon is a legendary monster in the form of a reptile with wide wings and terrifying claws and teeth, and most of the time flames come out of its mouth and some people says his mouth is like the gate of hell by that reflect the depth of ugliness and abnormality. So the dragon is a symbol of demonic forces that try to destroy the good world and in Persian literature, it has been introduced as a manifestation of evil, ugliness and filth against gods and angels. on the other hand, Zulfiqar is the only forked sword and has miraculous power, it is one of the good symbols which Imam Ali fight dragons and other legendary creatures with.

### Conclusion

Therefore, what can be seen from the text of the narrations and stories of Khavaran-nameh, the subject of the paintings is the conflict between the two powers of good and evil and it shows that Ali is the symbol of an ideal and epic human being, which is shown as a great hero in the vast scene of

the battle of good and evil; and as a champion and warrior who is the epitome of goodness, sacrifice and bravery, he stands up against the world where evil forces live and protects people from misguidance, darkness and temptation of devils and demonic forces and guides them to happiness and eternal paradise. In fact, the correctness of these historical narratives was not the aim and according to the people of the past time, the dragons and other legendary and imaginary creatures in these stories were considered to be definite and unquestionable facts that were symbols of evil that had to be destroyed. In other words, the writers of the Khavaran-nameh, by adding reality to their legends, in addition to getting closer to the gods, are seeking to establish their own ideal world in which there will be no evil and demons, and all of them will be destroyed by the powers of good and truth.

**Keywords:** Khavaran-nameh, Imam Ali, Good and Evil, Epic Themes, Visual Elements, Iranian Painting.

them. Some other stories are generally far from historical truth and are pure legends which gradually emerged among the people of Iran due to the strong sincerity of this people towards Imam Ali (A. S.) and his inclusion in the ranks of national heroes. Like the story of his heroic deeds in the land of East, which we see in Khavaran-nameh. The oldest and most exquisite illustrated manuscript of Khavaran-nameh that has survived from past centuries, a very exquisite and valuable version, which fortunately is now kept in the Golestan Palace Museum in Tehran. This manuscript was illustrated in the city of Shiraz under the support of the Turkmens which was written by Mohammad Ibn Hesam-addin Khosfi Birjandi, known as Ibn-Hesam, in 22500 verses and in imitation of Ferdowsi's Shahnameh in the year 830 A. H. and according to researchers, it is the last important and remarkable imitation of Ferdowsi's Shahnameh.

#### **Painting of Imam Ali in the Battle with the Dragon**

This picture shows Imam Ali fighting with a dragon on a high hill. Imam Ali riding Doldol (his horse) with aura of fire around his head in the center of the image and the dragon can be seen under the feet of Doldol with its snake-shape body which extends from the bottom right to the left of the frame. Imam Ali that is riding Doldol, is galloping, holding the rein of Doldol with his left hand to control him and on the other hand, he hits the dragon's head with his right hand, which holds Zulfiqar. The dragon opens its mouth and screams in pain, and blood gushes from its head and face. Doldol, whose body is painted in pink color, has opened his four arms and legs and is galloping and his left hand has passed over the dragon's body, which somehow tells about his mastery over the dragon. In this painting, Imam Ali is shown in maximum dominance and power and he holds the reins of Doldol with one hand and guides it and

with his other hand, he hits the dragon's head with Zulfiqar.

#### **Painting of Imam Ali in Battle with Legendary Creatures**

In several paintings of Golestan palace paintings Imam Ali has been shown fighting with mythical and unreal creatures, among which the discussed painting is interesting and spectacular. In this painting, Imam Ali is riding Doldol in the center of the frame encircled by many strange and unreal creatures that are attacking and fighting him. These creatures, that have different faces, have been depicted in different postures; some of them are throwing stones and some of them are trying to attack Imam Ali or defend themselves with stick or mace in their hands. In this painting like most of the paintings in this manuscript Imam Ali can be seen with aura of fire around his head. He is riding on Doldol with a luxurious and blue clothe and is fighting with these imaginary and legendary creatures. He holds the rein of Doldol with one hand and with the other hand hits the head and the body of one of these creatures and spills their blood by Zulfiqar.

#### **Painting of Imam Ali and Malik in a Strange Place**

This painting is one of the few painting of Khavaran-nameh that shows Imam Ali inside a building and a closed space and not in an open space. The identity of this place is unclear as the title of the painting suggests and it is only a place for the meeting of the Imam Ali with two animals, one of which is a lion and the other is an imaginary and unreal creature that have appeared in this place. Here, Imam Ali, unlike the previous paintings that was in the scene of battle, is neither riding on a horse nor holding Zulfiqar in his hand; He has gone to confront those two beasts with the mace in his hand. Imam Ali still has strength and greatness even on foot and without sitting on a horse. He with an aura of fire on his head, with



## The Conflict between Good and Evil in Three Samples of Paintings of Khavaran-nameh

### Introduction:

In the history of ancient Iranians, two forces fought continuously. One is the power of light and brightness, which is the symbol of goodness and innocence, the other force of darkness that represents evil. The first force is the deity force and the second force is the demonic force. In many Iranian books, stories and legends, their idealistic battle can be seen. Among these works, Khavaran-nameh of Ibn Hesam is a valuable sample of the manuscripts of the Timurid period that was illustrated in the 9th century A. H. and it is one of the most prominent epic religious illustrated books which competently deals with the subject of good and its encounter with evil. What is important in this research is, how to make and to present the theme and narrative of the conflict between good and evil in the paintings of this original and surprising manuscript. The basis of this research will be based on historical, descriptive and analytical research, which is the collection of information in the library method and the description and visual analysis of the selected paintings is done by using the presented paintings based on the data matching and the results obtained from them.

### Khavaran-nameh

The manuscript of Khavaran-Nameh is an epic poem in which the legends and imaginary stories and the scenes of the fight and conflict of Imam Ali with demons and dragons and his bravery in battle and encountering legendary creatures and also the kings in the land of the East has been written. Among the Shiite, gradually, stories about Imam Ali have emerged, some of which are based on historical events, that is, his wars during the life of prophet Mohammad and during his caliphate and bravery. But steadily, story elements have been added to



### Mohammad Kazemi Rad

Instructor, Department of Painting,  
Faculty of Art and Architecture, Guilan  
University, Guilan, Iran.  
[kazemirad@guilan.ac.ir](mailto:kazemirad@guilan.ac.ir)

Date Received: 2022-08-28

Date Accepted: 2023-01-02

1-DOI:10.22051/PGR.2023.41536.1174

mapping in environmental graphics gives a detailed and enjoyable look and effect to the space, especially the urban environment, and attracts the audience to this space. Also, there are a range of video mappings used as personal and thematic items in parties.

As a result, using video mappings in different and diverse groups is one of the indicators of the improvement of urban spaces, and environmental graphics have a positive cultural and social impact on citizens and audiences. So, it is worth paying attention to and using in modern man's society.

**Keywords:** Urban Environment Graphics, Video Mapping (Projection Mapping), Lighting, Paul Virilio, Lev Manovich.

mapping in the environmental graphics of modern cities, this research has addressed the issue of how video mapping in modern urban communication can be effective as an art and medium. It is a qualitative research wherein analytical and descriptive methods have been used. It tries to examine the effect of video mapping and its appearance in 21st century environmental graphics based on the Paul Virilio's opinions and by reviewing reliable domestic and international sources and documents and searching on websites.

Le Manovich is a French philosopher in the field of technology and art, as well as a media artist and digital culture theorist. He concluded that video mapping is a fundamental factor in the development of the industry and the culture of a high-performing society as well as a large audience in the world. Virilio considers the man's perception of the environment is a daily and pre-determined understanding and states that the horizon of the human vision makes his understanding of the environment. He refers to man's understanding of geometric and non-geometric shapes before recognizing that shape. Thus, he draws attention to the things that apparently don't exist, not to those that do. In his opinion, this attention to the aesthetics of visible and invisible causes the emergence of noble and valuable works. Manovich also considers a work with a beneficial effect on the environment and the individual as a valuable work that can be a cultural work with influential and significant consequences. The findings showed that, according to the daily interaction of the citizen with the urban environment, cities are one of the most substantial factors affecting the citizens. In the 21st century, video mapping (with its historical background) can be an effective media in the fields of culture, social, advertising, decorations and even be personal. For example, in architecture, especially the architecture

of buildings, one of the main applications of video mapping is at night, that can be as considerable as at day. Virilio's theory invites people to observe spaces and negative spaces and anti-forms instead of forms and sizes, as well as positive space and form, and gives equal importance to them. Video mappings can also have an impactful use in the same way. Thus, Using the passive, physically active, or metaphysically functioning video mapping in cities can create a memorable and effective scene both at day and especially at night and attract not only present but also absent audiences from all over the world. In addition, in Manovich's opinion, the layers of the media are cultural and computerized, so in the cultural layer, so in the cultural layer, the computer layer affects culture and literature. Therefore, new arts like video mapping have an impact on our culture and environment, using it has a specific and positive effect on our lives and our surrounding environment.

