



دوفصلنامه پژوهشنامه گرافیک و نقاشی دانشگاه الزهرا
زمینه انتشار: هنر
سال هفتم، شماره سیزدهم، پاییز و زمستان ۱۴۰۳
صاحب امتیاز: دانشگاه الزهرا، معاونت پژوهشی
مدیر مسئول: دکتر پریسا شادقزویی
سردبیر: دکتر منصور حسامی کرمانی

هیئت تحریریه (به ترتیب حروف الفبا)

دکتر عفت السادات افضل طوسی، استاد گروه پژوهش هنر،
دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا
دکتر سید نظام‌الدین امامی‌فر، دانشیار گروه ارتباط
تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد
دکتر اصغر جوانی، استاد گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی،
دانشگاه هنر اصفهان
دکتر منصور حسامی کرمانی، دانشیار گروه نقاشی، دانشکده
هنر، دانشگاه الزهرا
دکتر محمدرضا حسنائی، استاد گروه آموزشی تصویر متحرک (انیمیشن)،
دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر
دکتر پریسا شادقزویی، دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر،
دانشگاه الزهرا
دکتر علیرضا طاهری، استاد گروه تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر
اسلامی، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر
دکتر مهدی محمدزاده، استاد گروه هنر اسلامی، دانشکده
هنرهای صنعتی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر میترا معنوی‌راد، دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده
هنر، دانشگاه الزهرا
دکتر افسانه ناظری، دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنرهای
تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان

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 می‌باشد.

این دوفصلنامه 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 می‌گردد.

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

نشانی نشریه: ونک، دانشگاه الزهرا، دانشکده هنر، دفتر
مجله پژوهشنامه گرافیک و نقاشی
تلفن: ۸۸۰۳۵۸۰۱ - ۲۱۰ نمابر: ۸۸۰۳۵۸۰۱ کدپستی:
۱۹۹۳۸۹۳۹۷۳
پست الکترونیکی: arjgap@alzahra.ac.ir
سامانه نشریه: http://arjgap.alzahra.ac.ir

دبیر اجرایی: حمیده آرخی
ویراستار فارسی: دکتر سعید محمد صبوری
مترجم انگلیسی: عاطفه حسینی
طراح نشانه و طراح جلد: دکتر میترا معنوی‌راد
صفحه آرا: مریم تاجیک

فهرست

- __ نقش نمادین گل لاله در منسوجات عثمانی با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی
- یاره ابراهیم حسن | فریده طالب‌پور | فریناز فرهود (صفحات مقاله ۴-۱۵)
- __ نمادشناسی نقشِ مهارِ مارهای درهم تنیدهٔ جیرفت به دست انسان
- محدثه السادات اسدی | شمس الملوک مصطفوی | علی مرادخانی (صفحات مقاله ۱۶-۳۲)
- __ تایپوگرافی فارسی به مثابه رسانهٔ بصری پیام‌رسان از منظر اصول گروه‌بندیِ ادراکی
- محسن افروزی (صفحات مقاله ۳۳-۵۴)
- __ تنهایی زن در نقاشی دههٔ نود ایران؛ تحلیلی فلسفی - روان‌شناختی با تکیه بر آرای اروین یالوم
- کیوان انصاری | نسرين سيدرضوی (صفحات مقاله ۵۵-۶۷)
- __ تحلیل مؤلفه‌های دیداری تعاملی داستان‌سرایی خبری (مطالعه موردی گزارش اسنوفال از خبرگزاری نیویورک‌تایمز)
- منصور کلاه کج | فاطمه ابراهیمی (صفحات مقاله ۶۸-۸۶)
- __ کتاب‌های تصویری هزار و یک‌شب، بستری برای گفتگوی سنت‌های تصویری: مطالعه موردی کتاب‌های تصویری شهرزاد و عروس قصه‌گو
- نغمه خاوری‌نژاد | علی بوذری (صفحات مقاله ۸۷-۱۰۴)
- __ ظرفیت شناسی بصری فرم هنری مانگا و کمیک به مثابه ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای
- پرنیان شکاری | مرضیه حکمت (صفحات مقاله ۱۰۵-۱۱۸)
- __ نقش‌مایهٔ نیلوفر آبی و نقشهٔ شهرهای مدور ساسانی در نسبت با مفاهیم ایران‌شهری
- میثم روشنی | علی اصغر فهیمی‌فر (صفحات مقاله ۱۱۹-۱۳۴)
- __ متفاوت‌نومی در عناوین پیکتوگرافیک کتاب‌های تصویری کودک، بر اساس نظریهٔ قطب‌های مجازی و استعارهٔ یاکوبسن
- امیرحسین زنجانبر (صفحات مقاله ۱۳۵-۱۵۵)
- __ طراحی و اجرای اسباب‌بازی کودکان متأثر از نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل بر اساس دلالت‌های معنایی
- ثمره رضائی | عطیه یوزباشی (صفحات مقاله ۱۵۶-۱۶۹)
- __ تمثال حضرت علی (علیه السلام) در خزائن ملوک سلف
- هاجر سلیمی نمین | مصطفی گودرزی | بهمن نامور مطلق (صفحات مقاله ۱۷۰-۱۸۵)
- __ تأثیر نوشتار بر انتقال محتوای تصویری پوستره‌های آموزشی (مطالعه موردی: پوستره‌های حیات‌وحش صندوق جهانی طبیعت)
- بهاره معیری | سمیرا رویان (صفحات مقاله ۱۸۶-۲۰۰)

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۴-۱۵)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم و سوم با عنوان: "مطالعه تطبیقی طرح و الگوی لباس زنان در دوره‌های صفوی و عثمانی از منظر جامعه‌شناسی تاریخی" است.

نقش نمادین گل لاله در منسوجات عثمانی با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی*

چکیده

در طول تاریخ، بسیاری عناصر طبیعی به واسطه باورها به نماد و معرف یک فرهنگ بدل شده‌اند. از این میان می‌توان به گل لاله اشاره کرد که به تدریج به نقش‌مایه‌ای تزئینی در هنر عثمانی و در نهایت به نماد این امپراطوری بدل می‌گردد و نام خود را به باشکوه‌ترین دوران امپراطوری یعنی «عصر لاله» می‌دهد. هدف پژوهش حاضر واکاوی جایگاه نقش‌مایه لاله در منسوجات عثمانی با تکیه بر راهبرد جامعه‌شناسی تاریخی تدا اسکاچپول، یعنی جستجوی نظم علی در وقایع پیوسته تاریخی و اجتماعی است که با روش توصیفی-تحلیلی و با اتکا به داده‌های کتابخانه‌ای، متون و آثار تاریخی به آن پرداخته و در صدد کشف دلایل بازنمایی نقش‌مایه لاله در منسوجات عثمانی، به ویژه عوامل تاریخی و اجتماعی آغاز آن در دوران سلطنت سلیمان قانونی است. یافته‌ها نشانگر آن است که به رغم اقتباس نقش لاله از طبیعت، توسعه و تنوع آن در قالب نقوش تزئینی، به مرور آن را به گل محبوب سلاطین عثمانی و نمادی برای دربار آنها بدل کرده است و به دلیل حمایت دربار و به واسطه محدودیت کاربرد نقوش جانوری و انسانی، توسط سلیقه و ذوق هنرمندان، تنوع تزئینی یافته است و این منسوجات نقش و کاربردی تبلیغاتی به عنوان نمادی از قدرت و شکوه امپراطوری داشته‌اند. توالی تاریخ رخدادها در یک زنجیره علی، نشان می‌دهد که توسعه فتوحات عثمانی و شکل گرفتن یک حکومت چندقومیتی و چندزبانه و هویت جدید عثمانی به عنوان بزرگ‌ترین امپراطوری جهان و رقابت‌های سیاسی با اروپا و ایران شیعی و افزایش ثروت ناشی از توسعه سرزمینی به توسعه فرهنگی و اجتماعی عثمانی منجر گردید.

کلیدواژه‌ها: هنر عثمانی، گل لاله، نقش‌مایه، منسوجات، جامعه‌شناسی تاریخی

یاره ابراهیم حسن

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

yarahasan919@gmail.com

فریده طالب پور

استاد گروه طراحی پارچه و لباس، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

talebpour@alzahra.ac.ir

فریناز فربود

دانشیار گروه طراحی پارچه و لباس، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

f.farbod@alzahra.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۱-۱۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۸-۰۵

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.46801.1257

مقدمه

انحصار و مجازات‌های وضع شده برای خرید و فروش آن در خارج از پایتخت، این دوران به «عصر لاله»^۴ مشهور شد، این نقش در تمامی هنر این دوران رخنه کرد و به عنوان گل محبوب و مورد توجه سلاطین و به مثابه نمادی از قدرت و سلطنت آنان به نماد امپراطوری عثمانی بدل شد.

لذا نقش‌مایه گل لاله در منسوجات دوره عثمانی را نمی‌توان تنها به عنوان یک عنصر تزئینی یاد نمود، بلکه باید به عنوان نمادی از فرهنگ و هنر این امپراتوری دانست که ارتباط محکمی با ارزش‌ها و معانی عمیق مرتبط با زندگی اجتماعی و فرهنگی آن دوران دارد. اما چگونه یک نماد به چنین جایگاهی دست یافته را نمی‌توان تنها پدیده‌ای هنری دانست و باید با توجه به بستر سیاسی و اجتماعی آن دوران به دلایل ارتقای این نقش و کارکرد منسوجات توجه نمود. این مقوله، مورد پژوهی مقاله حاضر را تشکیل می‌دهد که قصد دارد تا با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی و با اتکا به روش‌شناسی تدا اسکاچپول^۵، جامعه‌شناس آمریکایی، به این سوال پاسخ دهد که چه پیوستاری از وقایع تاریخی و اجتماعی زنجیره علی‌البدل شدن نقش‌مایه گل لاله به نمادی برای سلاطین عثمانی را شکل داده و با توجه به شرایط سیاسی-اجتماعی دوران سلطان سلیمان قانونی، دلایل مهم کاربرد نقش گل لاله بر روی منسوجات درباری این دوره چه بوده است.

پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش حاضر دو مقوله مجزا را در بر می‌گیرد؛ تحقیقات در زمینه منسوجات عثمانی که شامل منابع اصلی همچون کتاب پاتریشیا بیکر (۱۳۸۵)، «منسوجات اسلامی» است که به بررسی کلی و سیر تاریخی این منسوجات می‌پردازد و غالب تحقیقات جدید از جمله سوکره یوکسل (۲۰۱۷)، «سبک ترکی: طراحی لباس و پارچه عثمانی در مینیاتورهای قرن شانزدهم» به رابطه سبک هنری دوره عثمانی و نقوش منسوجات آنها و یاردیمچی (۲۰۰۱)، «لاله در هنر ترکی» و گوموزر (۲۰۱۱)، «تأثیرپذیری طرح‌های نساجی معاصر ترکیه از پارچه‌های دربار عثمانی در قرن شانزدهم» و مقاله مشترک او با منک (۲۰۲۰)، الگوهای طراحی پارچه در هنر مینیاتور عثمانی که همگی آنها به نقوش منسوجات دوران عثمانی و به ویژه نقوش گیاهی آن پرداخته‌اند. در تحقیقات ایرانی نیز در غالب موارد موضوع پژوهش معرفی نقوش منسوجات عثمانی یا مقایسه تطبیقی آنها با دوره مقارن خود یعنی صفویان ایران بوده

صنعت نساجی عثمانی وامدار میراث امپراطوری بیزانس در تولید ابریشم و بافت پارچه شد؛ اما وجه تمایز مهم آن از بیزانس، دگرگونی در نقش‌مایه‌های مورد استفاده در منسوجات عثمانی بود. برخلاف بیزانس که منسوجاتی ملهم از سنت ساسانی ایران و نقش‌مایه‌ها و ترکیب‌بندی مدالیون‌ها را به همراه نقوش گیاهی، جانوری و همچنین نمادها و شمایل‌های مسیحی را بر خود داشت، سنت عثمانی بنا بر اعتقادات مذهبی حکمرانان آن، نقوش انسانی و جانوری را طرد نمود و تنها از نقوش انتزاعی و گیاهی در منسوجات خود بهره برد. منسوجات برجای مانده از این دوره با زمینه‌های الوان و نقش‌مایه‌های زربفت و یا روشن‌تر نقش‌مایه‌های گوناگونی همچون آیات قرآن، چیتمانی، هلال برگرفته از مملوکیان و نمادهای گیاهی همچون گل‌های انار، میخک یا قرنفل، رز و به ویژه لاله را در قاب‌های تزئینی نشان می‌دهد.

حضور نقش‌مایه لاله بر روی برخی از نمونه‌های منسوجات، به ویژه پارچه‌های مورد استفاده سلاطین عثمانی و فراگیر شدن این نقش‌مایه در جواهرات، فرش‌ها، کاشی‌ها و وسایل تزئینی، به واسطه طیف و غنای رنگی و شکوه فراوان خود به یکی از نمادهای محبوب و مورد توجه سلاطین عثمانی بدل شد. در نظر آنها این گل جذاب نمایشی از عشق، زیبایی و شادابی بود و آن را به عنوان نمادی از پیشرفت و افتخار می‌دانستند. طراحی‌های الهام گرفته از این گیاه تنوع بصری شگفت‌انگیزی دارد که نشانه ذوق هنری هنرمندان این دوره به‌شمار می‌رود.

پیوند میان این گیاه و زندگی مردم امپراطوری عثمانی به حدی بود که به مرور کاشت و نگهداری و توسعه این گیاه به یکی از سنت‌های شاهان و درباریان بدل شد. به فاصله صد سال از آغاز جنون لاله^۱ در زمان حکومت سلطان سلیمان قانونی^۲ (۱۵۲۰-۱۵۶۶) که این گل تنها برای او پرورش داده می‌شد، مورد تحسین مردم بود. نقش‌مایه گل لاله به‌عنوان نمونه‌ای ممتاز در برخی از منسوجات سلطانی این دوره به چشم می‌خورد، که توسط هنرمندان در کارگاه سلطانی در استانبول آفریده شده و به دلیل توجه به جزئیات در طراحی، در زمره با ارزش‌ترین منسوجات عثمانی قرار دارند. تا زمان احمد سوم^۳ (۱۷۳۶-۱۶۷۳ م.) و مقارن با دوران اصلاحات و توسعه فرهنگی و هنری عثمانی، پیوند میان حکومت عثمانی و دنیای غرب، به واسطه گسترش کاشت لاله و

است که از جمله آن می‌توان به مقالات رضا توسلی (۱۳۸۷)، «بررسی تطبیقی نقوش در منسوجات صفوی و عثمانی» و زارعی و مرادی بجستانی (۱۳۹۹)، نیز در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه تطبیقی منسوجات دوره صفوی و دوره عثمانی با تکیه بر منسوجات قرن ۱۵ تا ۱۷ موجود در موزه متروپولیتن و موزه ویکتوریا و آلبرت» اشاره نمود که محور اصلی آن بررسی ویژگی‌ها و روش‌های بافت پارچه‌ها و دسته‌بندی نقوش و مطالعه تطبیقی آنها است در دو پایان‌نامه کارشناسی ارشد آمنه علی‌بیگزاده (۱۳۸۹)، با عنوان «مطالعه تطبیقی زیبایی‌شناختی پارچه‌های صفوی و عثمانی» و مریم عمادالساداتی (۱۳۹۳)، «مطالعه تطبیقی آرایه در منسوجات دوره صفوی و دوره عثمانی»، بر ظهور نقش‌مایه گل لاله در منسوجات عثمانی دوران حکومت سلطان سلیمان و اهمیت و محبوبیت گل لاله در نزد سلاطین عثمانی و به عنوان عنصری از نمادهای سلطنتی تاکید شده و بررسی نمونه‌ها و جزییات طرح آنها و نحوه ترکیب‌بندی نقوش آنها بررسی شده‌اند؛ اما در این پژوهش‌ها به چرایی و چگونگی پیدایش نقش لاله در منسوجات عثمانی پرداخته نشده است.

اما از آنجا که در پژوهش حاضر تأثیر شرایط سیاسی، اجتماعی، فرهنگی پیدایش نماد گل لاله مد نظر است، از اینرو پژوهش حاضر رویکرد مبتنی بر جامعه‌شناسی تاریخی را اتخاذ کرده است. در زمینه جامعه‌شناسی تاریخی علاوه بر آثار مهم آنا گرین و کات تروپ (۲۰۱۶)، «خانه‌های تاریخ: خوانشی انتقادی از تاریخ و نظریه» که به تبیین پیشینه و جایگاه این روش پرداخته‌اند؛ محققان داخلی همچون وریج کاظمی (۱۳۸۳)، «جامعه‌شناسی تاریخی: روایت، تاریخ و جامعه‌شناسی» و اسمی جوشقانی (۱۴۰۰)، «بررسی زمینه‌های شکل‌گیری جامعه‌شناسی تاریخی؛ الزامات و کارکردهای آن» به بسط روش‌شناسی تاریخی و شیوه‌های مختلف تحقیق توسط آن پرداخته‌اند. تحقیقات زیادی نیز در زمینه‌های مختلف اجتماعی از جمله حقوق شهروندی و ساخت دولت و دیگر موارد به انجام رسیده است. در زمینه هنر نیز تحقیقاتی در زمینه دیوارنگاره‌های درباری دوره قاجار توسط رحمانی و حسینی (۱۳۹۹)، «جامعه‌شناسی تاریخی دیوارنگاره‌های درباری دوره قاجار» انجام شده و آنها را نتیجه روابط اجتماعی و سیاسی در سطح ملی و بین‌المللی دانسته است. اما به طور خاص در مورد نظریه جامعه‌شناسی تاریخی تدا اسکاچپول، ترجمه کتاب او در زمینه روش‌شناسی این گونه پژوهش‌ها در سال ۱۳۸۸ به فارسی ترجمه

و منتشر شده و از روش او در زمینه تحقیقات اجتماعی در زمینه انقلاب مشروطه و انقلاب اسلامی و در مورد هنر می‌توان به مقاله نصیری، آشوری و محمودی (۱۴۰۰)، «مطالعه نقش مایه اسارت در منسوجات دوره شاه طهماسب با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی تدا اسکاچپول» اشاره کرد که بروز نقش‌مایه اسارت در منسوجات صفوی را نتیجه انگیزه جنگ با گرجستان می‌داند.

روش پژوهش

این پژوهش بر اساس هدف، از نوع توسعه‌ای و بر مبنای ماهیت و روش، توصیفی-تحلیلی است که با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی تدا اسکاچپول انجام شده است. از دیدگاه اسکاچپول جامعه‌شناسی تاریخی، معرفتی عقلانی، انتقادی و خلاق با هدف شناخت ساز و کارهای تغییر و بازتولید جوامع است. جامعه‌شناسی تاریخی از میانه دهه ۱۹۸۰ انقلابی در جامعه‌شناسی ایجاد کرده است (Skocpol, 1984: 357). این رویکرد مجموعه‌ای از ادبیات پیرامون راهبردهای پژوهشی پدید آورده و یک مدل کلی و فراگیر برای توضیح در خصوص اولویت ساختار، عاملیت و احتمال در تبیین تاریخی شده است. رویکرد حاضر از مدل رویداد محور به عنوان یک منبع برای روشن کردن الگوی آن استفاده می‌کند و با استفاده از بازسازی تاریخی الگوهای تاریخی از طریق تفسیر کنش اجتماعی توضیح می‌دهد تا نقش عاملیت را مشخص کند؛ درحالی‌که غالب روش‌ها از طریق چارچوب تطبیقی به نتیجه می‌رسند؛ این رویکرد بر رویدادها و کنشگران اجتماعی تمرکز کرده و هر موضوع را در قالب فرآیندهای سیاسی و اجتماعی بزرگ‌تر بررسی می‌کند. برای اسکاچپول مفاهیم اجتماعی و طبقاتی موضوع تاکید نیست و استراتژی تحقیق او تفسیر مجدد روایت‌های تاریخی در قالب بافت تاریخی است و بر شکل‌گیری سیاست در چارچوب سیاست تمرکز می‌کند. منظور او از فرهنگ، معادل چهارچوب معنایی حول ساختار سیاسی است که در آن به شکل متغیری مستقل، ساختارهای معنا و عاملیت بازیگران اجتماعی را تغییر می‌دهد.

او در مدل خود یک مورد واحد را برای درک ساخت سیاست اجتماعی دنبال می‌کند و آن را در قالب یک فرآیند وابسته به شروط مختلف مورد بررسی قرار می‌دهد و سعی می‌کند تا تأثیرات بازخوردی ناشی از سیاست‌ها را بر ظرفیت‌های دولت و گروه‌های اجتماعی و اهداف هر یک از آنها دنبال کند (Skocpol, 1992: 85). این تغییر رویه نوع

کمال^۹، شیخ الاسلام دوره سلیم اول، در وقایع‌نگاری جنگ معروف خود در توصیف گروهی از سربازان عثمانی دارای سربند قرمز، آنها را به باغ‌های لاله تشبیه می‌کند. نقش گل لاله نماد کسانی بود که خواهان شهادت بودند (بیکر، ۱۳۸۵: ۹۷).

گل لاله در قسطنطنیه، به ویژه پس از فتح استانبول و توسعه اصلاحات و تغییرات، به زیبایی بیشتری رسید. یکی از این موارد، افتتاح باغ‌های عمومی بود که سلطان محمد فاتح با اهتمام و توجه ویژه، در پرورش و هماهنگی آن‌ها نقش مهمی داشت. در زمان حکومت سلطان سلیمان قانونی، کاربرد گل لاله نیز توسعه یافت (علوان، ۲۰۱۹: ۱). سلیمان قانونی در دوران سلطنت خود کوشید تا پیاز لاله را پرورش دهد و باغبانی گونه‌های متعدد این گل را به هنر خود بدل سازد. ابوسعود افندی^{۱۰} شیخ الاسلام پرورش دهنده اصلی گل‌های لاله کمیاب در استانبول بود. علاقه او به توسعه گونه‌های لاله، اولین دوره عشق به لاله در ترکیه دانسته می‌شود. سلیمان نیز مانند اجداد خود در دیوانش از لاله سخن می‌گوید و اشعار مرتبط با لاله را در کتابی موسوم به «لاله نامه^{۱۱}» جمع آوری کرده که در آن، معانی لاله انعکاس یافته است. پیوند میان پادشاه و باغبانی در اندیشه عثمانی به درک آنها از بهشت باز می‌گشت؛ باغی با گل‌هایی با زیبایی بی‌نظیر که در آن میان لاله مقدس‌ترین و گرانبهاترین گل تلقی می‌شد. پیاز لاله در دوران او به جهان غرب راه یافت (ماتریک، ۲۰۲۲: ۵). هرچند که در ادوار بعد خرید و فروش آن خارج از پایتخت ممنوع بود و قوانین سختی بر تجارت آن وضع شد. نخبگان عثمانی به تبعیت از او در گسترش باغ‌های لاله کوشیدند. بوسبک^{۱۲} که انتقال لاله از عثمانی به اروپا را به او نسبت می‌دهند، در توصیف استانبول این زمان می‌گوید: در نیمه زمستان همه جا گل‌های فراوانی دیده می‌شود؛ نرگس، سنبل‌ها و گل‌هایی که به زبان ترکی لاله نامیده می‌شوند. (Bermejo & Sánchez, 2009: 61)

کلمه لاله از واژه فارسی گرفته شده بود و اهمیت آن برای عثمانیان از آن رو بود که حروف آن با کلمه الله مشابه بود. شکل لاله شبیه نام الله است که به ترکی نوشته شده و با محاسبه ابجد معادل ۶۶ است که این عدد نماد توحید و کلمه الله است. حروف گل لاله، حروف نام «الله» را نشان می‌دهد و اگر نام به صورت معکوس خوانده شود، «هلال» خواهد شد که نمایانگر علامت هلال است. ترک‌های مسلمان، این گل را نماد دوره‌ای از رشد، قدرت و جایگاه بالا می‌پندارند و در دوره عثمانی از آن به عنوان نشان

انتخاب شواهد تاریخی را نیز تعیین می‌کند و پس از بررسی شواهد تاریخی عرصه سیاست عمومی در صورت کافی نبودن به سوابق مربوط به مورخان نیز رجوع می‌کند تا بتواند عاملیت افراد درگیر در یک سیاست را به دست آورد. اصرار او بر رویکرد بازیگران اجتماعی موارد بررسی او را به امر مرئی، عمومی محدود می‌کند (Skocpol, 1992: 25). این رویدادها بر ترتیب تاریخی رویدادها و پیش‌فرض پیوستگی رویدادها، هر رویداد را به رویدادهای پیشین وابسته می‌کند.

پژوهش حاضر نیز از سه راهبرد کاربست الگوی عام در تاریخ، تحلیل نظام‌های علی در تاریخ و تفسیر خلاقانه میان آنها استوار است (اسکاچپول، ۱۳۸۸: ۴۹۹). به منظور تحقیق در این زمینه از منابع دست اول و منابع نگاشته شده توسط مورخان، ساختار سیاسی این دوره را در قالب مجموعه پیوستار سیاسی- اجتماعی مورد بررسی قرار می‌دهد و نقش فرهنگ را به عنوان چهارچوب معنایی آن واکاوی می‌کند. در این پژوهش نقش منسوجات نه در قالب بازنمایی شرایط اجتماعی، بلکه در قالب متغیری مستقل برای تغییر ساختارهای معنا و عاملیت بازیگران اجتماعی مورد توجه قرار می‌گیرد و همان گونه که از پرسش پژوهش حاضر بر می‌آید، به کارکرد نقش گل لاله و منسوجات منقوش به این نماد، در ساختار سیاسی می‌پردازد. نمونه‌های منسوجات مورد بررسی به صورت هدفمند و بر اساس نیازهای پژوهش انتخاب شده‌اند.

لاله در هنر و منسوجات عثمانی

برخی محققان پیشینه علاقه عثمانیان به لاله را به پیشینه عشایری آنها نسبت می‌دهند. لاله برای آنها منادی بهار و نماد زندگی و باروری بود گل لاله در ایران نیز شناخته شده بود. خیام آن را استعاره‌ای از بهار و زیبایی زنان می‌داند و سعدی در گلستان خود از آن نام می‌برد. شاعر آن را به معشوق تشبیه می‌داند و رنگ قرمز برای نشان نماد ابدیت و عشق کامل است. محققان ترک، پیشینه توجه به لاله را به شعری از مولانا در قرن سیزدهم میلادی نسبت می‌دهند (Yardimci, 2001: 116-121). از همین زمان نیز از کاخی متعلق به علاالدین کیقباد، حاکم آناتولی، کاشی‌هایی با تزئین گل لاله به دست آمده است (Pavord, 2001: 30). در دیوان شعری از محمد فاتح^۶ در قرن پانزدهم میلادی نیز از لاله‌زار^۷ نام برده شده و دورسون بی^۸ از اهتمام او به پرورش باغ و لاله‌ها پس از فتح قسطنطنیه نوشته است و ابن



تصویر ۱: گل لاله اغراق شده در نگارگری عثمانی، (Adam, ۱۹۹۳).

حتی نام غربی لاله (tulip) نیز از واژه ترکی (tuliband) برگرفته از عمامه‌های مسلمانان (turban) که شبیه لاله بوده گرفته شده است. نقطه اوج این نماد کاربرد در عمامه سلطان بود که شامل یک قاب جواهرنشان به شکل پیاز گل لاله در حال شکوفا شدن بود. استفاده از این گل برای تزئین نماد حاکمیت امپراتوری انتخاب شد که ارتباط آن با قدرت را، نشان می‌دهد (İrepoğlu, 2012:117). اما شاید مهم‌ترین نماد پیوند لاله با قدرت را باید در پیوند آن با طغرای سلطان عثمانی به عنوان مهم‌ترین نماد سلطنت وی دانست. طغرای سلطان سلیمان اثر هنرمند بنام آن دوران، کارامامی بود و نقطه کانونی آن با گل‌های لاله تزئین شده بود. این امر در عصر لاله به اوج می‌رسد که بر روی سکه احمد سوم نمونه طغرا ترکیب شده با گل لاله را می‌بینیم و برای تأیید رابطه میان فرم آن با لاله می‌توان به شواهد برجای مانده بر روی یک سینی مربوط به حکام محلی الجزایر تحت سیطره عثمانی اشاره کرد که طغرای او ترکیبی از لاله را در خود دارد (تصویر ۲). در این دوران ارسال گل لاله میان ایران و عثمانی نشانگر اهمیت آن در ارتباطات سیاسی میان دو کشوری است که هر دو منابع گل لاله را دارا بودند.

رسمی خود استفاده کرده‌اند. این نشان بر روی مکان‌ها، پارچه‌های لباسی و حتی بر روی ظروف و لیوان‌ها نقش بسته بود (علام، ۲۰۱۸: ۲).

در این دوره لاله به فرهنگ عرفانی و فولکلور ترکیه راه یافت و خم شدن سرش در زمان شکوفایی به معنای خشوع در برابر خداوند بود که این نماد را به موضوعی برای نوعی تأمل روحانی تبدیل می‌کند. به این ترتیب، آن را به عنوان نمادی از فروتنی و تسلیم در برابر عظمت خداوند معرفی می‌کند (الشام، ۲۰۲۳: ۲). گل لاله، به نوعی یادگاری مقدس از بهشت محسوب می‌شد و تصور بر این بود که گلی بهشتی و همنام خداوند است که باغبانان با پرورش آنها با بهشت ارتباط برقرار کرده و لیاقت رفتن به آن را پیدا می‌کنند (İrepoglu, 2016: 14).

در این دوران به واسطه حضور هنرمندان ایرانی، محدودیت‌ها برای به تصویر کشیدن بازنمایی زنده در هنر ترکان کاهش یافت و لاله علاوه بر اشعار در تصاویر عثمانی بهشت‌مانند ظاهر شد. در همین زمان در مسجد رستم پاشا، نمونه‌هایی از گل لاله در قالب تزئینات یک بنای مذهبی به کار رفت (Dankof, 1991: 7) و یک سجاده نماز از آن زمان، تزیینات لاله را بر خود دارد (Denny, 2014: 120). در این دوران داستان‌هایی درباره لاله نیز وجود داشت؛ پناه بردن بایزید دوم از گزند طوفان به باغ لاله زاهدی گوشه‌نشین و علاقه او به باغ لاله زاهد، منجر به ساختن مدرسه‌ای برای آن زاهد شد و پیراهن نخی زیر زره متعلق به او در موزه هنرهای اسلامی استانبول که جلوی آن مزیّن به آیات قرآن و پشت آن یک لاله گلدوزی شده، نشان دهنده نقش آن به عنوان محافظی در برابر شر است. برای قرن‌های بعد نیز گل لاله نقش مهمی در هنر عثمانی یافت و آن را در سایر هنرهای کاربردی و تجسمی (تصویر ۱) نیز استفاده نمودند (درویشی و نریمانی، ۱۴۰۱: ۲۵).

طغرای تقلیدی منقوش بر روی سینی، الجزایر (muse-) (umwnf.org/2024/06/08)	سکه احمد سوم با ترکیب لاله متعلق به عصر لاله (coin-brothers.com/2024/06/08)	طغرای سلیمان قانونی طراحی کارامامی (metmu-) (seum.org/2024/06/08)

تصویر ۲: طغرا در دوره عثمانی

دوران سلطان سلیمان، سبک هنری کلاسیک عثمانی به واسطه طراحی در نقاشخانه دربار تحت تأثیر هنر جدید قرار گرفت (توسلی، ۱۳۸۷: ۹۲). زیبایی‌شناسی و پارچه‌های دارای مهارت در تکنیک بافت همچون مخمل، کمخا و سراسر که با نخ‌های طلا و نقره بافته می‌شد، سلیقه سلاطین عثمانی را تشکیل می‌داد (Yüksel, 2017: 91). تزئین پارچه‌های عثمانی، با الهام از نقوش گل‌های طبیعی مانند گل‌های میخک، برگ نخل و سایر گل‌ها نظیر گل سرخ صورت می‌گرفت. علاوه بر طرح‌های آرابسک، نوارهای ابر، هلال ماه و سایر نقوش انتزاعی دیگر، انار و دیگر اشکال غنچه‌مانند، به آن‌ها اضافه می‌شد (کونل، ۱۳۶۸: ۲۳۹). درحالی‌که درباریان با رقابت در پوشیدن لباس برای دیده شدن و نمایش ثروت خود تلاش می‌کردند، لاله یکی از معدود طرح‌هایی است که به نوعی نشان سلطنتی تبدیل می‌شود. برخلاف بسیاری از دیگر الگوهای گیاهی، تنها به سلطان اختصاص دارد و عموماً با ابعاد آغراق‌شده ترسیم می‌شود (تصویر ۳). علاوه بر این، به دلیل توجه به جزئیات زیاد در طرح و نحوه ترکیب‌بندی، این نمونه‌ها در زمره نفیس‌ترین منسوجات دوره عثمانی قرار می‌گیرند (عمادالساداتی، ۱۳۹۳: ۷۱) و به نوعی با دیگر نمادهای سلطنتی ترکیب می‌شوند.

در فاصله بین سلطنت سلیمانی قانونی و در نقطه اوج آن عصر لاله، مجموعه منسوجاتی که با ترکیبات مختلف و پیچیده‌تر لاله طراحی و تولید شد فراتر رفت.

علاوه بر تمام موارد بیان شده، منسوجات مهم‌ترین بخش زندگی دربار عثمانی این دوران را تشکیل می‌دهد و به نوعی ثروت دربار محسوب می‌شدند. تقاضای پارچه‌های نفیس توسط اعضای دربار، عامل مهمی در افزایش تولید و ارتقا کیفیت آن‌ها بود (Özer, 1952: 291). سلطان سلیم اول لباسی ساده می‌پوشید و پسرش سلیمان را که لباس‌های ابریشمی زربفت، طلا و جواهرات می‌پوشید، نمی‌پسندید (Sertoğlu, 1952: 1778). اما لباس در دوران سلیمان قانونی اهمیت زیادی از منظر سیاسی و اجتماعی یافت. او درحالی‌که در سال ۱۵۳۲م. از سفیر صفویه پذیرایی می‌کرد، خفتانی باشکوه به تن داشت و متعاقب آن هنگام پذیرایی از سفیر اتریش لباس ساده پوشیده بود که نشانگر نمادگرایی خفتان در دیپلماسی عثمانی است (Tekin, 1989: 169).

در قانون نامه او، قوانینی برای پوشش وجود داشت تا با وجود رونق و توسعه ثروت کشور و تنوع لباس، افراد دولتی را از یکدیگر متمایز کند. لباس‌هایی برای گروه‌های مختلف اجتماعی به‌ویژه برای مناسبت‌های مذهبی و ملی تعیین شده بود و این قوانین تا سال‌های آخر امپراطوری رعایت می‌شد (Gelibolulu, 1997: 370). او همچنین مدل‌های مختلفی برای سربند ابداع کرد که از شاخص‌ترین آن‌ها موجه‌^{۱۳} (تولیند) بود که با لاله تزئین می‌شد. منسوجات نیز به‌عنوان کالای مهم، با اهمیت و با ارزش در نظر گرفته می‌شدند و کاربرد نقوش و الگوهای منحصر به فرد، منسوجات را به آثار هنری استثنایی تبدیل کردند (Gursu, 1988: 26).



تصویر ۳: مجموعه‌ای از منسوجات سلطنتی طراحی شده با گل لاله در قرن شانزدهم میلادی

بررسی نقش گل لاله در منسوجات عثمانی از دیدگاه جامعه‌شناسی تاریخی

عثمانی که تداوم هنر سلجوقیان ترک و برگرفته از هنر صفوی ایرانی بوده پایان داد.

توسعه ثروت درون امپراطوری و رفتار تجملی افراد به معنای امکانی برای توسعه هنرها بود و از سوی دیگر جنگ‌های مداوم که خود منبع تولید ثروت ناشی از غارت غنائیم بودند و همچنین توسعه تجارت که بازتاب آن را می‌توان در معاهده صلح نابرابر او با پادشاه اسپانیا و لقب امپراطور اروپا دید، نشان‌دهنده تولد یک امپراطوری دارای سیطره نظامی، اجتماعی و فرهنگی است که از سرزمینی کوچک در کنار مدیترانه به امپراطوری وسیعی در سرزمین‌های مقدس، شمال اروپا و از منظر دریایی تا هند کشیده شده بود. طبیعی است که در این مرحله این امپراطوری به‌عنوان مشروع‌ترین و بزرگ‌ترین امپراطوری اسلامی در صدد شکل‌دادن به سیمای منحصر به فرد خود باشد.

بخش وسیعی از این توسعه، سیمای امپراطوری را در قالب ساخت و سازهای وسیع در مراکز مهم امپراطوری بازتاب می‌دهد و بخش مهم دیگری از آن در شکل‌دادن به نشان‌ها و نمادهای مرتبط با آن معنا می‌یابد. به‌کارگیری و توسعه نقش ماه که نشان غلبه بر کنستانتینوپل و نشان برگرفته از مملوکیان به عنوان پرده‌داران کعبه بوده و غلبه بر آنها و به‌دست آوردن سرزمین‌های مقدس اسلامی را نشان می‌داد، به نشان برجسته آنها بدل شد. بازتاب این هلال‌ها در طغرای سلطان و جامعه، راه را برای کاربرد نشان جدید و منحصر به فرد گل لاله باز کرد.

در مورد گل لاله باید به پیشینه اجتماعی درون آن نیز توجه داشت. ارزش این گل در دو سرزمین ایران و عثمانی و استفاده از آن به‌عنوان نمادی برای باروری، عشق و شهادت و انعکاس باورهای دوران کشاورزی مبنی بر ارتباط شاه و باروری زمین که در رفتار عثمان اول و محمد فاتح نیز دیده می‌شود و همچنین هاله معنایی حول آن که در تشبیه سپاه عثمانی به گل‌های لاله وجود دارد؛ محمل مهمی برای پدید آمدن نقشی است که آن را از زمینه عرفانی به یک نماد سیاسی بدل سازد. توصیف بوسبک از استانبول دوران او، موید تأثیرگذاری این استراتژی در مقیاس اروپایی است. پایتختی مملو از گل حتی در زمستان، نشانگر شکوه امپراطوری است و رد و بدل کردن گل لاله میان عثمانیان و ایران صفوی نشانگر تلاش برتری‌جویانه عثمانی برای انحصار این گل به امپراطوری عثمانی و رقابت ایران با آنهاست.

وقایع مرتبط با گل لاله و کاربرد آن در هنر عثمانی، فاصله قرن شانزدهم تا هجدهم میلادی را در بر می‌گیرد؛ اما از آنجا که موضوع مقاله حاضر پرداختن به دوران تیلور این نماد و نقش آن در هنرهای گوناگون و به ویژه منسوجات است، نقطه تمرکز مقاله حاضر بر روی دوره سلطنت سلیمان قانونی و تولد این نماد متمرکز شده است و با اتکا به نظریه جامعه‌شناسی تاریخی تداوم اسکاچپول در صدد آن است تا زنجیره علی را جستجو کند که منجر به بروز و کاربرد این نقش نمادین شده‌است.

وقایع دوران سلیمانی قانونی را باید به دو حوزه تفکیک نمود: مجموعه‌ای از وقایع سیاسی و اجتماعی در دوران او که پیرامون فتوحات او در اروپا به‌عنوان یک واقعه برونی جهان اسلام شکل می‌گیرد و مجموعه دیگری از آنها در رابطه با ایران که به‌عنوان یک رقابت درونی و مذهبی دنیای اسلام و همچنین مقوله‌های اجتماعی و سیاسی داخلی شکل می‌گیرد.