The interactive feature of video mapping is one of the most influential and seminal features of video mapping in environmental graphics, which engages and interacts with the audience. Thus, the role of the audience is powerful and impressive in the video performance process. With further investigation, the video mapping usage divided into some pivotal groups like advertising, entertainment and recreational, educational, decorative, and thematic (personal) groups. The advertising is the most well-known area in this field. Corporate companies and reputable brands use video campaigns to reach a large audience at the venue and even outside the scope of the video campaign, where the audience is absent. We see more fun and entertainment in competitions, games and various events. Educational video mappings convey tips, messages, and lessons well to the audience and can also take on an interactive mode, which is more effective in didactic items. Decorative video

## Investigating the Role of Video Mapping in 21th Century Environmental Graphics Based on the Comments of Paul Virilio and Lev Manovich

### Abstract:

Historically, avant-garde artists have always used new technology, tools, and materials to express their vision. Currently, video mapping is a technology that, in terms of our time and the current media environment, may seem that digital culture and the framework of new media are its recent background, but video mapping has an older history. According to Paul Virilio, it is impossible to separate the history of visual display (from which video mapping is one of its new forms) from the history of artificial light, due to their technological affinity. Video mappings are one of the new and effective forms of environmental graphics in the city with a deep and old history. Simply, video mapping is a display of an image, movement and setting with sound and a specific concept in different aspects like cultural, social, advertising and amusement. Due to the importance of communication in modern cities, video mappings are so essential. Today, the use of urban video mapping to beautify and instill cultural, social, etc. concepts is considered a significant element in the development of modern technologies for society's communication, which quickly engages the audience in the message of the work and makes it last in the audience's mind. Unfortunately, the review of reliable articles and texts in domestic publications and books shows that no complete and specific research has done in Iran in the field of video mapping and their role and impact on environmental graphics and video mapping is a new topic in Iran. It is essential to better understand and research this matter in Iran according to the progress of this type of 3D specialization in the world and the increasingly progress of this technology. Based on the demand and necessity and considering the importance and impact of video



### Majid Fadaei

Assistant Professor, Department of Photography, Faculty of Visual and Fine Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran, Corresponding Author.  
[m.fadaei@au.ac.ir](mailto:m.fadaei@au.ac.ir)

### Rehane Salimian

MA. Student, Department of Graphic, Faculty of Visual and Fine Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.  
[reyhanehsalimian.78@gmail.com](mailto:reyhanehsalimian.78@gmail.com)

Date Received: 2022-10-02

Date Accepted: 2023-01-21

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41852.1191

achievements for the analysis of narratives. In this regard, we can mention the activist pattern. In the activist pattern, six cases are mentioned: the sending or stimulating actor, the receiving or benefiting actor, the active actor, the valuable object actor, the inhibiting actor and the helping actor. In this painting, Esfandiar is the active actor who takes action and goes to Arjasb's Palace. Since the actor can also include an abstract word, the freedom of the Esfandiar's sisters can be considered as a value object, which is the goal of the active actor. Also, the Esfandiar sisters themselves can be considered as receiving actors or beneficiaries who benefit from the active action of the actor. Also, Arjasb can be considered as an inhibiting agent, which is considered as a kind of obstacle for the active subject, namely Esfandiar. According to Propp, the definition of narrative is the change of an event from one part to another. He calls these changes events. In continuation of Propp's work, Greimas has tried to provide a simple and abstract model for the events. In these theories, the initial, middle and final part and the change and transformation formed around the destructive force, the dynamic element and the organising force are fixed. The first part of the narrative shown in this painting is Esfandiar's entry into Arjasb Palace. As it can be seen in the center of the image, the middle part includes the release of Esfandiar's sisters. Also, the last part of this picture, which is shown above and on the right, is the killing of Arjasb by Esfandiar. In this picture, the conflict between these two can be considered as an organising force. Also, the destructive force is not mentioned in this picture. Esfandiar's going to the palace to rescue his sisters, who were captured by Arjasb, and the conflict between the two of them, which ultimately leads to Arjasb death by Esfandiar, is the plot of this work. The findings of the research indicate that

the place of the narration is Roeeen Castle, and due to the multidimensional space, several times can be seen in the work. Also, from the point of view of the actors' model, it can be distinguished as active actor (Esfandiar), recipient actor (Esfandiar sisters), valuable object actor (Esfandiar sisters' freedom) and restraining actor (Arjasb). The sending actor and the helping actor are not seen in this image. In addition, we can mention about this work the initial situation: Esfandiar's going to the palace, the intermediate situation: freeing the sisters and the final situation of the conflict and killing of Arjasb. In addition, the battle of Esfandiar and Arjasb can be considered as an organising force. In general, the picture of the killing of Arjasb in Roeeen Castle by Esfandiar displays characteristics that provide the possibility of narratological analysis.

**Keywords:** narratology, Iranian painting, Herat school, Baysunghur Shahnameh.



and organized in order to answer the research question. Narratology is the study of the system governing narratives and revealing the internal relations and relationships governing the narrative. In the current study, the picture of Arjasb Being Killed in Roeeen Castle by Esfandiar has been analysed. The mentioned painting includes the plot and characters such as Arjasb, Esfandiar and his sisters. Arjasb kidnaps Esfandiar's sisters using trickery and captures them in his palace. In order to save his sisters, Esfandiar disguises himself as a merchant and enters Arjasb's Palace. After a fight with Arjasb, Esfandiar kills him and frees his sisters. Distinguishing between the text and the outside of the text is one of the fundamental principles of the analysis of narratives. In this regard, it is necessary to pay attention to these things: considering the material that constitutes the narrative, paying attention to the internal organization of the text and not outside the text (that is, the relationship between the text and its context) and answering the question, how does the text work? When the distinction between inside and outside of the text is considered, another distinction can be considered between the levels of analysis inside the text. This classification consists of the world of the story, the act of narration and the objectification of the text. The world of the story refers to the content. This content includes time and place, story, fictional characters, etc. In the painting in question, the plot is Esfandiar going to Roeeen Castle, freeing his sisters and finally killing Arjasb. The main characters depicted in this work are Esfandiar, and his sisters. The place where the story takes place is Roeeen Castle, where Esfandiar went to free his sisters from Arjasb. Based on the existence of multidimensional space in Persian painting, several different times are shown together in this work, which shows Esfandiar's entry into the pal-

ace to his battle with Arjasb and killing him. As it is seen in Persian painting, in this painting the subject is drawn from the top view angle and the painter has connected the outer and inner spaces with each other by using geometrical relationships and color. In this painting, relationships and geometric composition play a key role in unifying this work and influencing the audience. In fact, this feature can be seen in paintings with building elements, especially in the Herat school. As mentioned earlier, the main subject is depicted on the upper and right side, and because the main subject of this work is the killing of Arjasb by Esfandiar, the painter uses oblique lines to direct the audience's gaze to the main subject. With the use of diagonal lines that form the ruling lines of the painting, in addition to defining a suitable place for Esfandiar's two sisters in the work, the artist has given special importance to the main topic, the conflict between Esfandiar and Arjasb. It also shows the predominance of oblique composition due to the unstable position of Arjasb. While the painter has tried to show Esfandiar's firm determination by using the vertical doors that appear frequently. In this work, the type of use of the crossbars above the head acts as an arrow and directs the viewer's vision to the battle site. The chevron shape of each door (like the shape of a very elegant and innovative bridge) implicitly directs the viewer's eyes towards the climax of the incident (the battle scene). Each of the surfaces, while having complete purity and brevity, also carries its own appropriation of color and establishes a harmonious bond with each of the shapes placed next to and around it. The whole image is in balance with the subject and has mobility, and a unique combination of lines, patterns, colors and surfaces has been created in relation to an epic subject. The researches of Vladimir Propp and later Algirdas Julien Greimas had important

## The Study of the Painting of Arjasb Being Killed in Roeen Castle by Esfandiar from a Narratological point of view

### Abstract:

The works that are placed in the field of visual arts can be examined and studied with a narratological approach. In the realm of visual arts, Persian painting includes characteristics that make it possible to use the approach of narratology. One of the most important and interesting features of Persian painting works is the strong connection these works have with text and literature. Especially by examining the history of Persian painting, it becomes clear and more clear that Ferdowsi's Shahnameh has played a significant role in the formation of painting works, and in many aspects, the works of Persian painters are indebted to the epic poems of the Shahnameh. It seems that the Persian painter has turned the poems and meanings in the literature into visual elements and expressed them in this way. One of the prominent works in Persian painting is Baysunghur Shahnameh, which was illustrated during the time of Baysunghur Mirza. One of the most interesting pictures in this version is the picture of the Arjasb Being Killed in Roeen Castle by Esfandiar. It is necessary to examine painting works from the perspective of theories; therefore, the aim of the present study is to analyse this painting from a narratological point of view, and in this regard, it faces the question of how to analyse the narratological painting of Arjasb Being Killed in Roeen Castle by Esfandiar? The research method of the present study is descriptive-analytical. In this research, The Narratological Analysis of the Painting of Arjasb Being Killed in Roeen Castle by Esfandiar, has been investigated. Therefore, firstly, the approach of narratology is examined and then the work is analysed based on the structure of this theory. In this research, the information has been collected in a library



### Adham Zargham

Associate Professor, Department of Painting and Sculpture, College of Fine Arts, Faculty of Visual Arts, Tehran University, Tehran, Iran, Corresponding Author.

[azargham@ut.ac.ir](mailto:azargham@ut.ac.ir)

### Elnaz Dastyari

PhD. Student, Department of Art Research, College of Fine Arts, Faculty of Visual Arts, Tehran University, Tehran, Iran.

[e.dastyari@gmail.com](mailto:e.dastyari@gmail.com)

Date Received: 2022-08-27

Date Accepted: 2023-01-30

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41489.1164

they have repeatedly used or referred to the space. The average age of the majority of respondents is between 15 and 65 years old (86%). Finally, 93% of the respondents are natives of North Khorasan province.

### **Research results**

The results of the application of Kristeva's theory of intertextuality, along with the researcher's field observations and the results of the citizens' questionnaire, showed that in the investigated area, according to the researchers' field impressions, while there are some of the 26 graphic tools under investigation, predominantly, a unique identity of the application do not exist in space creation, identity creation and beautification (except for the limited use of statues and murals) and secondly, the citizens who use the space (repeated use of the space) have acknowledged the lack of inducing a specific identity from the graphic tools available in the city center. Meanwhile, it seems that the development of Bojnord city and especially the downtown, regardless of the cultural values of identity, cannot reflect the special narrative of Bojnord city over time, and the result of this is the physical development of the city uniform with other cities and far from the specific identity of the city. The continuation of such a trend will result in the development of the city becoming alien day by day to "Bojnord" and its cultural factors; what will grow the "new" Bojnord city against the "old" Bojnord without paying attention to it. According to the field impressions and observations made in the sample under study, out of the total of 26 graphic tools examined, 14 items are within the available range, out of which, only two items are "murals (in some cases)" and also "statues, Symbols and monuments (to some extent)", have a special identity. It is worth noting that many graphic tools are selected and placed in the environment according to environmental requirements. The design of these tools in accordance with the identi-

ty of the city can strengthen these existential needs, but the harmony and proportion between the set of graphic tools that are placed in a combined environment is another issue that deserves more attention and investigation. As mentioned in this article, since cities have a social and cultural identity and each city has its own values and traditions, preserving these things in the narration of the text and image of the city can be very effective. Therefore, paying attention to the issue of value and especially the values emanating from history and culture, which directly play a role in creating identity, remembering civilization and narrating, should be taken into consideration by urban planners and should be considered in urban development policy making. Also, environmental graphics with the aim of guiding, informing, beautifying, increasing communication and interaction and ultimately creating identity in this process (by emphasizing the adoption of an intertextual approach in order to highlight identity-making subjects and new and attractive narration) can facilitate many affairs.

**Keywords:** Identity, Text and Image Narration, Graphic Tools, Culture, Value, Bojnord.

art, culture, climate and weather, it can be very effective in narrating the city. In another case, these tools are only placed in the environment and have no role in the specific narration of the city, signs and boards which are the tools of advertising and their role is only as a place for various advertisements in the city environment, and as it was said, their visual role in the city is not taken into consideration and are only a place for advertising. In the sample under study, it can be seen that graphic tools are formed regardless of the identity of the city; Graphic tools that do not fit with identity, art, culture, localization, etc., do not play a role in the narration of Bojnord city and are only tools for advertising, in such a way that they don't even pay attention to the appearance of the city, the created disturbance and visual pollution.

The recent developments of Bojnord city and sometimes lack of attention to the use of identity issues in it have caused the historical and cultural identity of the city to receive little attention and the new developments of the city, alien to it, continue to grow. The development of these traditional values sometimes continues as a point in the historical places of the city (such as Mofakham complex), while the spread of cultural and historical values can flow throughout the entire fabric of the city. Understanding the current situation and people's understanding and experience of it, along with the traditional and past concepts of the city that still exist in the minds of many citizens of the city (even if the narration of text and images in the contemporary city does not correspond to it) is a subject that has gained the researchers' attention. In this way, the identity, culture and values and the role they can play in shaping the concepts, meanings and somehow "heterogeneous perception of the past, present and future" of cities will be the main topic of the present research.

### Research questions

Apart from what is mentioned under the title of "concepts of identity" in the context of our cities with the aim of avoiding the uniformity of the development of cities or distance from the categories of "non-identity" of cities, the present research tries to make the use of graphic tools in the Bojnord downtown a basis for investigation to pursue a central question: To what extent have the graphic tools used in Bojnord downtown (between the Mokhaberat intersection and Shahid Square) been useful in reflecting the city's identity with an emphasis on text and image narration?

### Research Method

This research has been conducted through a survey study and it tries to explore the way of manifestation and reflection of the city's identity in Bojnord downtown (between the Mokhaberat intersection and the Shahid square) with the descriptive-analytical method and based on the observation tools.

At the same time, the emphasis of the research is specifically on graphic tools effective in this manifestation, focusing on covering the discussion of the specific urban identity of Bojnord city. 26 graphic tools (including signs (guide signs, street names, provision of regulations, etc.), fences, hedge, murals, benches, etc.) have been examined, and at the same time, it has been tried to consider these elements by the researchers in the creation of identity. In addition, five core questions about the "narrative of text and image" have been asked by a random method and available samples, from a total of 50 people present in the study sample.

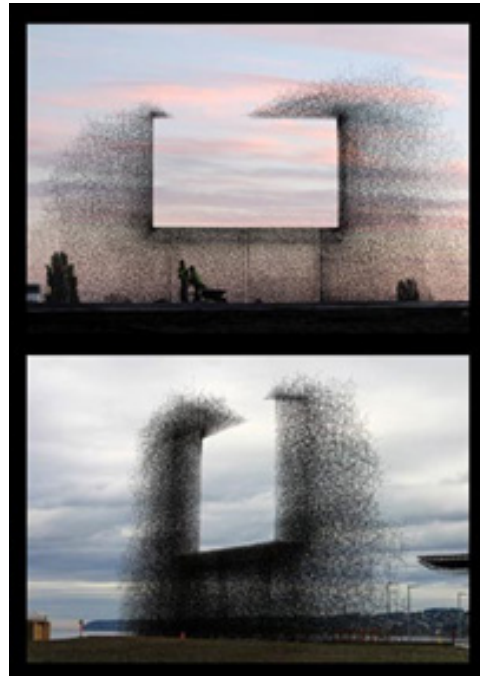
In general, according to the descriptive statistics of the research participants, out of the total number of 50 participants in the research, in terms of education, 37% have a diploma, 54% have a master's degree, and the rest (9%) have a doctorate or higher. 95% of the activists have admitted that



## The Narration of Text and Image and Promotion of Urban Identity with Emphasis on the Use of Graphic Tools (case study: Bojnord Downtown)

### Problem Statement:

The category of identity first includes areas such as Philosophy, Logic and Psychology, gradually, due to the fundamental developments in science and technology, the scope of identity topics was also extended to man-made environments. In simple terms, identity is a set of features and characteristics that distinguishes a place from other places. Identity includes the physical characteristics of the appearance and landscape and the vitality of the environment, which is understood from the environment with the presence of social activities and behaviors, ecological quality, natural environment, behavioral camps, collective memories and other effective contexts, and this non-fixed concept is formed and finally according to the inclusion of the mentioned dimensions, it includes a more complete conceptual dimension. Graphic tools can have different applications such as advertising and beautification, etc. Sometimes these applications are combined with each other and at the same time, in addition to being a suitable advertising tool, they also play the role of beautification and urban identity. The alignment of these goals causes the city to take on a proportionate image, and in this case, it can be said that graphic tools are involved in the narration of text and images and have been able to take a positive step in this direction. Sometimes graphic tools are used just to beautify and identify a part of the city so that the image of the city can be prepared according to the desired space; This space may be event-oriented and run for a short time in the city. Sometimes, a symbol based on the city's identity and narration is designed and implemented permanently in the city. Like urban furniture, which is another graphic tool, and if it is created according to the identity,



### Atefeh Sedaghati

Assistant Professor, Department of urban planning, Faculty of Art, University of Bojnord, Bojnord, Iran, Corresponding Author.  
a.sedaghati@ub.ac.ir

### Haniyeh Eshaghzadeh

Instructor, Department of Visual Communication, Faculty of Art, University of Bojnord, Bojnord, Iran.  
h.eshaghzadeh@ub.ac.ir

Date Received: 2022-10-03

Date Accepted: 2023-02-09

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41946.1192



form (Life Tree, Cypress, Flowers and Pot, Medallion desing - Corner, Micro Motif as a monograph), combined motifs(The combination of plant motifs with animals, The combination of plant motifs with inanimate motifs) and performance technique (Painting, Stucco, Sarooj] water-resistant [mortar, mirror work.(

These motifs include cypress trees, life tree, flowers and vase, micro motifs as a monograph, vine leaves, fruit, grape, wide leaves, flower and bush, rosette, artichoke leaf, small and big leaves, flowers and buds, palmetto leaves, ivy leaf. They are used in two realistic and non-realistic styles.

Repeating patterns in the form of arabesque, khitan, medallion desing-corner, bouquet, fit the architectural space including the circular space under the dome, columns, the main bases, arch and half arch, and cornice. After Islam, Kashan progressed during the Seljuk, Safavid and Qajar eras due to the presence of Kashi ministers; its art and culture flourished due to the residence of artists and scientists, and among other things, the efforts of Amir Kabir during his chancellorship. Also, during the Qajar period, the traditional architecture of this city had a significant growth and development. The decorations used in Kashan buildings are influenced by ancient Iranian art, Sassanid art, the influence of Safavid period paintings such as realism and the influence of Qajar nobility due to its connection with the West. due to hot and dry weather of Kashan and lack of water and vegetation, the artists of this region tried to solve it by using plant motifs and introducing living nature around their living environment.