آغاز سلطنت سلیمان با منازعات درونی اندکی همراه است و او به سرعت به سمت مقاصد اروپایی حرکت می‌کند تا کار ناتمام اسلافش را به سرانجام برساند. علاقه او به اسکندر و مقوله تسلط بر کشورهای غیر اسلامی در پرتو توسعه شریعت، عامل مهمی برای مشروعیت او محسوب می‌شود. سلطان سلیمان در طول دوران زمامداری خود با مجموعه القابی همچون امیرالمؤمنین، ظل الله فی الارض، حافظ شهرهای مقدس مکه، مدینه و بیت المقدس، رب الارباب جهان شرق و غرب شناخته می‌شود. این القاب اشاره به رویکرد غالب امپراطوری عثمانی در دوران وی دارد. این رویکرد توسعه امپراطوری، در سیستم اقتصادی آن نیز دیده می‌شود. بدل شدن ترکیه از یک واسطه تجارت شرق و غرب در زمینه ابریشم به تولیدکننده آن در این دوره، در نتیجه طرح‌های توسعه طلبانه اسلاف او پدید آمده بود. احیای مجدد کارگاه‌ها و سنت تولید ابریشم بیزانس، به احتمال زیاد از خوی تجمل‌گرایی وی در آن دوره ریشه می‌گیرد و نتایج آن را می‌توان در توسعه حرف و کارگاه‌های هنری، که از دوران پدر وی آغاز شده بوده و ناشی از حضور هنرمندان ایرانی در کارگاه‌های درباری عثمانی بود، یافت. تقابل با ایران در قالب تشویق برای شکل‌دادن به هنر عثمانی، به سرعت منجر به پدید آمدن سبکی تجملی متناسب با امپراطوری عثمانی گردید و به سبک کلاسیک

مذهبی خود دانست. سنتی که به احتمال قریب به یقین از ایران و تبدیل کلاه قزلباشان به تاج صفوی بهره گرفته بود، حال در قالب سنتی متمایز و رقیب به نمایش گذاشته می‌شد.

اما در مورد مهم‌ترین موضوع این مقاله باید به نقش و اهمیت منسوجات از منظر اقتصادی و سیاسی در نزد عثمانیان و به‌ویژه سلیمان قانونی نظر داشت. در دوره عثمانی، به ویژه در آثار هنری مانند پوشاک، تصویرگری عناصر انسانی ممنوع بود، لذا می‌توان اذعان نمود که این ممنوعیت به‌عنوان جنبه‌ای از سیاست‌های فرهنگی و دینی در این دوره تلقی می‌شد. بر خلاف منسوجات ایرانی مزین به نقوش جانوری و انسانی، ممنوعیت دینی تصویرگری در حاکمیت امپراتوری عثمانی مورد توجه قرار گرفت و تصویر انسانی از نظر اسلامی ناپسند و ممنوع بود و به تمرکز بر عناصر دیگری از هنر، مانند هنر تزئینی و گیاهان و گل‌ها منجر شد (توسلی، ۱۳۸۷: ۹۳). رفتار سلطان سلیمان قانونی در نظم‌بخشیدن به پوشش از منظر اجتماعی و تفاوت رفتار او در برخوردهای سیاسی خارجی، به سهولت اهمیت و نقش نمادین پوشش را در نزد وی نشان می‌دهد. منسوجات عثمانی مربوط به دوره سلطان سلیمان تعداد اندکی هستند، اما بر روی تعدادی از آنها نقوش گیاهی از جمله گل لاله، دیده می‌شود (Denny & Krody, 2013: 19).

این منسوجات، با کیفیت بالا تولید می‌شدند و در انحصار دربار بودند که با حمایت شخص سلطان سفارش داده می‌شدند. همین امر، دلیلی متقن بر نقش‌پذیری خاص این منسوجات در سیطره فرهنگ درباری بوده است. بنابراین منسوجات با نقش گل لاله، نیز از این قاعده مستثنی نبودند. چه بسا به دلیل عدم وجود پیش‌زمینه هنری از این موضوع در این دوره، حتی بیشتر از دیگر منسوجات تصویری دوره عثمانی از این فرهنگ درباری برخوردار بوده‌اند.

از این دوره خفتان‌های محدودی برجای مانده که به‌عنوان لباس تشریفات سلیمان شناخته می‌شوند و یکی از شاخص‌ترین آنها که ردایی سرخ با نقش هلال دوگانه و گل‌های لاله رودوزی شده است، به وضوح نقطه اوج این منسوجات از منظر منحصر به فرد بودن و دربرداشتن مفاهیم مذهبی و سیاسی است. مقارنه میان لاله و نشان هلال رابطه معنایی میان این دو نقش را نشان می‌دهد و فرم طبیعت‌گرایی آن نشانگر سبک ویژه دوره سلیمان قانونی است. پیوند آن با رنگ سرخ که دارای پیشینه طولانی در ترکیه و قدیمی‌ترین رنگ پرچم عثمانی است، شاه را به

پادشاهی شیفته گل لاله که نگهبان و رام‌کننده گلی وحشی است و با پرورش دادن آن جنبه الهی خود و گسترش بهشت بر زمین را دنبال می‌کند. لاله‌نامه گردآوری شده توسط او هم ابزاری برای مشروعیت بخشیدن به این مقوله است و هم راهنمایی برای تشبیهات منتسب به این گل و بی‌جهت نیست که در مرثیه‌ای که در مرگ او نیز سروده شده در رثای او لاله‌ها پژمرده شده و خود او به خسرو بهشت و ماه تشبیه می‌شود (Horne, 1917: 259).

از بُعد سیاست درونی و اجتماعی تشابه لاله به حروف و شکل کلمه الله و اشارات نمادین آن در محاسبات ابجد و اشتغال او به پرورش آن و شهرت شیخ‌السلام مهم این دوران (مهم‌ترین فرد در انطباق قانون و شرع و تبدیل او به سلیمان قانونی) به پرورش دهنده و تکثیر و تنوع بخشیدن به لاله‌ها و جای‌گرفتن نقش لاله در درون مساجد و پیراهن زیر زره بر روی سجاده، نشانگر راهیابی این نماد به کانون اندیشه دینی است.

از ویژگی‌های یک جامعه سنتی دارای رقابت، تکرار الگوهای حاکمان در مقیاس‌های گوناگون است. اهتمام درباریان و اشراف به تکرار این رفتار هم به تکثیر و مشروعیت این امر می‌انجامد و هم به تداوم آن کمک می‌کند. سیطره نقش لاله و پیوند خوردن آن با دوره انتظامات احمد سوم و نامیده شدن این دوران به نام «دوران لاله» که معادل عصر خوشگذرانی و رفاه عثمانی و افراط در تجمل و راهیابی همه هنرها به هنرهای عثمانی در قالب یک زبان هنری جهان‌شمول است را می‌توان در تغییرات طغرای عثمانی در این دوران دید. از طغرای مزین به گل لاله سلیمان قانونی تا تلاش حکام محلی برای ترسیم طغرای دارای گل لاله و سکه احمد سوم که در آن لاله در قالب ترکیب با طغرا و الله دیده می‌شود، می‌توان تبدیل آن به یک نماد سیاسی را دنبال کرد. نمایش دیگری از این نماد سیاسی را می‌توان در ترجمه لاتین نام لاله دید که آن را معادل عمامه مزین به گل لاله دانسته‌اند و در مورد شخص سلطان سلیمان و اخلاش، نماد جواهرنشان نمایانگر برآمدن لاله است که موقعیت ویژه او را نشان می‌دهد و به احتمال زیاد، معادلی برای جقه نصب‌شده بر روی تاج پادشاهان صفوی و معادلی اسلامی در مقابل تاج پادشاهان اروپایی بود؛ زیرا تاج در سلاطین عثمانی پیش از او ریشه ندارد. در دوران پس از صلح آماسیا که روابط ایران و عثمانی بهبود یافت، ارسال گل‌های لاله به ایران را باید بخشی از رقابت‌جویی عثمانی بر ایران و نمایش شکوه در مقابل مهم‌ترین رقیب

عنوان نماد امپراطوری نمایش می‌دهد و آشکارا نشان می‌دهد که چرا این نماد در این دوره تنها به وی اختصاص داشته است. پیوند نهایی میان شاه و گل لاله در این دوره را باید در مقبره وی در مسجد سلیمانیه درک کرد که نقش لاله در تزئینات این بنا دیده می‌شود. نقش عمامه‌های مردانه منقوش بر سنگ قبرها و یا نمونه‌های قرار داده شده بر روی تابوت‌ها و پیوند آنها با آرایه گل‌های منقوش بر روی قبر زنان، نشان‌دهنده فرهنگ وسیع شکل گرفته بر محور این عنصر طبیعی است که با تعبیرات شکل گرفته حول آن به نمادی دینی و سیاسی بدل شده است.

تمامی آنچه در اینجا بیان شد نشانگر آن است که کارکرد نقش لاله از بُعد سیاسی به‌عنوان یک نماد امپراطوری و از منظر مذهبی در قالب کارکرد سیاسی درونی به شکل نمایشی از یک ایده‌آل مذهبی و نقطه اوج آن یعنی امپراطوری در برگیرنده سرزمین‌های مقدس و جایگزین ممالیک و رقیب دولت شیعی ایران، از منظر اقتصادی، به‌عنوان محصولی درآمدزا که بعدها منجر به ثروت بسیاری برای عثمانیان در دوران جنون لاله هلند شد و از منظر اجتماعی به نشانه‌ای از شکوه و رفاه آن دوران، مورد توجه قرار گرفت.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر تلاش نمود تا با اتکا به نظریه تدا اسکاچپول به کشف زنجیره علی‌پردازد که منجر به بازنمایی گل لاله در ساختار پوشش منحصر به فرد پادشاه عثمانی در دوران سلیمان قانونی و نمادی برای این امپراطوری برای دوران بعد گردید. اگر توالی تاریخ رخدادها را در یک زنجیره علی‌دنبال کنیم، باید گفت که توسعه فتوحات عثمانی و شکل گرفتن یک حکومت چند قومیتی و چند زبانه و شکل یافتن هویت جدید عثمانی به‌عنوان بزرگ‌ترین امپراطوری جهان در دوران خود و رقابت‌های سیاسی با اروپا و رقابت‌های مذهبی با ایران شیعی و افزایش ثروت ناشی از توسعه سرزمینی به توسعه فرهنگی و

اجتماعی عثمانی منجر گردید. توسعه فرهنگی، منجر به توسعه هنرها و توسعه اجتماعی به زمینه‌سازی شکل‌دادن به سیمای واحد امپراطوری و توسعه فرهنگ رفاه عمومی منجر گردید. توسعه فرهنگی منجر به شکل‌دادن معماری و نمادهای متمایز از حکومت‌های اسلامی پیشین و توسعه سیطره بر جهان اسلام و همچنین رقابت با دول اروپایی در نمایش شکوه متجلی گشت و از منظر کارکرد درونی نیز با هدف افزایش مشروعیت سلاطین انجام شد. از این‌رو نقش باغبانی شاهانه در تجلی نماینده خداوند بر روی زمین و توسعه گل لاله به‌عنوان نمادی الهی و پیوند خورده با فرهنگ عثمانی و هلال ماه به‌مثابه سیطره بر مسیحیت و حکومت‌های اسلامی پیشین به نماد عثمانی بدل شد و در قالب رقابت اجتماعی جامعه مرفه عثمانی بازتولید شد و در قالب اجتماعی توسعه یافت. در این میان منسوجات ابریشمین زربفت و گرانبه‌ای تولید عثمانی که منبع جدیدی برای ثروت بودند، به‌عنوان با شکوه‌ترین بازتاب این نماد با ترکیب رنگ و نماد لاله به عنوان نشانه منحصر به فرد سلطان به نمایش این تغییر جایگاه منجر شدند.

پی‌نوشت

- 1 tulip-mania
- 2 Suleiman I or Suleiman the Lawgiver (Kânûnî Sultân Süleymân)
- 3 Ahmed III
- 4 Tulip Era: Turkish: Lâle Devri
- 5 Theda Skocpol (1948-)
- 6 Sultan Mehmet the Conqueror
- 7 Lalezar (Tulip Garden)
- 8 Dursun Bey
- 9 Ibn Kamal
- 10 Ebu's-su'ud Afandi
- 11 Lâlenâme
- 12 Oghier Ghislain de Busbecq
- 13 mücevveze

منابع

- اسکاچپول، تدا. (۱۳۸۸). *بینش و روش در جامعه‌شناسی تاریخی*. مترجم هاشم آقاجری. تهران. نشر مرکز.
- اسمی جوشقانی، زهرا. (۱۴۰۰). بررسی زمینه‌های شکل‌گیری جامعه‌شناسی تاریخی؛ الزامات و کارکردهای آن. *پژوهش در آموزش تاریخ*. شماره ۶. ۳۴۰-۱۷.
- بیکر، پاتریشیا. (۱۳۸۵). *منسوجات اسلامی*. مترجم مهناز شایسته‌فر. تهران. موسسه مطالعات هنر اسلامی.

- توسلی، رضا. (۱۳۸۷). بررسی تطبیقی نقوش منسوجات صفوی و عثمانی. *مطالعات هنر اسلامی*. شماره ۸. ۸۷-۱۰۶.
- رحمانی، غلامرضا، حسینی، مهدی. (۱۳۹۹). جامعه‌شناسی تاریخی دیوارنگاره‌های درباری دوره قاجار. *مطالعات باستان‌شناسی پارسه*. شماره ۱۱. ۲۰۵-۲۱۷.
- درویشی، نداء، نریمانی، سارا. (۱۴۰۱). نقش نمادین گل انار در کاشی‌کاری ایرانی و ترکیه عثمانی. *هنر و تمدن شرق*. سال دهم. شماره ۳۵. ۲۳-۲۸.
- زارعی، علی، مرادی بجستانی، سکینه. (۱۳۹۹). مطالعه تطبیقی منسوجات دوره صفوی و دوره عثمانی با تکیه بر منسوجات قرن ۱۵ تا ۱۷ موجود در موزه متروپولیتن و موزه ویکتوریا و آلبرت. *ششمین کنفرانس بین‌المللی زبان، ادبیات، تاریخ و تمدن*. بجنورد.
- عمادالساداتی، مریم. (۱۳۹۳). *مطالعه تطبیقی آرایه در منسوجات دوره صفوی و دوره عثمانی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. رشته صنایع دستی. دانشکده هنر و معماری واحد اردکان. دانشگاه علم و هنر.
- علی بیگزاده، آمنه. (۱۳۸۹). *مطالعه تطبیقی زیباشناختی پارچه‌های صفوی و عثمانی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده تحصیلات تکمیلی، دانشگاه علم و فرهنگ، تهران.
- کونل، ارنست. (۱۳۶۸). *هنر اسلامی*. مترجم هوشنگ طاهری. تهران. مولا.
- نصیری، فاطمه، آشوری، محمدتقی، محمودی، فتانه. (۱۴۰۰). مطالعه نقش مایه اسارت در منسوجات دوره شاه طهماسب با رویکرد جامعه‌شناسی تاریخی تدا اسکاچپول. *نشریه پژوهش هنر*. پیاپی ۲۲. ۴۵-۵۸.
- وریج کاظمی، عباس. (۱۳۸۳). جامعه‌شناسی تاریخی: روایت، تاریخ و جامعه‌شناسی. *پژوهشنامه علوم انسانی و اجتماعی*. شماره ۱۴. ۱۷۸-۱۶۱.

References

- Adam, N. (1993). *Turguie au Non de la Tulip*, Ville de Boulogne: editions de l'albaron.
- Ali Beikzadeh, A. (2010). *A Comparative Aesthetic Study of Safavid and Ottoman Fabrics*. Master Dissertation, Graduate School, University of Science and Culture, Tehran. (Text in Persian).
- Al-Sham, J. (2023). *The Tulip Flower in Turkish Art*. Istanbul: Hala Publishing, (Text in Arabic).
- Alam, S. (2018). The Sacred Flower of the Turks. *Articles and Studies News. Al Jazeera Mubasher* (Text in Arabic).
- Alwan, N. (2019). *Religious Symbolism and Economic Importance: Why are the Turks interested in the Tulip?* Noun Post Publishing (Text in Arabic).
- Bermejo, E. H., and Sánchez, E. G. (2009). Tulips: An ornamental crop in the Andalusian middle ages. *Economic Botany*, 63(1), pp. 60–66.
- Baker, P., (2006). *Islamic Textiles*. Translated by: Mahnaz Shayestehfar, Tehran: Institute of Islamic Art Studies (Text in Persian).
- Connell, E. (1989). *Islamic Art*. Translated by: Houshang Taheri, Tehran: Mola (Text in Persian).

- Dankoff, R. (1991). *The Intimate Life of an Ottoman Statesman: Melek Ahmed Pasha (1588-1662) As Portrayed in Evliya Celebi's Book of Travels*. New York: Suny Press.
- Denny, W. B. (2014). *How to Read Islamic Carpets*. United Kingdom: Met museum.
- Darvishi, N., Narimani, S. (2022). «The Symbolic Role of the Pomegranate Flower in Iranian and Ottoman Turkish Tile Work». *Art and Civilization of the East*, 10(35), 23-28. (Text in Persian).
- Esmaee Joshaqani, Z. (2021). «An Investigation of the Backgrounds of the Emergence of Historical Sociology: Its Requirements and Functions». *Research in History Education*, (6), 17-34 (Text in Persian).
- Emadolsadati, M. (2014). *A Comparative Study of Ornamentation in Safavid and Ottoman Textiles*. Master Dissertation, Department of Handicrafts, Faculty of Art and Architecture, Ardakan Branch, University of Science and Art.(Text in Persian).
- Gelibolulu M. A. (1997). *Mevaidü'n-nefâis fi kavaidi'l mecâlis*, ed. M. Şeker, Ankara: Türk Tarih Kurumu, 370-372.
- Green, A., & Troup, K. (2016). *The houses of history. A critical reader in history and theory*. Manchester University Press.
- Gümüşer, T. (2011). *Motifs in contemporary Turkish textile designs influenced by Ottoman court fabrics in 16th century*, (Master's thesis, İzmir Ekonomi Üniversitesi).
- Gümüşer, T. & Menek, S. (2020). Textile design patterns in Ottoman miniature art. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(2), 121-134.
- Gursu, N. (1988). *Art of Turkish Weaving: Designs through the Ages*, Turkey: Redhouse Press.
- Horne, C.F. (1917) *The Legends & Poetry of The Turks, selections*, The Sacred Books and Early Literature of the East, Vol. VI: Medieval Arabia, New York: Parke, Austin, & Lipscomb.
- İrepoğlu, Gül. (2012). *Imperial Ottoman Jewellery: reading history through jewellery*. Istanbul: Bilkent Kültür Girişimi Yayınları.
- Lamosh, C. (1937). *History of Turkey*. Translated by: Saeed Nafisi, Tehran: Education Commission Pub. (Text in Persian).
- Matriq, A. (2022). *The Fascinating Story of the Tulip Flower That the Ottomans Over-indulged in... Why Did They Reach the Point of Sanctifying It?* Arab Post Publication (Text in Arabic).
- Nasiri, F., Ashouri, M.T., Mahmoudi, F. (2021). A Study of the Motif of Captivity in the Textiles of Shah Abbas's Era from the Perspective of Tilly Skocpol's Historical Sociology. *Journal of Art Research*. Issue 22, 58-45 (Text in Persian).
- Pavord, A. (2001) *The Tulip: The Story of the Flower That Has Made Men Mad*. New York: Bloomsburg Publishing.

- Rahmani, G., Hosseini, M. (2020). «The Historical Sociology of Courtly Murals in the Qajar Period». *Parseh Archaeological Studies*, (11), 205-217 (Text in Persian).
- Skocpol, T. (1992). *Protecting mothers and soldiers: the political origins of social policy in the United States*. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press.
- Skocpol, T. (1984). *Emergent agendas and recurrent strategies in historical sociology. In Vision and method in historical sociology*, edited by T Skocpol, 356-391. Cambridge: Cambridge University Press.
- Skocpol, T., (2009). *Vision and Method in Historical Sociology*, Translated by: Hashem Aghajari, Tehran: Nashr Markaz (Text in Persian).
- Sertoğlu, M. (1952). *Osmanlı Hükümdarlarının Kıyafetleri*, Istanbul: Resimli Tarih Mecmuası, Sayı 34.
- Tekin, B. B. (2012). “Arifi Süleymannâmesi’nde Kaftan Tasvirleri: Kanuni Dönemi Dokumaları Hakkında Bir Değerlendirme, *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 4 (2), pp. 167-191. (Text in German)
- Tavasoli, R. (2008). «A Comparative Study of the Motifs in Safavid and Ottoman Textiles». *Islamic Art Studies*, (8), 87-106. (Text in Persian).
- Varij-Kazemi, A. (2004). Historical Sociology: Narrative, History, and Sociology. *Journal of Humanities and Social Sciences*, (14) 4, 178-161. (Text in Persian).
- Yardimci, I. (2001). The Tulip in Turkish Art. *International Journal of the Arts in Society*, 3(1), pp.112-125
- Yüksel, Şükriye (2017). Turkish Style: A Short Review from Ottoman Clothing and Textile Design in Sixteen Century Miniatures, *Current Trends in Fashion Technology & Textile Engineering*, İnönü Cad, İTÜ Gümüşsuyu Kampüsü, Turkey; 90-93. DOI: 10.19080/CTFTTE.2017.01.555571
- Özer, (1952). *Eski Türk Kumas Adlari*, Istanbul: Istanbul Edebiyat Fakultesi Tarih Dergisi, 291-340.
- Zarei, A., Moradi Bajestani, S. (2020). «A Comparative Study of Safavid and Ottoman Textiles Focusing on 15th to 17th Century Textiles in the Metropolitan Museum and the Victoria and Albert Museum». *Proceedings of the Sixth International Conference on Language, Literature, History, and Civilization*, Bojnord (Text in Persian).

URLs

URL1: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/447509> (accessed 2015/09/26).

URL2: <http://www.turkishculture.org/fabrics-and-patterns/fabrics-and-textiles-14.htm/16.4.61/> (accessed 2015/09/26).

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۱۶-۳۲)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان: «تفسیری هراکلیتی از مارهای درهم تنیده جیرفت و مهار آنان به دست انسان» است.

نمادشناسی نقش مهار مارهای درهم تنیده جیرفت به دست انسان*

چکیده

صحنه مارهای مهارگشته به دست انسان و یا انسان - حیوان، یکی از نقوش بارز و منحصر به فرد تمدن پنج هزار ساله جیرفت است. رمزگشایی این نقش می تواند نقطه آغازی در جهت شناسایی اعتقادات، باورها و تفکرات مردمان تمدن هلیل رود (جیرفت) و پس از آن در دیگر نقاط ایران باشد. با این تفاسیر، «مار» در تمدن باستانی جیرفت بر چه معانی و مفاهیمی دلالت دارد و هدف انسان از مهار مارها در نقوش زیبا و تکرارشونده این تمدن باستانی چیست؟ نمادشناسی نقوش مار و مارهای درهم تنیده و مهار آن به دست انسان در تمدن هلیل رود، هدف این پژوهش است. این پژوهش از نوع کیفی و بنیادین، روش تحقیق توصیفی-تحلیلی و شیوه گردآوری داده ها، اسنادی و میدانی است.

در صحنه های مشترک بسیاری، شاهد این امر هستیم که یک انسان، مارهای گول پیکر را با دستان خویش مهار کرده است. مار همواره جایگاه خاصی در باورها و اعتقادات انسان داشته و علی رغم جایگاه کیهان شناختی خاص خود، در وجوه مختلف رفتاری و نمادین اش، مملو از تضادهاست و دارای مفاهیمی مانند: آب، باروری، زن، آلت ذکور، درخت، ماه، خورشید، سلامتی و... است و از سویی با مفاهیمی چون پلیدی، گناه، شیطان، مرگ و... پیوند می خورد. شاید بتوان آن را از بارزترین نمونه های تصویری «جمع قوای متضاد» در طبیعت دانست. با تحلیل در نقوش تقابل میان انسان و مار در این تمدن باستانی می توان چنین استنباط کرد که انسان اساطیری، با مهار چنین جانوری در واقع پرده از اسرار درون خویش برداشته و در پی غلبه و در اختیار گرفتن تمامی نمادهایی است که مار بر آن دلالت می کند.

کلیدواژه ها: تمدن هلیل رود، مارهای نمادین، مارهای درهم تنیده، پهلوان باستانی

محدثه السادات اسدی

دانشجوی دکتری، گروه فلسفه، دانشکده علوم انسانی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
Sushians2044@gmail.com

شمس الملوك مصطفى

دانشیار گروه فلسفه، دانشکده علوم انسانی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
mostafavi@yahoo.com

علی مرادخانی

دانشیار گروه فلسفه، دانشکده علوم انسانی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
dr.moradkhani@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۷-۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۱-۱۰

1-DOI: 10.22051/pgr.2025.48393.1292

مقدمه

مستثنی نبوده‌اند و مهار مار و دیگر جانداران، به دست انسان و یا موجودات آرمانی (ترکیب انسان و حیوان)، خود، گواهی روشن بر این مدعی است. اما این تنها می‌تواند نشان‌گر یکی از وجوه این نقوش منحصر به فرد و نمادین باشد و ارتباط میان انسان و مار در هنر جیرفت، بدین‌جا ختم نمی‌شود بلکه رموزی را در برمی‌گیرد که هنوز برای ما ناشناخته است. با این تفاسیر سؤال این است، نماد مار در تمدن باستانی جیرفت بر چه معانی و مفاهیمی دلالت دارد و هدف انسان از مهار ماران در نقوش زیبا و تکرارشونده این تمدن باستانی چیست؟ نمادشناسی نقوش مار و مارهای درهم‌تنیده و مهار آن به دست انسان و بررسی و واکاوی جایگاه آدمی در پس نگاره‌های رازآلود تمدن هلیل‌رود، هدف این پژوهش است. بر این اساس درصدد آن هستیم که با تفکر و نگرش مردمان باستانی جیرفت آشنا شویم.

پیشینه پژوهش

برخی تحقیقات که به موضوع اسطوره‌شناسی مار و نقوش مارهای جیرفت پرداخته‌اند، به شرح زیر است:

نمونه مقاله‌هایی که به تمدن باستانی جیرفت و نقش مار پرداخته شده است شامل این موارد است: «نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت» نوشته پروو (۱۳۸۶)؛ «آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)» نوشته رفیع‌فر و ملک (۱۳۹۲)؛ «بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت» نوشته حسین‌آبادی (۱۳۹۵)؛ «واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد» نوشته صفری‌سنجانی و محمدزاده میانجی (۱۳۹۷)؛ «پیشینه نشانه سازمان بهداشت جهانی و سلامت در اساطیر با تاکید بر تمدن جیرفت» نوشته جعفری دهکردی (۱۳۹۸).

پروژه‌های دانشجویی در قالب پایان‌نامه هم‌چون: میرمطهر (۱۳۹۲) در پایان‌نامه «مطالعه موتیف مار در تمدن جیرفت با رویکرد نشانه‌اسطوره‌شناسی» که در آن بدون در نظر گرفتن وسعت نمادین مار، تنها بعد منفی این جانور در قالب حیوانی آسیب‌رسان ارئه شده است. تقوی (۱۳۸۸) در پایان‌نامه «مفهوم نمادین مار در ایران با نگاه به تمدن‌های هم‌جوار آن، میان‌رودان، هند، یونان و مصر» نیز به گستره نمادین نقش مار بی‌توجهی شده و در نهایت نقش مار در ایران را تنها مرتبط با خدا - بانوان و باروری

در زمستان سال ۱۳۷۹ تمدنی از پس خاک آشکار شد، که به واسطه وابستگی به رود هلیل، از آن به این نام (تمدن هلیل رود)، یاد می‌شود. برخلاف تمدن‌های باستانی چون بین‌النهرین که بیش از ۵۰ فصل کاوش در آنها صورت گرفته؛ در جیرفت تنها دو فصل کاوش انجام شده که از این طریق اطلاعات محدودی در دسترس پژوهشگران گذاشته می‌شود. «آب دایم هلیل‌رود، خاک حاصلخیز دشت جیرفت شرایط مناسب و بستر مطلوب زیست محیطی را از سالیان دراز فراهم آورده و زمینه مناسبی برای ایجاد هسته تمدنی بوده است. وجه تمایز بارز تمدن هلیل‌رود در میان دیگر سایت‌های باستانی، فراوانی اشیاء کنده‌کاری شده پرکار و استادانه و همچنین تنوع بسیار آنها تنها در یک منطقه (تپه باستانی کنار صندل جیرفت) است؛» (امت‌علی، ۱۳۸۶: ۳۵ - ۳۰) اما تا پیش از این، علی‌رغم وسعت و غنای فرهنگی این سرزمین، باز آن را در ادامه تمدن عظیمی چون بین‌النهرین قلمداد می‌کردند (مجیدزاده، ۱۳۸۲). این بار، بر شانه‌های پژوهشگران گسترانیده شد تا با تأمل و ممارست، این گنجینه شگرف را بر جهانیان عرضه کرده، پرده از اسرار مکنون تمدنی که تاریخ بشریت را به عقب می‌کشاند، بردارند.

از جمله منحصر بفردترین و بیشترین نقوش یافت شده در تمدن باستانی جیرفت، نقش «مار» است و در کم‌تر تمدنی بسان جیرفت، چنین حضور پررنگی داشته است. صحنه مارهای مهارگشته به دست انسان و یا نقوش ترکیبی انسان و حیوان، از شباهت‌های چشمگیری با هنر تمدن‌های هم‌جوار، برخوردار است. از این شباهت‌ها می‌توان چنین استنباط کرد که نقوش فوق، در معنی نیز مشترک بوده و این امر در رمزگشایی نقوش حاوی این جانور، راه‌گشا خواهد بود.

در صحنه‌های مشترک بسیاری یک انسان، در برخی موارد حاوی شاخ و یا پنجه، یال و دم، دو مار غول‌پیکر و یا مارهای درهم‌تنیده را با دستان خویش مهار کرده است. انسان در این حالات (مهار کردن جانوران)، نه تنها در پی مهار و تسلط بر جسم جانور، بلکه با انجام این عمل آئینی درواقع درصدد القاء و تداوم جنبه برتری خویش بر نمادها و صفاتی است که به جانوران نسبت داده است (هال، ۱۳۹۰).

بی‌شک مردمان هلیل‌رود نیز از این قاعده کهن

قلمداد کرده است. توکلی سراجی (۱۳۸۰)، در پایان نامهٔ «نمادشناسی مار»، در عین جامع بودن، نامی از تمدن هلیلرود (زیرا این تمدن به تازگی خودنمایی کرده است) برده نشده است.

در موارد فوق تنها بر نمادشناسی برخی از وجوه نقش «مار» تأکید شده و تلاشی در جهت رمزگشایی نقش پرتکرار «مارهای درهم‌تنیده» هنرِ هلیلرود صورت نگرفته است. از این رو این مقاله به کمک رمزگشایی نقوش «مار و مارهای درهم تنیده و مهار آنان به دست انسان» در پی بررسی احتمال وجود رویکرد معرفت‌شناسانه در باور مردمان باستانی جیرفت است.

روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو، در زمرهٔ پژوهش‌های کیفی است، از منظر ماهیت، توصیفی-تحلیلی و از دیدگاه هدف، توسعه‌ای است و گردآوری اطلاعات در آن به روش اسنادی و میدانی می‌باشد و فیش‌برداری مهم‌ترین ابزار گردآوری داده‌های آن محسوب می‌شود. بررسی‌های میدانی چون: مراجعه به «موزهٔ باستان‌شناسی شهرستان جیرفت»، «موزهٔ هنرندی کرمان» و «موزهٔ ایران باستان»، جهت مشاهده و عکاسی از این آثار در کنار بازدید حضوری از محوطهٔ باستانی جیرفت، صورت گرفته است. مطالعات تاریخی و پژوهش‌های باستان‌شناختی پیرامون این پژوهش با رویکرد نمادشناسی، مورد مطالعه قرار گرفته است. در این راستا از روش نمونه‌گیری غیراحتمالی بهره برده شده و ده نمونه مطالعاتی حاوی نقوش تقابل میان انسان (یا انسان - حیوان) با مار، مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرند.

مبانی نظری

نمادشناسی نقش مار و مهار آن به دست انسان

مار در نزد اساطیر و باورهای تمدن‌های کهن همواره از جایگاه خاص و متمایزی برخوردار بوده است؛ او توانسته بود به تنهایی باری از معانی گوناگون را به دوش کشد. در این راستا و برای پی‌بردن به سیل معانی اسرارآمیز مار، بهتر آن است به تحلیل زوایای این منشور اسرارآمیز بپردازیم و با تطبیق نقوش شگفت حاوی «مار» در تمدن هلیلرود باستان و نمادها و معانی به جای مانده از دیگر تمدن‌های هم‌جوار، بتوانیم راهی را در جهت شناخت این خزنهٔ اسرارآمیز، هموار سازیم.

این خزنه از آن دسته تصاویری است که تقریباً در همهٔ تمدن‌ها، موجب پیدایی انبوهی از اساطیر تلفیقی شده است. این جانور خاکی یا زمینی هم موجب اعزاز و پرستش و هم موجب وحشت و نفرت بوده است. انسان در باب ابعاد و درازای مار، طول عمر و اهمیت کارهایش مبالغه ورزیده و به وی قدرتی شگرف منسوب می‌دارد (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۴۱). در زبان فارسی، ریشهٔ لغت مار با «مُردن» یکی است. مار به‌زبان پهلوی *mâr* و به‌زبان سانسکریت *mâra* (به‌معنی میراننده و کشنده) می‌باشد (تبریزی، ۱۳۶۱: ۱۹۳۴).

در زبان عربی چندین واژه برای بیان معنی مار به کار می‌رود که حیّه و جانّ از این دست اند: حیّه (مار): این واژه از ریشهٔ «حیی» (زندگی کرد، جنبیدن، جنبنده) و هم‌خانوادهٔ «حیات» (زندگی) است (سیاح، ۱۳۷۸: ۴۳۵). جانّ (قسمی از مار سفید): این واژه از فعل «جَنَ» (پوشانید) بوده است (همان: ۲۸۶). درضمن احمد طوسی به اندازهٔ جثه‌های حیّه و جان و ثعبان اشاره کرده، می‌گوید: «مار هرچند که برآید، جوان تر گردد. اول، «حیّه» بُود، دوم درجه «جان» بُود، سیم درجه «ثعبان» (اژدها، مار) گردد» (طوسی، ۱۳۸۲: ۶۱۲ - ۶۲۰).

«مار در تمدن‌های کهن، غالباً پیچیده به دور تخم کیهان و یا به صورت اوروبوروس^۱ یعنی زاینده و نوکنندهٔ نیروی حیات تصویر شده است. این مار همواره از خود بار می‌گیرد و زاده می‌شود؛ این «تبدیل دائم مرگ به زندگی» نمودار دو قطبی بودن هستی است؛ بدین معنی که مرگ از زندگی و زندگی از مرگ، می‌تراود.» (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۴۳) «در اساطیر بین‌النهرین مار به عنوان نماد آغازین ظاهر می‌شود. تیامات^۲ مار و یا اژدها است و مظهر زایندهٔ جهان. از او لخمو^۳ و لخمو^۴ مارهای نر و ماده آفریده شدند.» (ژیران و دیگران، ۱۳۸۲: ۵۸ - ۶۰)

«جانور زمینی (مار)، نشانهٔ مشخص همهٔ الهه - مادران بزرگ است، که با زندگی و نو شدن طبیعت مرتبط است.» (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۵۵) در بسیاری از نقوش باستانی شاهد این هستیم که زن‌ها خزنه را به دست گرفته‌اند یا جای موی بر سرشان روئیده است؛ در کنار وی یا از ساق پایشان بالا رفته و یا به صورت ترکیبی، زن - مار، ترسیم شده‌اند. «مارها، که توسط ایزدبانوان زمین که اعضاء جنسی مردانهٔ مارگون را در دست داشتند، نشان داده شده‌اند؛ نقشی مهم در آئین‌های باروری نباتی در مدیترانه و شرق نزدیک بازی می‌کنند.» (Tresider, 1998: 187)

از جانوران اهریمنی یعنی خرفستران می‌شمرد. در «بنداهش» چنین آمده است:

«او خرفستران را بر زمین هشت. خرفستران گزنده و زهرآگین، چون اژدها، مار و کژدم و چلپاسه و سنگ‌پشت و وزغ، آن‌گونه که از او تنومند خرفستران رها نشد.» (فرنبرگ‌دادگی، ۱۳۸۵: ۵۲)

«پیکر مار که استوانه‌ای شکل است، به «خاک» (زمین) می‌چسبد، همه ارتعاشات زمین را حس می‌کند و گویی با خدایان زیر زمین ارتباط دارد و به عنوان حافظ اسرار جهان سَری زیر زمین، تکریم می‌شود. مار در پیشگاه خدایان جهان زیرین، برای نوع بشر شفاعت کننده است.» (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۴۷ و ۴۸)

مردمان باستان «مار» را حافظ آب، خرد و ثروت می‌شمردند. حضور مکرر نقش مار، بر ظروف، به ویژه آبدان‌ها و کوزه‌های تمدن‌های باستان گواه آشکاری بر این ادعا است. «در فرهنگ عیلامی مار دودارنده نیروهای شیطانی است و تصویر ماری که به دور درخت پیچیده است، مظهری از برکت‌بخشی است.» (قلی‌زاده، ۱۳۹۲: ۶۰۴) از این لحاظ که مار پیدا و ناپیدا می‌شود با «ماه» در ارتباط است، «از سویی شماره حلقه‌هایش به تعداد شب‌هایی است که قرص ماه دیده می‌شود و یا چون که پوست می‌اندازد، یعنی نو به نو احیاء می‌شود، بی‌مرگ است، بنابراین از نیروها و قوای ماه است، علاوه بر این، بنا به ارتباط با ماه و ریزش باران، با رشد گیاهان نیز مرتبط شده و با دنیای زیرین نیز ارتباط می‌یابد، از سویی به خاطر داشتن فرم فالوس (آلت ذکور) و نماد باران و... با باروری و حاصلخیزی نیز مرتبط می‌گردد و بدین اعتبار، مار بخشنده باروری، دانایی و حتی جاودانگی است.» (Frazer, 1919: 66)

پرستش مار، از همان روزگاران نخستین، به «خورشید» نیز وابستگی داشت (هال، ۱۳۹۰: ۹۳) پرستش خورشید در میان اقوام هند و اروپایی شمالی در ریگ‌ودا، دیده می‌شود. در آئین میترائیسم، «مار»، نه تنها جانور بدکار و متعلق به اهریمن نیست، بلکه اوست که در ماجرای عروج میترا به آسمان، این خدای خورشید را همراهی می‌کند. در این صحنه خاص، دو مار بر چوبی از درخت غار، حلقه زده‌اند (باحقی، ۱۳۶۹) و میترا را در این سفر همراهی می‌کنند. میترا را گاهی به صورت تصویری عریان، و ایستاده نشان می‌دادند که ماری به پیرامون بدنش پیچیده است (هال، ۱۳۹۰: ۳۸۸). همچنین مار را

در ایران باستان نیز مظاهر باروری عمدتاً به زنان سپرده شده است. «این مادر-الهی‌ها، عمدتاً در ارتباط با مار، تصویر شده‌اند.» (تاوالتانی، ۱۳۸۵: ۱۶ و ۱۷)

بنا به باورهای کهن خاورمیانه، مار پیچیده به دور درخت، ترکیبی نر و ماده را تشکیل داده و نماد باروری و برکت‌بخشی زمین است (هال، ۱۳۹۰: ۹۹). «تصویر عصایی که دو مار به دور آن پیچیده‌اند (علامت حرفه پزشکی) نیز می‌تواند القاکننده همین معنا باشد.» مار و درخت در نوزایی و حیات دوباره، از اشتراک انکارناپذیری برخوردارند. مار با پوست اندازی دوره‌ای خویش گویی حیات دوباره می‌یابد. در پایان هر سال زمین نیز به خواب نیستی غلتیده و درختان با تنی عریان، به خواب مرگ فرو می‌روند. پس از چندی با باد حیات‌بخش بهار، درختان چونان مردگان سر از خود بدر می‌آورند و زمین رستاخیز دیگری را به نظاره می‌نشیند. مار هم‌چون درخت از جاودانگی و نامیرایی بی‌بهره نیست (اقتداری، ۱۳۵۴: ۹۵). «ششا»^۵ نام ماری است که ویشنو بر آن می‌آرامد. ششا به معنی «باقی و جاودانی» است. (همان، ۷۵۴) او پادشاه تمام مارها بوده و در زیر زمین و وادی جهان مارها سکنی دارد. در پایان هر دوره زمانی، این مار ماده خام اولیه را برای خلق مجدد موجودات در جسم خود نگاه می‌دارد و هم او، بستر انتقال خدایان از یک دوره به دوره بعدی را فراهم می‌کند (ذکرگو، ۱۳۷۷: ۸۰). در اسطوره «گیل‌گمش»، بخشی از داستان که روایت گر ربودن و خوردن گیاه جاودانگی توسط مار است این‌گونه بیان شده است: «آنگاه موجودی که حلقه‌وار می‌خزد، از میان سطور داستان چنبره زده و به گونه‌ای سَری، الهام‌بخش نظام ادواری خویش است، به روی زمین می‌آید؛ گیاه را می‌بلعد؛ پوست می‌اندازد؛ درخشان با پوستی نو می‌گریزد.» (بلان، ۱۳۸۰: ۱۴۲)

در عین حال قدرت مار در فرستادن آدمیان به جهان نیستی، همواره تهدیدی برای انسان محسوب شده، به صورتی که او را مجری مرگ قلمداد می‌کردند. «مردمان شوش و عیلامی‌ها آنان را خدایان جهنمی می‌نامیدند و لذا مارها در ردیف خدایان محبوس در تاریکی جاودان، محسوب می‌شدند.» (آمی، ۱۳۴۹: ۴۸) آریائیان اهریمنانی داشتند؛ یکی از مهم‌ترین آن‌ها، اهی^۶ بود. این نام (اهی) به زبان فارسی معادل مار یا اژدهاست و اهریمنی بود که در کوه مسکن داشت؛ و با کمک دیوهایی نظیر: رعدسیاه بوران و طوفان، آب‌ها را در اسارت خود نگاه می‌داشت (عرب‌گلپایگانی، ۱۳۷۶: ۸). آئین زرتشتی مار را یکی

در ارتباط با «آتش» دانسته و «در اسطوره‌های هند، آگنی (ایزد آتش)، به شکل مار ظاهر می‌شود.» (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۳۵)

در کل مار دارای مفاهیمی مانند: آب، حاصل خیزی، باروری، زن، آلت ذکور، درخت، ماه، خورشید، تجدید حیات، عقل، سلامتی، قدرت و... است و از سویی با مفاهیمی چون پلیدی، خیانت، خطر، گناه، شیطان، مرگ و... پیوند می‌خورد (Mattison, 1999: p.14-31). «بدین سان مار، از یک سو به عنوان شیطان و بدخواه و باعث مرگ و از سویی سودمند و حتی تا مرز خدایی، بزرگ و والا است.» (Eliade, 1987: V.13, p.370).

از آغاز، مار با پزشکی و تندرستی پیوند یافته است؛ مثلاً در رساله داروشناسی، متعلق به یکی از کهن‌ترین تمدن‌ها (تمدن سومر)، آمده است که مخلوط پوست مار و بعضی گیاهان، دارویی ثمربخش است (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۶۷). «در پایان هزاره سوم ق.م، مار در بین‌النهرین به صورت خدایی شفافبخش به نام نین‌گیزیدا^۸، درآمده بود. تندیس‌هایی از زمان سلطنت گوده‌آ (فرمان‌روای لاگاش)، مارهایی را نشان می‌دهد که به هم پیچیده‌اند، یا در دو سوی «درخت مقدس» قرار دارند.» (هال، ۱۳۹۰: ۹۶) در یونان، آسکه پیئوس^۹ پسر آپولون و پدر و رب‌النوع پزشکی، بیماران را با زهر مار شفا می‌بخشد و مردگان را زنده می‌کند. وی عموماً با عصایی که دو مار بدان پیچیده‌اند، تصویر می‌شود (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۶۷). «دو مار به هم پیچیده دورعصا که در سراسر جهان، به عنوان علامت حرفه پزشکی برگزیده شده است، از کهن‌ترین و پیچیده‌ترین رمزهاست؛ و خاصه نمودار تعادل و توازن روان، تن و پیچیدگی انسان، ذخائر و امکانات پایان‌ناپذیر وی در رشد و بالندگی است.» (همان: ۶۹)

«دو مار درهم‌تنیده، در وهله نخست، نماد جمع اضداد و دو قطب زندگانی و مرگ‌اند. این رمز، سر سلامت‌بخشی است، زیرا سرزندگی، حاصل جمع و پیوستگی قوای متضاد جسمانی و روانی است که یکدیگر را خنثی می‌کنند؛ باعث تحرک و پویایی سازمان آلی انسان می‌شوند و شفا، چیزی جز اندازه نگاه‌داشتن، میانه‌روی و حفظ تعادل و توازن نیست.» (همان: ۶۸)

بسیاری از ظروف و اشیاء سنگ صابویی جیرفت، به این نقش مزین شده‌اند. در بسیاری از این ظروفات، دو مار نه در پی زایش و مسالمت، بلکه در طلب جنگ

به یک‌دیگر نزدیک می‌شوند؛ در هم می‌پیچند، و با دهانی باز و هراسناک، چشم در چشم دیگری دوخته؛ و هر یک عزمی جز نابودی رقیب ندارند؛ این نشانه‌ها روایت‌گر نقشی ازلی و ابدی است. نقشی عظیم که پایداری کائنات از آن ریشه گرفته، و ثبات بشر در گرو چنین روایتی است.

انسان نیز چون مار، مرکز دنیای نمادهاست. این اعتقاد که بدن انسان کیهان را به صورت کوچک نشان می‌داد و از همان عناصر ساخته شده‌است، در جهان باستان متداول بود (هال، ۱۳۹۰: ۲۳۰). «کیش مانوی، انسان و نخستین زوج که در آن کیش گاهی به اسم «آدم» و «حوّا» نام‌برده می‌شود و گاهی به نام «گهمرد» و «مردیانه» از آنها یاد می‌شود را فرزند دیوان می‌دانند. دیوان موجوداتی مافوق طبیعی هستند و چون در این کیش به بدن انسان با دید زندان روح می‌نگرند، آفرینش آن را از دیوان می‌دانند.» (کریستین‌سن، ۱۳۸۶: ۱۲۹) برخلاف آن در دین زرتشت، انسان چه به لحاظ مینو (روان) و چه به لحاظ پیکره مادی، ماهیتی کاملاً ایزدی دارد. آفرینش کیومرث^{۱۰}، نخستین تحقق وعده خداوند بود تا به وجود او، اهریمن شکسته شود و آفریدگان، رستگار شوند. هُرمز، کیومرث را به سان نمود کمال هستی، آفرید. هنگامی که هرمزد، جان به تن کیومرث اندر کرد، خود را ستود (بهار، ۱۳۸۴: ۳۲-۳۹).

در اساطیر ایران «کیومرث هنگام درگذشت، بر دست چپ افتاد و تخمه بداد. آن تخمه به روشنی خورشید پالوده شد؛ پس سپندارمذ، فرشته موکل زمین، بخشی از تخمه کیومرث را به خود پذیرفت» (همان: ۱۷۵). «... گیاه ریواس از نطفه کیومرث روئید. این گیاه دارای یک ساقه و پانزده برگ بود، و با سنینی مطابقت می‌کرد که «مشی»^{۱۱} و «مشیانه»^{۱۲} در هنگام بیرون آمدن از گیاه داشتند. نام مشی و مشیانه در تحول زبانی و در لهجه‌های مختلف ایرانی به صورت‌های گوناگون ثبت شده است که یکی از آن‌ها نام «ماری» و «ماریانه» است. این دو آنچنان درپای یکدیگر پیچیده‌بودند، و تن‌شان در کمرگاه به هم پیوند خورده بود که تشخیص این‌که کدام نر و کدام ماده بود، میسر نبود. زمانی که جان یا همان روان، به گونه‌ای مینوی در آنان داخل‌شد و به صورت انسان درآمدند، اورمزد مسئولیت‌هایشان را به آنان آموخت (کریستین‌سن، ۱۳۸۶: ۷۱).

اندیشه آفرینش انسان از «خاک»، نخستین و شاید طبیعی‌ترین توجیه برای خلقت انسان است. در نظر

شخصیتی اسطوره‌ای (احتمالاً «گیل‌گمش») دو مار را در دستان خویش نگاه داشته است (تصویر ۱). این تصویر در نزد مردمان باستان نقشی شناخته شده است. طبیعتاً «گیل‌گمش مار به دست» قهرمانی بود، که فراوانی و باروری زمین، گیاهان، جانوران و حتی آدمیان را با خود به ارمغان می‌آورد. «نکتۀ حائز اهمیت آن است که مردمان آن دوران گیل‌گمش را با اصل خلاق همه‌چیز، که فاقد جنسیتی مشخص بود یکی می‌دانستند.» (گدار، ۱۳۵۷: ۴۴). این بدان مفهوم است که از نظر آنان وجود این قهرمان هیچ‌گونه جنسیتی را بر نمی‌تافت؛ و این دقیقاً همان دیدی است، که در اساطیر درمورد «مار» نیز وجود دارد. هیچ جنسیتی را نداشتن وحدتی از دارا بودن هر دو جنسیت است. «آنیما»^{۱۶} شاید پیچیده‌ترین صورت مثالی «یونگ» باشد. یونگ آنیما را به عنوان جنبه‌های مادینگی روان مردانه مطرح ساخته و اشاره می‌کند که تصویر آنیما غالباً با چهره زنانه بازتاب می‌یابد. در روان زنانه این صورت مثالی را «آنیموس»^{۱۷} (نفس نرینه در وجود زن) می‌نامند. آنیما در این مفهوم، بخش متقابل جنسی روان انسان است؛ تصویر جنسی مخالف اوست که در ناخودآگاه فردی و هم‌چنین ناخودآگاه جمعی آن را با خود دارد. به عبارت دیگر روان بشر دو جنسی است (یونگ، ۱۳۹۸).

در نگارۀ جام زرین حسنلو نیز شاهد جدال قهرمان با مار هستیم. وی هنگام سفر با یاری‌دهندگان معنوی از جمله خدایان رو به رو می‌شود، سپس گام در جادهٔ آزمون‌ها گذاشته و با شیر، مار، دیو و خدایانو رو به رو می‌شود و به نبرد با نیروهای متخاصم می‌پردازد. قهرمان روایت فوق به معنویت و جاودانگی دست یافته و درنهایت با شخصیتی دگرگونه، دوباره به سرزمین خود باز می‌گردد (سیدی و سیدی، ۱۳۹۹: ۱۲۸).

بر مهرهای استوانه‌ای مکشوفه از شوش، خدایی که بر کائنات فرمان‌روایی می‌کند، به صورت موجودی ترکیبی «انسان - مار»، تصویر شده است؛ این خدا بر سر تاجی دارد که با دو شاخ (نشانهٔ برتری)، تزیین یافته است. در این گونه نقوش، پیچ و تاب بدن مار چون تختی که خداوند مار بر آن آرمیده به نظر می‌آید و غالباً تعدادی خادم و یا پرستش‌گر نیز بر گرد او به عبادت مشغولند و یا در کنار این خدا دری که مظهر عبادت‌گاه است دیده می‌شود (ملک‌زادهٔ بیانی، ۱۳۶۳) (تصویر ۲). تعداد قابل ملاحظه از این نقوش در تمدن بین‌النهرین، خود گویای اهمیت این نقش نزد این مردمان

ملت‌های قدیم شرق، انسان با قیاس کار کوزه‌گرها معمولاً از گل ساخته شده است. بدین گونه است که «در مصر، «خنوم»^{۱۳}، آدمیان را از گل می‌سازد. به همین نحو «ارروی»^{۱۴} بابلیان و آفرینش انسان در سفر تکوین و دادن لقب «گلشاه» به کیومرث است» (همان: ۶۰).

انسان علاوه بر جسم از «روح» و «روان» نیز برخوردار است. مردمان باستان انسان را حاوی حقیقتی می‌دانستند که پس از مرگ نیز با اوست و شواهد برجای مانده از قبور باستانی (اشیاء و تصاویر) در تمدن‌هایی چون مصر و بین‌النهرین و ... (Coo-per, 1992) گواهی بر این ادعاست. در آئین زرتشت «روح انسان ... همانند برگی به طرف «پل چینود»^{۱۵} برده در آنجا اعمال خوب و بد وی را در ترازوی ذره سنجی قرار خواهند داد.» (ناس، ۱۳۵۴: ۴۷۵-۴۷۳)

برخی روح را از نوع «آتش» می‌دانند که در بدن جریان دارد. چرا که خاصیت آتش اشراق و نور دادن و حرکت است و خاصیت روح هم حرکت و ادراک است و ادراک همان اشراق می‌باشد (مجلسی، ۱۳۸۷: ۷۶ و ۹۳). در قرآن آمده است: «و از تو دربارهٔ «روح» خواهند پرسید، بگو روح از جانب پروردگار من است و چیزی جز مقدار کمی دانش به شما داده نشده است» (اسراء: ۸۵). بنابراین دانش ما نسبت به روح محدود و از شناخت کامل آن معذوریم.

حضور رام‌شدهٔ مار در دستان قهرمان و فرمان‌روای کائنات، در قالب انسان و یا انسان - حیوان، نقشی شناخته شده در میان تمدن‌های باستانی است. این موجودات رفتاری ترکیبی از انسان و حیوان دارند و می‌توانند بیانگر موجودات الهی و اهورایی یا موجودی اهریمنی و شیطانی باشند. در حالت اول تصویر ترکیبی انسان - جانور، بیانگر برخی اعتقادات مردم باستان، درباره خداوند است. به تصوّر آنان، خداوند موجودی است شبیه انسان و در عین حال، متفاوت با او و دارای جایگاهی به مراتب بالاتر است. آنان برای تجسم باور خود، خداوند یا موجودات ماورایی را با تصاویر ترکیبی انسان - جانور نشان داده‌اند (صرفی، ۱۳۸۳). ترکیب انسان - حیوان (مثل: انسان - شیر، انسان - گاو، گاو بالدار با سر انسان، انسان - مار، انسان - عقرب، انسان - ماهی، انسان - پرنده و ...)، بیشترین سهم را در شناخت و آشنایی ما نسبت به این حیوانات اساطیری ایفا کرده است (دادور؛ مبینی، ۱۳۸۹: ۷۸ و ۶۹).

در لرستان، سنجاقی فلزی یافت شده است که در آن

گنون «دو مار به هم پیچیده»^{۱۸} را در راستای رمزی سلاح‌های دودم، قلمداد می‌کند. در این سلاح‌ها، دوگانگی که در راستای خودی محور به نمایش درآمده، مستقیماً به دور جریان معکوس نیروی کیهانی باز می‌گردد. اکثر سلاح‌های رمزی و خاصه شمشیر و نیزه، غالباً رمزهای «محور عالم» نیز هستند (گنون، ۱۳۹۸). «پیکره مهمی از بودا وجود

است. در اسطوره‌های یونانی، اکثر خدایان، با مار ارتباط دارند. کاوش‌ها باستان‌شناسی نیز گویای گرمی‌داشت مار در یونان باستان است؛ از این دست «مجسمه الهه زمین، که به دور کمر او مارها بسان شال پیچیده‌اند، مجسمه دیگری از الهه زمین که با هر کدام از دستانش یک مار گرفته‌است، می‌باشد» (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۱۵).



تصویر ۲: اثر مهر استوانه‌ای، حدود هزاره سوم ق.م، شوش. (British Museum, 1995: 29).



تصویر ۱: سنجاق سر، لرستان، هزاره اول ق.م، گدار، ۱۳۵۷: تصویر ۳۴.

از یک نیروی دوگانه است، با ذاتی یگانه و تاثیرات ظاهراً متضاد در تجلی (گنون، ۱۳۹۸). از نگاه سنتی، آنچه به جنگ در این معنا همه ارزشش را اعطا می‌کند این است که سمبول مبارزه انسان علیه دشمنانی است که در درون خویش دارد، یعنی علیه همه عناصری که در درون او مخالف نظم و وحدت‌اند. در هر دو مورد چه نظم بیرونی اجتماعی باشد و چه نظم درونی معنوی، هدف جنگ همواره باید برقراری «تعادل» و «هماهنگی» باشد (به این دلیل است که به درستی به «عدالت» مربوط می‌شود) و بدین طریق تا حدی وحدت بخشیدن به کثرت عناصر متضاد با یکدیگر مرتبط است (همان: ۲۵۵). مشابه این سلاح‌های دودم، «عصای جادو که دو مار به دورش پیچیده‌اند، در بعضی سنن، نمودار درخت، «محور جهان» و واسطه میان زمین و آسمان است؛ این بدان معناست که تمایلات متضاد، در حول و حوش قطب جهان متوازن می‌شوند. از سوی دیگر، دو خط حلزونی شکل موزونی که از پیچیدن پیکر ماران به دور عصا حاصل می‌آید، رقم (8) را ترسیم می‌کنند؛ که در سراسر عالم، رقم موزونی و «هماهنگی کیهان»، به‌شمار می‌رود» (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۶۸). نقش «مارهای درهم تنیده» به دست انسان باستانی نیز می‌تواند چنین نمادی را القا سازد. مار و مارهای درهم تنیده‌ای که حکایت گر تعادل و توازن کیهانی هستند و به نحوی

دارد که شمشیری شعله ور را در دست و بالای سر خود گرفته است. این شمشیر برای متمایز کردن یا جداکردن چیزهای صرفاً زمان‌مند از چیزهای جاودانی است.» (کمبل، ۱۳۷۷: ۳۲۹)

«میل به جاودانگی، آرزوی دیرینه ای است که به عنوان کهن‌الگو در اساطیر مختلف نمود یافته است. الیاده از «دوره بهشتی» صحبت می‌کند که در آن انسان‌های اولیه از آزادی، جاودانگی و فناپذیری، خودانگیختگی، امکان صعود به بهشت، ارتباط آسان با خدا، دوستی با جانوران و غیره لذت می‌برند، که در نتیجه هبوط تمامی آن‌ها را از دست دادند.» (علمی، ۱۳۹۵: ۱۱) «آشتی اضداد» مهم‌ترین نماد پیش از هبوط انسان است. به عقیده الیاده «انسان دینی می‌کوشد تا با تقلید از سرنمون ازلی از محدودیت‌های ذاتی زندگانی زمانی (فسادپذیری، ناپایداری و مرگ) درگذرد و بدین سان زمان را از میان بردارد و به جاودانگی بپیوندد.» (Eliade, 1995: 83)

دو لبه بودن سلاح‌ها نزد مردمان باستانی، نمودار قدرت آفریننده و نابودکننده کلام هستند و به «وحدت بخشیدن به کثرت عناصر متضاد» با یکدیگر مربوطند. سلاح و شمشیر و در اصل «جنگ» برای انسان باستانی رویکردی رمزگونه دارند. اساساً همواره سخن

«تخم مار» بوده است (که با فسیل توتیای دریایی نشان داده می‌شده است). همچنین برای «افیت‌ها» (Ophites) (فرقه گنوسی_ مسیحی)، مار (ophis) سمبول کلمه و حکمت (Sophia) است. ophis در یونانی به معنای مار است.^{۱۸} (گنون، ۱۳۹۸: ۱۹۴) عبارت: «كان الانسانُ حَيه في القَدَم» (انسان روزی مار بوده است) را «زنه گنون» در کتاب «انسان و سمبل‌هایش» مطرح کرده و منبع آن را ذکر نکرده و بر طبق آن می‌توان ارتباط میان کلمه یا «لوگوس»^{۲۱} و مار را فهمید که گنون به آن اشاره می‌کند. به نظر «لینگز» (به عنوان ویراستار نخستین ترجمه کتاب) از آن جایی که حقیقت ذاتی یا مثال اعلای انسان همان کلمه یا لوگوس است پس می‌توان گفت انسان از حیث پیوند مار با لوگوس در قدیم، یعنی قدیم ازلی، مار بوده است (همان: ۱۹۱). این امر از پیوند نمادین عمیق‌تری میان «مار» و «انسان» پرده برمی‌دارد.

هنرمند خلاق هلیل‌رود به با سبک منحصر به فرد در بسیاری از ظروف سنگ صابونی، انسان را در میانه عالم می‌داند و مارها چون قابی وی را دربر گرفته‌اند. در برخی تصاویر انسان جیرفتی خود را به شکل آرمانی در ترکیب با دیگر جانوران ترسیم کرده و با این عمل خود را قدرتمند تر از آنچه هست (هم چون خداوند) تصور می‌کند. زمانی که انسان باستانی در قالب آرمانی خویش (ترکیب با دیگر جانوران) خود را در مرکز تصویر قرار داده و با دستان باز و پیروزمند، مار و مارهای درهم‌تنیده را بر فراز سر می‌برد (با در نظر گرفتن نیروهای متعارض‌نمای مار)، در طلب نظم، وحدت و جاودانگی به بازسازی جهان پیرامون خویش می‌پردازد.

یافته‌ها

در راستای تحلیل و نمادشناسی ارتباط میان مار و انسان در این تمدن باستانی ده نمونه مطالعاتی مورد بررسی قرار می‌گیرد. برخی از این تصاویر در دیگر سایت‌های باستانی یافت شده‌اند اما به دلیل وحدت در جنسیت و نقش پردازی امروزه پژوهشگران معتقدند که آن‌ها به جیرفت متعلق بوده و به دیگر نقاط منتقل شده‌اند (امت علی، ۱۳۸۶: ۳۴ و ۳۵). اولین تصویر گلدان کلریتی است و شاهد حضور موجودی در هیأت انسانی با صورت و پاهای نیم‌رخ و بالاتنه‌ای تمام‌رخ هستیم که بی‌ریش و با دامنی ساده و بالاتنه‌ای برهنه و بدنی ورزیده نقش شده است و مارهای بزرگی را با دو دست خویش گرفته‌است. این مارها که به گونه‌ای بزرگ تصویر شده‌اند به نحوی

خبر از «عدل» می‌دهند نیز می‌توانند این امر را به مهارکننده خویش نیز منتقل کنند.

پیروزی بر «اژدها» رسمی نمادین است که هر سال تکرار می‌شود. اژدها نمونه‌ای از هر چیز بی‌شکل و مجازی است که هنوز «شکلی» نگرفته. اژدها باید مغلوب شود و خدایان مثله‌اش کنند تا کیهان از آن به وجود آید. از جسم «تیامات» هیولای دریایی بود که «مردوک» جهان را درست کرد. یهوه عالم را پس از پیروزی بر «زُحَب»^{۱۹}، هیولای نخستین، آفرید. این پیروزی خدایان بر اژدها باید به گونه‌ای نمادین هر سال تکرار شود، چون هر سال جهان باید از نو آفریده شود (Eliade, 1959). این جاست که الیاده، دو واژه کلیدی یعنی «chaos» و «cosmos» را مطرح می‌کند. الیاده از cosmos جهان دارای نظم را منظور دارد که در مقابل chaos معادل بی‌نظمی و تشیت است (Ibid: 23). «هرچیزی خارج از cosmos (جهان ما) دیگر cosmos نیست بلکه جهانی دیگر، بیگانه، مکان نامنظم، ساکنان بی‌نظمی، شیاطین و بیگانگان است». ساختن جهان توسط انسان دین‌دار در واقع بازسازی کار خدایان است؛ «در واقع او با کارهای خود، با آیین‌ها، این مکان را می‌سازد و درواقع کار خدایان را بازسازی می‌کند». (Ibid: ۲۹)

از این‌رو این انسان همیشه در جهان در آرامش است. زیرا زندگی او دارای جهتی ثابت است. «داشتن جهت یا مرکزی ثابت و معین در جهان نه تنها به وجود آدمی مرکزیت می‌بخشد، بلکه سبب می‌شود که او فعال و خلاق نیز گردد. خلقت آدم به عنوان عالم صغیر در نقطه مقابل آفرینش جهان - عالم کبیر، در نقطه‌ای میانه و در «مرکز جهان» صورت گرفته است». (Eliade, ۱۹۹۱: ۱۶) مهار مار و ماران درهم‌تنیده و در کل نمایش صحنه آئینی مهار جانوران با دو دست توسط انسان و یا انسان - حیوان (در قالب آرمانی خویش)، انسان باستانی را در مرکز قرار می‌دهد و در صحنه‌های بسیاری از مهار مارها توسط انسان در هنر هلیل رود، فرم قاب‌گونه‌ای که مارها به دور پیکر آدمی ایجاد کرده‌اند نیز این مرکزیت انسان را بصورت مشخص می‌توان مشاهده کرد. این انسان با زندگی در این «مرکز»، صرفاً انسان نیست، در عین حال کیهان نیز هست، از این‌رو دارای ساختاری فرا انسانی است. او در زندگی هرگز تنها نیست، بخشی از جهان در او زندگی می‌کند.

در عین حال «مار» تصویر خدای مصری یعنی کنف^{۲۰} است که «تخم جهان» را از دهانش به دنیا می‌آورد (سمبول کلمه). «کلمه نزد دروئی‌دیان نیز

است (در این جا یال گاو ظاهری مارگونه نگرفته ولی همان حالت تصویر قبل را تداعی می کند). حضور دو شیر که گاوی را از پای درآورده اند و حضور عقاب و عقرب در این صحنه و جانوری چون خرس در کنار درخت نخل از اساطیر دیگری پرده برمی دارد که بی ارتباط با صحنه تقابل میان انسان و مار نخواهد بود (تصویر ۶).

در ظرف دیگر نیز شاهد نقش انسانی هستیم که دو مار را در دو دست خویش گرفته است. این نقش نیز از همان خصوصیات ظاهری نقوش پیشین برخوردار است. صورت ریش دار و یا بدون آن در نقوش متنوع می تواند گویای جنسیت متفاوت انسان ها در این ظروف باشد (تصویر ۷). نقش انسان در این تمدن باستانی صورت های گوناگونی را به خود می گیرد. در جایی موجود شاخ دار مهار کننده مارها، به صورت تمام رخ در چهره و اعضاء بدن در مرکز تصویر نشسته و هیبتی دیوگونه یافته است. در تصویر دیگری قهرمان مهار کننده مارها شاخی بر سر ندارد ولی پاها، سم و دم او از ترکیب وی با جانوری چهارپا حکایت دارد. در دیگر ظرف، موجود حاوی دو سر با تنه نامتعارف و فاقد پا است و با چهار دست خویش مارها را مهار کرده است. در دیگر صحنه ها پهلوان با دمی چون گربه سانان تصویر شده و یا پاهایی چون پنجه های این جانوران دارد (تصاویر ۸ تا ۱۴). آن چه در تمامی این تصاویر هویداست؛ گویای آن است که در تقابل میان این دو (انسان و مار)، هیچ یک پیروز واقعی نبرد نخواهد بود. گویی این دو در نبردی ازلی و ابدی، جاودانه می مانند و حضور آنان در صحنه های نمادین گوناگون و ترکیب شدن نقش انسان با حیوان در این تصاویر، از روایتی ارشمند نزد این مردمان باستانی حکایت دارد.

درهم تنیده که چون قابی آدمی را در مرکز تصویر نشانده اند و انتظار می رود این تصویر در پشت ظرف نیز تکرار شده باشد. مارها با ظرافت و استادی تمام در فرم چرخان و دوار خویش و هم چنین بافت و حفره های ظریف و هماهنگی بر تن، به تصویر در آمده اند. این چهار خزنده شگفت که دو به دو بر گرد هم تنیده اند، سه طرف پهلوان میان تصویر را گرفته و با سرهای بزرگ و دهان های باز چونان اژدهایی پیروز بفرز سر آدمی ایستاده اند. اما این «انسان» که در کمال آرامش مارها را با دو دست خویش مهار کرده، احتمالاً روایت گر حقیقت دیگری است. (تصویر ۳)

بر ظرف دیگری شاهد حضور دو پهلوان انسانی در حالتی نشسته با بالاتنه ای تمام رخ و برهنه و پایین تنه ای پوشیده و نیم رخ، هستیم. موی سر و ریش دو انسان مذکور مجعد و بلند بوده و هر دو با دستان خویش مارها را مهار ساخته اند. مارهای این صحنه نیز به صورت بزرگ، با دهان های باز به تصویر در آمده اند. حفره های یک شکل و اندازه که بر تن این مارها، در اکثر نقوش مارهای تمدن هلیل رود قابل مشاهده است. حضور دو گاو رو در رو در دو طرف صحنه مهار مار در پایین تصویر، ماه و خورشید در دو طرف شخص بالای تصویر و صحنه ای چون دشت های فراخ بر پشت مارها، احتمالاً روایتی میان شکار و صید را منتفی کرده و از روایت نمادین و باوری آئینی حکایت دارد. تبدیل یال گاو به مار در این صحنه از جایگاه شامخ این خزنده شگفت، نزد مردمان باستانی جیرفت پرده برمی دارد. (تصاویر ۵ و ۴)

در تصویر دیگر شاهد حضور انسان و مار در یک یا چند روایت هستیم. دو انسان ایستاده و نشسته، یکی مارها را مهار کرده دیگری یال گاوها را گرفته



تصاویر ۵ و ۴: ظرف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، محل نگهداری موزه هرنندی کرمان، (منبع: نگارنده) و طراحی نقوش آن (مجیدزاده، ۱۳۸۲).



تصویر ۳: ظرف کلریتی، حدود ۳۰۰۰ ق.م، یافت شده از تپه گیان نهاوند، موزه لوور پاریس. (URL۲)



تصویر ۶: طراحی نقوش یک ظرف، یافت شده از خفاجه (بین النهرین)، ۳۰۰۰ ق.م، موزه سلطنتی لندن (Pitman, ۲۰۰۲: ۲۱۸).



تصویر ۷: ظرف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، موزه ایران باستان، (منبع: نگارنده).



تصویر ۸: ظرف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، موزه ایران باستان، (منبع: نگارنده).



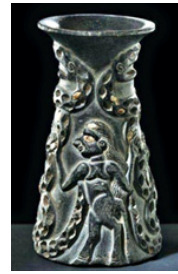
تصویر ۹: ظرف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، موزه باستان شناسی جیرفت، (منبع: نگارنده).



تصاویر ۱۰ و ۱۱: ظرف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، محل نگهداری موزه ایران باستان و نقش گسترده آن (مجیدزاده، ۱۳۸۲).



تصاویر ۱۲ و ۱۳: ظروف سنگ صابونی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، موزه باستان شناسی جیرفت، (منبع: نگارنده).



تصویر ۱۴: ظرف سنگی، جیرفت، ۳۰۰۰ ق.م، موزه باریر مولر ژنو سوئیس (URL۱).

گیل گمش نیز بسان کیومرث و تیامات نمود کمال هستی و جمع اضداد است و با مهار ماران از یگانگی خویش با این خزنده هزار رنگ پرده برمی دارد.

«دو مار درهم تنیده» نماد جمع اضداد و دو قطب زندگانی و مرگاند. این رمز نمودار توازن روان، تن و پیچیدگی انسان، ذخائر و امکانات پایان ناپذیر وی در رشد و بالندگی است. مردمان باستان، همواره به تعادل قوای پنهان درون کائنات، موجودات، طبیعت و تجمیع و وحدت تمامی این قوا و صفات در «مار» و در وجود خویش باور داشتند.

مهار مارهای درهم تنیده در هنر جیرفت نیز چون سلاح‌های دودم (دوگانه بودن)، در دست انسان باستانی، در جهت به وحدت رسانیدن کثرت‌های درونی او است. با توجه به نمادهای مار و مارهای درهم تنیده جنگ در این قبیل صحنه‌ها حکایت از جدال علیه همه عناصری که در درون انسان مخالف نظم و وحدت‌اند می باشد. مردمان باستانی تمدن جیرفت با نقش کردن مکرر نقش مار و مارهای درهم تنیده و مهار آنان به دست انسان، در تقابلی ازلی و ابدی و جاودانه، در واقع از اسرار درونی خویش پرده برداشته، با آگاهی از این تضادهای درونی با مهار جانوری چون خود، درصدد غلبه بر طبیعت، جانوران، قدرت‌های پیرامون و در واقع در پی وحدت بخشیدن به تضادها و کثرت‌های درون خود می باشند.

پی‌نوشت

- 1 Ouroboros
- 2 Tiamat
- 3 Lakhmu
- 4 Lakhamu
- 5 Šeša
- 6 Višnu
- 7 Ahi
- 8 Ningizzida
- 9 Asklēpio

۱۰ (=کیومرث) پهلوی: gayōmard، اوستا: gayō.marətan، به معنای زندگی میرنده (بهار، ۱۳۸۴: ۴۹).

نتیجه گیری

محوریت وجود «مار»، در ارتباط با اکثر موجودات و با خویش در تمدن هلیل رود، این اندیشه را بیش از پیش تقویت می کند که مار در ورای صورت ظاهری، کوله‌باری از معانی بس عمیق را نیز به دوش می کشد. مار به علت داشتن زهری کشنده و ارتباط با جهان تاریک زیر زمین، واجد نیروهای اهریمنی و شر بوده و از دیگر سو بواسطه زهر درمانگر خویش و توانایی پوست اندازی و ارتباط با آب، ماه خورشید و... نمادهایی چون: درمان گری، جاودانگی، آفرینندگی، زایش و باروری را داراست.

در بسیاری از سنت‌ها، از اعصار اولیه، انسان، به عنوان جهان اصغر توصیف شده است. انسان همانند مار از همان گستره وسیع نمادین برخوردار است. او نیز آمیزه‌ای از صفات متضاد است و در توازن جسم و روان با قوای طبیعت در ارتباط است. در جایی وی در قالب کیومرث، به سان نمود کمال هستی است (البته ارتباط میان این دو بواسطه دادن لقب گلشاه به کیومرث و شیرخاک به مار نیز قابل تأمل است). از وی (کیومرث) ماری و ماریانه (مشی و مشیانه) پدید آمدند. این دو در ابتدا چونان یک «مار» و یا «دو مار درهم تنیده» بسان «دو ساقه ریواس» به گرد یکدیگر پیچیده شده و همانند ماران درهم تنیده با وجود جنسیت‌های متفاوت (نر و ماده)، بسان یک مار به تنهایی، گویی واحدند و آمیزه‌ای از قوای متضاد هستند. این نخستین زوج بشری (مشی و مشیانه)، هم چون لخم و لخم و نمود کمال هستی کیومرث و تیامات هستند. در جای دیگر با نام‌های گهمرد و مردیانه (در باورهای مانوی) و آدم و حوا و... نیز شاهد یکی شدن تضادها در قابل اولین زوج‌های بشری هستیم. گیل گمش بواسطه برخورداری از ویژگی‌های فرابشری به صورت انسان- حیوان (همانند نقوش انسان در تمدن جیرفت) تصویر می شود. در واقع

16 Anima

17 Animus

18 caducee

19 Rahab

20 Kneph

21 Logos

11 Mashya

12 Mashyana

13 Khnum

14 Aruru

۱۵ čīnwad puhl، پلی که انسان پس از مرگ باید از آن بگذرد
(کریستین سن، ۱۳۸۶: ۳۷۴)

منابع

- قرآن کریم (۱۳۸۰). **کلام مجید**، ترجمه مکارم شیرازی، تهران: دفتر مطالعات تاریخ و معارف اسلامی.
- آمیه، پیر (۱۳۴۹). **تاریخ عیلام**، ترجمه شیرین بیانی، تهران: دانشگاه تهران.
- اقتداری، احمد (۱۳۵۴). **دیوار شهریاران**، تهران: انجمن آثار ملی.
- امت‌علی، سارا (۱۳۸۶). جیرفت، بهشت گم‌شده هلیل‌رود، **آینه خیال**، آذرماه، شماره ۲، ص ۳۰-۳۵.
- بلان، یانیک (۱۳۸۰). **ناگزیری مرگ گیل‌گمش**، ترجمه جلال ستاری، تهران: نشر مرکز.
- بهار، مهرداد (۱۳۸۴). **پژوهشی در اساطیر ایران**، تهران: انتشارات آگاه.
- پروو، ژان (۱۳۸۶). نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت، ترجمه زهرا نوائی، **آینه خیال**، سال اول، شماره ۲، ۷۰-۷۷.
- تاوارتانی، ناهوکو (۱۳۸۵). **ادبیات تطبیقی مار و کاج سمبولهای جاودان در ادبیات فارسی و ژاپنی**، تهران: انتشارات بهجت.
- تبریزی، محمد حسین بن خلف (۱۳۶۱). **برهان قاطع**، تصحیح محمد معین، تهران: امیرکبیر.
- تقوی، ترنم (۱۳۸۸). **مفهوم نمادین مار در ایران (با نگاه به تمدن‌های هم‌جوار آن، میان‌رودان، هند، یونان و مصر)**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
- توکلی سراجی، هما (۱۳۸۰). **نماد پژوهی مار (بررسی نماد مار در اساطیر چهار تمدن ایران، یونان، مصر و هند)**، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه هنر تهران.
- جعفری دهکردی، ناهید و جعفری دهکردی، نرگس (۱۳۹۸). پیشینه نشانه سازمان بهداشت جهانی و سلامت در اساطیر با تاکید بر تمدن جیرفت، **مجله تاریخ پزشکی**، پاییز، شماره ۳۴، ۴۰-۴۹.
- حسین‌آبادی، زهرا (۱۳۹۵). بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت، **هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی**، دوره ۲۱، شماره ۱-۲، ۱-۲۱.
- دادور، ابوالقاسم، مبینی، مهتاب (۱۳۸۹). **جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان**، تهران: دانشگاه الزهرا.
- دوبوکور، مونیک (۱۳۸۷). **رمزهای زنده جان**، ترجمه جلال ستاری، تهران: نشر مرکز.
- ذکری، امیرحسین (۱۳۷۷). **اسرار اساطیر هند**، تهران: فکر روز.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین و ملک، مهران (۱۳۹۲). آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم

- قبل از میلاد)، پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، دوره سوم، شماره ۴، ۷-۳۶.
- ژیران، فلیکس و دلاپورت، لویی ژوزف و لاکوئه، جی (۱۳۸۲). *اساطیر آشور و بابل*، ترجمهٔ دکتر ابولقاسم اسماعیل‌پور، تهران: کاروان.
 - سیاح، احمد (۱۳۷۸). *فرهنگ بزرگ جامع نوین سیاح*، ترجمهٔ المنجد با اضافات، تهران: انتشارات اسلام.
 - سیدی، چنور و سیدی، فاطمه (۱۳۹۹). تجلی کهن الگوی قهرمان در نگارهٔ جام زرین حسنلو (عصر آهن) براساس رویکرد جوزف کمبل، *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، شماره ۵، ص ۱۲۸-۱۴۰.
 - صرفی، محمدرضا (۱۳۸۳). *چکیده مقالات همایش شناخت و معرفی تمدن حوزه هلیل رود*، کرمان: مرکز کرمان‌شناسی.
 - صفری سنجانی، سودابه و محمدزاده میانجی، مهناز (۱۳۹۷). واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال ق.م، *جلوه هنر*، سال دهم، بهار و تابستان، شماره ۱، ۷۳-۸۵.
 - طوسی، محمدبن محمودبن احمد (۱۳۸۲). *عجائب المخلوقات و غرائب الموجودات*، به اهتمام: منوچهر ستوده، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
 - عرب گلپایگانی، عصمت (۱۳۷۶). *اساطیر ایران باستان*، تهران: انتشارات هیرمند.
 - علمی، قربان (۱۳۹۵). میرچا الیاده و انسان‌شناسی، *فصلنامه انسان پژوهی دینی*، سال سیزدهم، شماره ۳۶، پاییز و زمستان، ۵-۲۹.
 - فرنبرگ دادگی (۱۳۸۵). «بندهشن»، ترجمهٔ مهرداد بهار، تهران: توس.
 - قلی‌زاده، خسرو (۱۳۹۲). *دانشنامه اساطیری جانوران و اصطلاحات وابسته*، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب پارسه.
 - کریستین‌سن، آرتور (۱۳۸۶). *نخستین انسان و نخستین شهریار در تاریخ افسانه‌ای ایران*، ترجمهٔ ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: نشر چشمه.
 - کمبل، جوزف (۱۳۷۷). *قدرت اسطوره*، ترجمهٔ عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
 - کوپر، جین (۱۳۸۰). *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*، ترجمهٔ ملیحه کرباسیان، تهران: فرشاد.
 - گذار، آندره (۱۳۵۷). *هنر ایران*، ترجمهٔ بهروز حبیبی، تهران: دانشگاه ملی ایران.
 - گنون، رنه (۱۳۹۸). *سمبل‌های بنیادین زبان جهان شمول علم مقدس*، ترجمهٔ دل‌آرا قهرمان، تهران: حکمت.
 - مجلسی، محمدباقر (۱۳۸۶). *بحار الانوار*، جلد ۶۱، دارالکتب اسلامی، تهران: چاپ‌خانهٔ حیدری.
 - مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۲). *جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق*، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی باهمکاری سازمان میراث فرهنگی.
 - ملک‌زاده بیانی، ملکه (۱۳۶۳). *تاریخ مهر در ایران*، تهران: انتشارات یزدان.
 - میرمطهر، خاطره (۱۳۹۲). *مطالعهٔ موتیف مار در تمدن جیرفت (هلیل‌رود) با رویکرد نشانه-اسطوره‌شناسی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، اصفهان: دانشگاه هنر اصفهان.