**Keywords:** House, plant motifs, Kashan, Qajar.

ed during the Saljuqi and Safavid periods. The decorations used in the Qajar buildings of Kashan show the traditional effects or a combination of native values and western beliefs prevailing at the time and the impact and manifestation of economic, religious and cultural conditions. The historical buildings of Kashan are mostly related to the Qajar period and the ownership of these houses is mostly owned by the merchants and scholars. Often, the owners of the house were the founders of the house who lived there with their family and servants for generations. These houses have unique architectural decorations, most of which are inscriptions, plant, geometric and animal motifs. Considering the richness of decorations in these houses and also considering the disappearance of these valuable treasures that have identity, beauty, and originality, and the disproportionate copying of motifs, It is necessary to revive these original forms and motifs with research on this topic. The old houses of Kashan have a special architecture and many features that are formed based on certain criteria. These criteria are introversion, observance of the principle of hijab, preservation of privacy and neighborhood rights, observance of the principle of symmetry, observance of the principle of proportion, philanthropy and purity, principles of spatial hierarchy, organism, centralism, and functional classification. The purpose of this research is to analyze and classify the plant motifs of historical houses in Kashan. The questions are, what types of decorative roles are included in the historical houses of Kashan and in what categories do they fit? The research approach is qualitative and the method is descriptive and analytical, and the data collection is based on written sources, experts' assistance and field observation. The statistical population is the historical houses of Kashan, among which the houses with more prominent decorations

(the Abbasid house, the Borujerdi house, the Tabatabai house, and the Ameri house) have been examined. Sampling is purposeful and of the type of obvious cases. Many articles have been published about Kashan and in most of these cases, they have relied on the history, culture and architecture of Kashan. Most of the research and data collection methods in these researches were qualitative, library and field. In the meantime, the research on the decorations and motifs of the shell of the building, especially the plant motifs, which has not been addressed with a qualitative approach and descriptive-analytical method and targeted sampling method. The most recent articles include: Milad Bagh Sheikhi (2021), in the article "Study of Exterior Facade Decorations Qajar Buildings of Kashan City", analyzed and classified the motifs of the exterior of Qajar buildings in Kashan. Zahra Mohammadi Moin (2013), in the master's thesis "Review and study of wall paintings of religious places in Kashan (late Safavid and early Qajar)", has introduced religious places and investigated the aesthetics and stylistics of the murals of these places. Also, among the old books, we can mention the book *Merat al-Qasan*, which was written independently about Kashan, which was ordered by the ruler of Kashan, Jalaluddin Mirza Ehtesham al-Mulk, by Abdul Rahim Kalantar Zarrabi. Other examples are Kashan encyclopedia, which is about the Aryans and the Kashi people. Or the collection of the ups and downs of Kashan, which is narrated by others, as well as a collection of writings of travelers who traveled to Iran and described their memories. The findings showed that the plant motifs used in Kashan architecture can be classified into five categories: based on the way they are expanded (including Complete Motifs, Half Motifs, Quarter Motifs, and Repeated Motifs), style (Iranian-Islamic]abstract[, Western Naturalistic Motifs), expression of

## Visual Expression in the Plant Motifs of Qajar Houses in Kashan City (case study: Abbasian, Boroujerdi, Tabatabai, Ameri Houses)

### Abstract:

To Iranians, the house is a place of safety and comfort, invocation and birth, and according to this, cultural, social, ethical, economic, biological, and aesthetic aspects are considered in its construction. In the surviving buildings from the past, we can also see the traces of the desire of humans to decorate and beautify their living environment. After Islam entered Iran, Islamic culture, art and thought gave a new look to Iranian art without changing its identity. After Islam, the architecture in Iran was blessed with rich colors, design, elegance and unique precision. The motifs used by Iranian artists were not only used to decorate the building and were always formed based on special concepts. By choosing natural forms to be used in the building, the Iranian artist has created a connection between the material and spiritual world. In decorative motifs and components of Iranian art and architecture, the unity of the whole and the plurality of components prevail, and in a certain stage of its evolution, there are countless types of decorations and it can be seen from the internal and external walls of the building that they have priority over other architectural elements. In addition to the value and formal beauty, these arrays express the cultural and religious secrets hidden in them and shape the ideas and ideals that govern the intellectual atmosphere of society. In Iranian architectural decorations, the art of painting is inspired by nature and its surroundings. Kashan city is one of the ancient and historical cities of Iran, which dates back to prehistoric times. In the ups and downs of history, the city faces stagnation and the development of industry and commerce by being destroyed and rebuilt. At the beginning of the Islamic period, the Mongol invasion and the Afghan sedition caused the city to stagnate, and on another occasion, it was credit-



### Alireza Sheikhi

Associate Professor, Department of Handicrafts, Faculty of Applied Arts, University of Arts, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
A.sheikhi@art.ac.ir

### Amir Hossein Abbasi Shokat Abad

MA. Student, Department of Handicrafts, Faculty of Applied Arts, University of Arts, Tehran, Iran.  
amir.abbasi2sh@gmail.com

Date Received: 2022-09-08

Date Accepted: 2023-01-21

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41694.1183

in contemporary art, therefore, in order to answer the research question, the following achievements have been achieved. The free and informal nature of the Eidisazi motifs is rooted in its function, which can also be seen in the components and visual elements of the images. As the main element of the print structure, the line performs several tasks that have led to the creation of various visual effects on the viewer. The dominance of the line element is evident in the Eidisazi motifs and as the factor that separates the shapes from each other, it is also responsible for the lack of elements such as color. The lines of the design have found different expressive roles and have become the cause of darkness-brightness, texture, rhythm and patterning in these prints. The balanced connection of positive and negative levels, the creation of light shadows by linear stripes and black spots, the drawing and decorative texture and the varied rhythm of the lines have given a sense of dynamism and vitality to the images and served the performance and identity of non-courtly and popular art. The surface that is formed by the movement of the line in the space shows its most complete visual expression in Eidisazi when viewed from the front. In general, the surfaces in these motifs appear flat and two-dimensional. The predominance of non-geometric and free surfaces in the images of the prints have appeared in line with the informal and free nature of the themes. The motifs of Eidisazi have a balanced and often figurative composition, which are formed in a closed viewing angle, and its faces and figures have a general similarity; A similarity that is formed according to the aesthetics of the Qajar era and shows the type of coverings of the lifestyle of that period. As the dominant element of basmeh, human is generally located in the center or the most impressive point of the composition, and the way it is drawn emphasizes the power of design,

animal bodies are designed in diverse and dynamic forms, and strange characters and imaginary creatures are also in these images. It can be seen that the figures of evil creatures are often drawn by exaggerating the dimensions of the head. The print artist has carved various forms of simple figures with brief lines. Figures that are influenced by the popular Qajar style are short and relatively fat. The soft curves of the lines in drawing the figures and the folds and creases of the clothes and decorations convey a sense of life and reduce the passivity of the spaces. This way of working contrasts with the official subjects of the court and depicts the dynamics of life and beliefs of ordinary people and their popular traditions.

**Keywords:** Eidisazi, hand printing, visual values, Qajar era.

of pens, miniatures and oil paintings in the Zand and Qajar eras and religious curtains. The variety of motifs is such that you can see both goat and martial motifs, as well as religious and historical scenes and themes of everyday life. The Eidisazi pictures reflect the aesthetic appeal and taste of the people of the Qajar era. Unlike the official paintings of the court and nobility, which are rich and detailed, their obvious feature is considered. The lines in these prints are very simple and without complications or details. All in all, the patterns of Eidisazi are from the splendor of the nobility of the period, and the complexity of the designs has turned into simple patterns. What is beautiful and catchy at first sight in these images is their simplicity and harmlessness. This simplicity attracts attention not only when compared to the official and courtly art of that period, but it is also evident when compared to folk images (paintings of coffee houses, paintings on tiles, etc.). The narrative that exists in these forms is probably the result of the stories that are mentioned in coffee houses or gatherings of the messengers. Sometimes the design of the figures and objects do not have the correct proportion, but often the figures are expressive and represent the characters' bravery, oppression, anger and worries without any difficulty. The subjects of the images are often taken from folk stories such as Samak Ayyar, Amir Arslan, etc., or religious stories such as the martyrdom of Imam Hussein (a.s.), the story of Yusuf, etc., or mythological stories such as the stories of the Shahnameh or It is taken from everyday life and ordinary people without any stories or anecdotes. Eidisazi as a folk and traditional art that has been formed among the common people has never had a strong supporter. For this reason, our information about it is limited to the images obtained from the number of about 100 molds And unfortunately, most of them are damaged

or without birth certificates and titles. The aim of this essay is to introduce as much and better as possible this traditional heritage and folk art, which is done with the approach of structural analysis and graphic dimensions of the motifs of these works. Following this goal, the main question of the research is raised as follows: What are the visual characteristics and visual space of the Eidisazi motifs?

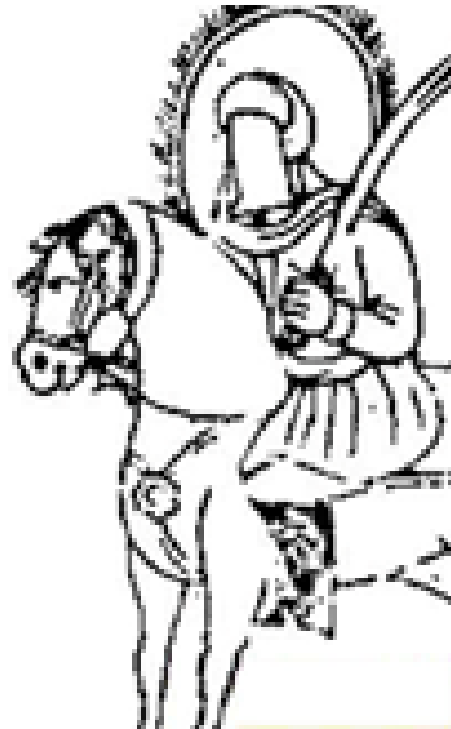
The history of research related to Eidisazi is summarized to the introduction of this type of printing, based on this, the present article also studies the structure of motifs and visual elements of Eidisazi based printing with a brief overview of previous achievements. The research method is descriptive-analytical, which is done by referring to documentary sources and viewing the images of these motifs. The statistical population is the number of more than 30 printed images of basmeh, which were obtained by referring to the above-mentioned records and the online gallery of the Children's Literature history Research Institute. The criteria for selecting the samples was based on the health of the remaining images and ease of access, and the works that had the greatest affinity in providing the goal and answering the research question were selected. The results of the research showed that as a type of traditional art, Eidisazi is a part of Iranian national identity and enduring heritage, whose visual values cannot be ignored despite its obsolescence. The motifs of Eidisazi are derived from the beliefs of the people of the era who gave importance to religious, literary, mythological themes and folk tales and displayed their thoughts in the form of simple and concise motifs. Eidisazi artist has tried to create the greatest impact on the audience with minimal facilities and has presented art that can be accessed and used by all classes and masses. Understanding the visual space of these motifs can play an important role



## The Revision of an Obsolete Heritage; A Description of the Visual Space of Eidisazi Motifs

### Abstract:

A Manual printing is considered one of the common techniques in the reproduction of art, in which the intervention of the human factor is very high. And most of its executive steps, such as design, preparation of printing media, printing and the operations after that, are done by hand. In manual printing, there is usually no customer, and it can be said that the result of the work is considered the final product. By printing and duplicating work, the artist can make cheaper examples available to those interested. Its different methods include hollow printing, embossed printing, level printing, silk printing, batik printing, etc. In this type of art, images are created indirectly and its methods are suitable for expressing the new and creative experience of the artist. The origin of hand printing in the world is related to the effect of hands stained with soot on the walls of stone ancient caves. Its first manifestations in Iran have appeared in the motifs of seals. The term used in Iran for basme with a wooden mold, has a long history. But what we know as Eidisazi was a type of traditional hand printing in the Qajar era. In which the artist would carve some decorative wooden molds with different subjects on paper and then paint the resulting images with ink or watercolor. These pictures were bought by Mullahs and Mullahbajis and were given as gifts to school students near Nowruz. Usually, the number of motifs and pictures of each print represented the academic years of the student receiving the gift. This art dates back to the end of the 12th century of Hijri and maybe older, but with the introduction of machine printing in the 13th century of Hijri, this art is declining. There was a lot of variety in the motifs and images of the Eidisazi, but these motifs were different from each other in terms of quality and were not uniform in terms of theme. Perhaps the Eidisazi designs can be found in the motifs



### Neda Shafighi

PhD., Department of Art Research,  
Faculty of Arts, AlZahra University,  
Tehran, Iran.

[neda.shafighy@gmail.com](mailto:neda.shafighy@gmail.com)

Date Received: 2022-08-23

Date Accepted: 2023-02-02

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41428.1144

instruments, more women are seen playing various string instruments (except Oud and Tanbur).

6. The Qanun player is shown only once, and that time, according to the standard gender stereotype, is a female musician.

In this research, thirty-four portraits of musicians have been studied. The instruments and gender of the musicians have been identified. Ney and Sorna instruments, Dayereh, Kamancheh or Ghezhak, Rubab, Oud, Tanbur, Seta, Sheshtai or Roohafzai, and Qanun, are present in the present collection. As much as the structure of instruments such as Ney, Sorna, and Dayereh is more straightforward, their design is also easier for painters. That is why half of the instruments in this collection are made up of these three. Also, the striking predominance of the presence of the Rubab compared to the essential instruments of old Persian music, i.e., Oud and Tanbur, indicates shifts in the typical instrument composition in this period (17th century).

The contribution of female musicians in this manuscript could be more impressive. Some instruments such as Qanun and Setar, which stereotypically are considered 'feminine' even today, are seen in the hands of women. In addition, if we exclude the three angelic beings, none of the Ney, Sorna, and Rubab players in this collection are women; and this confirms that men often played wind instruments in ancient times. At the same time, we see only one Dayereh musician in the image of a woman.

If this idea and method are used in the study and examination of a more significant number of paintings and manuscripts of the history of Persian art, perhaps it will bring more detailed results regarding the historical sociology of Persian music in terms of the gender composition of musicians. Although the number of images of musicians in this manuscript is significant compared to many others, we need a more

reliable and suitable statistical sample to consider the results as generalizable.

**Keywords:** Ancient Music of Iran, Organology, Mughal Painting, Iconography, Kanz al-Tuhaf, Art and Gender.

has been stuck in a kind of stagnation and decline, especially in the theoretical aspect. The study materials in this research are divided into two categories: primary research material and comparative sources. Comparative sources are those sources that will be used for the comparative analysis of the primary material. Numerous books, treatises, and manuscripts about Persian music contain valuable organological information.

The crucial premise of this research, in case of possible estimation and generalization of the gender structure of musicians to the entire musical culture of that time, is that painters did not act arbitrarily in deciding the gender of musicians of different instruments. Instead, according to their own experiences and the traditions of the musical culture of the time, they depicted the so-called 'masculine' instruments in the hands of male musicians and the 'feminine' instruments in the hands of female musicians. In the tradition of Persian painting, as well as the Indo-Mughal style, not only often are the time and place of the events not precisely known, but the identity and gender of the figures could hardly be determined only by the face. An exquisite copy of Divan of Hafez is held in the British Library under Or. 14319 is the primary material of the present research. Its creation and completion took place between the end of the Timurid era and the middle of the Safavid era, first in Herat and then in the Mughal court of India. What doubles its value and significance in organological studies are the images of the musicians. These images are depicted in the decorative zones in the margins of the poems. Due to the general inaccuracy of painters in drawing details, it is only possible to partially match the rigid descriptions of the ancient musicology with the paintings drawn by the painters. However, in general, the instruments of this collection are divided into several general groups and

**subgroups:**

**Group 1**

Wind instruments, including:

- a) Ney (mizmar) and similar instruments (without reed);
- b) Sorna and similar instruments (with reed).

**Group 2**

Percussions: Dayereh

**Group 3**

Bowed instruments: Kamancheh (fiddle, with or without a bow) and similar instruments.

**Group 4**

String instruments, including:

- a) Rubab with a vase-shaped bowl similar to a tulip flower;
- b) Oud, Tanbur, and similar instruments;
- c) Qanun.

It is peculiar that out of the relatively large number of string instruments in this collection, only one example can be matched with our knowledge about the Oud, an essential instrument in ancient Persian music. Therefore, it can be assumed that the creation of the illustrations in this manuscript took place at a time and place when the Oud gradually lost its importance compared to other string instruments, such as the Rubab, and diminished. Among the 34 musicians that we see in the illustrations of this version of Divan of Hafez, about 71% are men, and 29% are women. In addition, in this version:

- 1.If we exclude the musicians depicted in the image of the angels, all the musicians of the wind instruments (Ney and Sorna) are men.
- 2.Contrary to the widespread belief that Dayereh players were once women, only one out of six are female.
- 3.About the musicians of bowed instruments, the creators have considered an almost equal share for men and women.
- 4.None of the five Rubab musicians are women.
- 5.Compared to wind and percussion

## The Instruments and the Gender of the Musicians in the Paintings of an Illustrated Manuscript of Divan of Hafez from the Mughal Court

### Abstract:

The general subject of this paper is an interdisciplinary study in the field of organology, considering ancient Persian music with a reference to visual narration in Iranian painting. In current research, two significant issues are specifically addressed: first, the identification of musical instruments in the marginal illustrations of an exquisite manuscript of Divan of Hafez; and second, research on the gender composition of the musicians in these paintings. Among the questions are: Generally, which instruments are depicted with how many repetitions and variations in these paintings? Which instruments are primarily in the hands of male musicians? Which are mainly in the hands of female musicians, and which are almost in the hands of both genders? By answering these questions, iconographical knowledge can be obtained based on the images of common or famous instruments at the time and place of the creation and completion of the aforementioned manuscript. As an implicit purpose, by analyzing the choices of painters in deciding the gender of instrumentalists, it is possible to try out hypotheses about the gender composition of musicians or produce new speculations in this field.

In historical musicology, the musicological studies of images and paintings are known as iconography or iconology. The scope of research in the historical sociology of Persian music has not yet expanded, and the collection of musical literature that has been provided by using visual narratives and considering them as texts has remained relatively poor. Organology is a large branch of musicology with a broad scope; therefore, considering the limited scope of an article and the multitude and variety of research topics, we have to choose a case study regarding the material and its limits. The reigning period of the Timurid dynasty (1370-1507) is of particular significance in musical studies. The music of Iran in the post-Timurid era (especially in some periods of the Safavid era) until the Zand and Qajar eras, in which a rebirth takes place,



### Sahand Soltandoost

PhD., Department, Department of Art Studies & Art History, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

sahand.soltandoost@gmail.com

### Mehdi Keshavarz Afshar

Assistant Professor, Department of Art Studies & Art History, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran, Corresponding Author.

m.afshar@modares.ac.ir

Date Received: 2022-09-01

Date Accepted: 2023-01-28

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41586.1175

In this way, in the first part of this article, the analysis of the visual narration of the story of “Zahhak: The Legend of the Serpent King” is discussed, and then, the perception of semantic implications from the visual media in this image is examined. In the other part, the structural analysis of the narrative is done, in order to analyze this image, hypothetical lines have been drawn in connection with visual elements and the relationship between these elements has been identified. In this way, two active and responsive parts were defined and the position of each element in these two parts was determined. Therefore, the layers of Shahnameh narrative in this painting are extracted based on two components: active and responsive part.