- ناس، جان بایر (۱۳۵۴). *تاریخ جامع ادیان*، ترجمه علی اصغر حکمت، چاپخانه پیروز، کتابخانه ملی، (بی جا).
- هال، جیمز (۱۳۹۰). *فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب*، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.
- یاحقی، محمد جعفر (۱۳۶۹). *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی وابسته به وزارت فرهنگ و آموزش عالی و سروش.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۵۳). *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه ابوطالب صارمی، تهران: امیرکبیر.

References

- Holy Quran ,(1380). *Kalam Majid*, translated by Makarem Shirazi, Tehran: Daftar Motale-at Tarikh va Maref Eslami, (Text in Persian).
- Amieh, Pir ,(1970). *The history of Elam*, translated by Shirin Bayani, Tehran: University of Tehran Publication, (Text in Persian).
- Arab Golpayegani, E., (1997). *Mythology of Ancient Iran*, Tehran: Hirmand Publication, (Text in Persian).
- Bahar, M., (2005). *Research in Iranian Mythology*, Tehran: agah Publication, (Text in Persian).
- Belan, yanik, (2001). *The inevitability of Gilgamesh's death*, Translated by Jalal Sattari, Tehran: markaz Publication), (Text in Persian).
- British Museum (1995). *Latar Mesopatamia and Iran*, London: Author.
- Christian Sen, Arthur (2007). *The First Man and the First king in the Legendary History of Iran*, translated by Jale Amouzgar and Ahmad Tafzoli, Tehran: Cheshmeh Publication, (Text in Persian).
- Cooper, Jane, (2001). *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, translated by Malihe Karbasian, Tehran: Farshad Publication, (Text in Persian).
- Cooper, Jerrold S (1992). *"The Fate of Mankind: Death and Afterlife in Ancient Mesopotamia", Death and After Life Perspectives of Worlds Religions*, ed. Hiroshi Obayashi, New York.
- Dadvar, A., Mobini, Mehtab, (2010). *Hybrid animals in ancient Iranian art*, Tehran: Daneshgah Al-Zahra Publication, (Text in Persian).
- Dubucour, Monique, (2008). *The Secrets of Living Life*, translated by Jalal Sattari, Tehran: markz Publication, (Text in Persian).
- Eghtedari, A.,(1975). *The land of princes*, Tehran: Anjoman Asar Meli, (Text in Persian).
- Eliade, Mircea (1959). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, Trans. Willard R. Trask, New York: Harcourt, Brace and Co.

- *The encyclopedia of religion*. vol. 13, (1987). New York : Macmillan ; London: Collier Macmillan.
- *The Myth of the Eternal Return*, (1991). tr., W. R. Trask (Princeton, NJ: Princeton University Press.
- *Mephistopheles and the Androgyne Studies in Religious Myth and Symbols*, (1995). Trans. Cohen, New York: Sheed & Ward.
- Elmi, Gh., (2017). Mircha Eliade and Anthropology, *Quarterly Journal of Ensan Pazho-hi Dini*, 13(36), 5-29, (Text in Persian).
- Faranbe Dadegi, (2006). «*bandehashen*», translated by Mehrdad Bahar, Tehran: Tos Publication, (Text in Persian).
- Frazer, James G (1919) . *The folklore in the old testament*. Vol.1, London, Macmillan.
- Ganon, Rene, (2019). *Fundamental symbols: the universal language of sacred science*, translated by Del-Ara Kahraman, Tehran: Hekmat Publication, (Text in Persian).
- Godard, Andre, (1978). *The Art of Iran*, translated by Behrouz Habibi, Tehran: Daneshgah Meli Iran, (Text in Persian).
- Hall, James, (2011). *Illustrated dictionary of symbols in eastern and western art*, translated by Roghieh Behzadi, Tehran: Farhang Moaser Publication, (Text in Persian).
- Hosseini-Abadi, Z., (2016). Animal Motifs and «Hybrid Animals» in The Stone Relics of Jiroft Civilization, *Journal of Honarhaye zyba - Honarhaye tajasomi*, 21(1), 21-9, (Text in Persian).
- Jafari Dehkordi, N. and Jafari Dehkordi, N., (2019). Background of the World Health Organization's Symbols in Myths with Emphasis on the Works of Jiroft Civilization, *Journal of tarikh pezheshki*, Autumn, 11(40), 34-49, (Text in Persian).
- kambel, jozef, (1998). *The power of myth*, translated by Abbas Mokhbar, Tehran: Markz Publication, (Text in Persian).
- Majidzadeh, Y. , (2003). *Jiroft, the oldest civilization of the East*, Tehran: Vezart Fareang va Ershad Eslami ba Hamkari Sazmane Miras Fareangi, (Text in Persian).
- Majlisi, M B., (2016). *Bihar al-Anwar*, volume 61, Islamic Dar al Ketab, Tehran: Ahap khaneh Haydari, (Text in Persian).
- Malek Zadeh Bayani, M., (1984). *History of Mehr in Iran*, Tehran: Yazdan Publication, (Text in Persian).
- Mattison, chris (1999) . *The Essential Visual Guide to the World of Snakes*. London. DK Publishing.
- Mirmotahar, Kh., (2013). *The study of the snake motif in Jiroft (Halil-Rud) civilization with a symbolic-mythological approach*, Master's thesis, Isfahan: Isfahan Art University,

(Text in Persian).

- Nas, Jan Bair, (1975). *Comprehensive history of religions*, Translated by Ali Asghar Hekmat, Chapkhaneh Piruz, Ketabkhaneh Meli, (unavailable), (Text in Persian).

- Pitman, Holly (2002). *The jewelers Seal Susa and Art of Awan, leaving ni Stones Unturned Essay on The near east and Egypt in Honor of Donaldp Hansen*, Esenbrauns.

- Provo, Jean ,(2007). *A look at surviving patterns from Jiroft*, translated by Zahra Navai, Journal of ayneh khyal, 1(2), 70-77, (Text in Persian).

- Qolizadeh, Kh., (2013). *Encyclopedia of mythological animals and related terms*, Tehran: Bongah Tarjomeh va Nashr Ketab Parseh Publication, (Text in Persian).

- Rafifar, J. and Malek, M., (2013 The Iconography of Leopard and Snake Symbol of Jiroft Artifacts During The 3rd Millennium B.C., *Journal of Pazhohesh-ha-ye Bastanshenasi Iran*, 3(4), 36-7, (Text in Persian).

- Safari Sanjani, S. and Mohammadzadeh Mianji, M.,(2018). A Study on Mithraism Signs in Motifs of Jiroft Ancient Civilization's Stone Works, 5000 B.C., *Jelve Honar*, 10 (19), 73-85, (Text in Persian).

- Sarafi, MR., (2004). *Abstract of the articles of the conference on the recognition and introduction of the civilization of Helil Rood area*. Kerman: Markaz Kerman Shenasi, (Text in Persian).

- Sayah, A., (2008). *The great comprehensive culture of Novin Siah, Translation of al-Manjad with additions*, Tehran: Islam Publication, (Text in Persian).

- Seyed, Ch. and Seyed, F., (2020). The Archetype of Hero archetype in the Hasanlu Golden Cup Gallery (age of iron) Based on Joseph Campbell's Approach, *Journal of Graphic Arts and Painting Research*, 3 (5), 128-140, (Text in Persian).

- Tabrizi, Mohammad Hossein ebn Khalaf, (1982). *Conclusive proof*, corrected by Mohammad Moin, Tehran: Amir Kabir Publication, (Text in Persian).

- Taqavi, T., (2009). *The symbolic concept of snake in Iran (looking at its neighboring civilizations, Mesopotamia, India, Greece and Egypt)*, Master thesis, Tehran: Tarbiat Modares University, (Text in Persian).

- Tavakoli Saraji, H., (2001). *Researching the symbol of the snake (examination of the symbol of the snake in the mythology of four civilizations of Iran, Greece, Egypt and India)*, Master's thesis, Tehran: Tehran University of Art, (Text in Persian).

- Tavartani, N., (2006). *Comparative literature of snake and pine eternal symbols in Persian and Japanese literature*, Tehran: Behjat Publication, (Text in Persian).

- Tresidder, Jack (1998). *Dictionary of symbols: an illustrated guide to traditional images, icons and emblems. Chronicle books*, UK - Williams, George, 2003, Handbook hindu mythology. Oxford England.

- Tusi, Muhammad abn Mahmud ebn Ahmed, (2003). *The wonders of creation and the strangeness of existence*, by: Manouchehr Sotoudeh, Tehran: Elmi va Fareangi Publication, (Text in Persian).
- Ummat-Ali, S., (2007). Jiroft, *The Lost Paradise of Halil-Rood, Journal of Ayane Khyal*, 30-35, (Text in Persian).
- Yahaghi, MJ., (1190). *The culture of mythology and fictional allusions in Persian literature*, Taharan: Moaseseh Motaleat va Tahghighat Farhangi *Vabasteh* be Vezarat Fareang va Amuzesh ali va Sorosh, (Text in Persian).
- yong, karl gostav, (1353). *Man and his symbols*, translated by Abu Talib Sarmi, Tehran: Amir Kabir Publication, (Text in Persian).
- Zekrgo, A H., (1998). *Secrets of Indian Mythology*, Tehran: Fekre Ruz Publication, (Text in Persian).
- Zhiran, Felix and Delaporte, Louis Joseph and Lacue, J. (2003). *Mythology of Assyria and Babylon*, translated by Abul Qasim Esmailpour, Tehran: Karvan Publication, (Text in Persian).

URLs

URL1: www.barbier-mueller.ch

URL2: www.Louvre.fr

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۳۳-۵۴)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

تایپوگرافی فارسی به مثابه رسانه بصری پیام‌رسان از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی

چکیده

امروزه تایپوگرافی فارسی توسط طراحان گرافیک معاصر، فراتر از یک نوشتار خاص نمود پیدا کرده است. اینک تایپوگرافی در عصر حاضر، با بهره‌گیری از امکانات و شیوه‌های بی‌شمار نوشتن، در قالب روابط فرمی حروف و در شبکه‌ای از روابط نظام‌مند و هدفمند، چیدمان و ترکیب می‌شود تا در بسترهای ارتباطی-بصری، حامل پیام و معنایی خاص باشد. این خصوصیات آن را به یک رسانه بصری کاربردی بدل کرده است. بدین ترتیب هدف این پژوهش، شناسایی روابط بصری حروف و نوشتار در بستر ارتباطی‌ای همچون پوستر از منظر «اصول گروه‌بندی ادراکی» جهت دستیابی و کشف ویژگی‌های بصری و معنایی تایپوگرافی فارسی است. درواقع این اصول و رویکرد کل‌نگر (تجربه ادراکی از کل به جزء)، به چگونگی شکل‌گیری برخی از ویژگی‌های بصری و تصویری که منجر به گروه‌بندی بین عناصر و اجزاء می‌شود، اشاره دارد. سوال پژوهش حاضر این است که تایپوگرافی در پوستره‌های معاصر ایران، از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی، دارای چه ویژگی‌هایی است؟ و ماحصل آن از نظر بصری و معنایی چگونه است؟ نگارنده برآن است تا به شیوه توصیفی و تحلیلی و به صورت کیفی با استفاده از ابزار مشاهده به مسئله پژوهش بپردازد و با روش و اصول گروه‌بندی ادراکی، این موضوع را بررسی و تبیین نماید. نمونه‌های آماری پژوهش، پوستره‌های تایپوگرافی معاصر ایران هستند؛ و ابزار سنجش نمونه‌ها شامل یازده اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی است. نتایج اصلی تحقیق این است که اغلب طراحان جهت انتقال پیام، به دنبال گروه‌بندی ادراکی بزرگ و کامل هستند تا واحدهای ادراکی کوچک‌تر، در پرتو آن باشند؛ همچنین گروه‌بندی عناصر تایپوگرافی به‌منظور اولویت‌بندی دیداری و ایجاد نقطه توجه حائز اهمیت بوده است.

محسن افروزی

کارشناسی‌ارشد ارتباط تصویری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، تهران، ایران.

mohsen_75ir@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲-۱۰-۱۷

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۷-۲۲

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.46110.1237

کلیدواژه‌ها: تایپوگرافی فارسی، رسانه بصری، اصول گروه‌بندی ادراکی، سازماندهی بصری

مقدمه

فرهنگ هر منطقه یا جغرافیا، با ساختار و ویژگی‌های بصری گوناگونی ظاهر می‌شود؛ عمدتاً فارغ از زمینه قرارگیری^۱، در همه جای دنیا جهت اعتلای این حرفه و هنر، تلاش می‌شود تا ارزش‌های بصری آن بازشناسی شود. بدین ترتیب اهمیت این مسئله سبب شده تا پژوهش پیش‌رو موضوعیت پیدا کند.

هدف پژوهش حاضر، شناسایی روابط بصری حروف و نوشتار در بستر ارتباطی‌ای همچون پوستر از منظر «اصول گروه‌بندی ادراکی» جهت دستیابی و کشف ویژگی‌های بصری و معنایی تایپوگرافی فارسی است. درواقع این اصول و رویکرد کل‌نگر (تجربه ادراکی از کل به جزء)، به چگونگی شکل‌گیری برخی از ویژگی‌های بصری و تصویری که منجر به گروه‌بندی بین عناصر و اجزاء می‌شود، اشاره دارد. زمینه‌های شکل‌گیری و ظهور این اصول در اوایل قرن بیستم با مطالعات تجربی درباره ادراک حرکت توسط «ماکس ورتایمر»^۲ فراهم شد و در گذر زمان به واسطه روان‌شناسان و محققان دیگر توسعه یافت. به نوعی اصول گروه‌بندی ادراکی تحت نفوذ قانون پراگماتیک^۳ (کمال‌پذیری ماهیت وجود) است و این گروه‌بندی نشان می‌دهد که چگونه سیستم بصری ما، محرک‌های بصری را درک می‌کند. درواقع این طبقه‌بندی چندگانه، قوانین ادراک انسانی هستند که توصیف می‌کنند چگونه انسان‌ها عناصر مشابه را گروه‌بندی می‌کنند، الگوها را تشخیص می‌دهند و تصاویر پیچیده را هنگام درک اشیاء ساده می‌کنند.

بدین ترتیب پیرو اهداف پژوهش و اهمیت آن، در مورد ضرورت و اهمیت عنصر نوشتار در قالب تایپوگرافی و نمود رسانه‌ای آن که تبیین بصری گفتار است، نگارنده به دنبال روش‌شناسی صحیح و بنیادین در برخورد با «بیان بصری به وسیله تایپوگرافی» است. هدف این تحقیق آن است که طراحان گرافیک در حوزه بیان تایپوگرافیک، روش و اصولی اساسی را مبتنی بر دانش و نظریات جدید کسب کنند؛ همین‌طور بر مبنای «طرح سازمانی ادراکی» نگرش متمایزی را در عرصه هنرهای تجسمی تجربه کنند؛ چرا که فهم جهان پدیده‌ای ما براساس «طرح سازمانی ادراکی» صورت گرفته و به موجب آن، میدان بینایی ما به شکل سازمان‌یافته و منطقی از قوانین خاصی تبعیت می‌کند.

اینک سوال پژوهش این است که تایپوگرافی در پوستره‌های معاصر ایران، از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی، دارای چه ویژگی‌هایی است؟ و ماحصل آن از نظر بصری و معنایی چگونه است؟ نگارنده برآن

از گذشته تا به امروز طی قرون و اعصار مختلف، در هنر و فرهنگ ما، صورت بصری خطوط و نویسه‌ها به شیوه و گونه‌های مختلفی تحول یافته و راه دشواری را پیموده تا به شکل و صورت کنونی درآمده است. به صورتی که از آنها تجربه‌های بصری متعدد و تکامل یافته‌ای در طول تاریخ، حاصل شده است. درواقع بشر از زمانی که قصد کرد آنچه را که می‌اندیشد و به آن فکر می‌کند، نقش کند، قدم به دنیای خط و نگارش نهاد که نقطه عطف آن، پیدایش «خط الفبایی» در بستر تاریخ بود. امروزه نقش‌آفرینی نوشتار در حوزه طراحی گرافیک^۴، مرهون پیدایش و توسعه خط^۵ و سپس خوشنویسی^۶ است. درواقع حروف فارسی به‌عنوان نشانه‌های دیداری، دارای شکلی از پیش تعیین شده و از پیش تعریف شده است که بر اساس نظام نوشتاری و الفبای فارسی تحول پیدا کرده و به‌وسیله تایپ یا حروف چاپی- قلم یا خطوط خوشنویسی، به یک ابزار بیانی در هنرهای تجسمی تبدیل شده است. با گذر از این تحولات، در مرحله‌ای از بیان‌هنری، با دخل و تصرف در فرم و بدنه حروف- همین‌طور نحوه نگارش و تحریر حروف- کلمات و عبارات به شکلی خاص نمود پیدا می‌کنند که تایپوگرافی^۷ نیز شکل می‌گیرد. ابتدا برای دستیابی به معنی و مفهوم درست از تایپوگرافی، باید تفاوت بین «طراحی حروف» با «طراحی با حروف» یا «تایپوگرافی» را تمیز داد. در واقع طراحی حروف^۸ (طرح حروف یا تایپ فیس)^۹ پیش‌نیاز یا کارمایه شکل‌گیری و ایجاد تایپوگرافی است. بنابراین، تایپوگرافی حاصل چینش، ترکیب و آرایش حروف و کلمات است که با برقراری روابط تصویری و تقویت ویژگی‌های بصری و سازماندهی حروف و کلمات برگرفته از انواع تایپ، دست‌نوشته و همچنین خوشنویسی و قلم‌های مختلف است. امروزه تایپوگرافی به حروفچینی صرف اکتفا نمی‌کند و سرانجام از جایگاه صرف زبانی خارج شده و با مجموعه رفتارها و طراحی‌هایی که با حروف انجام می‌شود، وجه تصویری می‌یابد.

تایپوگرافی نسبت به نوشتار عادی دارای خصوصیات متمایز و خاصی است؛ این خصوصیات و شاخصه‌های شکلی و بصری سبب شده تا به‌عنوان هنری نوپا در عرصه هنر مدرن بسط و توسعه یابد. اما امروزه تایپوگرافی با توجه به رسالت رسانه‌ای که داراست، ابعاد بیانی و کاربردی تازه‌ای پیدا نموده و به واسطه اهداف ارتباطی و بصری، نقشی مستقل در طراحی گرافیک، ایفا می‌کند. همین‌طور، بسته به زبان و

منظر ادراکی نسبت به تایپوگرافی، مسیر تازه‌ای را پیش‌روی آن‌ها قرار می‌دهد.

درواقع امروزه تایپوگرافی در دوران معاصر به رسانه‌ای نوشتاری-دیداری بدل شده که به‌طور مستقل و غیرمستقل (چندرسانه‌ای)، در نقش تصویر، برای برقراری ارتباط و پیام‌رسانی نقش‌آفرینی می‌کند. اینک برای دست‌یافتن به ارتباط بصری مطلوب، باید پیوندهای ارتباطی بین عناصر نوشتاری در تایپوگرافی، توجیه بصری و مفهومی داشته باشد، که بینش علمی و ساختاریافته‌ای را می‌طلبد. برای فراگیری و کسب چنین بینشی، اصول گروه‌بندی ادراکی به عنوان روشی سازمان‌دهنده، می‌تواند زاویه جدید را برای نگریستن به تایپوگرافی به مثابه رسانه بصری پیام‌رسان، ارائه دهد. به عبارتی، تایپوگرافی معاصر در حوزه طراحی گرافیک اغلب در خدمت معنا و رسیدن به مفهوم، شناخته شده است؛ و حروف و کلمات فارسی قابلیت‌های زیادی برای خلاقیت در فضاسازی بصری با موضوع و مفاهیم خاص دارند. بنابراین در این میان، روش و اصول گروه‌بندی ادراکی که همواره در پی الگو و ساختاری است تا از پراکندگی‌های بصری به یک انسجام و جهت‌گیری معنادار و هدفمند برسد، با تکیه بر اصول و مبانی فرم به عنوان روش یا خط‌مشی فکری می‌تواند طراحان گرافیک را به شیوه‌ای روشمند هدایت کند. پشتوانه علمی و روان‌شناسی این شیوه که برخاسته از مطالعه ادراک دیداری انسان و سازماندهی سلسله مراتب بصری برای نیل به معنای بصری قابل فهم و تأثیرگذار است، می‌تواند منجر به طراحی‌های شهودی در حوزه تایپوگرافی و طراحی گرافیک شود.

پیشینه پژوهش

آنچه به عنوان پیشینه، هم‌سو با موضوع پژوهش پیش‌رو قرار می‌گیرد، باید در محوریت با مقوله «تایپوگرافی فارسی و ادراک بصری» جستجو گردد. نگارنده پیش‌تر حول محور ساختار بصری تایپوگرافی در آثار نسل چهارم و پنجم طراحان گرافیک ایران، پژوهش و جستجوهای را انجام داده است (۱۳۹۹). اما در پژوهش حاضر، تایپوگرافی فارسی به مثابه رسانه بصری پیام‌رسان، از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی (اصول کلاسیک و جدید)، مورد واکاوی قرار گرفته. به عبارتی در درجه اول مسئله بدیع در آن، روش پرداختن به وجه بصری و ادراکی «تایپوگرافی فارسی» در یک بافتار مشخص با طبقه‌بندی محتوای بصری است؛ و در درجه دوم بهره‌گیری از اصول گروه‌بندی ادراکی (کلاسیک و جدید) در تجزیه و تحلیل داده‌ها

است تا به شیوه توصیفی - تحلیلی و به‌صورت کیفی با استفاده از ابزار مشاهده به مسئله پژوهش بپردازد و با روش و اصول گروه‌بندی ادراکی، این موضوع را بررسی و تبیین نماید. جامعه آماری پژوهش، پوسترهای معاصر ایران که «بیان تایپوگرافیک»^{۱۱} دارند، است و نمونه‌های آماری پژوهش، پوسترهایی هستند که به‌صورت گزینشی، منطبق با هر اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی، انتخاب می‌شوند.

روش پژوهش برگرفته از روان‌شناسی و ادراک کل‌نگر که توسط روانشناسان گشتالت مطرح شده، محوریت یافته است؛ به عبارتی در روش پژوهش که براساس «اصول گروه‌بندی ادراکی» است، نوعی رویکرد وجود دارد که به ذهن و رفتار انسان به عنوان یک «کل» نگاه می‌کند. این نشان می‌دهد که ما به سادگی بر روی هر جزء کوچک در دنیای اطراف خود تمرکز نمی‌کنیم، بلکه آن را به‌عنوان یک کل می‌بینیم. شایان ذکر است، ابزار تحلیلی پژوهش برپایه یازده اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی (اصول کلاسیک و جدید) می‌باشد که به واسطه آن، نمونه‌های تحقیق نیز تجزیه و تحلیل می‌شوند.

نظرگاه این پژوهش نیز مسئله مهمی را در حوزه طراحی گرافیک، هدف قرار داده؛ در واقع از آنجایی که در حوزه هنرهای دیداری، فرد با عمل دیدن، به دریافت و فهم یک پیام تصویری-بصری دست می‌یابد، از این‌رو ایجاد معنا و مفهوم در حوزه و زمینه مذکور، به وسیله دستور زبان بصری و عوامل ارتباط بصری میسر می‌گردد. نگارنده با درنظر گرفتن چنین فرآیندی، کیفیت ارتباط بصری- شیوه انتقال پیام- و ادراک را مسئله اصلی در حیطه طراحی گرافیک و به‌طور اخص طراحی و بیان تایپوگرافی در پوستر می‌داند؛ بدین‌سان روش پژوهش، متناسب با این فرآیند و اهداف انتخاب شده است. چراکه اصول گروه‌بندی ادراکی، برپایه مؤلفه‌های تجسمی (عناصر و عوامل بصری) با اهداف ارتباطی و بصری، مفهوم می‌یابد و تعریف می‌شود؛ بدین ترتیب روش و مسیر پژوهش، زمینه‌هایی را جهت آگاه‌سازی طراحان گرافیک نسبت به چطور و چگونگی ارتباطدهی و تعامل عناصر بصری به‌صورت سازمان‌یافته در یک بافتار مشخص، فراهم می‌کند. باید افزود، با اعتنا به پیشینه پژوهش، از آنجایی که هنرمندان و پژوهشگران کمتر به مباحث مربوط به حس باصره و عمل دیدن و به‌تبع آن ادراک، پرداخته‌اند، بنابراین این پژوهش می‌تواند نقش موثری را ایفا کند تا شناخت بهتری نسبت به رابطه اثر هنری و ادراک میسر گردد. همین‌طور رویکرد طراحان گرافیک از

آید، به سنجش اثربخشی گشتالت در لوگوها نظر داشته‌اند؛ و نتایج نشان می‌دهد که لازمه اثربخشی قابل توجه لوگوها بر مخاطب نیز کنترل کیفی با توسل به اصول گشتالت در طراحی آن است. اینک کنکاش در مورد این موضوعات هرکدام مسیر تازه‌ای را پیش‌روی هنر تایپوگرافی قرار می‌دهد و در همین راستا ویژگی، عملکرد و خصوصیات بیانی این هنر به کشف و دریافت نائل می‌آید.

روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو از نظر ماهیت، توصیفی-تحلیلی است و نیز از نظر هدف، علمی-کاربردی می‌باشد. روش انجام پژوهش براساس مشاهده و تجزیه و تحلیل نمونه‌های آماری به‌صورت کیفی صورت می‌گیرد. روش گردآوری اطلاعات، کتابخانه‌ای و فیش‌برداری بوده که از طریق منابع مکتوب و تصویری صورت گرفته است. جامعه آماری پژوهش پوسترهای تایپوگرافی معاصر ایران است و نمونه‌های آماری شامل یازده پوستر با بیان تایپوگرافیک می‌باشد. این تحقیق براساس نظریه‌ای علمی مبتنی بر حقایق تجربی روانشناسی است که در پی تطبیق و تعمیم این نظریه در حوزه ارتباط تصویری می‌باشد تا ضمن بررسی و تبیین قابلیت‌های این رویکرد، زمینه‌های کاربردی کردن آن را مورد مذاقه قرار دهد؛ بدین ترتیب، انتخاب نمونه‌های تحقیق به صورت غیرتصادفی توسط نگارنده انجام شده است. درواقع هر نمونه، متناسب با ویژگی‌های توصیفی هر اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی [شامل یازده اصل مندرج در جدول ۱] که بیش‌ترین نمود را در تایپوگرافی یک پوستر دارد، گزینش شده (جدول ۲) که کمابیش خصوصیات دیگری از اصول گروه‌بندی ادراکی را نیز دارا هستند (جدول ۳). درواقع به‌منظور مصداق‌پذیر کردن هر اصل از اصول ادراک دیداری با هدف مطالعه، تحلیل و تطبیق روابط اجزایی و محتوایی پوسترهای تایپوگرافیک، معیار انتخاب نمونه‌ها به صورت هدفمند و به روش گزینش ناهمگون انجام شده است.

رویکرد پژوهش حاضر مبتنی بر پدیده گشتالت است که توسط روان‌شناسان آلمانی پایه‌گذاری شده (۱۹۱۲ میلادی)؛ و مفاهیم اساسی این رویکرد، به‌صورت طبقه‌بندی شده به اصول گروه‌بندی ادراکی تقسیم‌بندی می‌شود که روش پژوهش بر پایه آن بنا نهاده شده است. جمله اساسی در توصیف این پدیده ادراکی این است که «کل با مجموعه اجزای آن به لحاظ ادراکی متفاوت است». به‌عبارتی، گروه‌بندی ادراکی مشخص می‌کند که چه مناطقی

است که روش متمایزی را جهت تدقیق و واکاوی شکل بصری و بیانی تایپوگرافی مطرح می‌نماید. به نوعی این پژوهش، رویکرد علمی و کاربردی را ارائه می‌دهد که مشمول تمامی اصول گروه‌بندی ادراکی است که در هیچ‌یک از پژوهش‌های داخلی و فارسی به آن پرداخته نشده؛ چرا که اکثر پژوهشگران، اصول بنیادین ادراک دیداری، موسوم به «قوانین گشتالت»^{۱۲} را در قالب پنج اصل کلاسیک شناخته‌اند؛ و عموماً از کتاب رضا شاپوریان (۱۳۸۶) تحت عنوان «اصول کلی روانشناسی گشتالت»، بهره گرفته شده است. اینک با در نظر داشتن محوریت پژوهش (تایپوگرافی فارسی/ اصول ادراک بصری)، پیشینه آن مشمول پژوهش‌ها و آثار چاپی کاملاً مرتبط است که بدین ترتیب می‌باشد:

جاوید رمضانی و مریم روشن‌فکر (۱۳۹۰) در کتابی با عنوان «طراحی گرافیک با رویکرد گشتالتی» به چگونگی درک کل‌نگر و روانشناسی ادراک در حوزه طراحی گرافیک پرداخته‌اند و نمونه‌ها، تصاویر و تمرین‌هایی را در این زمینه ارائه کرده‌اند؛ شایان ذکر است که اثر مذکور با عنایت به کتاب رضا شاپوریان (۱۳۸۶) «اصول کلی روانشناسی گشتالت» به نگارش درآمده است. عفت‌السادات افضل طوسی (۱۳۸۸) در کتابی با عنوان «از خوشنویسی تا تایپوگرافی»، منحصراً ارزش بصری و بیانی خوشنویسی را در بستر تاریخ مورد تدقیق قرار داده و تحولات حاصل از آن را در طراحی گرافیک و به‌طور اخص در تایپوگرافی، دنبال کرده است. همچنین کامران افشارمهجر (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان «کاربرد نظریه ادراک دیداری گشتالت در صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی»، تأثیر اصول ادراک دیداری گشتالت بر طراحی و صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی را به روش توصیفی-تحلیلی بررسی نموده و از جمله نتایج بدست آمده نیز اثربخشی مثبت این اصول در انتقال اطلاعات مندرج در کتب درسی است. حسین رضوی‌فرد و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با موضوع «تحلیل فرم و ترکیب‌بندی در خط نستعلیق بر اساس اصول نظریه گشتالت» به تحلیل نسبت‌های خط نستعلیق و ترکیب‌بندی حاصل از آن پرداخته‌اند؛ در این راستا از فرآیند ادراک گشتالت به روش توصیفی-تحلیلی بهره گرفته شده و نتایج آن دستیابی به داده‌هایی در مورد ارتباط دو سویه اجرای اثر و ارزیابی اثر با اصول نظریه گشتالت است. فرزانه فلاحتی و بهزاد سلیمانی (۱۳۹۸) در مقاله پژوهشی با عنوان «مطالعه اثربخشی گشتالت لوگوتایپ‌های تجاری بر مخاطب با پیروی از الگوی آیدا»، به‌صورت کیفی و با مدل

از یک تصویر یا فضای بصری به عنوان واحد ادراکی به هم تعلق دارند؛ چرا که براساس این رویکرد، روابط میان عناصر، برپایه گروه بندی اجزاء به شکل معناداری ادراک می شود. درواقع این دیدگاه با تکیه بر روان شناسی و فیزیولوژی انسانی، نشان می دهد انسان تمایل ذاتی به سازماندهی ورودی های حسی به شیوه ای خاص دارد که منسجم ترین و مدون ترین ادراک ممکن را ایجاد می کند (Brooks, 2015: 1-2)؛

جدول ۱. توضیح و شرح مختصر نسبت به اصول گروه بندی ادراکی - ساخت جدول و طراحی تصاویر از نگارنده (منبع: نگارنده، ۱۴۰۳).

نمود بصری اصول	"اصول گروه بندی ادراکی"
	۱- مناسبات نقش و زمینه [یا سادگی]: چشم انسان سعی می کند اشکال را از پس زمینه جدا کند و شکل ها را تا حد امکان ساده و یکپارچه توصیف کند. این اصل توضیح می دهد که چگونه ذهن ما تلاش می کند تا بفهمد چه قسمتی از یک تصویر، شکل (یا موضوع) و کدام قسمت زمینه (یا پس زمینه) است. این روش ابزاری مفید برای ایجاد تنش بصری و هیجان است (Malinauskas, 2018: 527).
	۲- قانون مشابهت: این طبیعت انسان است که مانند چیزها را با هم گروه کند. در واقع عناصر مشابه بدون توجه به مجاورت آن ها با یکدیگر، از نظر بصری گروه بندی می شوند. آن ها را می توان بر اساس رنگ، شکل یا اندازه گروه بندی کرد (Koontz & Gunderman, 2008: 1158).
	۳- قانون مجاورت: مجاورت به میزان نزدیکی عناصر به یکدیگر اشاره دارد. این اصل می گوید که ما اشیایی را که به هم نزدیک هستند به عنوان بخشی از یک گروه درک می کنیم. اساساً فاصله بین عناصر مشخص می کند که آیا آن ها بخشی از یک گروه هستند یا متفاوت از هم تلقی می شوند (Mennan, 2009: 310).
	۴- قانون یکپارچگی: اصل یکپارچگی یا «بستار»، توهم دیدن یک محرک ناقص را به عنوان یک کل توصیف می کند. مغز انسان هر جای خالی را پر می کند یا برای تکمیل تصاویر یا اشکال ضمنی ارتباط برقرار می کند. این اصل نشان می دهد که انسان ها دوست دارند کل تصویر را ببینند، حتی اگر تصویر کاملی در آنجا شکل نگرفته باشد (Zakia, 2013: 49).
	۵- اصل پیوستگی: اصل «پیوستگی/تداوم» توصیف می کند که چشم انسان هنگام مشاهده خطوط یا سلسه عناصر هم راستا، بدون توجه به اینکه چه مسیری را دنبال می کنند، آن ها را در یک گروه پیوند دهد (Metwally, 2021: 27).
	۶- اصل سرنوشت مشترک: این اصل در مورد درک انسان از چیزهای درحال حرکت صحبت می کند. در واقع چیزهایی که با سرعت یا فرکانس یکسان در حال حرکت یا جهت گیری در یک مسیر هستند، یکسان در نظر گرفته می شوند یا با هم گروه بندی خواهند شد (Wagemans et al., 2012: 1180).
	۷- اصل تقارن: قانون تقارن و نظم همچنین به عنوان پراگمان نیز شناخته می شود. هنگامی که به چیزی نگاه می کنیم، ذهن ما مشتاق است عناصر قرینه را جفت ببیند و در صورتی که بی ارتباط باهم باشند، آن ها را مرتبط سازد. تقارن باعث ایجاد حس هماهنگی و نظم می شود که انسان به طور طبیعی عناصر متقارن را در یک گروه درک می کند و به آن تمایل دارد (Koontz & Gunderman, 2008: 1159).
	۸- اصل موازات: این اصل یکی دیگر از روش های ساده سازی ذهن انسان در برخورد با عوامل و عناصر دیداری و بصری را شامل می شود؛ بر این مبنا، اجزاء و عناصری که زاویه بسیار نزدیک و مشابه دارند، به صورت یک گروه شناخته می شوند (Wagemans et al., 2012: 1190).
	۹- اصل فراپوشاندگی: بنابر اصل فراپوشاندگی، در یک ساختار بصری، گشتالتهای کوچک تر در پرتوی گشتالتهای بزرگ تر قرار می گیرند به طوری که با تحت الشعاع قرار گرفتن گشتالتهای کوچک تر، گشتالتهای بزرگ تر آن ها را می پوشانند (رضازاده، ۱۳۸۷: ۳۶).
	۱۰- اصل منطقه مشترک: اصل «ناحیه/ منطقه مشترک» اغلب با اصل پیوستگی اشتباه گرفته می شود، اما بسیار متفاوت است. این اصل می گوید که عناصر محصور شده تحت یک محدوده، منطقه یا مرز مشترک به عنوان یک عامل تمرکز یافته در یک گروه درک می شوند (Metwally, 2021: 26).
	۱۱- اصل عنصر متصل: اصل «ارتباط/ عنصر متصل» می گوید چیزها و عناصری که از نظر بصری به هم متصل هستند به عنوان یک مجموعه واحد در نظر گرفته می شوند و ذهن تمایل دارد روابط بین آن ها را دنبال کند (Brooks, 2015: 11-12).

اصول گروه بندی کلاسیک شامل: مناسبات نقش و زمینه^{۱۳}، قانون مشابهت^{۱۴}، قانون مجاورت^{۱۵}، قانون یکپارچگی^{۱۶}، اصل پیوستگی^{۱۷}، اصل سرنوشت مشترک^{۱۸}، اصل تقارن^{۱۹} و نیز اصل موازات^{۲۰} است. برخی از این اصول در بیشتر قرن بیستم به شکل مسلط مورد استفاده قرار می گرفت و برخی دیگر به تدریج در ادغام با اصول اولیه اشتقاق و تعمیم

از این رو منسجم ترین نوع ادراک بصری براساس ساختاری مبتنی بر اصول گروه بندی ادراکی یا طرح سازمانی ادراکی اتفاق می افتد. درباره بسط و گسترش آن باید گفت، ابتدا این اصول در اوایل قرن بیستم توسط روان شناسان گشتالت به مجموعه ای از «اصول گروه بندی کلاسیک» شناسایی شد و سپس این فهرست گسترش یافت تا طیف گسترده ای از ویژگی های تصویر را پوشش دهد.