In this way, in the narrative analysis of “Zahhak: The legend of the Serpent King”, two active and responsive factors were identified, which are simultaneously with the narration of the story, these elements, which are parts of the trajectory of “Zahhak: The legend of the Serpent King”, with the constant variable of the visual expression of the story, which is the role of the horse. They have established a close relationship. In such a way that in the visual reading of the components of the composition of the picture from the painter’s point of view, the main core of the picture is drawn on top of the picture, in a way that dominates the role of other elements. The role of horse motif has also been introduced as an active factor in the story line of this narrative, which in the study of composition and colouring of this motif role, has connected with the responsive elements which are the scenes of the story. Therefore, the role of human elements has been introduced in this picture as a part of the responsive elements.

The results show that in the representation of hypothetical vectors in the illustration of “Zahhak: The Legend of the Serpent King”, this miniature is divided into two active and responsive parts, which connect the components of the picture horizontally,

vertically or diagonally. Therefore, the horse motif as an active factor gives shape to the components in the image. In the end, in extracting the layers of Shahnameh’s narrative in pictorial form, in addition to the represented visual elements of the story, attention has also been paid to the type of interactive elements in the form of two active and responsive agents.

**Keywords:** Narratology, Miniature, The Horse Motif, Tahmasabi Shahnameh, The Safavid Period.



analysis of one of Tahmasbi Shahnameh miniatures titled “Zahhak: The legend of the Serpent King”, and since one of the most used motifs in this illustration is the horse, therefore, this article emphasizes on this motif. In this article, taking into account that the essence of narrative studies is in the field of imagery, which is different from other visual fields of narrative, an attempt has been made to analyze and examine the image of Zahhak Mardosh, emphasizing the role of the horse motif.

Zahak Mardosh’s painting of Tahmasabi Shahnameh, which belongs to the Safavid period, is one of the examples of visual expression and narrative painting. Due to the abundant use of the role of the horse in this painting, the role of the horse has been emphasized in the analysis of its visual narrative. In this picture, which refers to the tying of “Zahhak” in a cave, it represents the story of “Zahhak: The legend of the Serpent King” in Ferdowsi’s Shahnameh from the perspective of visual media. The fact that a story can be told in different media is one of the basic claims of narratology, and in this article, he tries to analyze the visual narrative of this picture by examining two active and responsive elements in this picture.

In general, visual narration originates from the assumption that individual images are capable of evoking stories or implying meaning, but for storytelling in the strict narratological sense, a specific path must be determined, which can be achieved by creating semantic bases from two factors: the active and responsive. Therefore, in order to find semantic implications during the analysis of the narrative of visual expression, attention should be paid to this issue. So far, the studies on the visual format of narratives have been limited to studies on the structural composition and coloring and the relationship between the components of the visual elements of the image, and less attention has been paid to the concepts of the semantic implications of the images

based on the theories of narrative theory. Considering the few studies in this field, the necessity of research in this case requires that more attention should be paid to the discussion in this field.

In this way, the purpose of this article is to study the narrative role of the horse in the painting of “Zahhak: The legend of the Serpent King” by using visual cognitive narrative analysis to identify the two elements of the active and responsive parts and to identify the signs of the pictorial narrative and to find the visual semantic implications of the text of this story in this painting. This article is focused on the different way of expressing the visual meaning of this painting with the literary text of Shahnameh.

It should be noted that since one of the most widely used motifs in this painting is the motif of a horse, the motif of a horse is considered one of the important visual elements in relation to the semantic implications in the narration of this story. The nature of this research is of a basic type that has used the descriptive-analytical research method and examines the role of the horse in the painting of “Zahhak: The Legend of Serpent King” in the Tahmasbi Shahnameh. The aim of the research is to identify and analyse images and how they relate to the narrative text in Ferdowsi’s Shahnameh. In addition, in the context of the destination, a picture with the same title is considered in the Shahnameh of Shah Tahmasab. Finally, they are compared in two different mediums of Iranian literature and painting.

The research questions are: To what extent are the signs of the pictorial narration of the Miniature of “Zahhak: The Legend of the Serpent King” in Tamasabi Shahnameh compatible with the expressive signs of the Shahnameh? How has the meaning transformation in the process of transforming the text of this narration into a picture in the miniature of “Zahhak: The Legend of the Serpent King”?

## The Narratological Analysis of the Horse Motif in the Painting of “Zahhak: The Legend of the Serpent King”

### Abstract:

The nature of narratology in the field of picture, since it has a distinctive appearance compared to other visual areas of the narrative, is clearly different from other fields. The difference between a pictorial narrative, such as a painting or a miniature, and literary or cinematic narratives is in the momentary nature of its presentation. In such a way that there is no time sequence in their narrative. In a general definition, narratology is the study of narrative and narrative structure, as well as the methods that affect human perception when faced with it. The origin of narratology goes back to Aristotle's theories about the science of speech. Nevertheless, it is accepted that modern narratology was initiated by the Russian formalists, especially Vladimir Propp and Mikhail Bakhtin's theories of heteroglossia, dialogism, and chronology, first introduced in his book; *The Dialogic Imagination: Four Essays* (1975). In general, the narrative has been proposed as a description of two separate events, and theorists have been discussing the form and context of narratology for a long time.

Meanwhile, Tahmasbi Shahnameh is one of the most well-known collections of narrative paintings in Iranian culture and art, which has a strong link with the classical literature of Iran and expresses the stories and events of the Shahnameh in the form of pictorial narration. Tahmasabi Shahnameh illustrations are one of the examples of visual reading of the Shahnameh narration in the form of pictures. In this research, it identifies the path of transformation between pictorial text and literary text of Shahnameh through the narratological



### Elaheh Panjeh Bashi

Associate Professor, Department of Painting, Faculty of Arts, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
[e.panjehbashi@alzahra.ac.ir](mailto:e.panjehbashi@alzahra.ac.ir)

### Negar Najibi

MA., Department of Painting, Faculty of Arts, AlZahra University, Tehran, Iran.  
[negar.najibi@gmail.com](mailto:negar.najibi@gmail.com)

Date Received: 2022-08-25

Date Accepted: 2023-01-10

1-DOI:10.22051/PGR.2023.41458.1157

features of this medium by addressing the ancient instructive stories and more importantly revive the concepts and texts of rich Persian literary and Iranian culture. One of the unique features of this presentation is establishing a relationship between domestic and foreign audiences in the unlimited space of social media, which is a big step in this process, for example, by narrating the stories of Ferdowsi's Shahnameh, including the narration of the aforementioned story, artists will represent their apprehensions for a large number of audiences all around the world which also helps with the idea of reviving Iranian ancient stories. Based on what has been stated the above, the questions that arise in this article are: Can technology or more specifically video art be a suitable tool for narration in the present era, or in other words, will technology be an efficient answer for traditionalists who are against the correlation of new art with classic art? And how to narrate ancient stories through new media? With this purpose, this research is of descriptive-analytical type, and the results indicate that in the dynamic culture of the present age, by using new media, ancient written stories such as Shahnameh can be thoroughly presented to the audience. On the one hand, it can be seen that the interactive functions in retelling these traditions have not progressed, and on the other hand, it can be seen that the classical arts will not be able to bear the heavy burden of the changes and transformations of current society and the forgetting of the ancient national traditions, so it is necessary to examine the feasibility of technology to create new classic artworks and for more efficiency, for the purpose of this article, it is possible to retell the battle story of Sohrab and GordAfarid through video art which is a form of narrative. In any case, the phenomenon of technology has affected our society and daily life which will have a lot of consequences. Certainly, it is not possible to stay away from technology in today's world, but using it can even

be advantageous in cultural dissemination. Knowing the media of video art and the feasibility of using technology in order to narrate the mentioned story and examining the characteristics of the narration has helped the narrator or the artist to be able to use their creativity and their own point of view to create an original work with an ancient theme.

**Keywords:** Video Art, Narration, Battle of Sohrab and GordAfarid, Feasibility Study, Technology.

## Feasibility of Video Art Technology in Narrating the Battle Story of Sohrab and GordAfrid\*

### Abstract:

In this research, the battle story of Sohrab and GordAfrid has been investigated based on Walter Fisher's narrative theory and the feasibility of using video art. According to Fisher's narrative theory, rationality in all its forms is necessarily based on narrative. Due to the fact that narrative structures became a constant element in media works such as video art, in this process, retelling the untold stories of Iran, including the stories of Ferdowsi's Shahnameh, using the media of video art, has become more and more essential. The way of telling stories through video art can lead to effectiveness and familiarization of different age groups of society. In other words, narration is anything that tells or presents a story through text, image, performance or a combination of these. Hence, novels, plays, films, illustrated stories and even video arts are considered narratives. In addition, based on this almost unlimited variety of forms, narration is present in every era, place and society. Walter Fisher considered narrative as the basis of communication and looked at all communication as a narrative, so he presented the model of "human as a storyteller". Based on this theory, the author has tried to address the importance of the artist as a narrator. By using this theory and utilizing the developing technology of video, Iranian artists as contemporary narrators can tell their desired stories. With its storytelling feature, video art combines the logic of the story and narrative with the power of the artist's imagination, it invites the audience to watch a unique form of storytelling which combines ancient stories through a modern medium. According to the fact that most of the ancient Iranian stories have either remained untouched or have been subjected to shallow readings, the artist can use the



\*The Present Paper is Extracted from the MA. Thesis by Yasaman Bathaee, Entitled: "Explaining the Executive Process of Video Art in the Technological Narration of Ancient Iranian Stories".

#### Yasaman Bathaee

MA. Student, Department of Art Research, Faculty of Arts, AlZahra University, Tehran, Iran.  
yassamanbathaee@gmail.com

#### Zahra Rahbarnia

Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Arts, AlZahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

#### Maryam Keshmiri

Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
m.keshmiri@alzahra.ac.ir

Date Received: 2022-08-27

Date Accepted: 2023-01-21

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41464.1168

limitations. The possibility of interaction for the user is limited and allowed to step-by-step choices. In the branching narrative, the progressive and progressive steps during the game require the definition of the main and intermediate functions as a roadmap for the user to expand the level of his involvement and choices and enter the desired path and the narrative in it. As seen in the structural analysis of the Mortal Kombat computer game, the narrative process from the beginning of the first period to the eleventh period and the add-on package ends with the final choice and freedom of the user in selecting the final fate and deciding on the victory of Shang Song or the God of Fire. The proposed structure of a combination of the structure of interactive computer games is described below:

In this structure, the stages of the computer game take place sequentially (A, B, C, etc.), in each stage one or more progress (P) can be defined, each progress includes several core functions. (f1, f2, and...) and users play by selecting actions (i) and informants (e), and core functions and then by selecting the function (catalyst) (C) that has core functions (f, f2 and ...) and by obtaining the result of victory (R) it goes to the next stage. Reaching to the last stage is selecting the final fate and key characters and finishing the game by the users. The structure can be changed according to the narratives of the game and have more branches, the stages of the game, achievements, nuclear and intermediate functions or the number of profiles and informants can increase or decrease. In general, it seems that the narrative infrastructure in interactive games combined with interactive narratives may follow such a structure, thus by creating more paths in the narration flow, it exposes the users to more possible challenges. It makes the game more exciting and, more importantly, it creates more interaction between the game narrative and its actors and users. By proposing a structural

model for the analysis and optimization of computer games, while helping users, designers, and critics in this field, it is possible to express part of the necessary fields for a correct understanding with interactive narratives.

**Keywords:** Computer Games, Interactive Narrative, Narrative Structure, Roland Barthes.

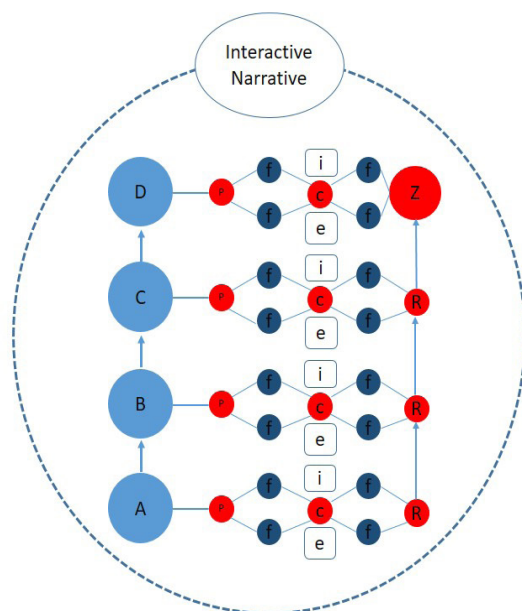


analyzed in order to identify a model for making computer games and to identify the audience as the action of the narration and its guide should participate through the helpers. In order to achieve the goals of the research, one of the first interactive computer games named Mortal Kombat is analyzed. This game contains a series of narratives with a fighting genre, created in a fictional world by ancient gods in eighteen realms. In the video game industry of the 90s, it not only influenced the formation of interactive media, but also contributed to the innovation and evolution of the fighting genre with its high-quality story and cinematic modes.

The main plot is the fight in Mortal Kombat game, and in the form of branching, there are two sub-plots that are dependent on the main plot, making the core narrative of Mortal Kombat computer game. Based on Roland Barthes' opinion, the core and catalyst functions, profile functions or actions, which are the prominent characters in each period of the game, and the

informants, the effective place and time in the narrative flow of each successive period of the game, are specified in the above table. And users (players) before starting the game by selecting one of the characters of the story, start their performance and activities under the fight. The achievement of victory has the main function of freeing the territory, conquering or combining the territory and becoming a hero, and the achievement of defeat includes the main functions such as conquest and death. Catalyst functions, in some periods of the game, are formed around the main functions. The profiles refer to the active characters and informants to determine the time and place in the narrative of each game period.

**Research results:** The proposed structure for interactive computer games is a combination of pearl narrative, branching narrative and narrative structure from the perspective of Roland Barthes, which includes progress, main, mediating, indexing and informative functions. Pearl narrative is a linear narrative and has its own



The proposed structure of the interactive narrative of computer games; A combination of narratives of pearls, branching and structuralism of Roland Barthes.

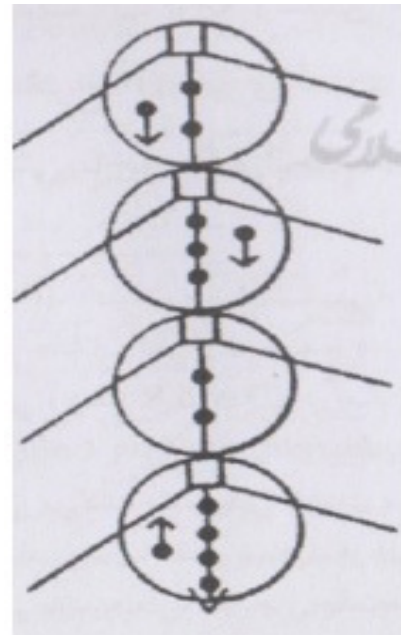
## Narrative Structure in Interactive Computer Games as Art

### Abstract:

**Problem statement:** Computer games are one of the latest achievements of communication technology that has a new approach in narration. Participation and the possibility of influencing the user by selecting two or more characters in the story narrative, not only has not removed this field from the traditional period and the linear course of narration in games, but has entered a new era with the introduction of its interactive narratives. Interactive narratives in computer games fall under the artistic trend, which, along with the importance of the aesthetic aspects of the narrative, tries to provide the fields of interaction with its story elements by providing an effective role in the formation of the story of computer games. Interactivity is one of the reasons for the penetration, attractiveness and high sales of computer games, and they believe that the interactivity factor separates video and computer games from other media. The role of the audience in forming the narrative is very broad. The narrative structure is also important in the formation of the audience's interactive relationship with the games. The present research, while explaining the role of interaction and the importance of interactive narratives in the structure of computer games, introduces its main elements.

**Research question:** This research seeks the answer to the question of how to provide a model for interactive computer games to give users an interactive form.

**Research method:** This descriptive-analytical research is based on the perspective of Roland Barthes in discovering the narrative structure and the three main levels of functions, actions and narration in interactive computer games are



### Sahar Ettehadmohkam

Assistant Professor, Department of Visual Communication, Faculty of Visual Arts, Shiraz University of Arts, Shiraz, Iran.  
S.Ettehadmohkam@shirazartu.ac.ir

Date Received: 2022-09-03

Date Received: 2023-01-17

1-DOI:10.22051/PGR.2023.41606.1178

combinational metaphors. In terms of unity, the repetitive designs such as damavand, lion, sword, yellow, and colours like blue show the Pahlavi emblem as coherent and unified. In this design, complexity is more important than unity. In the emblem of Britain, the substitutional metaphors are less than the combinational type. The combinational metaphors cause the unity of discrete parts or components.

For example, in the emblem of Britain, the helmet, the shield and the belt together evoke a royal body and there is less tension in finding the final destination. In this emblem, unity as a beautifying characteristic seems a little stronger than complexity. The results show that the discussion about beauty is not solely dependent on the harmony of the shape and form and colours of emblems or works of art. The conceptual and meaningful dimension also plays an important role in the distinguishing of beauty. The harmony of whole composition and holistic content is really determinant. The beauty of visual metaphors includes both harmony and complexity of formal and content aspects. The historical precedence of the design and construction of the emblem of Britain (from 1837 up to 1952), the structural similarities between the two emblems, reveals the possible influence of the second Pahlavi emblem from the of Britain, although in the design of both emblems, different components with historical, cultural and political themes are understood. Through the study of emblems, it becomes easier to identify the direction of their relation in the future due to important agreements and goals from structural, content and aesthetic aspects. Finally, the study of the royal emblems of two countries makes it possible to identify the perspective of the today goals and future covenants.