یافته‌اند؛ همچنین اصول گروه‌بندی جدید شامل: اصل فراپوشاندگی^{۲۱}، اصل منطقه مشترک^{۲۲} و اصل عنصر متصل^{۲۳} می‌باشند که در سه دهه اخیر، دانشمندان بینایی مدرن با مطالعه و بسط اصول اولیه، آن را به‌روز نمودند (Wagemans et al., 2012: 1172). شایان ذکر است توصیف اصول مذکور به‌طور مجزا در جدول ۱ تدوین و طبقه‌بندی شده است.

با توجه به روش مطروحه، ابزار تحلیلی پژوهش یا به عبارتی، معیارهای تحلیل نمونه‌ها برپایه یازده اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی است که تعاریف و ماهیت نظری هر یک از این اصول، در تحلیل و سنجش نمونه‌ها، نقش مؤلفه‌های تحلیل محتوا را ایفا می‌کنند و نیز موقعیت و رفتار بصری تایپوگرافی و عناصر وابسته به آن، براساس این مؤلفه‌ها ارزیابی می‌گردد. افزون بر این، از آنجایی که این اصول برگرفته از سازمان ادراکی انسان و تمایل ذاتی او به گروه‌بندی محرک‌های مختلف، تدوین شده و در قالب الگوهای معنادار شناسایی شده است، پژوهش نیز دارای الگوی نظری و تحلیلی می‌باشد. بنابراین تطبیق این اصول نسبت به تایپوگرافی پوسترها، اطلاعات و داده‌های قابل سنجشی را ارائه می‌دهد؛ از این‌رو تحقیق حاضر بنیادی است و به شیوه نظری به مسئله پژوهش می‌پردازد.

تایپوگرافی فارسی و ادراک بصری

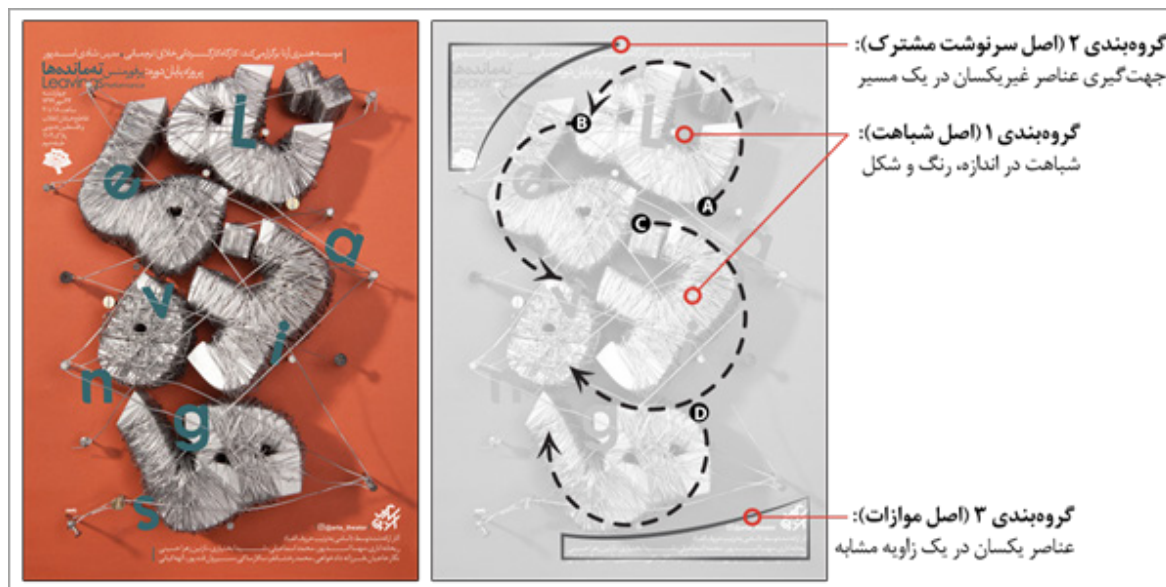
تایپوگرافی به‌عنوان شاخه‌ای از حوزه گرافیک دیزاین^{۲۴}، از آنجایی که بازنمود زبان گفتار است، در نقش رسانه‌ای خود نسبت به زبان کلامی، عمومی‌تر، همگانی‌تر و تاثیرگذارتر است. چراکه چگونگی طراحی تایپ و نگارش حروف و کلمات و تغییرات هدفمند در «صورت بصری نوشتار»، به حروف و کلمات شکل و فرم می‌دهد و در قالب تایپوگرافی، دلالت بصری معناداری پیدا می‌کند. این نوع از بیان بصری، حسن انتقال معانی از طریق کلمات و عبارات را تقویت می‌کند؛ بنابراین می‌تواند فضایی بازدارنده و دعوت‌کننده یا فضایی نزدیک به لذت بردن و تخیل کردن در ذهن بیننده یا خواننده ایجاد کند.

به نوعی روابط عناصر نوشتاری و بصری در یک بافتار مشخص، نقش محرک‌های بصری را ایفا می‌کنند؛ که به موجب آن، انتقال اثر محرک، از گیرنده حسی به سیستم اعصاب مرکزی انسان (مخاطب اثر هنری)، در شرایط عینی قابل پیگیری است و واکنش درونی او را نیز دربردارد (سرمدی و همکاران، ۱۳۹۹: ۳۰). بنابراین تایپوگرافی به عنوان یک اثر گرافیکی، می‌تواند از کیفیات بصری خاصی برخوردار باشد

تا قبل از اینکه خواننده شود، دیده شود؛ چرا که می‌تواند حاوی ویژگی‌های فیزیکی نور، رنگ، فرم، بافت، فضا و سایه جهت افزایش مفهوم و جلب توجه بیش‌تر باشد (سلنتیس، ۱۳۹۲: ۱۶۲) و مفهوم کلی نوشتار را به‌صورت تصویری، حتی قبل از خواننده شدن به بیننده منتقل کند. به دلیل آنکه دریافت از سوی مخاطب در محیط عینی شکل می‌گیرد و سپس ادراک در محیط به صورت عقلی و حسی، حاصل می‌شود. یعنی طی فرآیند ذهنی، تجارب حسی معنادار می‌شود و انسان روابط اجزاء را در قالب یک کلیت واحد بصری درک می‌کند (سرمدی و همکاران، ۱۳۹۹: ۳۰). حال، این فراشد ارتباطی مهم نیازمند برنامه‌ریزی، سازماندهی و تسلط بر نحوه بیان و اجرای تایپوگرافی، از سوی هنرمند است. در واقع وظیفه هنرمند محسوب می‌شود که در روند خلق اثر و ایجاد معنا تلاش کند و متعاقباً، نسبت به چگونگی بازخورد معنایی اثر، کنترل نسبی داشته باشد. زیرا خالق اثر می‌تواند با شناخت، نسبت به ساز و کار ادراک انسان و ذائقه بصری مخاطب، اثری را متناسب با تمایلات و آگاهی مخاطبان هدف، ساده‌سازی کند و بیافزیند؛ تا معنای مورد نظر را در قالب تغییرات شکلی و فرمی حروف و کلمات و همچنین چیدمان خاص عناصر حرفی و نوشتاری در تایپوگرافی مستتر نماید. بدین ترتیب اجزای بصری با تمهیدات قبلی، در ذهن مخاطب به یکدیگر پیوند خواهد یافت و در یک لحظه، توسط مخاطب مورد خوانش قرار می‌گیرد (هیلنر، ۱۳۹۵: ۱۲۸).

به عبارتی مسئله ادراک بصری، فرآیندی سازمان‌دهنده است و اطلاعات حسی را که حواس از دنیای خارج دریافت می‌کند، مورد تفسیر و تعبیر قرار می‌دهد (شاپوریان، ۱۳۸۶: ۹۳). درواقع ذهن برای گریز از سردرگمی که در نتیجه ورود اطلاعات بصری متعدد و پراکنده به داخل آن ایجاد می‌شود، نیز آن اطلاعات بصری را به صورت گروه‌بندی شده، ساده‌سازی می‌کند (اتحادمحکم و همکاران، ۱۳۹۶: ۷۴). از این‌رو بهره‌گیری از گروه‌بندی اطلاعات بصری [شامل عناصر و اجزای تایپوگرافی] از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی می‌تواند شناخت و روش راهبردی را ارائه دهد.

به‌طور مثال به صورت کاربردی در تصویر شماره ۱، می‌توان این گروه‌بندی ساختاری و بصری را دنبال کرد؛ بدین‌گونه که اجزاء و گروه‌های حرفی و نوشتاری ناحیه A، B، C و D نیز تایپوگرافی اصلی را صورت بخشیده و این انسجام بصری در یک همبستگی و وحدت بصری نسبت به اجزایش، دارای ارجحیت دیداری است. این ارجحیت را، نوع ادراک ما از محیط تعیین می‌کند، چرا که «چیزهایی که ما می‌بینیم، در مقام کلیت، از خود واکنش نشان می‌دهند» (آرنه‌ایم، ۱۳۹۸: ۸۶). بنابراین تلاش برای

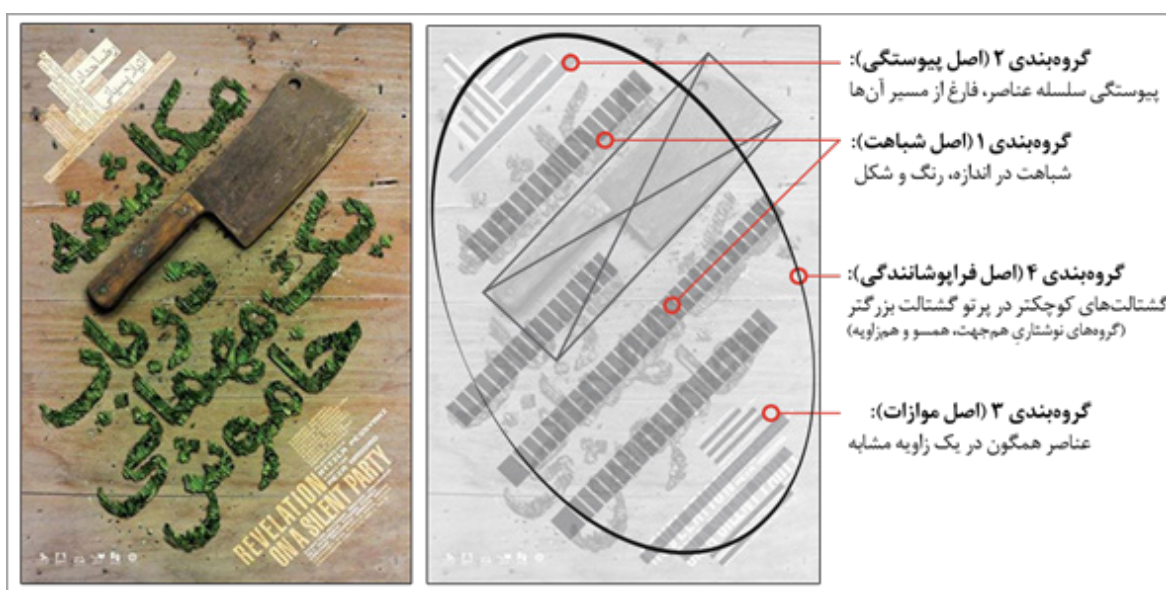


تصویر ۱. ته‌مانده‌ها، طراح: محمد افشار، برگزیده اولین دوسالانه بین‌المللی پوستر کره جنوبی ۲۰۲۱، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL۱۶)

با پلان اول دید قرار گرفته و عناصر نوشتاری فرعی (گروه‌بندی ۲ و ۳) با اندازه کوچک‌تر - انتخاب قلم نازک و استفاده از رنگ خنثی نیز در اولویت دیداری بعدی پیش‌بینی شده‌اند.

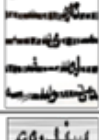
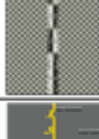
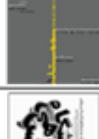
همین‌طور در تصویر شماره ۲، چنانچه به طرح

خواندن عنوان پوستر، از اجزای حرفی تایپوگرافی آغاز می‌شود اما در نهایت، خوانش و فهم بصری تایپوگرافی در فرآیند ارتباط‌دهی اجزاء برای رسیدن به یک طرح تکمیلی اتفاق می‌افتد. همچنین به واسطه بزرگ‌نمایی و پیوند اجزاء در تایپوگرافی اصلی (گروه‌بندی ۱)، این بخش از پوستر در سطح



تصویر ۲. مکاشفه در باب یک مهمانی خاموش، طراح: علی افسرپور، منتخب نمایشگاه دیوارکوب ۱۳۹۸، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL۱۰)

جدول ۲. معرفی اجمالی نمونه‌های پژوهش و تجزیه و تحلیل مختصر بر مبنای مبانی نظری پژوهش (منبع: نگارنده، ۱۴۰۳).

پوسترها	"تحلیل اجمالی نمونه‌های پژوهش براساس مبانی نظری پژوهش"	تایپوگرافی اصلی پوسترها
	اصل نقش و زمینه: در پوستر همیشه عناصری هستند که فضایی را اشغال می‌کنند و دارای نقش بصری و وزن بصری در یک زمینه یا چارچوب بصری هستند. در این پوستر نقش بصری، قالبی مستطیل شکل دارد که هم با ایجاد فضای مثبت، فضایی را تصرف کرده و هم از فضای منفی حاصل از آن، یک نقش نوشتاری دیگر پدیدار شده است. این نوع سازماندهی در تایپوگرافی می‌تواند توهّم بصری ترغیب‌کننده‌ای ایجاد کند.	
	اصل مشابهت: در این پوستر، در عین حال که چشم به دنبال ارتباطدهی عناصر همگون در یک گروه است، خواندن عناصر نوشتاری هم نیز صورت می‌پذیرد؛ بنابراین خواندن و پیوندهای بصری توسط چشم و ذهن، خوانش بصری تایپوگرافی را به همراه دارد و در این فرایند، از هم‌شکلی حروف و کلمات در یک گروه نوشتاری، می‌توان به ماهیت بصری-معنایی واژه سرپاز رسید.	
	اصل مجاورت: در این پوستر، عناصر نوشتاری در قالب تایپوگرافی به‌طور متمرکز در مجاورت هم قرار گرفته‌اند. این نزدیکی در عناصر حرفی و عبارت‌های نوشتاری، آن‌ها در یک گروه قرار می‌دهد. بنابراین با توجه به اینکه تعداد زیادی از واحدهای نوشتاری، گروهی از اسامی را به صورت بصری ترتیب داده‌اند، باعث شده تا به موضوع پوستر که یک نمایشگاه گروهی است، اشاره مفهومی داشته باشد.	
	اصل یکپارچگی: در این پوستر نگارش واژه "صلح" در قالب تایپوگرافی، فاقد مرز مشخصی است. به‌نوعی لبه‌های زیرین آن، جزیی از فضای سفید پوستر به‌شمار می‌رود؛ اما ذهن به‌واسطه آشکار بودن بخشی فوقانی تایپوگرافی، در پی تکمیل آن خواهد بود. یکی دیگر از علت‌های آن، عادت برای خواندن حروف و کلماتی است که به لحاظ بصری برای انسان خوانا و آشنا هستند؛ این روش در تایپوگرافی نیز تأمل برانگیز می‌باشد.	
	اصل پیوستگی: در این پوستر، خطوط منقطع و پیوسته نوشتاری، به‌واسطه تداوم در مسیری هم‌راستا، یک گروه نوشتاری مرتبط را تشکیل داده‌اند. به دلیل خوانایی نوشتار از راست به چپ در الفبای فارسی، گردش چشم از سمت آغاز می‌گردد تا مسیر حرکت حروف و کلمات، توأمان با خوانایی آن، با دریافت معنا میسر گردد. این راهکار در طراحی تایپوگرافی برای هدایت چشم در مسیری مشخص به‌کار رفته است.	
	اصل سرنوشت مشترک: در محور افقی تایپوگرافی، جنبش و جابجایی مقطعی حروف تاییبی، آن را از حالت متعارف خارج کرده است. به‌واسطه اینکه ذهن جهت‌گیری عناصر نوشتاری در یک مسیر را، یک گروه به‌هم مرتبط ادراک می‌کند، بنابراین ذهن درصدد خوانش بصری کل اجزاء است. این حرکت و رانش بصری در محور عمودی هم جریان دارد و باعث شده در یک مجموعه به‌هم پیوسته، با صورت بصری خاص دریافت شود.	
	اصل تقارن: در این پوستر، عناصر نوشتاری با قرینگی رنگی به صورت ضربدری، دو گروه نوشتاری سیاه و سفید را تشکیل داده‌اند که حرکت زیگزاگ را در محور عمودی پوستر تداعی می‌کند. از طرفی به‌واسطه تقارن آینه‌ای عناصر نوشتاری سیاه با سفید، یک مجموعه مرتبط، هماهنگ و متمرکز از بالا تا پایین صفحه شکل یافته است. این برخورد در طراحی تایپوگرافی، ضمن ایجاد حرکت بصری، تعادل مطبوعی ایجاد کرده است.	
	اصل موازات: در این پوستر تایپوگرافی اصلی و فرعی، دو جهت مخالف برهم در فضای پوستر دارند. تایپوگرافی فرعی در بخش افقی کادر یکی پس از دیگری به موازات همدیگر یک گروه نوشتاری هم‌جهت را تشکیل داده‌اند که در بخش فوقانی و تحتانی کادر، تداعی حرکت به بیرون و داخل را دارند. همین‌طور تایپوگرافی اصلی در محور عمودی پوستر، برگرفته از مفهوم‌اش، به مسیر ممتد و پیوسته را القاء می‌کند.	
	اصل فراپوشاندگی: در این پوستر گروه‌های نوشتاری در چند ناحیه مختلف گروه‌بندی و دسته‌بندی شده‌اند. یک گروه، تایپوگرافی اصلی را به صورت بزرگ‌نمایی شده با شکلی همگون نشان می‌دهد؛ دو گروه دیگر، عناصر نوشتاری فرعی پوستر، یکی با زبان فارسی در مسیری هم‌سو (رو به بالا) و یکی با زبان انگلیسی در مسیر هم‌جهت (رو به پایین) هستند. همه اینها در پرتو مجموعه و گشتالتی کامل‌تر، تایپوگرافی پوستر را شکل داده‌اند.	
	اصل منطقه مشترک: عناصر نوشتاری در این پوستر با خصوصیات شکلی و اندازة متفاوت در یک ناحیه به‌خصوص، لی‌اوت شده‌اند. چینش حروف و کلمات در این منطقه که داخل فضای تصویر محصور شده، یک نقطه توجه را در پوستر شکل داده است. این گروه نوشتاری، به منطقه خاصی از فضای پوستر اشاره دارد که علاوه بر ایجاد تمرکز بصری، با مضمون عنوان پوستر (ما اینجا خوشیم) قرابت معنایی پیدا کرده است.	
	اصل عنصر متصل: در این پوستر اساسی‌ترین نوع گروه‌بندی، به‌واسطه اتصال و تداخل عناصر حرفی عنوان اصلی پوستر (سی‌ما) و نیز اتصال عناوین فرعی با آن، شکل یافته است. برقراری اتصال سطح مقطع حروف و پیوند آن‌ها، نوعی هماوایی و گردش بصری تأمل برانگیزی را ایجاد کرده است. این نوع ارتباطدهی در تایپوگرافی-جنبش بصری، پویایی و حرکت سیال را به ارمغان آورده است.	

انسان به‌طور ذاتی در برخورد با فضای دیداری، به دنبال خوانایی، معنا و مفاهیم قابل درک است.

در تصویر شماره ۳ به موجب فضایی غالب از عناصر نوشتاری با موقعیت‌های مختلف جهت‌دار و متراکم، می‌توان خاصیت نقش‌بودگی را در مقابل زمینه قهوه‌ای رنگ دید. به نوعی چنین فضاسازی از اصل نقش و زمینه تبعیت می‌کند و بر این اساس، کلمات و عبارات از پس لکه‌های مستطیل شکل با حرکت و جهت‌گیری، ادراک می‌شوند. برقرار بودن این اصل در تایپوگرافی پوستر، سبب شده تا فضای مثبت حروف و کلمات جای خود را به فضای منفی بدهند و به تبع آن ادراک آن دو هویتی شود. یعنی شکل و زمینه مدام جای خود را به یکدیگر می‌دهند. پیوستگی، نزدیکی و اتصال اشکال مستطیلی که در آن حروف و کلمات نقش بسته‌اند، برقراری اصل پیوستگی، اصل عنصر متصل و اصل مجاورت را نشان می‌دهد؛ این نوع چیدمان سبب می‌شود که نوشتار و اشکال هم‌سو و هم‌جهت به صورت یک مجموعه ادراکی و به هم مرتبط، مورد دریافت قرار گیرند. شکل‌گیری این مجموعه عناصر در نقشی واحد، توأمان با بزرگنمایی عنوان اصلی پوستر (سینما حقیقت)، نوعی تمایز را در فضای پوستر می‌نمایاند؛ و به تبع آن تمرکز و انرژی بصری برای جلب توجه نسبت به عنوان اصلی، فراهم می‌شود. از آنجایی که عبارات نوشتاری هرکدام در اشکال هندسی، محصور شده و در دو رنگ قرمز و سیاه، فضای پوستر را اشغال کرده‌اند، می‌توان گفت هرکدام از این واحدهای نوشتاری، یک گشتالت و کل را تشکیل داده که در پرتو گشتالت بزرگتر هستند؛ این ویژگی و نمود ساختاری نیز برپایه اصل فراپوشاندگی ادراک می‌شود.

در تصویر شماره ۴ اجزای حرفی و شکلی تایپوگرافی، دارای ساختار بصری متحدالشکلی است که نشان‌دهنده برقراری اصل مشابهت است. مشابهت در شکل، رنگ و اندازه حروف، نوعی هم‌شکلی و

بصری می‌نگریم ابتدا ممکن است قسمت‌های مختلف توجه بیننده را جلب کند، و ترکیب‌بندی آن، چشم‌ها را در جای‌جای تصویر بچرخاند؛ اما ذهن، طرح بصری که شامل حروف و کلمات متعدد و متغیر با استقرار در نقاط و نواحی مختلف (گروه‌بندی ۱ تا ۳) است را در قالب یک چارچوب بصری (گروه‌بندی ۴)، به صورت یک کل واحد تصویری می‌بیند (های اسمیت، ۱۳۹۵: ۴۰).

یافته‌ها

تجزیه و تحلیل

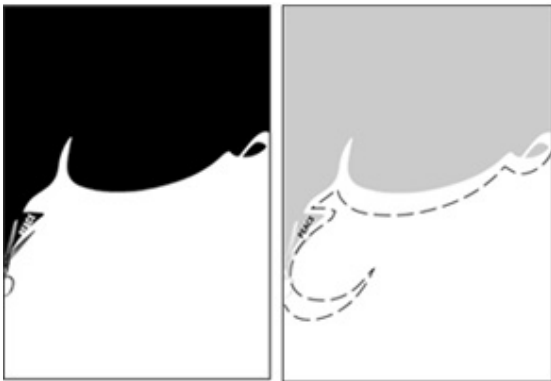
پوستر نقش اساسی و قابل توجهی در اطلاع‌رسانی و انتقال پیام دارد که در طراحی آن، عواملی در بیان بصری خلاقانه و ارائه هرچه ماندگارتر پیام نیز مؤثر است (حسامی و امامی‌فر، ۱۳۹۸: ۴۴). اینک اگر تایپوگرافی را در بافتاری مشخص همچون پوستر، به‌عنوان کل در نظر بگیریم، عناصر و اجزای تشکیل دهنده آن، ارزش‌های وابسته و مستتر محسوب می‌شوند. اکنون براساس روش پژوهش و ابزار سنجش نمونه‌ها، روابط بین عناصر بصری و نحوه گروه‌بندی اجزای تایپوگرافی مورد سنجش قرار می‌گیرد، تا برآیند حاصل از آن به لحاظ بیان معنا مشخص گردد. اما در این راستا پدیده‌ای تعیین‌کننده نیز در خواندن و دریافت بصری مؤثر است. در حقیقت «چشمان ما در هنگام خواندن با حرکاتی نامنظم و کوچک، مدام به اطراف می‌پرنند، این پدیده «سکاد» نامیده می‌شود» (های اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۹). با استفاده از پدیده سکاد، چشم انسان کلمه‌ای را که می‌خواند نیز تشخیص می‌دهد و در همین حین به کلمه یا یکی دو حرف بعدی نگاه می‌کند تا سرنخی در مورد طول کلمه به‌دست بیاورد. در این میان چشم به سرعت در طول کلمه به جلو و عقب می‌رود، اما تصویر کلمه در ذهن بیننده تثبیت شده است (همان: ۴۲). این پدیده نشان می‌دهد که



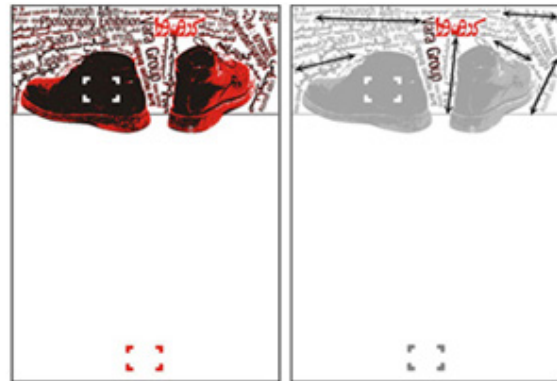
تصویر ۴. سمت چپ: نام کوچک من: سرباز، طراح: شهرزاد چنگلوايي، ۱۳۸۹ (منبع: URL۱)



تصویر ۳. سمت راست: سینما حقیقت، طراح: رضا عابدینی ۱۳۸۱ (منبع: URL۱۱)



تصویر ۶. سمت چپ: صلح، طراح: مهدی سعیدی
(منبع: URL۶)



تصویر ۵. سمت راست: گروه ورا، طراح: رضا عابدینی،
۱۳۸۱ (منبع: URL۱۲)

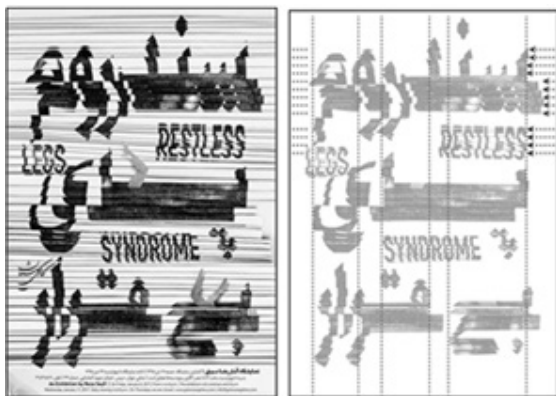
اندازه، رنگ و شکل بصری (فارسی و انگلیسی) دارای شباهت می‌باشند؛ هم‌شکلی آن‌ها باتوجه به اصل مشابهت گروه‌بندی می‌شود و نقش بسزایی در کشش بصری نوشتار به‌منظور پویایی فضای بصری دارد، و این خصیصه چشم را در آن موقعیت، جهت می‌راند.

مجموع این عناصر نوشتاری در قالب تایپوگرافی اصلی و فرعی پوستر، بافت و تراکمی را تشکیل داده که از گروه‌های نوشتاری چندگانه به دست آمده؛ این بدان معنا است که ادراک تایپوگرافی براساس اصل فراپوشاندگی شامل یک کل بزرگ‌تر است که این کل از نظر مفهومی به نمایشگاه گروهی عکس، اشاره دارد. در این میان عنوان اصلی پوستر (گروه ورا) با رنگ قرمز و به‌صورت بزرگ‌نمایی شده، تمایز شاخصی را به‌جهت جلب توجه ایجاد نموده است.

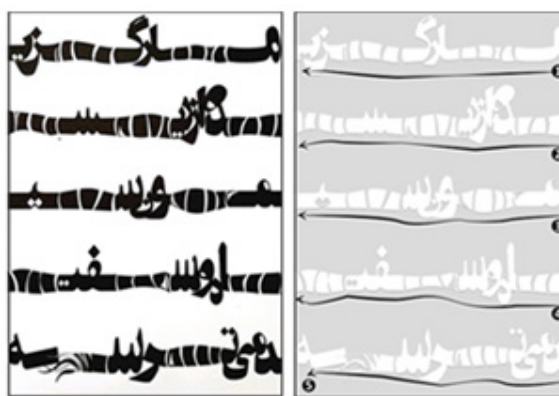
در تصویر شماره ۶ تایپوگرافی اصلی پوستر واژه «صلح» است که بخشی از آن پیداست و بخشی دیگر حذف شده. آنچه ماهیت شکلی تایپوگرافی را ملموس می‌کند، به واسطه اصل یکپارچگی می‌باشد. با توجه به این اصل، ذهن انسان تمایل دارد بخش‌های ناکامل از صورت بصری نوشتار را کامل کند؛ تکمیل بخش ناپیدای تایپوگرافی بر اساس پدیده سکاد آغاز می‌گردد. بدین‌صورت که چشم در طول شکل بصری کلمه، حرکت می‌کند تا به شکل بصری آشنا دست پیدا کند؛ وقتی توسط مخاطب خوانده شود، یعنی براساس تمایلات ذاتی انسان، سازمان ادراکی، از قانون یکپارچگی تبعیت کرده است. در این راستا، صعود و نزول حروف، تأثیر دوایر، کشیدگی حروف و همچنین فضای مثبت و منفی در حروف، از جمله ویژگی‌هایی است که در کمک به خوانش و تکمیل بصری حروف نقش دارند. در این بین، استفاده از رنگ سفید و سیاه و ایجاد فضای مثبت و منفی، باعث می‌شود تا چشم، براساس اصل نقش و زمینه،

همبستگی بصری را در تمام فضای پوستر ایجاد کرده است؛ هم‌شکلی ردیف‌های متناوب حرفی، سبب می‌شود تا در یک گروه‌بندی مرتبط، ادراک شوند. همین‌طور براساس پدیده سکاد، گردش چشم نیز به دنبال حروف‌های متصل و مرتبط خوانا است؛ و در این میان واژه «سرباز» به فارسی و انگلیسی قابل تمیز دادن است. شایان ذکر است که این تفکیک و ادراک بصری برای دستیابی به عناصر نوشتاری قابل خواندن، براساس اصل عنصر متصل و اصل پیوستگی ترتیب داده شده است. قالب‌های فرمی حروف و نوشتار با چینش در جهت افقی، ریتم یکسان و متناوبی در محور عمودی پوستر ایجاد کرده است که این ویژگی از اصل موازات تبعیت می‌کند؛ و نیز بر مفهوم و معنای ضمنی و بصری واژه سرباز و نقش آن تأکید می‌نماید. تکرار و تغییر اندازه ضخامت حروف، دندان‌های حروف و زوایای حروف، در محور افقی و عمودی صفحه، ساختاری پلان‌بندی^{۲۶} شده را می‌سازد تا مخاطب عمق‌نمایی را احساس کند. این ویژگی‌ها در سرتاسر فضای پوستر، ایجادکننده بسامد، و حرکت رفت و برگشت چشم در طول صفحه است. بدین ترتیب می‌توان نقش کلی و سازمان یافته از حروف و نوشتار را در مقابل زمینه صورتی رنگ، دید (تابع اصل نقش و زمینه).

تصویر شماره ۵ تایپوگرافی به‌واسطه تجمع حروف و نوشتار در یک‌سوم بالایی صفحه، یک نقطه توجه را ایجاد کرده که برخاسته از نزدیکی لبه‌های عناصر نوشتاری، تماس آن‌ها با یکدیگر و نیز همپوشانی آن‌ها است؛ این ویژگی‌ها نیز برپایه اصل مجاورت باعث شده تا یک گروه‌بندی نوشتاری صورت گیرد. همچنین قرارگیری عناصر نوشتاری تحت یک محدوده، تمام توجه را به آن ناحیه جلب کرده و ادراک براساس اصل منطقه مشترک، متمرکز و به دور از پراکندگی است. در این میان هرکدام از واحدهای نوشتاری که اسامی‌های گوناگون هستند، به لحاظ



تصویر ۸. سمت چپ: سندرم پای بی‌قرار، طراح: استودیو چپ‌چین، ۱۳۹۵ (منبع: URL)



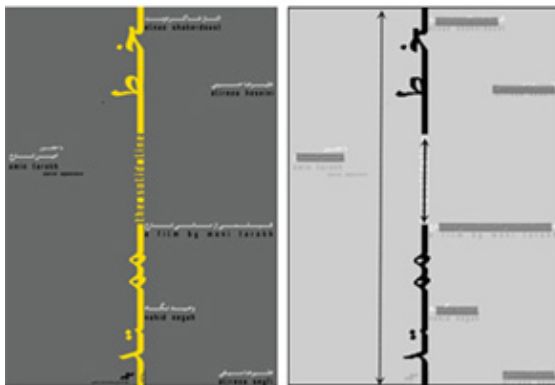
تصویر ۷. سمت راست: مار گزیده از ریسمون سیاه و سفید می‌ترسه، طراح: مریم پروانه، ۱۳۸۵ (نسل پنج، ۱۳۸۵)

نشان می‌دهد که در حال کشش و حرکت هستند. از این‌رو اصل سرنوشت مشترک هم در ادراک تایپوگرافی دخیل است. زیرا بر اساس این اصل، انسان میل به دنبال کردن عناصر دارای جهت‌گیری است. باید افزود تباین رنگی (سیاه و سفید) با هدف ایجاد نقش بصری و ساخت معنا، بسیار کمک‌کننده بوده و این نیز تابع اصل نقش و زمینه است.

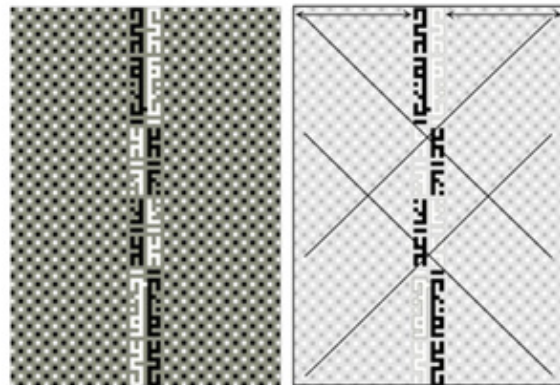
در تصویر شماره ۸ تایپوگرافی به‌صورت فضای مثبت در محور افقی، به شکل منقطع درآمده و پویایی خاصی در آن ایجاد شده. به نوعی، حروف و کلمات از فرم و شکل آشنای تایپ، به ریتم متناوب تبدیل شده‌اند. این ویژگی‌های بصری همراه با جابجایی بخش‌هایی از تایپوگرافی، حرکت و لرزش را تداعی می‌کند. ادراک حرکت‌وار فضای مثبت حروف و کلمات با خصوصیات بصری مذکور، از قانون سرنوشت مشترک تبعیت می‌کند. برآیند مینا، انسان به دنبال گروه‌بندی عناصر و اجزایی است که دارای بسامد، تکرار و تناوب هستند. این حرکت و پویایی از دل فضای منفی یا سفید رنگ برآمده و نقطه قوت آن فضای مثبت خطوط و حروف هم‌سو و هم‌راستا است (تابع اصل نقش و زمینه)؛ باید گفت، تأثیرات بصری دیگری در تقویت این اصول، نقش دارند. به این ترتیب براساس اصل پیوستگی و اصل مجاورت، جنبش عناصر حرفی به‌صورت هم‌جهت- و پیوستگی عناصر نوشتاری در محور عمودی، تأثیر بسزایی در ادراک حسی تایپوگرافی گذاشته است. به‌عبارتی این جنبش و تنش بصری در سرتاسر صفحه به مفهوم عنوان پوستر (سندرم پای بی‌قرار) اشاره مسقیم دارد. افزون بر این موارد، شکل حروف فارسی باعث انعطاف در بیان تایپوگرافی شده است. در واقع قوت و ضعف در حروف- شدت سطح در حروف، دندان‌ه و نقطه در حروف و نیز دنباله‌های حروف، از جمله عواملی هستند که تایپوگرافی را در موقعیت نامتعارف،

بر روی محدوده روشن و تیره حرکت کند. احتمالاً بهره‌گیری از این روش در طراحی تایپوگرافی به‌جهت متبادر ساختن تقابل صلح (اشاره ضمنی با رنگ سفید) و جنگ (اشاره ضمنی با رنگ سیاه) بوده؛ و هدف آن بوده تا چشم برای تداعی واژه، به داخل و بیرون فضای مثبت و منفی، هدایت شود.

تصویر شماره ۷ پوستری از یک ضرب‌المثل ایرانی با بیان تایپوگرافیک است که مفهومی از پندواژه «مار گزیده از ریسمون سیاه و سفید می‌ترسه» را به صورت تصویری ارائه می‌کند. ادراک تایپوگرافی در این پوستر در ابتدا براساس پدید سکاد شکل می‌گیرد. از آنجایی که شکل بصری نوشتار، فارسی است- چشم از راست به چپ به دنبال تشخیص حروف و خواندن است. در پی این امر، دنبال کردن کشیدگی حروف توسط چشم استمرار دارد. این پیگیری و ادراک بر پایه قانون پیوستگی رخ می‌دهد. چون چشم انسان هنگام مشاهده کشیدگی حروف یا سلسله عناصر هم‌راستا، بدون توجه به اینکه چه مسیری را دنبال می‌کند، آن‌ها را در یک گروه پیوند می‌دهد. اتصال حروف در محور افقی صفحه، و تداوم آن نیز چشم را از سمت راست به سمت چپ هدایت می‌کند. این هدایت چشم در مسیر محرک‌های بصری تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که سعی در خواندن تا پایان نوشته، ادامه داشته باشد. به‌نوعی باتوجه به اینکه اثراتی از ورود و خروج اجزای نوشتار در کادر مشاهده می‌شود، بنابراین می‌توان جنبش عناصر نوشتاری را در طول صفحه، حس کرد. شایان ذکر است که ادراک تایپوگرافی در این پوستر، فقط براساس ویژگی‌های مذکور، حاصل نمی‌شود. چرا که تأثیر قرارگیری عناصر حرفی نزدیک به هم و شبیه به هم باعث می‌شود تا بر اساس اصل مجاورت و اصل مشابهت ادراک واحدی اتفاق افتد؛ این خصوصیات فرمی و شکلی، محرک‌های بصری را



تصویر ۱۰. سمت چپ: خط ممتد، طراح: بهرام جوانبخت، ۱۳۸۶ (منبع: URL۵)



تصویر ۹. سمت راست: عدالت اجتماعی، طراح: کوروش پارسائزاد (منبع: URL۱۴)

ضمنی اجتماع در عنوان پوستر، اشاره داشته باشد.