**Keywords:** Royal Emblems, Visual Metaphors, Beautifying Characters, Unity, Complexity.

the decorations of the Pahlavi emblem. Thistle (symbol of Mary's virginity and Christ's crown), Theodore's rose (symbol of the union of the houses of York and Lancaster) and clover (symbol of St. Patrick) are among the decorative elements of the British emblem. The rising sun in the center of the Pahlavi royal emblem is not seen in the British. The final difference can also be stated in the placement of two guard lions around the Pahlavi emblem and the placement of a unicorn and a lion in the British one. The second Pahlavi emblem has more hybrid creatures, while the unicorn is the only mythical creature of the British emblem. In the emblem of Britain, the helmet of the knights can be seen and it suggests a human whose body seems empty, while in the second Pahlavi one, it is more difficult to recognize such a thing due to the lack of leaves to suggest hair. The origin of metaphors in the second Pahlavi royal emblem shows the following purposes in order. Crown implies the material concepts such as royalty and kingdom power, shield states guarding the country and the sword indicates spiritual concepts such as the importance of Shiism. The lion shows the purposes such as protection, courage and Imam Ali (peace be upon him). Farvahar means divine and spiritual forces and indicates the Achaemenid period, phoenix (simurgh) states the cosmic and supernatural forces and suggest Sassanid era, Damavand implies the mythological and Pahlavi era of Iran. Blue, yellow, and red colours, respectively, choose the brightness and spirituality; wisdom and blessing; happiness and prosperity as their destinations. Origin of Metaphors in British Royal emblem show the purposes as follows: crown implies the spiritual growth and enlightenment, golden helmet indicates the Royal family and chivalry, standing lion means the king and guardian of the worldly force, the horizontal lion implicates the power of the kingdom, the unicorn indicates Christ and Patron, the belt shows the power-covenant and ascension to heaven, three horizontal lions

decision making- foresight, also is the sign of England, harp shows spiritual growth -Irish Gods and country, the Standing Lion indicates broad-handed and long-armed, also indicates Scotland, full shield; is a sign of Great Britain and the United Kingdom. Metaphor in white, red, yellow, blue, green, red and white colours, respectively, implies purity and innocence; lordship and virtue of ruling; The power of the sun and blessing-kingdom; spirituality-spiritual growth; life and immortality; The union of the kingdom (York and Lancaster houses in past and two other countries in present) is the destination. From the common purposes of the two emblems, the need to confirm religion, guarding and protecting, and the importance of the kingdom's power on earth, and the importance of the king are inferred. In the Pahlavi emblem, different historical eras and their unity are understood, while in the royal emblem of the United Kingdom, the united countries are more important than the historical period of England itself. The spiritual dimension is more prominent in the emblem of Britain. It is as if more universal concepts are needed to unite different countries. In the second Pahlavi emblem, the historical dimension is more specific, because the Pahlavi period brought together all the proud historical periods in the emblem. The results show that the similarities of structural features is greater than the differences between the two emblems. From a content dimension, the emblem of Britain is more fruitful in terms of the multiplicity of elements. The meanings of each of the elements in the emblems are affected by the political and religious conditions and the cultural and historical precedents of that country. The comparison of the beautifying characteristics, shows that the more visual metaphors, the more complex the design seems to be, and the audience faces more tension and more defamiliarization. The greater the unity or harmony, the greater the possibility of entering to the threshold of beauty. In the emblem of second Pahlavi, substitutional metaphors are almost equal to

## The Aesthetic Aspects of the Royal Emblems of the Second Pahlavi Period of Iran and Britain with Emphasis on Metaphors\*

### Abstract:

Considering the importance of metaphors in the design of the second Pahlavi royal emblem of Iran and Britain, the question is: What is the impact of visual metaphors on comprehending the final beauty of the two royal emblems? The goal and path is based on the analysis of structural elements to advance towards identifying the type of visual metaphors and their aesthetic features. It is a comparative research with a descriptive-analytical method that enumerates the similarities and differences. The method of data gathering is library information collection. The research approach is based on the theorists in cognitive and aesthetics field of research.

After considering several elements in the royal emblems of the two countries, the similarities between the two emblems are as follows: in the center of both emblems, the image of a shield can be seen, which consists of four parts. In the second Pahlavi emblem, the national signs of the Achaemenid, Sassanid, Islamic, Qajar periods can be seen around the first Pahlavi one. The British royal emblem also shows the image of the three lions of England in the first and fourth quarters. The Scottish standing lion also belongs to the second quadrant and the image of the Irish harp also belongs to the third quadrant. The use of crown and lion is also one of the similar points between both Iranian and English emblems. Both of them use mythical animals or hybrid creatures such as phoenix, Farvahar and unicorn. Both of them have supports or ribbons with a royal slogan placed in the below section of the emblems. Justice in the second Pahlavi emblem is like a divine gift to the king. In the British emblem, the kingdom is a kind of divine entitlement from God, which is given to the king as a judge. The differences are as follows: the emblem of Britain uses its belt and along with the buckle instead of hanging on the cross or Mary's ascension. It can be seen in the Pahlavi emblem by means of a chain, and also the vine leaves around the shield, the torpedo mouth arabesques, and the flower motifs are among



\*The Present Paper is Extracted from the MA. Thesis by Sajedeh Nikian, Entitled: "Analysis of the Aesthetic Effect of National Emblems of Six Countries According to the Cognitive Approach"

### Sajedeh Nikian

MA. Department of Art Research, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran.  
sajedeh.nikian@semnan.ac.ir

### Farideh Afarin

Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran,  
Corresponding Author.  
f.afarin@semanan.ac.ir

Date Received: 2022-09-28

Date Accepted: 2023-01-09

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41903.1190



## Contents

- **The Aesthetic Aspects of the Royal Emblems of the Second Pahlavi Period of Iran Britain with Emphasis on Metaphors** Sajedeh Nikian | Farideh Afarin (3-5)
- **Narrative Structure in Interactive Computer Games as Art**  
Sahar Ettehadmohkam (6-8)
- **Feasibility of Video Art Technology in Narrating the Battle Story of Sohrab and Gord Afarid** Yasaman Bathaee | Zahra Rahbarnia | Maryam Keshmiri (9-10)
- **The Narratological Analysis of the Horse Motif in the Painting of “Zahhak: The Legend of the Serpent King”** Elaheh Panjeh Bashi | Negar Najibi (11-13)
- **The Instruments and the Gender of the Musicians in the Paintings of an Illustrated Manuscript of Divan of Hafez from the Mughal Court**  
Sahand Soltandoost | Mehdi Keshavarz Afshar (14-16)
- **The Revision of an Obsolete Heritage; A Description of the Visual Space of Eidisazi Motifs** Neda Shafighi (17-19)
- **Visual Expression in the Plant Motifs of Qajar Houses in Kashan City (case study: Abbasian, Boroujerdi, Tabatabai, Ameri Houses)**  
Alireza Sheikhi | Amir Hossein Abbasi Shokat Abad (20-22)
- **The Narration of Text and Image and Promotion of Urban Identity with Emphasis on the Use of Graphic Tools (case study: Bojnord Downtown)**  
Atefeh Sedaghati | Haniye Eshaghzadeh (23-25)
- **The Study of the Painting of Arjasb Being Killed in Roeen Castle by Esfandiar from a Narratological point of view**  
Adham Zargham | Elnaz Dastyari (26-28)
- **Investigating the Role of Video Mapping in 21st Century Environmental Graphics Based on the Comments of Paul Virilio and Lev Manovich**  
Majid Fadaei | Rehane Salimian (29-31)
- **The Conflict between Good and Evil in Three Samples of Paintings of Khavaran-nameh**  
Mohammad Kazemi Rad (32-34)
- **Investigation of Transparency and the Impact of Indian Visual Culture on the Paintings of Self-taught Artist “Teju Ben”** Marjan Mortazavi (35-37)



**Journal of Graphic Arts and Painting Research,  
Alzahra University**

Field of publication: **Art**

Vol. 5 No.9 Autumn - Winter 2023

Concessioner: **Alzahra University, Vice-Chancellor  
for Research**

Director in charge: **Dr. Parisa Shad Ghazvini**

Editor in chief: **Dr. Fatemeh Kateb**

Specialized Secretary: **Dr. Mansour Hessami  
Kermani**

### **Editorial board:**

**Dr. Efat Sadat afzaltousi**

Professor, Faculty of Art, Alzahra University

**Dr. Asghar Javani**

Associate Professor of Painting, Faculty of Fine Arts, Isfahan  
Art University

**Dr. Mansour Hessami Kermani**

Associate Professor of Painting, Faculty of Art, Alzahra

**Dr. Mohammad Reza Hassanai**

Professor, Department of Cinema (Motion Picture),  
Faculty of Cinema and Theater, University of Art

**Dr. Parisa Shad Ghazvini**

Associate Professor of Painting, Faculty of Art, Alzahra  
University

**Dr. Alireza Taheri**

Professor, Department of History of Art,, Faculty of Theories  
and Art Studies, University of Art

**Dr. Fatemeh Kateb**

Professor, Faculty of Art, Alzahra University

**Dr. Reza Mehrafarin**

Professor, Department of Archaeology, Faculty of Arts and  
Architecture, University of Mazandaran

**Dr. Mehdi Mohammadzadeh**

Professor, Department of Islamic Art, Faculty of Art and  
Architecture, Tabriz University of Islamic Art

**Dr. Afsaneh Nazeri**

Associate Professor, Department of Painting, Faculty of  
Visual Arts, Isfahan Art University

The review of the articles of this  
issue has been done by the members of  
the editorial board.

The articles do not necessarily reflect  
the views of the Journal of Graphic  
Arts and Painting Research and  
authors are responsible for the articles.

P-ISSN:2645- 6516

E-ISSN:2645-6524

**Executive Director:** Hamideh Arekhi

**Persian editor:** Dr. Narjes Monfared

**English translator:** Atefeh Hoseyni

**Logotype Designer & Cover**

**Designer:** Dr. Mitra Manavi Rad

**Page layout designer:** Maryam Tajik

**Address:** Vanak, Alzahra University, Faculty of Arts,  
Journal of Graphic Arts and Painting Research, Alzahra University  
**Journal site:** <http://arjgap.alzahra.ac.ir/journal>

This Biquarterly journal is published according to the letter dated  
18/9/1396 to No. 213044/18/3 of the Scientific Journal of the  
Ministry of Science, Research and Technology and also published  
on the basis of the license number 84721 dated July 11, 2012, by  
the Ministry of Culture and Islamic Guidance in cooperation with  
the Scientific Association of Visual Arts of Iran.