در تصویر شماره ۱۰ ارتباط‌دهی اجزای تایپوگرافی، بیشتر براساس هم‌سو بودن و هم‌مسیر بودن عناصر نوشتاری در دو جهت عمودی و افقی کادر بصری نمود پیدا کرده. در بخش راست و چپ فضای پوستر، عناصر نوشتاری به صورت غیر یکنواخت در جهت موازی با هم تحرک پیدا کرده‌اند؛ به نوعی روابط آن‌ها توسط چشم، تا لبه‌های کادر بالا و پایین که حالت ورود و خروج دارند، در یک گروه به هم پیوسته، پیگیری و دنبال می‌شود. این القای حرکت به سبب گروه‌بندی عناصر نوشتاری هم‌رنگ، هم‌شکل و هم‌جهت در محور افقی صفحه، حس می‌شود که برقراری اصل مشابهت و اصل موازات را نشان می‌دهد. امتداد و پیوستگی حروف در میانه عنوان اصلی (خط ممتد) و سپس هم‌مسیر شدن عنوان انگلیسی در بین آن، نوعی پیوند و پیوست را ایجاد کرده؛ این ویژگی متکی به اصل پیوستگی و اصل سرنوشت مشترک نیز چشم را در جهت عمودی و از بالا به پایین، جهت می‌راند. همین‌طور این خاصیت پیگیری چشم بر مبنای پدیده سکاد و عادت به خواندن نوشتار فارسی از سمت راست میسر می‌گردد. بنابراین با گردش چشم از بالا به پایین صفحه، برای دنبال کردن رنگ زرد و عناصر وابسته به آن، معنایی از این موقعیت بصری، ادراک می‌شود؛ این معنای بصری نیز ارتباط مستقیمی با عنوان پوستر که «خط ممتد» نام دارد، برقرار نموده است.

در تصویر شماره ۱۱ چند عامل مهم در ارتباط میان عناصر ساختاری تایپوگرافی، به‌طور هم‌زمان تأثیرگذارند. در واقع بنابر اصل فراپوشاندگی، مجموعه عناصر نوشتاری کوچک‌تر، تابع مجموعه‌ای بزرگ‌تر در قالب یک کل سازمان‌یافته ادراک می‌شوند. در چند بخش مختلف، گروه‌های نوشتاری هم‌اندازه،

قابل خواندن می‌کند. همچنین تأثیر اصل مشابهت و اصل عنصر متصل در سازمان ادراکی انسان سبب می‌شود تا مسیر حرکت عناصر حرفی توسط چشم دنبال شود و سپس پیوند بصری میان آن‌ها برای برقراری ارتباط بصری معنادار میسر گردد.

در تصویر شماره ۹، تایپوگرافی با یک تقسیم‌بندی بصری متعادل و متوازن، صورت بصری پیدا کرده است. به‌نوعی، استفاده از خط کوفی بنایی با حرکت هندسی و زوایای شکسته، ظرفیتی را برای شبکه‌بندی عناصر حرفی و شکلی ایجاد نموده است. بهره‌گیری از ظرفیت بیانی و هندسی نوشتار و نوع نقطه‌گذاری در آن، سبب شده تا تقارن بازتابی به‌صورت کاملاً برابر و هم‌وزن در پوستر ایجاد شود. این خصوصیات براساس اصل تقارن، شرایط ادراک را در یک محور متقارن، ساده کرده است؛ به طوری که ذهن ما در برخورد با این پوستر، مشتاق به گروه‌بندی عناصر قرینه است. این قرینگی در محدوده میانی، شامل عنوان اصلی پوستر و در محدوده راست و چپ، شامل نقاط هم‌سوی سیاه و سفید است. در محدوده میانی، فرم‌های همسان حروف و هم‌مسیر بودن عناصر نوشتاری، تابع اصل موازات و اصل مشابهت باعث شده تا تمرکز بصری در راستای عمودی صفحه برقرار باشد. با برقراری اصول مذکور، گروه‌های بصری همگون در تمام صفحه غالب است و نوعی اعتدال و توازن را القاء می‌کند. این ویژگی‌های گروه‌بندی شده نیز معنا و مفهوم ضمنی از عدالت و مساوات را منعکس می‌نماید. باید افزود براساس اصل موازات و اصل سرنوشت مشترک، نقاط مشبک راست و چپ فضای پوستر در چند جهت هم‌سو، جهت‌گیری و حرکت بصری را دارا می‌باشند؛ این ویژگی بصری، ضمن تأکید بصری بر عنوان پوستر، می‌تواند اجتماع بصری و به تبع آن به مفهوم



تصویر ۱۲. سمت چپ: ما اینجا خوشیم، طراح: بهراد جوانبخش، ۱۳۸۶ (منبع: URL۸)



تصویر ۱۱. سمت راست: نمایشگاه گروهی عکس، طراح: پدرام حربی، ۱۳۸۶ (منبع: URL۱۵)

اما در این پوستر چند اصل دیگر از اصول گروه‌بندی نیز ادراک را جهت می‌دهد. نزدیک کردن حروف برای ایجاد تجمع، اصل پیوستگی را در پی دارد؛ تغییر وزن و اندازه حروف در گروه‌های مشابه به‌منظور تفکیک و درجه‌بندی اهمیت نوشتار، اصل مشابهت را نشان می‌دهد. همچنین، هم‌جهت بودن، نزدیکی و اتصال عناصر نوشتاری به‌منظور دسته‌بندی عناصر وابسته، از اصل موازات، مجاورت و اصل عنصر متصل پیروی می‌کند. این خصوصیات بصری، نوعی نقطه تمرکز را ایجاد کرده تا مفاهیم بصری حاصل از آن، به نقطه‌ای - محدودده‌ای یا جایی از پوستر اشاره داشته باشد؛ چراکه عنوان پوستر "ما اینجا خوشیم" است و برای نزدیک شدن به معنای عنوان، این نوع گروه‌بندی نقش بسزایی داشته است.

در تصویر شماره ۱۳ تایپوگرافی اصلی تحت عنوان "سی‌ما" با عناصر نوشتاری متصل شکل گرفته است. در واقع ساختار بصری حروف و کلمات بر پایه اتصال و پیوندهای نوشتاری اتفاق افتاده؛ پیوستگی و اتصال عناصر حرفی در فضای مثبت و منفی پوستر، تابع اصل عنصر متصل، یک گروه نوشتاری سیال را صورت بخشیده است. آنچه پیوندهای بصری حروف را در تایپوگرافی پوستر، ملموس و خوانا می‌کند، به واسطه فرم و شکل کشیده حروف و همچنین دوایر، دندانه‌ها و سطح و دور در حروف است. اما به طور کلی، خوانش بصری با توجه به خصوصیات مذکور نیز بنابر اصل پیوستگی و یکپارچگی رخ می‌دهد. به عبارتی ذهن انسان بر اساس سازمان ادراکی، تلاش می‌کند تا جای خالی حروف و بخش‌های حذف شده را با عناصر آشنا و مرتبط از حروف پر کند. افزون بر این، بنابر اصل مشابهت، عناصر نوشتاری فرعی با اندازه کوچک‌تر و شکلی مشابه و هم‌اندازه، یک گروه‌بندی مجزا را تشکیل داده‌اند. این گروه

لی‌اوت^{۲۷} شده‌اند که براساس اصل مشابهت، ذهن تمایل به گروه‌بندی آن‌ها دارد. علاوه بر این، عناصر نوشتاری در دو جهت مخالف، یکی در جهت بالای پوستر و یکی در جهت پایین پوستر لی‌اوت شده‌اند؛ که این هم‌سو بودن و هم‌جهت بودن، هر کدام بر پایه اصل مجاورت، اصل موازات و اصل سرنوشت مشترک، پویایی و وزن بصری را در سمت و سویی از فضای پوستر تقسیم نموده است. به نوعی گروه‌بندی‌های غالب‌تر یا متمایزتر، اهمیت و اولویت دیداری آن‌ها را مشخص می‌کند. اما در این میان عنوان پوستر با نام «نمایشگاه گروهی عکس» با بزرگنمایی بیش‌تری، فضای پوستر را اشغال کرده تا تمرکز و توجه نسبت به آن بیش‌تر باشد. همین‌طور براساس اصل پیوستگی و اصل عنصر متصل، بخش‌های مختلف عنوان پوستر، به یکدیگر مرتبط شده و در کنار دیگر عناصر نوشتاری، نوعی هماوایی بصری را برای ایجاد ترکیب‌بندی مدور ایجاد نموده است. بدین‌ترتیب در نهایت تمامی اصول یافت شده، در پرتو گشتالت جامع‌تری قرار می‌گیرند تا پراگمانس^{۲۸} قوی‌تری حاصل شود. شایان ذکر است، عامل تنوع و انعطاف تایپوگرافی این پوستر، از پیوستگی و اتصالات حروف، نوع اسکلت‌بندی و کشیدگی حروف نیز نشأت می‌گیرد.

در تصویر شماره ۱۲ تایپوگرافی به واسطه خصوصیتی همچون تجمع نوشتاری با هدف ایجاد تمرکز بصری در محدوده‌ای از صفحه، انرژی بصری آزاد کرده است. متمرکز شدن عناصر نوشتاری در یک ناحیه محصور، سبب می‌شود تا در یک گروه‌بندی ادراک شوند، و این از اصل منطقه مشترک تبعیت می‌کند. این انباشتگی حروف در نقطه‌ای خاص که وزن بصری ایجاد کرده است، توجه را هم به دنبال خواهد داشت.



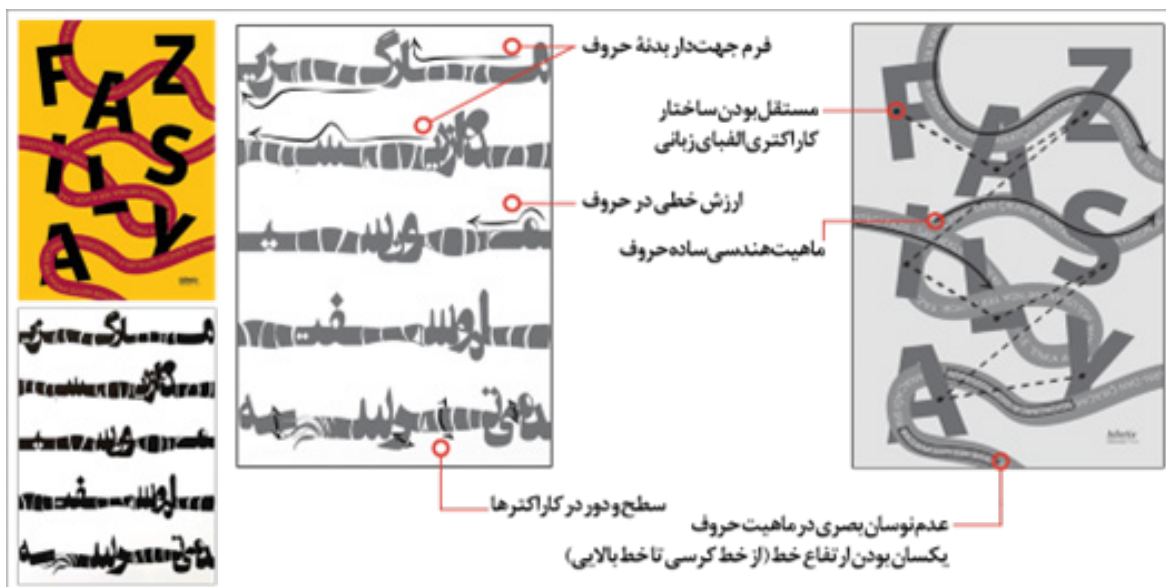
تصویر ۱۳. سی‌ما، طراح: رضا عابدینی، ۱۳۸۴ (منبع: URL ۱۳)

نوشتاری مشابه با اینکه به اجزای دیگر پیوند خورده، مانعی در ادراک و خوانش بصری ایجاد نمی‌کنند. علت آن این است که با دو جهت متفاوت سازماندهی شده که بر اساس اصل سرنوشت مشترک و اصل موازات، هر کدام به طور مجزا با برخورداری از جهت‌دهی بصری، قابل تفکیک هستند؛ اما به طور کلی بر پایه اصل فراپوشاندگی در قالب یک کل معنادار به ادراک می‌رسند.

جدول ۳. چکیده‌ای از میزان برقراری اصول گروه‌بندی ادراکی در نمونه‌ها - (منبع: نگارنده، ۱۴۰۳).

(اصول ادراکی و سازمانی غالب (مسلط) با پراگمانس قوی و اصول ادراکی و سازمانی مکمل با پراگمانس متوسط و ضعیف)

شماره تصویر	اصول ادراکی و سازمانی غالب (پراگمانس قوی)	برقراری اصول ادراکی و سازمانی مکمل (پراگمانس متوسط و ضعیف)
۳	اصل نقش و زمینه	اصل مجاورت، پیوستگی، عنصر متصل، فراپوشاندگی، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی
۴	اصل مشابهت	اصل موازات، پیوستگی، عنصر متصل، نقش و زمینه
۵	اصل مجاورت	اصل منطقه مشترک، مشابهت، فراپوشاندگی، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی
۶	اصل یکپارچگی	اصل نقش و زمینه
۷	اصل پیوستگی	مجاورت، مشابهت، نقش و زمینه، سرنوشت مشترک
۸	اصل سرنوشت مشترک	اصل مشابهت، پیوستگی، مجاورت، عنصر متصل، سرنوشت مشترک، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی
۹	اصل تقارن	اصل موازات، پیوستگی، سرنوشت مشترک، مشابهت، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی
۱۰	اصل موازات	اصل مجاورت، پیوستگی، مشابهت، سرنوشت مشترک، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی
۱۱	اصل فراپوشاندگی	اصل مشابهت، مجاورت، پیوستگی، سرنوشت مشترک، موازات، عنصر متصل، نقش و زمینه
۱۲	اصل منطقه مشترک	اصل مجاورت، پیوستگی، مشابهت، عنصر متصل، موازات، نقش و زمینه
۱۳	اصل عنصر متصل	اصل پیوستگی، سرنوشت مشترک، مشابهت، موازات، یکپارچگی، نقش و زمینه، اصل فراپوشاندگی



تصویر ۱۴. بالا: Fazl Say، پوستر برگزاری کنسرت موسیقی کلاسیک، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL^۲)

تعدادی از این پوسترها با نمونه‌های غیرفارسی که از اصول گروه‌بندی ادراکی و ساختار مشابهی با نمونه‌های منتخب برخوردار هستند، مقایسه می‌شوند.

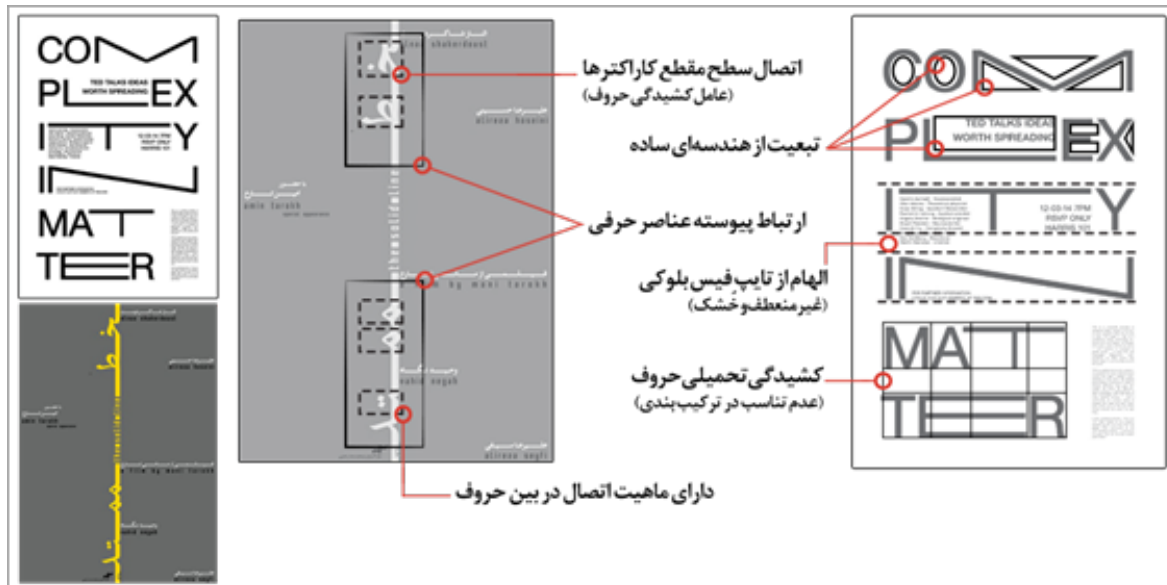
پیوستگی و انعطاف بصری حروف در نقش تصویر: در پوستر فارسی (تصویر ۱۴، پائین)، فرم جهت‌دار بدنه حروف و همچنین سطح و دور در کاراکترها^۹، شرایطی را فراهم کرده‌اند تا بتوان

مقایسه و وجه تمایز تایپوگرافی فارسی در نمونه پوسترها

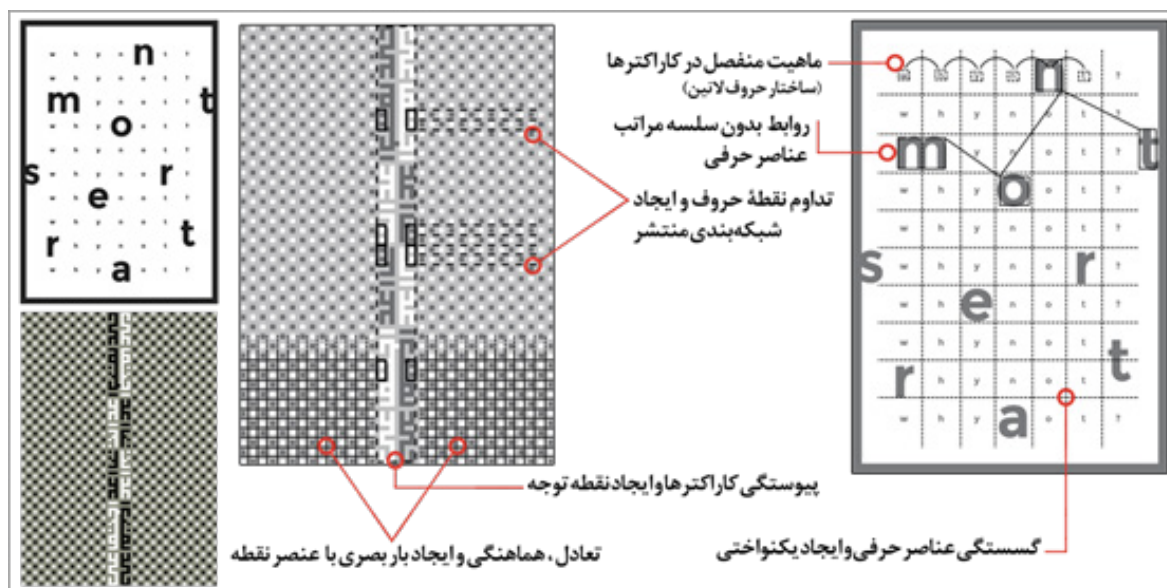
اینک باید اذعان داشت، در تجزیه و تحلیل نمونه‌ها، قابلیت‌های فرمی و بصری حروف فارسی در شکل‌دهی تایپوگرافی و همچنین شکل‌پذیری شخصیت موضوعی پوستر موثر بوده است. بنابراین به‌منظور دستیابی به وجه تمایز تایپوگرافی فارسی که اجزای تشکیل‌دهنده آن حروف فارسی است،



تصویر ۱۵. بالا: Jam، پوستر اطلاع رسانی و دعوت به یک رویداد، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL^۹)



تصویر ۱۶. بالا: TED، پوستر معرفی یک رویداد، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL^۳)



تصویر ۱۷. بالا: Montserrat, why not?، طراح: جورجیو استفانونی، پوستر برای ادای احترام به جولیتا اولانوفسکی طراح تایپ فیس مونتراست، تحلیل بصری پوستر از نگارنده (منبع: URL^۴)

اما در پوستر غیرفارسی (تصویر ۱۴، بالا)، به علت مستقل بودن ساختار کاراکتری الفبای زبانی (الفبای لاتین)، فقط می‌توان مسیر بصری و سلسله مراتب بصری حروف را با هدف خواندن عنوان پوستر، دنبال کرد.

اتصال سیال حروف و مطلوبیت بصری: در پوستر فارسی (تصویر ۱۵، پایین)، به واسطه خاصیت

آن‌ها را در مسیری مشخص با شکل و فرمی خاص سازماندهی کرد؛ از این‌رو به‌واسطه این قابلیت، می‌توان وجه تصویری بخشیدن به عناصر نوشتاری را نیز دنبال و پیگیری کرد. در این‌راستا پیوند عناصر حرفی، ارزش خطی و اتصالات حروف- در شکل‌گیری تصویری تایپوگرافی و شخصیت‌بخشی به آن، تأثیرگذار بوده است.

نموده است.

در پوستر غیرفارسی (تصویر ۱۷، بالا)، ساختار بصری منفصل کاراکترها که ماهیت حروف لاتین است، سبب شده تا شبکه‌بندی نوشتاری منقطع و ناپیوسته در پوستر غالب باشد. این عوامل باعث شده است تا تایپوگرافی در فضای پوستر با گسستگی اجزاء، یکنواخت به نظر برسد.

نتیجه‌گیری

از آنجایی که نتایج باید در مسیر پاسخ به سوالات پژوهش و بر مبنای روش پژوهش بیان شود، ابتدا سوالات پژوهش مطرح می‌شود و سپس نتایج کلی و جزئی ذکر خواهد شد. سوال پژوهش این است که تایپوگرافی در پوسترهای معاصر ایران، از منظر اصول گروه‌بندی ادراکی، دارای چه ویژگی‌هایی است؟ و حاصل آن از نظر بصری و معنایی چگونه است؟ ابتدا باید گفت روش پژوهش بر مبنای رویکردی روان‌شناسانه شکل گرفته است؛ بنابراین در فرآیند شکل‌گیری آن، دانشمندان به صورت علمی در پی دستیابی به ماهیت ذاتی بینایی انسان و طبقه‌بندی گسترده‌ای از اصول گروه‌بندی ادراکی، بر اساس سازمان ادراکی انسان بوده‌اند. از این‌رو ابزار تحلیلی پژوهش بر پایه اصول و قوانین ادراک دیداری، شامل یازده اصل از اصول گروه‌بندی ادراکی می‌باشد؛ و سنجش نمونه‌ها بر اساس مفاهیم اصل هم‌شکلی ذهنی-مغزی (شباهت طرح‌های ادراکی و طرح‌های فعالیت مغز) انجام می‌شود که در قالب قانون پراگماتیک (کمال‌پذیری) توصیف می‌شود.

نتایج به‌دست آمده بر اساس ابزار سنجش نمونه‌ها حاکی از آن است که پوستر به عنوان بافتار بیانی، میدان و فضایی را برای تایپوگرافی و اجزای آن، ایجاد کرده است که ادراک و دریافت معنا در درجه اول بر مبنای کل فضای پوستر اتفاق می‌افتد. چرا که انرژی بصری با توجه به محدوده کادر، توزیع و تقسیم می‌شود و به تبع آن، ادراک از کل فضای پوستر آغاز می‌شود. به عبارتی، بر اساس پدیده سکاد و گردش چشم، آنچه در پلان اول خود را نشان می‌دهد، نسبت به محدوده فضایی پوستر، مورد سنجش قرار می‌گیرد. این یعنی بر مبنای اصول ادراکی، تایپوگرافی همراه با دیگر اجزای تشکیل‌دهنده‌اش، در یک واحد ادراکی دیده می‌شود؛ سپس با توجه به اینکه طراح با برقراری ویژگی‌ها و گروه‌بندی‌های بصری، چه اولویت دیداری‌ای را تعیین کرده باشد، توجه به آن بخش نیز جلب می‌شود. این ویژگی‌ها نشان دهنده آن است که اغلب طراحان به دنبال گروه‌بندی ادراکی بزرگ و کامل هستند تا واحدهای ادراکی کوچک‌تر، در پرتو آن باشند؛ این ایده و نگرش نیز از اصل فراپوشاندگی تبعیت می‌کند.

پیوستگی کاراکترهای متصل و حرکت‌های کشیده در جهت افقی و امتداد یافته حروف، چنانچه بخشی از آن حذف شود، تداعی آن و نیز خوانایی با سهولت اتفاق می‌افتد. ضمن اینکه حرکت‌های صعودی و نزولی در نگارش تایپوگرافی فارسی، به آن قابلیت بخشیده که در فضای پوستر، مطلوبیت بصری و فرمی ایجاد شده است.

در پوستر غیرفارسی (تصویر ۱۵، بالا)، به علت اینکه ساختار کاراکترهای نوشتاری از یک هندسه منجمد و قالب‌گونه با رانش و نوسان حرکتی جزئی و عمدتاً از خط اسکلتی عمودی و منحنی تبعیت می‌کند، بنابراین هم‌آمیزی و پیوستگی حروف در تایپوگرافی این پوستر، فضای چندان متمایزی را ایجاد نکرده است. از طرفی، ادغام و پیوستگی بیش از حد حروف، خوانایی آن را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد.

فرم حروف، کشیدگی آن و ایجاد مفهوم:

در پوستر فارسی (تصویر ۱۶، پایین)، کشیدگی در تایپوگرافی در جهت ایجاد معنا، شرايطی را فراهم نموده که سبب شده تا مفهوم واژه‌ای تایپوگرافی در فضای پوستر، وجه تصویری پیدا کند. این نمود بصری بر پایه قابلیت کشیدگی در سطح مقطع کاراکترهای متصل (ابتدا و وسط) میسر گردیده که منجر به اتصال دو یا چند حرف در یک مسیر (حرکت افقی حروف) می‌شود.

در پوستر غیرفارسی (تصویر ۱۶، بالا)، کشیدگی در حروف به یک شکل نامتناسب و خشک بدل شده؛ چرا که اجزای تایپوگرافی از هندسه‌ای ساده تبعیت می‌کند و در تغییر بصری برخی حروف از تایپو فیس بلوکی الهام گرفته شده که شیوه‌ای بیش از حد مکانیکی به شمار می‌رود. باید افزود، آناتومی^{۲۰} و فیزیولوژی^{۲۱} کاراکترهای لاتین به علت خاصیت غیرمنعطفی که دارند، به‌ندرت می‌توان کشیدگی‌های افقی برای آن‌ها قائل شد؛ بنابراین با تحمیل کشیدگی در حروف، نتایج نامطبوعی به دست می‌آید.

عنصر نقطه در حروف و ایجاد وزن و مفهوم

بصری: در پوستر فارسی (تصویر ۱۷، پایین)، «نقطه» با فرم و قالب خط کوفی بنایی، نقش بصری شبکه‌بندی شده‌ای ایجاد کرده است. به نوعی عنصر نقطه در اینجا، هم جزئی از ترکیب‌بندی محسوب می‌شود و هم اجزایی از حروف در تایپوگرافی است. در تایپوگرافی این پوستر «نقطه» علاوه بر نقش نگارشی‌اش به جهت خوانایی حروف، امکانی را نیز در تایپوگرافی با هدف ایجاد تعادل بصری، هماهنگی بصری و بار بصری فراهم کرده است. همچنین پیوستگی کاراکترهای نوشتاری، از لحاظ تنوع فرمی و نقطه‌توجه، ارزش افزوده‌ای را برای پوستر ایجاد

آنچه از طریق یافته‌های پژوهش نتیجه می‌شود، این است که در تمامی پوسترها، با بزرگنمایی یک واژه (یا عبارت) و تغییر نامتعارف در شکل بصری آن، شرایط و موقعیتی فراهم شده تا عنصر نوشتاری با اهمیت، بیش‌ترین جلوه را داشته باشد. این تغییرات شامل: تغییر اندازه، تغییر شکل، رنگ و تکرار است. اغلب به منظور برقراری این ویژگی‌های بصری، عنصر نوشتاری اصلی و مهم تابع اصل نقش و زمینه نمود پیدا کرده است. افزون بر این در اغلب پوسترها، گروه‌های نوشتاری و بصری که در اولویت دیداری بعدی هستند، بر اساس مجموعه‌ای از ویژگی‌های بصری، مورد تغییر قرار گرفته‌اند. علت آن این است که در برخی از پوسترها قصد طراح این بوده تا عناصر نوشتاری فرعی، به لحاظ اهمیت، درجه‌بندی شوند؛ و در برخی پوسترها هدف آن بوده تا عناصر نوشتاری و بصری فرعی شرایط بصری خاصی ایجاد کنند تا عنوان پوستر و عنصر نوشتاری اصلی بیشتر مورد تمرکز و تأکید قرار گیرد. این شرایط و چیدمان بصری بر اساس اصل پیوستگی، اصل مجاورت، اصل عنصر متصل و اصل مشابهت، به وجود آورنده کشش بصری، ریتم بصری، تداوم بصری و جهت‌گیری بصری معنادار شده است.

ایده اصلی پوسترها بیشتر در جهت ایجاد "نقطه توجه" است و پیام بصری پوستر هم نیز در آن بخش متمرکز شده. به نوعی، معنای بصری تایپوگرافی در پوسترها مورد اهمیت قرار گرفته و مشمول تغییرات بصری مفهومی می‌شوند؛ تا به معنای بصری واژه یا عبارت نزدیک شوند. در راستای این اهداف، معمولاً یک محدوده یا ناحیه از فضای پوستر، بیشترین اهمیت را پیدا می‌کند. به همین علت، آن بخش از پوستر، تایپوگرافی اصلی قرار می‌گیرد و ویژگی‌های بصری آن محدوده اغلب بر اساس اصل منطقه مشترک، اصل سرنوشت مشترک و اصل یکپارچگی سازماندهی شده است؛ بدین ترتیب تأثیرات بصری حاصل از آن شامل: تمرکز بصری، حرکت بصری و تکمیل بصری می‌باشد تا شرایط جلب توجه به آن نقاط مدنظر، فراهم گردد.

باید گفت، این تحقیق ضمن آگاهی‌بخشی و ایجاد شناخت بر پایه نظریه و عمل توانسته یک الگوی نگرشی و عملی را زمینه‌سازی کند؛ چنین الگو و روشی، بر آن است تا ساز و کار نظام‌مندی را جهت سازماندهی و انتقال هدفمند معنا، ارائه دهد. بدین ترتیب طی روند پژوهش و بررسی فرایندهای وابسته به حوزه طراحی تایپوگرافی، برآیند سلسله مراتبی از تحقیق پیش‌رو به دست آمده که بدین شرح است:

۱- در این پژوهش اهمیت تمهیدات بصری، جهت ارتباط‌دهی هدفمند عناصر تشکیل‌دهنده تایپوگرافی،

به‌منظور پیام‌رسانی، مرحله «پیش از طراحی» را در قالب الگویی نگرشی (نگریستن) بررسی می‌نماید؛ شناخت نسبت به چنین فراشد ارتباطی‌ای باعث می‌شود طراح گرافیک بر بسیاری از مشکلات ناشی از چگونگی درک و به‌کارگیری علائم و نشانه‌های معنایی و بیانی تایپوگرافی، فائق آید.

۲- جریان پژوهش، بیان تایپوگرافیک در پوستر و زمینه‌سازی ساختاری و اجزایی با بهره‌گیری از اصول گروه‌بندی ادراکی را مطرح می‌نماید که مرحله «حین طراحی» به شمار می‌رود. مطالعه و اشراف نسبت به چنین اصول و فرآیندی، سبب می‌شود تا "طراح" شیوه ترکیب، تنظیم و چیدمان عناصر حرفی و نوشتاری تایپوگرافی را با روش و اصولی منسجم و نظام‌مند، مبتنی بر روان‌شناسی ادراک و عمل ارگانیک انسان در دیدن، دنبال کند.

۳- ابعاد دیگر پژوهش، منطبق بودن عناصر و اجزای سازنده تایپوگرافی با اصول ادراکی و سازمانی، موسوم به گشتالت را در جهت درک بهتر مخاطب از مقصود و منظور تفکر خالق اثر، افاده می‌کند؛ این رویکرد نیز مرحله «پس از طراحی» را مورد واکاوی قرار داده است. چراکه نحوه تغییر، چیدمان و لی‌اوت عناصر نوشتاری و تصویری با برقراری اصول مذکور، در تعیین نوع دریافت و تفسیر مخاطب از آنچه که می‌بیند، مؤثر است.

بنابراین روند پژوهش و یافته‌های آن می‌تواند ضمن تقویت سطح سواد بصری، در راه آموزش هنر نیز مفید باشد و حتی زمینه‌هایی را جهت روش‌شناسی در حوزه طراحی گرافیک و طراحی تایپوگرافی برای تحقیقات آینده فراهم نماید.

مبانی نظری و ابزار تحلیلی پژوهش حاضر که ماهیت پدیداری آن برخاسته از تحقیقات جامع دانشمندان و متفکران معاصر است، سبب شده تا تحلیل داده‌ها با اتکا به مؤلفه‌های متقن به روش کیفی میسر گردد؛ و اینک یافته‌های تحلیلی و روش‌شناختی، از آن منتج شده است. اما با این حال از محدودیت‌های پژوهش ناگزیریم و محدودیت بخشی از علم است. به نوعی می‌توان مسئله پژوهش را به شیوه کمی یا ترکیبی، با روش پیمایشی پیش‌برد تا دیدگاه‌ها، نظرات و رفتارها به صورت تعاملی در جامعه‌ای مشخص بررسی شود تا معیارهای ارزیابی عینی و ذهنی مخاطبان هدف، زمینه‌های مقایسه را فراهم آورد؛ بدین ترتیب اطلاعات و داده‌های میدانی، یافته‌های متفاوتی از گروه مخاطبان ارائه می‌دهد، و این رویکرد می‌تواند یک تحقیق مجزا و خاص، با محوریت سنجش ادراک مخاطبان آثار طراحی گرافیک باشد.

13 Figure-ground relationship

14 Similarity

15 Proximity

16 Closure

17 Continuity

18 Common fate

19 Symmetry

20 Parallelism

21 Inclusiveness

22 Common Region

23 Element Connectedness

24 Graphic Design

25 Saccade

26 Planning

27 Layout

28 Pragnanz

29 Character

30 Anatomy

31 Physiology

پی‌نوشت

1 Grapheme

2 Graphic Design

3 Script

۴ در اینجا منظور، خوشنویسی فارسی است.

5 Typography

۶ اصطلاح "طراحی حروف" مشخصاً به مجموعه به هم پیوسته‌ای از کاراکترها که با تکرار و چینش آن‌ها در کنار هم متن تشکیل بشود، اشاره ندارد، و طراحی حروف می‌تواند شامل هر نوعی از طراحی و هر نوعی از حروف باشد. بنابراین "طراحی تایپ (Type Design)" معادل مناسب‌تری برای این اصطلاح است و می‌تواند جایگزین مناسبی برای آن باشد.

۷ Typeface: تایپ‌فیس‌ها حروفی هستند که برای نخستین بار طراحی می‌شوند و در قالب فونت، قلم یا حروف دیجیتال، یک بسته یا مجموعه‌ای از کاراکترها را تشکیل می‌دهند که مقدمه‌ای برای تایپوگرافی به شمار می‌روند (چارثی، ۱۳۹۲: ۳۱).

8 Context

9 Max Wertheimer (1880-1943)

۱۰ قانون پراگناز/پراگماتیک یا قانون ممتاز ساختن، قانونی است که برطبق آن، ذهن تمایل دارد به سمت کمال، سوق پیدا کند و ذهن مایل است با تشکیل ادراک سازمان‌یافته از آشفتگی به ثبات و قطعیت حرکت کند (رمضانی؛ روشن فکر، ۱۳۹۵: ۳۴-۳۶).

11 Typographic Expression

12 Gestalt

منابع

- آرنه‌ایم، رودلف (۱۳۹۸). *هنر و ادراک بصری: روانشناسی چشم خلاق*. مترجم: مجید اخگر، چاپ نهم، تهران: انتشارات سمت.
- اتحاد محکم، سحر؛ ناظری، افسانه؛ سبحانی فرد، یاسر؛ فرامرزی، سالار (۱۳۹۶). کاربرد قوانین ادراک دیداری گشتالت در طراحی گرافیک بیلبردهای تبلیغاتی (نمونه موردی: بیلبردهای تجاری تهران در سال ۱۳۹۴). *نشریه علمی باغ نظر*، دوره ۱۴، شماره ۵۵، ۷۱-۸۶.
- افضل طوسی، عفت‌السادات (۱۳۸۸). *از خوشنویسی تا تایپوگرافی*. تهران: انتشارات هیرمند.
- افشار مهاجر، کامران (۱۳۸۸). کاربرد نظریه ادراک دیداری گشتالت در صفحه‌آرایی کتاب‌های درسی. *نشریه هنرهای زیبا*، دوره ۱، شماره ۴۰، ۳۳-۴۰.
- چارثی، عبدالرضا (۱۳۹۲). *خلاقیت در تایپوگرافی*. تهران: فرهنگسرای میردشتی.
- حسامی، شیدا؛ امامی‌فر، سید نظام‌الدین (۱۳۹۸). مطالعه نشانه‌شناختی تصویری در پوستره‌های دهه اخیر با تأکید در بُن‌مایه‌های نگارگری ایرانی. *نشریه پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*، دوره ۲، شماره ۲، ۴۳-۵۲.
- رضازاده، طاهر (۱۳۸۷). کاربرد نظریه گشتالت در هنر و طراحی. *ماهنامه آینه خیال*، شماره ۹، ۳۱-۳۷.
- رضوی فرد، حسین؛ پورمند، حسنعلی؛ افهمی، رضا (۱۳۹۸). تحلیل فرم و ترکیب‌بندی در خط نستعلیق بر اساس اصول نظریه گشتالت. *نشریه هنرهای زیبا*، دوره ۲۴، شماره ۲، ۲۷-۳۶.

- رضانی، جاوید و روشنفکر، مریم (۱۳۹۵). *چرا؟ چگونه؟ طراحی گرافیک با رویکرد گشتالتی*. چاپ دوم، تهران: انتشارات اشجع.
- سرمدی، صدف؛ شاهچراغی، آزاده؛ کریمی‌فرد، لیلا (۱۳۹۹). فرآیند ادراک منظر بر پایه ادراکات حسی و عقلی. *نشریه علمی باغ نظر*، دوره ۱۷، شماره ۸۸، ۲۷-۳۸.
- سلنتیس، جیسون (۱۳۹۲). *تایپ، فرم و عملکرد: راهنمایی بر اصول تایپوگرافی*. مترجم: نازیلا محمدقلی‌زاده، تهران: فرهنگسرای میردشتی.
- شاپوریان، رضا (۱۳۸۶). *اصول کلی روانشناسی گشتالت*. تهران: انتشارات رشد.
- فلاحی، فرزانه؛ سلیمانی، بهزاد (۱۳۹۸). مطالعه اثربخشی گشتالت لوگوتایپ‌های تجاری بر مخاطب با پیروی از الگوی آیدا (مورد مطالعه: لوگوتایپ شرکت حریر). *نشریه مبانی نظری هنرهای تجسمی*، دوره ۴، شماره ۲، ۱۵۵-۱۶۴.
- نسل پنج (۱۳۸۵). *منتخب پوسترهای نسل پنجم طراحان گرافیک ایران*. تهران: نشر هفت‌رنگ.
- های‌اسمیت، سایزس (۱۳۹۵). *درون پاراگراف چه می‌گذرد؟*. مترجم: فرزانه آری‌نژاد، تهران: انتشارات مشکی.
- هیلنر، ماتیاس (۱۳۹۵). *تایپوگرافی مجازی*. مترجم: جمشید آراسته، تهران: انتشارات کتاب آبان.

References

- Arnheim, R., (2019). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. translated by: Majid Akhgar, (9th ed), Tehran: Samt Publication, (Text in Persian).
- Brooks, Joseph L. (2015). *Traditional and new principles of perceptual grouping*. In: *Wagemans, Johan, ed. Oxford Handbook of Perceptual Organization*. Oxford Handbook of Perceptual Organization: Oxford University Press, Oxford, UK.
- Chareie, A., (2013). *Creativity in typography*, Tehran: Mirdashti Publication, (Text in Persian).
- Ettehadmohkam, S., Nazeri, A., SobhaniFrad, Y., Faramarzi, S. (2017). "Application Study of Gestalt Visual Perceptual Laws in Advertising Billboard Graphic Design". *Journal of Bagh-e Nazar Research*, 14(55), 71-86. (Text in Persian).
- Hessami, SH., Emami Far, S.N. (2019). "A Semiotic Study of Pictorial Art on Posters of the Last Decade, with an Emphasis on". *Journal of Graphic Arts & Painting Research*, 2(2), 43-52. (Text in Persian).
- Highsmith, C., (2016). *Inside paragraphs : typographic fundamentals*. translated by: Farzaneh Ariannejad, Tehran: Meshki Publication, (Text in Persian).
- Hillner, M., (2016). *Virtual typography*. translated by: Jamshid Arasteh, Tehran: Aban Publication, (Text in Persian).
- Koontz, Nicholas A.; & Richard B. Gunderman. (2008) "Gestalt theory: implications for radiology education". *American Journal of Roentgenology*, 190(5), 1156-1160.
- Malinauskas, Jonas (2018). "Evolution of Gestalt Principles In Contemporary Graphic Design", *9th International Symposium on Graphic Engineering and Design*, Serbia, 525-531.

- Mennan, Zeynep (2009). "From Simple to Complex Configuration: Sustainability of Gestalt Principles of Visual Perception Within the Complexity Paradigm", *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 26(2), 309-323.
- Metwally, Essam (2021). "Achieving the Visual Perception and Gestalt Psychology in Sultan Hassan Mosque Building", *Open Journal of Applied Sciences*, 11(1), 21-40.
- Rezazadeh, T. (2008). "Application of Gestalt theory in art and design". *Journal of Ayeneh Khial*, 9, 31-37. (Text in Persian).
- Ramezani, J., Roshanfekar, M., (2016). *Why? & How? An approach to Graphic Design through gestalt theory of psychology*, (2nd ed), Tehran: Ashja Publication, (Text in Persian).
- Sarmadi, S., Shahcheraghi, A., Karimifard, L. (2020). "Perceiving Landscape Process Based on Sensory and Intellectual Perceptions". *Journal of Bagh-e Nazar Research*, 17(88), 27-38. (Text in Persian).
- Shapourian, R., (2007). *General principles of Gestalt psychology*, Tehran: Roshd Publication, (Text in Persian).
- Tselentis, J., (2013). *Type, form function : a handbook on the fundamentals of typography*. translated by: Nazila Mohammad Qolizadeh, Tehran: Mirdashti Publication, (Text in Persian).
- Wagemans, Johan et al. (2012). "A century of *Gestalt* psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and figure-ground organization". *Psychological Bulletin*, 138(6), 1172-1217.
- Zakia, Richard D. (2013). *Perception and imaging: photography - a way of seeing*, Fourth edition, Focal Press, New York, USA.

URLs

- URL1. <http://azadart.gallery>, date access: 24/11/2020.
- URL2. <https://www.behance.net>, date access: 10/09/2024.
- URL3. <https://www.behance.net>, date access: 10/09/2024.
- URL4. <https://www.behance.net>, date access: 10/09/2024.
- URL5. <http://www.javanbakht.ir>, date access: 24/11/2020.
- URL6. <https://m.sj33.cn>, date access: 29/11/2020.
- URL7. <https://www.picuki.com>, date access: 21/11/2020.
- URL8. <https://www.picuki.com>, date access: 21/11/2020.
- URL9. <https://www.pinterest.jp>, date access: 10/09/2024.
- URL10. <http://www.posterpage.ch>, date access: 10/09/2024.
- URL11. <https://www.rezaabedini.com>, date access: 21/11/2020.

URL12. <https://www.rezaabedini.com>, date access: 24/12/2020.

URL13. <https://www.rezaabedini.com>, date access: 29/11/2020.

URL14. <http://www.soore.ac.ir>, date access: 03/12/2020.

URL15. <https://www.typographicposters.com>, date access: 03/12/2020.

URL16. <https://www.usipb.com>, 10/09/2024.

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۵۵-۶۷)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

تنهایی زن در نقاشی دهه نود ایران، تحلیلی فلسفی-روان شناختی با تکیه بر آرای اروین یالوم

چکیده

تنهایی برای انسان، پدیده‌ای آشنا و در عین حال غریب است، چرا که امری آزمودنی اما وصفناشدنی است. با این حال، بازنده‌های تنهایی در آثار هنری می‌توانند ما را به کشف سرشت این پدیده نزدیک‌تر کنند- انکشافی که وقتی شخصا تنهایی را تجربه می‌کنیم میسر نمی‌شود. مقاله حاضر پژوهشی میان‌رشته‌ای در حوزه هنرهای تجسمی و علوم انسانی است و هدفش آن است که با رجوع به آرای فلسفی-روانشناختی اروین یالوم، نقاشی‌هایی با مضمون تنهایی زن را، که بین سال‌های ۱۳۹۰ تا ۱۴۰۰ خورشیدی در ایران خلق شده‌اند، تحلیل نماید. این پژوهش، با رویکرد توصیفی - تحلیلی، به مطالعه مفهوم و اشکال مختلف تنهایی از منظر روانشناسی اگزستانسیال می‌پردازد و با تعمق در سازوکارهای بیانی نقاشی، به دنبال کشف این است که هنرمندان چگونه می‌توانند حس تنهایی را از طریق رنگ، فرم، و ترکیب‌بندی در آثار خود منتقل کنند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهند که تصویری که نقاشی‌های ایرانی دهه نود از تنهایی زن ارائه داده‌اند با تعریف یالوم از تنهایی و تفکیک آن به سه نوع «بین فردی»، «درون فردی» و «اگزستانسیال» قابل انطباق است، به‌طوری که تعدادی از این آثار نمایانگر سبک‌هایی شخصیتی‌اند که به انزوا و جداافتادگی از دیگران منتهی می‌شوند؛ تعدادی دیگر واپس‌رانی و گسستی درونی را تصویر می‌کنند؛ و باقی تنهایی ذاتی و بنیادین نوع انسان را به نمایش می‌گذارند.

کیوان انصاری

مدرس مدعو گروه نقاشی ایرانی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه علم و فرهنگ، تهران، ایران.
kayvan.apc@gmail.com

نسرین سید رضوی

استادیار گروه نقاشی ایرانی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه علم و فرهنگ، تهران، ایران، نویسنده مسئول.
razavi@usc.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۴-۲۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۰-۰۳

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47774.1276

کلیدواژه‌ها: تنهایی، نقاشی معاصر، ایران، اروین یالوم، روان‌شناسی، اگزستانسیالیسم

مقدمه

پیشینه پژوهش

در جست و جوی صورت گرفته، اثری که در معنایی دقیق، پیشینه این پژوهش محسوب شود یافت نشد. موارد پیداشده پژوهش‌هایی هستند که به‌طور کلی به بحث روان‌درمانی اگزیستانسیال^۳ یا نظریه تنهایی یالوم می‌پردازند و هدفشان تحلیل آثار هنری نیست، نظیر مقاله «بررسی تنهایی اگزیستانسیال در دنیای مدرن و روش مواجهه با آن، با تکیه بر آرای اروین یالوم»، نوشته مهسا امیری (بهار و تابستان ۱۳۹۷)؛ و یا پژوهش‌هایی که باز هم خارج از حیطه هنر و زیباشناسی، رویکرد فلسفی یا جامعه‌شناختی سایر اندیشمندان را در پیش گرفته‌اند، نظیر پایان‌نامه‌ای با عنوان بررسی عوامل اجتماعی مؤثر بر احساس تنهایی، نوشته داریوش محمدی مجد (پاییز ۱۳۸۵)، که با استفاده از نظرات هانا آرنست به تبیین احساس تنهایی می‌پردازد.

هم‌چنین، مقاله‌ای نیز در نشریه پژوهشنامه گرافیک و نقاشی (شماره دهم، بهار و تابستان ۱۴۰۲)، با عنوان «بازنمایی زن و ابزار موسیقایی در دوره قاجار بر مبنای خوانش فمینیستی»، نوشته فاطمه دلفانی بلوچ، سپهر سراجی و محمد امین حیدری، یافت شد که به مطالعه سه اثر از ابوالقاسم، نقاش دوره قاجار، می‌پردازد. این نقاشی‌ها، که هر کدام زنی نوازنده را با سازی در دست نشان می‌دهند، بر موضوع تنهایی تمرکز ندارند و بنا بر نظر نویسندگان، زن قاجاری را به‌مثابه ابژه جنسی نگاه مردانه بازنمایی می‌کنند. بنابراین، مقاله نام‌برده رویکردی فمینیستی به موضوع دارد که با رویکرد فلسفی-روان‌شناختی پژوهش حاضر، بر مبنای آرای یالوم، به کلی متفاوت است؛ ضمن آنکه نمونه‌های مطالعاتی آن نیز به بازه زمانی متفاوتی تعلق دارند.

روش پژوهش

این پژوهش از نوع تحقیقات کیفی است و به مطالعه ۶ نمونه از نقاشی‌هایی می‌پردازد که به‌صورت هدفمند از میان آثار رسول اکبرلو، پارسا حسین‌پور و دلارام معروف انتخاب شده‌اند. توجه ویژه و نوع نگاه این هنرمندان به موضوع تنهایی زنان از مهم‌ترین عوامل این انتخاب بوده است. این نمونه‌ها همگی با رنگ و روغن بر روی بوم اجرا شده‌اند و عمدتاً دارای کادر افقی و ترکیب‌بندی مرکز‌گرا هستند. در مقاله حاضر، خوانش این آثار به صورت توصیفی-تحلیلی است،

تنهایی امری ملموس و نه‌چندان مطلوب برای انسان است- تجربه‌ای اجتناب‌ناپذیر از جداافتادگی و نداشتن روابط معنادار. اندیشمندان حوزه روان‌شناسی و علوم اجتماعی، به‌جهت تداوم و تشدید احساس تنهایی در طول حیات بشر، توجهی ویژه بدان دارند و نظراتی متشابه و گاه متمایز در این خصوص ارائه کرده‌اند. این نظرات به‌طور کلی مبتنی بر سه نوع نگاه به تنهایی است: ۱. انسان همواره تنهاست و توان غلبه بر این احساس مخرب را ندارد؛ ۲. انسان کاملاً قادر است بر احساس مخرب تنهایی غلبه کند؛ و ۳. تنها بودن یا نبودن به مسئله خودآگاهی و خودداری برمی‌گردد. در واقع، موافقان نگاه اول رویکردی فلسفی به پدیده تنهایی دارند و تنهایی انسان را امری بنیادین و گریزناپذیر می‌دانند؛ موافقان نگاه دوم معتقدند احساس تنهایی علل مشخصی دارد که اگر رفع شوند، این احساس نیز برطرف می‌شود- علت‌هایی نظیر محیط نامناسب خانه یا جامعه، وضعیت بد مالی، یا دید آرمان‌گرایانه شخص به روابط انسانی که میان آنچه مطلوب است و آنچه واقعی، فاصله‌ای عظیم ایجاد می‌کند؛ و نهایتاً موافقان نگاه سوم مدعی‌اند عدم شناخت و پذیرش خویشتن و به‌تبع آن، مهارناپذیری احساسات و تمنیات است که به احساس تنهایی منجر می‌شود. بنابراین، تنهایی مسئله‌ای پیچیده و چندوجهی است که می‌تواند ذهن پژوهشگران رشته‌های گوناگونی چون روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و فلسفه، و نیز ذهن و دست نقاشان را به خود مشغول دارد. حال اگر چنین مسئله‌ای توأمان از منظر چندین رشته واکاویده و پیوند این مناظر برقرار گردد، درکی جامع‌تر از آن فراهم می‌آورد- غایتی که پژوهش میان‌رشته‌ای حاضر، با اتخاذ نگرشی زیباشناختی-روانشناختی، قصد نیل بدان دارد.

تصاویر انسان‌های تنها، به‌ویژه زنان، را می‌توان به‌کرات در نقاشی‌های جهان امروز پیدا کرد. نقاشان ایرانی نیز، در دهه ۱۳۹۰ خورشیدی، آثاری با مضمون تنهایی آفریده‌اند که در برخی از آن‌ها، شخصیت تصویرشده یک زن است. به لحاظ سبکی، این آثار به اکسپرسیونیسم^۱ نزدیک‌اند، چراکه بیش از آنکه نمایشی از دنیای بیرون باشند، حالات و احساسات درونی انسان را، البته به‌زبانی فیگوراتیو و واقع‌گرا، ترسیم می‌کنند.^۲

در مسیحیت، به «گناه اولیه»، سرپیچی کردن آدم از فرمان خدا و خوردن میوه ممنوعه، ربط داده می‌شود. در این معنا، از خود بیگانگی همان بیگانه‌گشتن روح از خدا است و بنابراین، تاریخ زندگی بشر بر روی زمین تاریخ از خود بیگانگی است. هگل و مارکس، فلاسفه نامدار آلمانی نیز، نگاهی تاریخ‌گرایانه به این مفهوم داشتند: هگل آن را از الاهیات پروتستان^۵ وام می‌گیرد و به‌دنبال آن، مارکس از خود بیگانگی^۶ را جوهر نظم سرمایه‌داری معرفی می‌کند. به باور مارکس، انسان از خود بیگانه خود را نه به عنوان فردی خودمختار و دارای عاملیت، که به عنوان فردی بیمار که اختیارش به دست دیگران است تجربه می‌کند. چنین انسانی - یعنی کاروری که با ابزار تولید کار می‌کند اما مالک آن نیست - بیگانه از محصول کار خویش است و این بیگانگی، به ادعای مارکس، مادر همه بیگانگی‌ها است: بیگانگی انسان از تن خویش، روان خویش، طبیعت خارج، و نیز از سایر انسان‌ها (پیروزکار، ۱۳۴۷: ۶-۷). با این حال، پژوهش حاضر بر تعاریف روان‌پژوهانه از خود مفهوم «تنهایی» متمرکز است. در ادامه، به سه نمونه از این تعاریف اشاره می‌شود؛ از جمله تعریف ارائه شده توسط یالوم که پشتوانه‌ای فلسفی نیز دارد و مبنای تحلیل‌های این مقاله است: هری استیک سالیوان^۷، روان‌پزشک و روان‌کاو آمریکایی، معتقد است که فردیت یک انسان را نمی‌توان از روابط بین فردی‌اش جدا کرد؛ انسان نیازی اساسی به برقراری روابط نزدیک و صمیمانه دارد و احساس تنهایی نتیجه برآورده نشدن این نیاز است (Sullivan, 1947: 4-5)؛ جوآن ویلاند برستون^۸، روان‌شناس آمریکایی، عقیده دارد تنهایی، در درجه نخست، موضوعی درون‌فردی است و انعکاس آن در روابط بیرونی امری ثانوی محسوب می‌شود. به باور او، انسان اگر با خودش رابطه‌ای ژرف نداشته باشد، با دیگران نیز نمی‌تواند ارتباطی عمیق برقرار کند (Wieland-Burston, 1996: 32). در نهایت، اروین یالوم سه نوع تنهایی «بین‌فردی»^۹، «درون‌فردی»^{۱۰} و «اگزیستانسیال»^{۱۱} را از یکدیگر تفکیک می‌کند: تنهایی بین‌فردی آن نوع تنهایی است که به سبب عواملی چون انزوای جغرافیایی یا ناتوانی در برقراری روابط، به وجود می‌آید؛ تنهایی درون‌فردی، در مقابل، نتیجه از هم‌پاشیدگی درونی و سرکوب شدن احساسات فرد است - «فرآیندی که در آن اجزای مختلف وجود از هم فاصله می‌گیرند»؛ و در نهایت، تنهایی اگزیستانسیال، که بنیادی‌تر از دو نوع پیشین است، به تنهایی ذاتی انسان اشاره دارد: انسان به مثابه باشنده‌ای که تنها زاده می‌شود، تنها می‌زید و تنها می‌میرد (یالوم، ۱۳۸۹: ۴۹۶-۴۹۳).

به طوری که برای توصیف تنهایی، از علوم انسانی چون واژه‌شناسی و روانشناسی فلسفی، و در تحلیل داده‌ها از ترکیبی از زیباشناسی بصری و روانشناسی فلسفی بهره گرفته شده است. داده‌های متنی مقاله حاضر به شیوه کتابخانه‌ای گردآوری و تصاویر آن به طریق میدانی عکس‌برداری شده‌اند و لازم به ذکر است که تحلیل‌های ارائه شده، بدون آگاهی از نیت و معنای مورد نظر پدیدآورندگان آثار، و صرفاً بر اساس بررسی داده‌های تصویری و تأملات نگارندگان انجام شده‌اند. هم‌چنین، سبک‌های شخصیتی ذکر شده در برخی از این تحلیل‌ها، نه به عنوان بیماری یا اختلال روانی، بلکه در حکم الگوهای شناخته و پُرسامد شخصیتی، به کار گرفته شده‌اند تا درک بهتری از تنهایی بین‌فردی ارائه کنند.

مبانی نظری

واژه «تنها»، در فرهنگ معین، «فرید، وحید، یکه، واحد، احد» معنا شده است و به طور کلی، به شخصی دلالت دارد که بدون همنشین و منفرد است. این در حالی است که واژه «تنهایی»، در همین فرهنگ، به معنای «یگانه‌بودن» و «خلوت» و در فرهنگ عمید، به معنی «بی‌یار و همدم بودن» است. بنابراین، واژه «تنها» لزوماً بار عاطفی واژه «تنهایی» را ندارد؛ آنچه در «تنهایی» اهمیت دارد شمار افراد پیرامون یک شخص نیست، بلکه احساسی است که او نسبت به رابطه‌اش با دیگران دارد. به عبارت دیگر، «هیچ ارتباطی میان کمیت روابط و میزان احساس تنهایی وجود ندارد» (اسونسن، ۱۳۹۹: ۳۷) و احساس تنهایی برابر با تنها بودن نیست.

فارسی‌زبانان گاه واژگان دیگری را نیز به عنوان معادل یا مترادف «تنهایی» به کار می‌گیرند، نظیر «انزوا» که به معنی محدود کردن روابط اجتماعی است؛ یا «عزلت‌گزینی» که معنایی خاص‌تر دارد و به گزینش ارادی تنهایی به هدف تزکیه روح گفته می‌شود. مفهوم مرتبط دیگر «از خود بیگانگی» است که البته تفاوت قابل توجهی با «تنهایی» دارد. «از خود بیگانه» به شخصی اطلاق می‌شود که خود را قبول ندارد؛ احساس بی‌ارزشی می‌کند و این احساس او را به تنفر از خویش و به تبع آن، تنفر و انزجار از دیگران سوق می‌دهد. فرد از خود بیگانه چنین می‌پندارد که زندگی‌اش نه به دست خود او، که توسط دیگران طرح‌ریزی و مدیریت می‌شود؛ از این‌رو، نومیدانه باور می‌کند که قادر به برقراری روابط شخصی و اجتماعی نیست. این مفهوم البته در آیین‌های ابراهیمی^۴ نیز دارای پیشینه است و از جمله

یافته‌ها

تحلیل نقاشی اول، اثر رسول اکبرلو^{۱۲}

تصویر ۱. اکرم، رنگ و روغن روی بوم، ۵۲/۵×۴۷/۵ سانتی‌متر
(URL: ۱۳۹۲:۳)

این تابلو، با کادر نزدیک به مربع، عناصری نظیر زن، تخت‌خواب، موبایل و احتمالاً درب شیشه‌ای کم‌دی را، با رعایت تناسبات واقعی، در خود جای داده و این چنین، بخشی از اتاق خواب تاریک زنی میانسال را تصویر کرده است. هاله‌ای روشن و کم‌مایه، از سمت مقابل، لباس و چهره زنی تنها را روشن کرده است و حتی تخت خواب و شیشه درب پشت را نیز تا حدودی نمایان می‌سازد. این زن، که ظاهری رسمی و آراسته دارد، دستانش را در هم گره زده و به سمت جلو نگاه می‌کند. تنهایی او، با توجه به تخت‌خواب و نفره مستقر در اتاق خواب و نیز موبایل موجود بر روی آن که از سوژه کمی فاصله دارد، به وضوح نمایان است. به طور کلی، مجموعه اشکال و نوع رنگ‌آمیزی آن‌ها فضای روحی تابلو را تشدید نموده و سوژه را در هیئت زنی که با وجود تنهایی، ظاهراً شخصیتی استوار دارد به نمایش می‌گذارد.

محل قرارگیری سوژه در پیش‌زمینه و مرکز کادر است که محوری عمودی و ایستا را شکل می‌دهد. نگاه زن مستقیماً به سمت مخاطب است و گویی وی را به تعامل بیشتر و کنکاش در درون سوژه دعوت می‌کند؛ چنانچه سوژه به سمت دیگری می‌نگریست یا فرضاً پشت به مخاطب بود، چنین تعاملی میسر نمی‌شد. همچنین، هنرمند با ترسیم خطوطی شعاعی در پس‌زمینه تابلو، دیده مخاطب را به سوی سر سوژه هدایت و او را درگیر افکار احتمالی سوژه

می‌نماید. فضای تاریک و سرد اتاق و پالت رنگی محدود-آبی، مشکی، قهوه‌ای و سفید- با فام‌های خاکستری‌شان گویی همین افکار سوژه را بازنمایی می‌کنند. به علاوه، موبایل این زن، که در پیش‌زمینه تابلو و با فاصله کمی از او قرار دارد، نشانگر این است که او در انتظار تماسی است. بنابراین، می‌توان پنداشت که سوژه از تنهایی بین‌فردی رنج می‌برد و جویای رابطه‌ای است. تنهایی بین‌فردی به معنای دورافتادگی از دیگران است و به صورت بی‌کسی تجربه می‌شود. عواملی چون انزوای جغرافیایی، فقدان مهارت‌های اجتماعی مناسب، و نیز سبک شخصیتی می‌توانند به این نوع تنهایی منجر شوند (همان: ۴۹۴-۴۹۳). از این رو، تحلیل سبک شخصیتی فرد می‌تواند در درک و تحلیل تنهایی بین‌فردی مفید واقع شود؛ به عنوان مثال، سبک‌هایی شخصیتی چون اسکیزوئید^{۱۳} و خودشیفته^{۱۴} مانع از ایجاد تعامل اجتماعی رضایت‌بخش می‌شوند و در نتیجه، می‌توانند به تنهایی بین‌فردی بیانجامند. شخصیت^{۱۵}، بنا به تعریف، «ساختمانی درون‌فردی از تجربه/دریافت حسی^{۱۶} و رفتار^{۱۷} است و متقابلاً هر سبک شخصیتی^{۱۸} دربرگیرنده افرادی با ساختمان درون‌فردی مشابهی از تجربه و رفتار است» (Asendorpf, 2002: 1). بنابراین، تجارب و دریافت‌های ویژه یک شخص از جهان، در پیوند با جنس کنش و واکنش‌هایی که از او سر می‌زند، سبک شخصیتی وی را معین می‌کنند.^{۱۹} به عبارت دیگر، تجارب زیسته فرد و نحوه‌ای که به محرک‌ها و موقعیت‌های اجتماعی پاسخ می‌دهد الگوهای رفتاری و عاطفی او را شکل می‌دهند. در نقاشی فوق، می‌توان سبک شخصیتی خودشیفته را به سوژه نسبت داد. شخصیت خودشیفته شخصیتی است که تمایل چندانی به کنش‌های همیارانه و عاری از خودپسندی ندارد و این عدم مداراجویی به طور قابل توجهی دافع همراهی و حسن نظر دیگران است. چنین شخصیتی حسی وظیفه‌شناسی و مسئولیت‌پذیری ضعیفی دارد و تقریباً هیچ‌گاه دچار احساس گناه و شرمساری نمی‌گردد؛ نسبت به دیگران، بدگمان و ستیزه‌جو است و ممکن است آن‌ها را بازیچه و آلت دست خود قرار دهد (Furnham and Crump, 2005: 170). از چشم‌اندازی روانکوانه، خودشیفتگی می‌تواند ریشه در طرد یا ترک والدین داشته باشد؛ بدین معنی که کودک، به خاطر داشتن والدینی پس‌زننده و بی‌اعتنا، از هر غیری قطع تعلق می‌کند و در پس این باور پناه می‌گیرد که تنها خود او است که قابل اعتماد و قابل اتکا و در نتیجه دوست‌داشتنی است (Emmons).

تحلیل نقاشی دوم، اثر رسول اکبرلو



تصویر ۲. بدون عنوان، رنگ و روغن روی بوم، ۶۱×۳۵ سانتی متر
(URL: ۳۹۴)

این نقاشی کادری مستطیلی دارد و در آن، عناصری چون زن، مبل، میز و چندین ظرف، با رعایت تناسبات واقعی، تصویر شده‌اند. این تابلو، نظیر تابلوی پیشین، فضای بسته‌ای را از زاویه روبه‌رو نشان می‌دهد ولی این بار به جای اتاق خواب، اتاق نشیمن محل قرارگیری زن و تنهایی او گشته است. زن تصویر شده نسبتاً سالخورده است و موقعیتش در مرکز تابلو و نزدیک به پس‌زمینه بسیار جلب توجه می‌کند؛ فرم نشستن او به حالت چهارزانو بر روی مبل گویی پیوندی میان پس‌زمینه و پیش‌زمینه برقرار کرده است. زن دستان خود را در هم گره کرده و احتمالاً محو تماشای برنامه‌ای تلویزیونی است، یا آن‌که غرق در افکار خویش، خیره به گوشه‌ای از اتاق می‌نگرد. ترکیبی مثلثی از پیوند زن و عناصر روی میز-سینی کوچک، دو بشقاب کوچک و بزرگ، و دو لیوان-پلان اصلی کار را می‌سازد. نوری ضعیف در صحنه تابیده و با این وجود، پالت رنگی اثر، متشکل از رنگ‌های ترکیبی و خاموشی چون قهوه‌ای، خاکستری و آبی، فضای تابلو را در تاریکی فرو برده است. دیوار ساده و بدون تزیین اتاق نیز دلمردگی فضای نقاشی را شدت می‌بخشد و سوژه چنان بی‌حوصله، منفعل و افسرده می‌نماید که گویی در طلب بودن با دیگران اما ناتوان از آن است. بنابراین، این تابلو نیز، همانند اثر پیشین، تنهایی از نوع بین‌فردی را نمودار می‌کند. سوژه این نقاشی را می‌توان دارای سبک شخصیتی «خودشکن/افسرده» دانست. شخصیت خودشکن/افسرده نگاه بدبینانه و نومیدانه دارد و خود را بی‌ارزش و ناشایسته می‌پندارد. چنین شخصیتی

تنهایی سوژه در نقاشی مؤثر باشد. به عبارتی، در حالی که سوژه ممکن است در اطراف خود افراد دیگری را داشته باشد، خودشیفتگی و عدم توانایی در برقراری ارتباط عمیق یا واقعی با دیگران می‌تواند او را به احساس انزوا و بیگانه بودن در جمع دچار کند. این خودمحوری و عدم همدلی می‌تواند به تداوم احساس تنهایی بین فردی او کمک کند و تصویر کلی او را در نقاشی به نوعی بیانگر بحران عاطفی و اجتماعی نمایش دهد.

بنابراین، خودشیفتگی برآمده از یک خودباوری یا اعتماد به نفس راستین نیست، بلکه ساز و کاری دفاعی است برای جبران احساس ناامنی و هراسی که شخص نسبت به دیگران دارد. در واقع، فرد تصویری آرمانی از خویش می‌سازد و به آن ایمان می‌آورد- تصویری تماماً جعلی و به تبع آن، ایمانی ناایمن و شکننده. این وضعیت به گونه‌ای است که کوچک‌ترین امری که به این تصویر خدشه‌ای وارد آورد برای فرد غیرقابل‌پذیرش است و او را دچار پریشانی و ستیزه می‌کند. در چنین حالتی، فرد ممکن است شدیداً به دفاع از خویش بپردازد و در برابر هر نوع مخالفت و انتقادی، واکنش‌های تند و منفی نشان دهد. به عبارتی، خودشیفتگی نه تنها به درکی نادرست از خود و دیگری می‌انجامد، بلکه نوعی جدایی عاطفی و اجتماعی را نیز به همراه دارد که نتیجه‌اش احساس تنهایی و بی‌کسی است. در این تابلو نیز، نقاش به وجهی نمادین نمایشگر تصویری آرمانی است که سوژه خودشیفته از خویش دارد: زنی با ظاهری آراسته و استوار که در وسط کادر، و در مرکزیت شعاع‌هایی قرار دارد که گردی صورتش را به سان خورشیدی می‌نمایانند؛ گویی او هم چون خورشید مرکز عالم است و همه نظرها به سوی اوست- تصویری وارونه آنچه در ابتدای زندگی یک خودشیفته حادث می‌شود: به حاشیه رانده شدن و محروم ماندن از توجه. همچنین در نقاشی، موبایل که ابزار برقراری ارتباط و اتصال با «دیگری» است نه در دستان زن، که به طور مایل در جهت عکس دست راست وی قرار گرفته است؛ به طوری که از تلاقی امتداد موبایل و دست راست زن دو ضلع مثلثی فرضی پدید می‌آیند. گویی دست زن و موبایل- یا به عبارتی «خود» و «دیگری»- از رأس مثلث که همان نقطه اتصال آغازین است فاصله می‌گیرند و پیوسته از هم دور می‌شوند: استعاره‌ای بصری برای وضعیتی که خود، دیگری را دسترس‌ناپذیر و بیگانه می‌یابد و شیفتگی بر خویش و خلوت‌گزیدن با خویش را یگانه راه گریز می‌داند.

تحلیل نقاشی سوم، اثر دلارام معروف^{۳۲}



تصویر ۳. بدون عنوان، رنگ روغن روی بوم، ۱۶۵×۱۷۰ سانتی متر (URL: ۱۳۹۹:۳)

تابلوی مذکور کادری نزدیک به مربع دارد و نمای بسته‌ای از یک اتاق را از رو به رو به نمایش می‌گذارد. در این اتاق، کاناپه‌ای دو نفره قرار دارد که زنی بر روی آن خفته است. موقعیت این کاناپه در نیمه و پایین تابلو است و حالتی کهنه و رنگ و رو رفته دارد. زن نیز، تقریباً در منطقه طلایی عرض کادر، به گونه‌ای تصویر شده است که تنها بخشی از صورت و موهایش دیده می‌شود و باقی اندامش در زیر پتویی پنهان است.

علاوه بر این، نحوه جمع شدن بدنش در زیر پتو خطوطی مورب و شکسته شکل می‌دهد که با راستاهای افقی و عمودی کاناپه در تضاد است؛ رنگ روشن پتو نیز با تیرگی کاناپه تضادی آشکار دارد. مخاطب اثر، با مشاهده این زن که نیمی از یک کاناپه دونفره را پر کرده، جویای آن دیگری غایب می‌شود- کسی که عدم حضورش محسوس اما اجتناب‌ناپذیر است. بنابراین، در این نقاشی نیز با تنهایی بین‌فردی مواجه هستیم. عامل دیگری که حس تنهایی مذکور را تقویت می‌کند نور تابیده بر دیوار پشت کاناپه است که بر وجود پنجره‌ای در آن سوی اتاق و درختانی در بیرون دلالت دارد- آنچه مشخص می‌کند این زن از نور روز و ناظران تنهایی خود، که بدن‌ها پشت کرده، گریزان است. همچنین، تقسیمات شطرنجی نمایان در انعکاس پنجره متناظر با طرح چارخونه پتو است.

این تناظر، به لحاظ بصری، ضرباهنگی ویژه ایجاد کرده و به لحاظ مفهومی، نسبتی میان پنجره و پتو برقرار ساخته است: پنجره به عنوان واسطی

انگیزه ضعیفی برای عاملیت و کنشگری دارد؛ کارها را ناتمام می‌گذارد و یا شرایطی را برمی‌گزیند که ممکن است به شکست بیانجامد. نتیجتاً خود-سرزنشگری، در خود فرورفتن و درگیری فکری مداوم از ویژگی‌های گریزناپذیر این نوع شخصیت است- ویژگی‌هایی که زندگی اجتماعی و روابط بین‌فردی را مختل می‌کنند و سبب‌ساز انقطاع و انزوا هستند (Furnham and Crump, 2005: 170).

از آنچه گفته شد، چنین به نظر می‌رسد که شخصیت خودشکن/ افسرده پیکان حمله‌اش را به سمت خود گرفته است؛ گویی ناآگاهانه به دنبال آزادادن یا مجازات کردن خویش است- چنان‌که واژه خودشکن (self-defeating) در عنوان این نوع شخصیت نیز به چنین معنایی اشاره دارد. نیچه، فیلسوف آلمانی که تأملات فلسفی‌اش الهام‌بخش برخی پژوهش‌های روانکاوانه در آینده شد، معتقد است «غریزه‌هایی که نتوانند خود را در بیرون خالی کنند، رو به درون می‌آورند»؛ بدین معنی که نیروهای روانی انسان اگر این امکان را نیابند که معطوف به هدفی خارجی تخلیه شوند، در درون انباشته و زهرآگین می‌شوند و به خود شخص آسیب می‌رسانند (نیچه، ۱۳۹۴: ۱۰۶). بنابراین، از چشم‌اندازی نیچه‌ای می‌توان گفت که شخصیت خودشکن/ افسرده، به دلیل ناتوانی در شکست دادن دیگری یا درهم-شکستن موانع دستیابی به اهدافش، به شکستن خود دست می‌زند و در این راستا، خود را وجودی ذاتاً گناه‌آلوده و بی‌ارزش می‌خواند تا شایسته سرزنش و مجازات گردد. زن تصویر شده در این اثر نیز گویی به قصد کیفر دادن خویش، انزوا و انفعالی غریب را به خود تحمیل کرده است. خشمی فروخورده، و صلی تحقق نیافته، یا حقی ستانده نشده در قبال دیگری را می‌توان در حکم نیروهای تخلیه نشده دانست که سبب افسردگی این زن گشته‌اند- نیروهایی که در قالب احساس گناه یا افکار سرزنش‌آلود چنان به ذهن و جان او هجوم می‌آورند که رمقی برای زیستن و کنش ورزیدن باقی نمی‌گذارند. تعامل یا تقابل با دیگری، برای او، امری خواستنی اما دست‌نیافتنی است؛ بنابراین در غیاب غیر، او خود را بدل به غیری می‌کند که باید تاوان ابدی این ناکامی را بپردازد- با محصور شدن در خاموشی و بی‌رنگی، با بی‌حسی و عدم التذاذ از هر آنچه چون آب و غذا لذت می‌بخشد، و با فسرده و خودشکستن در تنهایی.

این نقاشی کادری افقی و کشیده دارد و فضایی ساکن را به تصویر می‌کشد. زاویه دید آن از رو به رو و عنصر اصلی‌اش زنی است که پشت به مخاطب، بر روی تخت لمیده است. هرچند چهره زن ناپیدا و حال روحی‌اش نامشخص است، فرم خمیده پاها کشمکشی درونی را نمایان می‌سازد. سر زن، به نسبت درازای تخت، تقریباً در نقطه طلایی واقع است و در بالای آن، یک برگ کاغذ، موبایل و لپ‌تاپی دیده می‌شود؛ می‌توان چنین پنداشت که او با وجود داشتن شغل و دسترسی به تکنولوژی، خسته و در خود فرو رفته است و راه گریزی از تنهایی ندارد. در سمت مقابل و در امتداد تخت نیز، میزی قرار دارد که بر روی آن، یک ساعت و چند کتاب به همراه آئینه‌ای بزرگ دیده می‌شود. این اشیای قدیمی، که در تقابل با وسایل مدرن سوی دیگر قرار دارند، گویی زن و تنهایی‌ امر وزین‌اش را به نظاره نشسته‌اند.

این تابلو، به لحاظ رنگی، عمدتاً متشکل از رنگمایه‌های خاکستری، سبز و قهوه‌ای است که نه گرمی مطلق و نه سردی مطلق را به نمایش می‌گذارند؛ فضای کلی اتاق هم سرد و تاریک می‌نماید و هم به واسطه نوری که احتمالاً از پنجره‌ای (در بیرون کادر) به دیوار مقابل تابیده، تا حدودی روشن گشته است. این کشمکش میان گرمی و سردی، و نیز تاریکی و روشنی بازتابی از کشمکش درونی خود سوژه است: زنی سردرگم و خسته که نمی‌تواند خواسته‌های درونی خویش را بشناسد و این «گسستگی» به او احساس عمیق تنهایی می‌بخشد. بنابراین، در این اثر با تنهایی درون فردی مواجه هستیم.

«گسستگی»^{۲۴} و «جداسازی»^{۲۵} مفاهیمی در روانکاوی‌اند که به گفته یالوم، با سازوکار دفاعی واپس‌رانی (سرکوبی)^{۲۶} همبسته‌اند: تجربه‌ای ناخوشایند از تمامی هیجان‌ها و عواطفش تهی می‌شود و از خودآگاه فرد بیرون رانده می‌شود. در واپس‌رانی، در واقع بخش‌هایی از روان فرد برای وی دسترس‌ناپذیر می‌شود- تکه‌هایی جدا افتاده از «من»^{۲۷} فرد که گسستگی روانی را به همراه دارند (یالوم، ۱۳۸۹: ۴۹۴). نیچه نیز معتقد است واپس‌رانی مشتمل بر تجزیه و از هم‌پاشیدگی است و امکان شکل‌گیری یک «من» یکپارچه را از میان می‌برد. او از رانه‌ای درونی سخن می‌گوید که به دلیل عدم هماهنگی با سایر رانه‌های فرد، مجال بروز نمی‌یابد؛ در نتیجه، یا تماماً خاموش می‌شود و یا به‌صورت معکوس به آگاهی فرد راه می‌یابد (Gemes, 2009: 48). تنهایی درون فردی پیامد چنین وضعیتی است-

آشکارکننده و پتو هم‌چون حائلی پنهان‌کننده؛ پنجره گشودگی به‌سوی دنیای بیرون است و پتو پوشش و محافظتی در برابر دنیای بیرون. حال، از آنجا که سوژه این نقاشی از پنجره دوری گزیده و پتو را برگزیده است، می‌توان او را دارای سبک شخصیتی «پرهیزنده»^{۲۸} دانست. شخصیت پرهیزنده «شخصیتی درون‌گرا، خجالتی و مضطرب است؛ به‌آسانی ناراحت و عصبی، یا دچار احساس شرمساری و حقارت می‌شود. چنین شخصیتی گشودگی و اعتماد به‌نفس کمی دارد» (Furnham and Crump, 2005: 170) و در مواجهه با دنیای بیرون و دیگر انسان‌ها احساس ناامنی می‌کند؛ از این‌رو، خلوت امن را به خطر جمع ترجیح می‌دهد و چندان پذیرای تجربه‌های نو نیست.

پرهیز او، در واقع، از هر آن چیزی است که احتمال می‌رود اضطراب ایجاد کند؛ حتی اگر این احتمال ناچیز باشد، و حتی اگر خود این پرهیز مشکل‌ساز شود. حاصل آن که وی، به هدف اجتناب از ناخوشی و درد، از بسیاری لذات و الزامات زندگی محروم می‌گردد. با توجه به آنچه گفته شد، در نقاشی فوق، با زنی پرهیزنده رو به رو هستیم که به‌رغم نیاز به دیگری، از او دوری می‌گزیند تا خود را در برابر اضطراب حفظ کند.

او رو به جهان خارج گشوده نیست، نه بدین سبب که بدان بی‌میل است، بلکه چون خویش را در برابر آن کوچک و آسیب‌پذیر می‌بیند. در جمع بودن و منظور نظرها گشتن او را لرزان و هراسان می‌کند؛ پس در زیر تن‌پوش تنهایی خویش پناه می‌گیرد.

تحلیل نقاشی چهارم، اثر دلارام معروف



تصویر ۴. بدون عنوان، رنگ‌وروغن روی بوم، ۸۰×۱۴۴ سانتی‌متر
(URL: ۱۳۹۹)

آنجا که فرد احساسات یا خواسته‌هایش را خفه می‌کند، «بایدها» و «اجبارها» را به جای آرزوهایش می‌پذیرد، و یا استعدادهای خود را به فراموشی می‌سپارد. در تنهاترین حالت ممکن، فرد اصلاً نمی‌داند که چه احساس یا نظری دارد و خودمختاری و عاملیت‌اش به کلی زایل می‌شود (یالوم، ۱۳۸۹: ۴۹۴-۴۹۵).

در این نقاشی، زن از کنش‌ورزی و عاملیت خود-که به شکل کاغذ، موبایل و لپ‌تاپ نمایان شده- جدا افتاده و به درون نسیان و انفعال فرو غلتیده است؛ گویی این‌ها، چون تحمیلی و نااصل‌اند، کارآمد و رهاکننده نیستند. این ابزار مدرن، در سطحی عمیق‌تر، تجلی معکوس اشیای قدیمی در سمت دیگر تابلو هستند؛ به ویژه، ارتباط لپ‌تاپ و آئینه، که هم‌چون دو سطح نورانی در دو گوشه اتاق و در یک امتداد قرار دارند، حائز اهمیت است. اشیای قدیمی رانه‌های بدوی و پیشاتعلقی را نمایندگی می‌کنند که چون نمی‌توانند با مناسبات و انتظارات انسان متمدن مدرن هماهنگ شوند، واپس‌رانده می‌شوند و لاجرم به صورت معکوس- مدرنیت‌خواهی و کنش‌ورزی مدرن- ظهور می‌یابند. اما چنین بروز و ظهوری سلامتی‌بخش نیست و به گسستگی و کشمکش درونی زن سامانی نمی‌بخشد؛ بنابراین، تنهایی درون‌فردی به وضعیتی گریزناپذیر بدل می‌شود- وضعیتی که در آن، فرد در چرخه‌ای از انفعال و فراموشی گرفتار آمده و ارتباط او با رانه‌ها و احساسات واقعی‌اش تضعیف گشته است.

تحلیل نقاشی پنجم، اثر دلارام معروف



تصویر ۵. بدون عنوان، رنگ‌وروغن روی بوم، ۱۶۵×۱۰۰ سانتی‌متر (۱۳۹۹: URL۲)

این اثر کادری افقی و عریض، و ترکیب‌بندی متقارن دارد، هرچند وجود سه‌پایه و لیوانی در سمت چپ کادر، میزان این تقارن را کاسته است. نقاش از زاویه رو به رو و از فاصله‌ای نزدیک به صحنه نگریسته است، به طوری که کاناپه ترسیم‌شده بخش قابل توجهی از فضای تصویر را اشغال کرده است. پالت رنگی کار بسیار محدود و در سیطره رنگمایه‌هایی از سبز است. نقاش با بهره‌گیری از اختلاف درجات همین رنگمایه‌ها، کاناپه را از فضای پیرامونش در بالا و پایین تفکیک کرده است. بر روی این کاناپه، زنی به صورت کاملاً صاف، دراز کشیده است، به طوری که بدنش چون خطی افقی، به درازای خود کاناپه، جلوه می‌کند. شلوار، پیراهن و موهای این زن تضاد رنگی چندانی با کاناپه ندارند و بیشتر رنگ روشن پوست اوست که وی را از کاناپه قابل تشخیص می‌سازد. دست راست زن بر سینه، دست چپش به زیر سر، موبایل او بر روی شکم و هدفونی در گوشش قرار دارد که این دو آخری نه به آسانی دیده می‌شوند و نه حرکت و جانی به پیکر خفته او می‌بخشند.

نکته قابل تأمل در این تابلو، بی‌جان‌نمایی سوژه توسط نقاش است که در واقع، تمایز چندانی میان زن و اشیای موجود در تصویر قائل نشده است: به‌همان‌شیوه که لیوان بر سه‌پایه قرار دارد، زن نیز بر کاناپه مستقر است؛ گویی اساساً با یک نقاشی طبیعت بی‌جان مواجه هستیم. سالوادور دالی^{۲۸}، نقاش فراواقع‌گرای^{۲۹} اسپانیایی، تابلویی با عنوان طبیعت بی‌جان جاندار^{۳۰} دارد که در آن اشیایی بی‌جان نظیر چاقو، لیوان و بطری به حرکت درآمده و جان گرفته‌اند که این نوعی آشنایی‌زدایی از ژانری پرکاربرد و آشنا در نقاشی است. در مقابل، این تابلوی دلارام معروف را می‌توان طبیعت جاندار بی‌جان نامید، چرا که موضوعی انسانی دارد و با این حال، سوژه جاندار آن چون شیئی بی‌جان می‌نماید. از یک منظر، این بی‌جان‌نمایی را می‌توان در معنای ظاهری آن تفسیر کرد و مثلاً چنین انگاشت: زن قرص خواب یا هر نوع آرام‌بخش دیگری مصرف نموده و در حین گوش سپردن به صوت یا نغمه‌ای، به خواب رفته است، بی آنکه مجال یابد موبایل را به کناری نهاده و هدفون را از گوشش خارج کند؛ یعنی این بی‌جان‌نمایی، نمایش چیزی جز خوابی سنگین نیست- به خواب رفتنی که علتش مصرف ماده‌ای خواب‌آور، یا حتی خستگی مفرط صرف است. اما از منظری عمیق‌تر، حالت شبه بی‌جان زن را می‌توان نمودی از تنهایی درون‌فردی او دانست. چنان‌که در خصوص تابلوی پیشین نیز

آنچه در این تابلو اهمیت ویژه دارد رویارویی پیکر زن و پیرامون اوست: او در پایین تابلو (پلان نزدیک به مخاطب) چنان بر زمین لمیده که گویی مقهور گستره وسیع طبیعت شده است. اینکه او پشت به مخاطب تصویر شده نیز تصدیق کننده آنزوا و احساس بیگانگی اوست که رنگ‌های محدود و هم‌فام سبز، زرد و قهوه‌ای آمیخته به خاکستری نمود این آنزوا را تقویت می‌کنند. نیمه پایینی تابلو، کنتراست رنگی و وضوح دید بیشتری نسبت به نیمه بالایی دارد که فضای مبهم و رنگ‌های سرد و خاموش آن طبیعتی غریب و خزان‌زده را تصویر می‌کنند. این تضاد میان دو نیمه تابلو خود بر بار عاطفی و روانشناختی اثر می‌افزاید. جملگی موارد ذکر شده، نمایانگر تشویش و تنهایی زنی است که پیوندی با جهان بیرون ندارد و به درون خزیده است. این تابلو در واقع می‌کوشد خلاء بنیادینی را که بین انسان و هستی وجود دارد، به زبان استعاره بیان کند؛ بنابراین، تنهایی روایت‌شده در اینجا از نوع اگزیزستانسیال است - نوعی از تنهایی که به باور یالوم، به رغم داشتن روابط رضایت‌بخش با دیگران و به رغم خودشناسی و انسجام درونی فرد، کماکان باقی می‌ماند. به عبارت دیگر، تنهایی اگزیزستانسیال، وضعیتی است که انسان از آن رو که انسان است، محکوم بدان است، فارغ از اینکه به تنهایی بین فردی و درون فردی مبتلا باشد یا نباشد: «تنهایی اگزیزستانسیال به مغاک اشاره دارد که میان انسان و هر موجود دیگری دهان گشوده است و پلی هم بر آن نمی‌توان زد» (یالوم، ۱۳۸۹: ۴۹۶)؛ همان‌گونه که در نقاشی فوق، چنین به نظر می‌رسد که زن، به رغم بودن در طبیعت، هیچ نقطه وصلی با آن ندارد و صرفاً هم‌چون بیگانه‌ای به داخل آن افکنده شده است. مشغولیت‌های فکری و عملی روزمره، و پیوندها و روابط شکل گرفته در سطح خانواده و جامعه موجب می‌شوند انسان تنهایی بنیادین خویش را از یاد ببرد یا به بیان دقیق‌تر، مواجهه با آن را به تأخیر اندازد. یالوم در این خصوص معتقد است ما برای گریز از غربت، جهان را به عنوان یک ابزار می‌بینیم و خود را مجذوب پدیدارهای آن می‌کنیم، به‌طوری که گویی این پدیدارها برای ما معنایی دارند و به کارمان می‌آیند؛ گویی ما و سایر اجزای جهان همگی اعضای یک پیکر واحد هستیم و همبسته و هماهنگ عمل می‌کنیم. با این حال، در لحظاتی خاص، این تصویر رهایی‌بخش، ناگهان رنگ می‌بازد و نقاب از چهره تنهایی‌مان فرو می‌افتد. مواجهه با مرگ، به‌باور یالوم، از زمره چنین لحظاتی است. لمس این واقعیت که مرگ گریزناپذیر است و مردن تجربه‌ای تماماً انفرادی است، در واقع، شهودی

گفته شد، در تنهایی درون فردی، واپس‌رانی، بخش‌هایی از روان فرد را از دسترس او خارج می‌سازد و امیال و احساساتی را که هویت و سرزندگی می‌بخشند خاموش می‌کند. نقاشی حاضر، تصویری از همین خاموشی است. تفکیک‌ناپذیری زن از سایر اجزای غیر زنده تصویر، بر شیء‌شدگی او - یعنی جداافتادن از توانایی‌های انسانی‌اش و تبدیل شدن به شیئی ناشناس، برای خود - دلالت دارد. در آخر، هدفون جای گرفته در گوش زن نیز، یک تجربه شنیداری جانفزا، یا به عبارتی «به گوش جان سپردن»، را نمایندگی نمی‌کند، بلکه نمادی از عامل واپس‌راننده است - همان باید و نبایدهایی که گوش و ذهن را پُر می‌کنند و درونی می‌شوند و نهایتاً تجزیه و تنهایی درون فردی را به بار می‌آورند.

تحلیل نقاشی ششم، اثر پارسا حسین پور^{۳۱}



تصویر ۶. آثار کم‌عمق، رنگ‌وروغن روی بوم، ۲۲۰×۱۹۰ سانتی‌متر
(URL: ۱۴۰۰)

این نقاشی دارای کادری نزدیک به مربع است و خط افق آن که بسیار نزدیک به لبه بالایی کادر قرار دارد موجب شده است فضای قابل توجهی به زمین (دشت) و سطح اندکی به آسمان اختصاص یابد. درختانی محو در سمت راست آسمان، که اندکی از تنه آن‌ها در داخل کادر است، عظمت دشت خزان‌زده و به زردی گراییده را دوچندان می‌نمایند. خطوط عمودی این درختان کم‌پیدا در هماهنگی با خطوط تیره‌ای است که در سراسر زمین تکرار شده‌اند - خطوطی مواج از گیاهان کوتاه، به نشانه وزش باد، که به ترکیب‌بندی تابلو حرکت و ضرباهنگ می‌بخشند. این توانایی نقاش در ایجاد توازن میان عناصر مختلف تأثیر عمیقی بر درک بیننده از فضای تصویری دارد.

بر تنهایی اگزیستانسیال است. زندگان به تنهایی می‌میرند؛ نه می‌توانند در مرگ یکدیگر شریک شوند و نه قادرند یکدیگر را از مرگ برهانند (همان: ۴۹۷-۵۰۲). یادآوری مرگ، آشکارگی درخانه‌نبودن و غربت ذاتی است: سرانجام جهان را به تنهایی ترک خواهیم گفت، یعنی نه جزئی جدایی‌ناپذیر از جهان، که غریب و گمگشته‌ای در آنم، پس تنهایی سرشت من است.

در تجربه تنهایی اگزیستانسیال، پدیدارهای جهان که پیش‌تر معنادار می‌نمودند، معنا و کارایی خود را از دست می‌دهند. علاوه بر این، ممکن است سایر مقولاتی که به زیست هر روزه ما در جهان ساختار و جهت می‌بخشیدند، نظیر نقش‌ها، ارزش‌ها، قوانین و راهکارها، نیز از معنا تهی شوند؛ گویی پیش چشم ما، به تمامی از جهان آشنایی‌زدایی می‌شود. این درک تازه از جهان و نسبت خود با آن، بدون شک، موجب اضطراب است؛ اضطرابی وجودی که در واقع منشأ همه اضطراب‌های ماست. در چنین حالتی، در برابر نیروهای طبیعت و جامعه احساس درماندگی می‌کنیم؛ گویی جهان قادر است بر ما بتازد، بی آنکه ما توانایی واکنش داشته باشیم (همان: ۴۹۹-۵۰۳). نقاشی آثار کم‌عمق، چنین مواجهه اضطراب‌زایی را به تصویر می‌کشد: حالت‌گیری زن به گونه‌ای است که انگار تجربه‌ای از نیستی را از سر می‌گذراند؛ سکون و راستای افقی بدنش در تضاد با خطوط زمین است که حرکتی عمودی (از بالا به پایین) و مورب، و حالتی تهدیدکننده دارند. در واقع، زن، که در معنایی اسطوره‌شناختی همبسته با زمین است، اینجا با آن نسبتی نو یافته است؛ چرا که به جای آنکه از طریق مفهوم زایش، با زمین یگانه گردد، به واسطه مفهوم مرگ، از آن بیگانه گشته

است: آشنایی‌زدایی از رابطه زن و زمین. بنابراین، این نقاشی روایتگر احساس تنهایی و ترسی بنیادین در برابر جهانی آشنایی‌زدوده و مهاجم است- نمایانگر زمین، که از چشم‌اندازی مرگ‌آگاهانه، دیگر خانه نیست.

نتیجه‌گیری

آنچه در این مقاله ارائه شد شرح چستی تنهایی و سپس تحلیل آثاری از نقاشان ایرانی است که در دهه نود خلق شده‌اند و زنی تنها را به تصویر می‌کشند. این تحلیل‌ها عمدتاً بر مبنای آرای فلسفی روان‌شناختی اروین یالوم، و نیز مبانی هنرهای بصری صورت گرفت. علت انتخاب رویکردی یالومی، میان‌رشته‌ای بودن آن است. روان‌درمانی وجودگرایانه یالوم، در واقع، پیوند عمیقی با فلسفه اگزیستانسیالیسم اروپایی دارد و بر مفاهیم وجودی عام انسانی متمرکز است. تنهایی، از قضا، در کنار مفاهیمی دیگر چون آزادی، مرگ و معنای زندگی، مفاهیم اصلی روان‌شناسی یالومی هستند. بنابراین، برای پژوهش حاضر که به موضوع تنهایی می‌پردازد، تأملات یالوم رهنمونی مناسب بودند. ضمن آنکه به طور کلی، رویکرد میان‌رشته‌ای به آثار هنری، نگرشی استعلایی به این آثار را میسر می‌کند، چرا که آن‌ها را نه صرفاً به عنوان مصنوعات هنری زیباشناختی، بلکه به عنوان پدیده‌هایی فراتر می‌بیند که در پیوند با سایر حوزه‌های زندگی معنا می‌یابند و می‌توانند آشکارساز حقایق انسانی باشند؛ چنان‌که در این پژوهش نیز، نقاشی‌های مورد مطالعه به عنوان آشکارسازان حقیقت تنهایی انسان، در نظر گرفته شدند. تنهایی از دید یالوم، چنان‌که در متن ذکر شد، به سه نوع بین‌فردی، درون‌فردی و اگزیستانسیال تفکیک‌پذیر است. تنهایی

جدول ۱. نوع تنهایی و سبک شخصیتی بازنمایی‌شده در آثار مطالعه شده در این مقاله (منبع: نگارندگان)

شماره تصویر	عنوان اثر	آفریننده اثر	سال انتشار	نوع تنهایی	سبک شخصیتی
۱	اکرم	رسول اکبرلو	۱۳۹۲	بین‌فردی	خودشیفته
۲	بدون عنوان	رسول اکبرلو	۱۳۹۴	بین‌فردی	خودشکن / افسرده
۳	بدون عنوان	دلارام معروف	۱۳۹۹	بین‌فردی	پرهیزنده
۴	بدون عنوان	دلارام معروف	۱۳۹۹	درون‌فردی	—
۵	بدون عنوان	دلارام معروف	۱۳۹۹	درون‌فردی	—
۶	آثار کم‌عمق	پارسا حسین‌پور	۱۴۰۰	اگزیستانسیال	—

و پیشگامان آن نقاشان گروه «پُل» (The Bridge) در آلمان، و نقاشان معروف به فوویست (fauvist) در فرانسه بودند. این هنرمندان، به نوبه خود، متأثر از دو تن از نقاشان مهم اواخر قرن نوزدهم بودند: گروه پُل تحت تأثیر ادوارد مونک (Edvard Munch) نروژی، و فوویست‌ها وامدار ونسان ون‌گوگ فرانسوی. اکسپرسیونیست‌ها، به طور کلی، بر تجربه‌های مستقل فردی و برون‌ریزی عواطف و هیجانات درونی تأکید دارند که در این راستا، برخی گرایش‌های اکسپرسیونیستی از تکنیک‌های شبیه‌سازانه و برخی دیگر از زبانی ناواقع‌گرا بهره می‌گیرند؛ از جمله، خود اعضای گروه پُل یا فوویست‌ها تا حد زیادی از الگوهای شبیه‌سازانه تخطی می‌کردند یا بعدتر، نقاشان جنبش اکسپرسیونیسم انتزاعی (abstract expressionism) در آمریکا اثری بیان‌گرانه اما تماماً انتزاعی می‌آفریدند. در مقابل، نمونه‌های مطالعاتی پژوهش حاضر جزء آن دسته نقاشی‌های اکسپرسیونیستی‌اند که از زبانی واقع‌گرا بهره می‌گیرند.

۳ اگزیستانسیالیسم از مکاتب فلسفی است که ریشه در اندیشه‌های سورن کیرکگور، فیلسوف دانمارکی، مارتین هایدگر، فیلسوف آلمانی، و نیز ژان پل سارتر، فیلسوف فرانسوی دارد. این واژه در فارسی به «وجودگرایی» یا «مکتب اصالت وجود» نیز قابل ترجمه است، اما چنین جایگزین‌هایی، چون معنا را به تمامی نمی‌رسانند، کاربرد چندانی ندارند. اگزیستانس، در واقع، اینجا به معنی نوع خاصی از وجود داشتن و در جهان بودن است که مختص انسان می‌باشد- آنچه او را از سایر باشندگان متمایز می‌کند. آزادی انتخاب، مسئولیت، اضطراب، پوچی و تقدم وجود بر ماهیت از مفاهیم کلیدی اگزیستانسیالیسم است. شیوه روان‌درمانی اروین یالوم متأثر از رهیافت‌های اگزیستانسیالیستی است (برای مطالعه بیشتر در خصوص تعریف اگزیستانسیالیسم و تاریخ آن رجوع شود به: (Joseph et-al, ۲۰۱۴: ۳-۸).

۴ آیین‌های ابراهیمی یا ادیان سامی به طور کلی به دین‌هایی گفته می‌شوند که از سنت ابراهیم در نوشته‌های سامی الهام می‌گیرند. یهودیت، مسیحیت و اسلام بزرگ‌ترین آیین‌هایی‌اند که در این طبقه قرار دارند. ادیان ابراهیمی همگی به طریقی تحت تأثیر رشد پکتاپرستی در تاریخ یهودیت بوده‌اند و تصوّر نسبتاً مشترکی از خدا ارائه نموده‌اند: تنها آفریدگار جهان که قادر مطلق، عالم مطلق و ماورای زمان و مکان است.

بازنمایی‌شده در هر یک از نمونه‌های مطالعاتی حاضر نیز با یکی از سه نوع مذکور انطباق یافت. از ۶ نمونه تحلیل‌شده، سه مورد، تنهایی بین‌فردی، دو مورد، تنهایی درون‌فردی، و یکی نیز تنهایی اگزیستانسیال را بازنمایی می‌کردند. در این میان، موارد مربوط به تنهایی بین‌فردی بر مبنای سبک‌های شخصیتی تحلیل شدند، چرا که سبک شخصیتی، از دید یالوم، یافته‌های پژوهش حاضر، روشن می‌سازند که رجوع مستقیم به داده‌های تصویری درون‌متنی، حتی بدون آگاهی از نیت آفریننده و بدون رجوع به برون‌متن، می‌تواند تحلیلی فلسفی یا روان‌شناختی از آثار تجسمی فراهم آورد. چنین تحلیلی طبعاً بی‌نقص و تماماً رها از پیش‌فرض‌ها و سوگیری‌های ذهن تحلیلگر نیست، با این حال می‌تواند به ظریفی نور بتاباند که از تیررس کاوش‌های برون‌متنی به دور است. هم‌چنین این مقاله، چنان‌که دیده شد، رویکردی بالینی به موضوع تنهایی ندارد و به آن هم‌چون پیامد یک بیماری یا اختلال نمی‌پردازد، بلکه آن را یک وضعیت گریزناپذیر انسانی می‌انگارد- وضعیتی که تعمق در آن، در واقع، تقریب به حقیقت انسان است و خاصه آشکارگی تنهایی در آثار هنری، ژرفای بیشتری به این تعمق می‌بخشد. در نهایت، با اینکه این پژوهش رویکردی آماری و آزمایش‌محور ندارد، یافته‌های آن می‌توانند به محک آمار و آزمایش نیز گذاشته شوند؛ به عنوان مثال، پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آینده، به بازنمایی تنهایی زن در نقاشی‌های ایرانی دهه‌های پیشین پرداخت. از علل اصلی این نوع تنهایی است. جدول زیر این یافته‌ها را به اجمال بیان می‌دارد: شود، تا از طریق مقایسه آماری معلوم گردد کدام نوع تنهایی، در آثار هر یک از این دهه‌ها پُرسامدتر است. همین مقایسه را در خصوص جامعه‌های آماری زیر نیز می‌توان به کار بست:

- نقاشی‌هایی که در همین بازه زمانی، توسط نقاشان کشوری دیگر خلق شده‌اند.

- نقاشی‌هایی که در همین بازه زمانی، مردان تنها را به تصویر کشیده‌اند.

پی‌نوشت

1 expressionism

۲ اکسپرسیونیسم از جنبش‌های هنری نوگرایی اروپایی است که در ابتدای قرن بیستم ظهور کرد

۱۹ برای مطالعه بیشتر در خصوص تعاریف شخصیت رجوع شود به: (شولتز و دیگران، ۱۳۸۹: ۱۵-۱۱).

20 self-defeating/depressive

۲۱ معادل‌هایی چون «خودبرانداز» یا «خودویرانگر» را نیز برای آن می‌توان به کار برد.

۲۲ دلارام معروف، متولد سال ۱۳۶۵ در تهران است. او دانش‌آموخته رشته نقاشی (مقطع کارشناسی) در دانشکده هنرهای زیبای دانشگاه تهران، و رشته پژوهش هنر (مقطع کارشناسی ارشد) در دانشگاه هنر تهران است. وی تاکنون در نمایشگاه‌های انفرادی و گروهی متعددی شرکت داشته است.

23 avoidant

24 dissociation

25 isolation

26 repression

27 ego

28 Salvador Dali (1904-1989)

29 surrealist

30 Living Still Life (1956)

۳۱ پارسا حسین‌پور، متولد سال ۱۳۶۵ در تهران، و دارای مدرک کارشناسی هنرهای نمایشی از دانشکده هنرهای زیبا است. آثار او تاکنون، چه به صورت انفرادی و چه گروهی، در چندین نمایشگاه به نمایش درآمده‌اند.

۵ پروتستان‌تیسیم شاخه‌ای از مسیحیت است که مبانی آن نخستین بار توسط مارتین لوتر، کشیش متحد دوران رنسانس، پی‌ریزی شد. واژه پروتستان، در زبان فرانسه، به معنی معترض و مخالف سرسخت است و بدین علت به پیروان لوتر اطلاق می‌شود که آن‌ها به مخالفت با شماری از قوانین کلیسای کاتولیک روم پرداختند.

6 alienation

7 Harry Stack Sullivan (1892-1949)

8 Joanne Wieland-Burston

9 interpersonal isolation

10 intrapersonal isolation

11 existential isolation

۱۲ رسول اکبرلو، متولد سال ۱۳۶۳ در شهر خوی است. او دارای مدرک کارشناسی نقاشی از دانشگاه شاهد و مدرک کارشناسی ارشد همین رشته از دانشگاه هنر تهران، و نیز از فارغ‌التحصیلان انجمن خوشنویسان ایران است. وی تاکنون در نمایشگاه‌های انفرادی و گروهی متعددی شرکت داشته است.

13 schizoid

14 narcissistic

15 personality

16 experience

17 behaviour

18 personality type

منابع

- اسونسن، لارس (۱۳۹۹). *فلسفه تنهایی*. خشیار دیهیمی (چاپ هفتم). تهران: نشر نو.
- پیروزکار، محمدرضا (۱۳۴۷). «سابقه مفهوم از خود بیگانگی». *مطالعات جامعه‌شناختی (نامه علوم اجتماعی سابق)*، ۲: ۲۷-۵.
- شولتز، دوان؛ شولتز، سیدنی الین (۱۳۸۹). *نظریه‌های شخصیت*. یحیی سیدمحمدی (چاپ هفتم). تهران: مؤسسه نشر ویرایش.
- نیچه، فریدریش ویلهلم (۱۳۹۴). *تبارشناسی اخلاق*. داریوش آشوری (چاپ سیزدهم). تهران: نشر آگه.
- یالوم، اروین (۱۳۸۹). *روان‌درمانی اگزستانسیال*. سپیده حبیب (چاپ اول). تهران: نشر نی.

References

- Asendorpf, Jens B. (2002). "Editorial: The Puzzle of Personality Types". *European Journal of Personality*, 16: S1-S5.
- Emmons, Robert A. (1987). "Narcissism: Theory and Measurement". *Journal of Personality and Social Psychology*, 52: 11-17.
- Furnham, Adrian; Crump, John (2005). "Personality Traits, Types, and Disorders". *European Journal of Personality*, 19: 167-184.
- Gemes, Ken (2009). "Freud and Nietzsche on Sublimation". *The Journal of Nietzsche Studies*, 38: 38-59.
- Joseph, Felicity et-al. (2014). *The Bloomsbury Companion to Existentialism*. London: Bloomsbury Academic.
- Nietzsche, Friedrich, (2012). *Zur Genealogie der Moral*, translated by: Daryoush Ashouri, (12th ed), Tehran: Agah Publishing House, (Text in Persian).
- Pirouzkar, M., (1968). "The History of the Concept of Alienation". *Sociological Review*, 2, 5-27. (Text in Persian).
- Schultz, Duane P.; Schultz, Sydney Ellen, (2010). *Theories of Personality*, translated by: Yahya Seyed Mohammadi, (7th ed), Tehran: Virayesh Publication, (Text in Persian).
- Sullivan, H. S. (1947). *Conceptions of Modern Psychiatry*. Washington D. C.: William A. White Psychiatric Foundation.
- Svendsen, Lars, (2020). *A Philosophy of Loneliness*, translated by: Khashayar Dayhimi, (7th ed), Tehran: Now Publication, (Text in Persian).
- Wieland-Burston, Joanne (1996). *Contemporary Solitude: The Joy and Pain of Being Alone*. United States: Nicolas-Hays.
- Yalom, Irvin D., (2010). *Existential Psychotherapy*, translated by: Sepideh Habib, (1st ed), Tehran: Ney Publication, (Text in Persian).

URLs

URL1. <https://fineartamerica.com/art/paintings/iranian+woman>, date access: 2/18/2025

URL2. <https://mohsen.gallery/fa/series/delaram-marouf>, date access: 2/18/2025.

URL3. <https://ogallery.net/fault/exhibitions/rasoul-akbarloo#gallery-1>, date access: 2/18/2025.

تحلیل مؤلفه‌های دیداری تعاملی داستان‌سرایی خبری (مطالعه موردی گزارش اسنوفال از خبرگزاری نیویورک تایمز)

چکیده

در عصر اطلاعات، رسانه‌های دیجیتال نقش بسیار مهمی در شکل‌دهی افکار عمومی ایفا می‌کنند. با افزایش حجم اطلاعات و رقابت شدید بین رسانه‌ها، جلب توجه مخاطبان و انتقال مؤثر پیام به چالشی بزرگ برای روزنامه‌نگاران تبدیل شده است. داستان‌سرایی پیمایشی به عنوان شیوه‌ای نوین در روزنامه‌نگاری با تلفیق عناصر دیداری و تعاملی، روشی جذاب و مؤثر برای انتقال اطلاعات پیچیده به مخاطبان ارائه می‌دهد. این روش با ایجاد تجربه‌های غنی و تعاملی برای مخاطب، درک بهتر مفاهیم را تسهیل کرده و ارتباط را سریع‌تر قابل‌فهم‌تر و لذت‌بخش‌تر می‌کند. با وجود اهمیت داستان‌سرایی پیمایشی، مطالعات کمی در مورد مؤلفه‌های دیداری تعاملی مؤثر در این نوع داستان‌سرایی و تأثیر آن‌ها بر مخاطبان ایرانی انجام شده است. گزارش «اسنوفال: بهمن در تونل کریک» به عنوان یکی از موفق‌ترین نمونه‌های داستان‌سرایی پیمایشی، می‌تواند یک مطالعه موردی ارزشمند برای بررسی این موضوع باشد. هدف این پژوهش، شناسایی و تحلیل تکنیک‌های نوین داستان‌سرایی خبری و کاربرد آن به منظور ارتقای سبک گرافیک خبری در خبرگزاری‌های ایرانی است. در این راستا، به دنبال پاسخ به این پرسش‌های کلیدی هستیم: داستان‌سرایی پیمایشی خبری چیست؟ مؤلفه‌های دیداری تعاملی در آن چگونه عمل می‌کنند و چه مزایایی نسبت به روش‌های سنتی دارند؟ محدودیت‌ها و چالش‌های داستان‌سرایی پیمایشی کدامند و چگونه می‌توان با الهام از پروژه موفق «اسنوفال» کیفیت این نوع داستان‌سرایی را در رسانه‌های داخلی بهبود بخشید؟ در پژوهش حاضر که رویکردی کیفی دارد و بر اساس روش تحلیل محتوا شکل گرفته، پروژه خبری «اسنوفال» به عنوان یک مطالعه موردی عمیق و موثکفانه بررسی شده و مؤلفه‌های بصری و ساختاری آن به دقت تحلیل گردیده است. همچنین، با مطالعه

منابع علمی و مقالات مرتبط، اطلاعات کامل و جامعی جمع‌آوری شده است. بر اساس یافته‌های این مقاله، داستان‌سرایی پیمایشی خبری، شکلی از خبررسانی است که با تکیه بر مؤلفه‌های دیداری جذاب و با هدف غوطه‌ور ساختن هرچه بیشتر مخاطب در روند انتقال روایات خبری شکل گرفته است. در این نوع خبررسانی، مؤلفه‌های تعاملی، از جمله رسانه‌ها و ساختار تعاملی، نقش قابل توجهی دارند و خوانندگان می‌توانند با راحتی و لذت بیشتری در محتوای ارائه شده پیمایش کنند. این تعاملات پویا، برای ارتقاء تجربه خوانندگان و ارائه محتوایی جذاب و متنوع است و سطح خبررسانی تصویری گرافیکی را که تا پیش از این با متن و اینفوگرافیک‌های ثابت و مانند آن همراه بوده، با ترکیبی از فناوری‌های جدید ارتقا داده و با استفاده از مؤلفه‌های تعاملی، تجسم داده‌ها، اجزای چندرسانه‌ای و رویکردهای طراحی نوآورانه، استاندارد جدیدی را پیش روی روزنامه‌نگاری دیجیتال گذاشته شده و به خوانندگان یک تجربه خبری جذاب، آموزنده و همه‌جانبه با ترکیب تکنیک‌های دیداری و هم‌نشینی آن با تکنیک‌های روایی در روزنامه‌نگاری چندرسانه‌ای به ویژه داستان‌سرایی پیمایشی ارائه داده است.

کلیدواژه‌ها: داستان‌سرایی پیمایشی، داستان‌سرایی خبری، مؤلفه‌های دیداری، گرافیک خبری، نیویورک تایمز، اسنوفال

منصور کلاه کج

دانشیار گروه گرافیک، دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران، نویسنده مسئول.

mansor.kolahkaj@gmail.com

فاطمه ابراهیمی

دانشجوی کارشناسی ارشد گرافیک، دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.

fatima.ebrahimi@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۳-۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۶-۱۸

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47453.1271

-ادوارد سیگل^۲ و جفری هیر^۳ در مقاله‌ای با عنوان «تجسم روایت: داستان‌سرایی با داده‌ها»^۴ (۲۰۱۰) اشاره کرده‌اند که با ترکیب تجسم‌ها، گرافیک‌های تعاملی و داستان‌سرایی، روزنامه‌نگاران می‌توانند روایت‌های جذاب‌تری ایجاد کنند. این پژوهش انواع مختلفی از تجسم روایت را شناسایی کرده و بر اهمیت تعادل بین روایت نویسنده‌محور و کاوش خواننده‌محور تاکید کرده است.

- جان برنچ^۵ در مقاله خود با عنوان «اسنوفال: بهمن در تونل کریک» (۲۰۱۲) آغازگر یک ویژگی چندرسانه‌ای پیشگامانه بود که داستان یک بهمن مرگبار را از طریق ترکیبی از متن، تصاویر، ویدئوها و گرافیک تعاملی بیان کرده و با ترکیب روزنامه‌نگاری سنتی و تکنیک‌های نوآورانه داستان‌سرایی دیجیتال، خوانندگان را در روایت غرق کرده است. این گزارش به دلیل طراحی جذاب و ادغام یکپارچه مؤلفه‌های چندرسانه‌ای، که استاندارد جدیدی برای داستان‌سرایی آنلاین ایجاد کرد، به طور گسترده مورد تحسین قرار گرفته است.

سارا بار^۶ در مقاله‌ای با عنوان «اسنوفال در ۱۰ سال: چگونه روزنامه‌نگاری را متحول کرد؟» (۲۰۲۲) به بررسی تأثیر شگرف این پروژه چندرسانه‌ای بر دنیای روزنامه‌نگاری پرداخته است. او در این مقاله به قابلیت‌ها و جوایز کسب شده توسط تیم پیاده‌سازی گزارش اسنوفال اشاره نموده و توضیحاتی در رابطه با نحوه کار این تیم بیان نموده و اسنوفال را به عنوان یک مطالعه‌ی موردی ارزشمند برای درک بهتر پژوهشگران از تأثیر فناوری بر روزنامه‌نگاری معرفی کرده است.

-کوبی ون کریکن^۸ در مقاله‌ای با عنوان «داستان‌سرایی چندرسانه‌ای در روزنامه‌نگاری: کاوش در تکنیک‌های روایت در گزارش اسنوفال»^۹ (۲۰۱۸) به استفاده نوآورانه از تکنیک‌های داستان‌سرایی چندرسانه‌ای در روزنامه‌نگاری، با تمرکز بر گزارش تحسین‌شده «اسنوفال» پرداخته و استراتژی‌های روایی به کار گرفته شده در این گزارش را برای افزایش تعامل و غوطه‌ور ساختن خواننده بررسی کرده است. این مقاله با تجزیه و تحلیل ادغام مؤلفه‌های چندرسانه‌ای مانند ویدئو، گرافیک تعاملی و داستان‌سرایی همه جانبه، روشن کرده است که چگونه روزنامه‌نگاری مدرن می‌تواند مرزهای روایت خبر را جابجا کند و مخاطبان را از طریق روایت‌های متقاعدکننده جذب کند.

همگام با تحولات شگرف فناوری اطلاعات و ارتباطات و ظهور رسانه‌های دیجیتال، و مشکلات صنعت روزنامه‌نگاری و خبررسانی، چون کاهش مخاطبان رسانه‌های چاپی، انفجار اطلاعات و کوتاه شدن زمان توجه مخاطبان، ضرورت بهره‌گیری از رویکردهای نوین در ارائه اخبار، بیش از پیش آشکار شده است. در این میان، داستان‌سرایی پیمایشی به عنوان رویکردی نوظهور، با تلفیق عناصر دیداری، تعاملی و روایی، فرصت‌های جدیدی را برای روزنامه‌نگاران فراهم آورده است. داستان‌سرایی پیمایشی، فراتر از ارائه ساده اطلاعات، به مخاطب این امکان را می‌دهد تا به طور فعال در فرآیند درک خبر مشارکت داشته باشد. با استفاده از عناصر تعاملی مانند ویدئو، صدا، انیمیشن، نمودار و نقشه‌های تعاملی، مخاطب می‌تواند با محتوای خبری تعامل برقرار کرده و به صورت شخصی‌سازی شده به کاوش در آن بپردازد. این رویکرد، نه تنها به افزایش جذابیت اخبار کمک کرده، بلکه درک عمیق‌تر مخاطب از موضوعات پیچیده را نیز تسهیل می‌کند. نمونه بارز داستان‌سرایی پیمایشی، گزارش «اسنوفال: بهمن در تونل کریک» است که در سال ۲۰۱۲ توسط خبرگزاری نیویورک تایمز منتشر شد. این گزارش به عنوان یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های داستان‌سرایی پیمایشی، نشان داد که چگونه می‌توان با استفاده از یک رویکرد نوین، روایت‌های خبری را به تجربه‌ای غنی و فراموش‌نشدنی برای مخاطب تبدیل کرد. این پروژه با ترکیب ماهرانه عناصر مختلف، از جمله مصاحبه‌های صوتی و تصویری، تصاویر تمام صفحه، متحرک‌سازی‌ها و نقشه‌های تعاملی، توانست مخاطب را به دل حادثه ببرد و درک عمیقی از ابعاد مختلف این رویداد را برای او فراهم کند. هدف از این پژوهش، بیان مفهوم جامع داستان‌سرایی پیمایشی، عناصر تشکیل‌دهنده و مزایای آن برای مخاطب و سپس معرفی دقیق و مفصل گزارش «اسنوفال» با تحلیل مؤلفه‌های دیداری و تعاملی به کار رفته در آن است و در ادامه به سوال چرایی داستان‌سرایی پیمایشی خبری و چگونگی کارکرد مؤلفه‌های دیداری تعاملی و نیز مزیت آن بر روش‌های پیشین پاسخ داده می‌شود. همچنین به سؤالات کاربردی دیگری از جمله اینکه موانع و چالش‌های داستان‌سرایی پیمایشی چیست و چگونه می‌توان از تجربیات پروژه «اسنوفال» برای بهبود کیفیت داستان‌سرایی پیمایشی در رسانه‌های خبری ایرانی بهره برد؟ پرداخته می‌شود.

ویدئو و تعامل، یک تجربه روایتگری بی‌نظیر خلق کرد و الهام‌بخش بسیاری از رسانه‌ها شد.

- سوتلانا سیماکووا^{۲۰} در مقاله‌ای با عنوان «اینفوگرافیک به عنوان یک زبان دیداری»^{۲۱} (۲۰۱۹) به بررسی و طبقه‌بندی اینفوگرافیک در خبرگزاری‌ها بر اساس تعامل و ادغام آن‌ها با محتوای چندرسانه‌ای پرداخته است و دو وبسایت خبرگزاری رسمی روسی AIF.ru و RIA Novosti را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده تا به چگونگی استفاده از اینفوگرافیک‌ها در مطالب روزنامه‌نگاری پی ببرد. این پژوهش انواع مختلفی از اینفوگرافیک‌ها، از جمله اینفوگرافیک‌های تعاملی منفرد، اینفوگرافیک‌های تعاملی چند جزئی و اینفوگرافیک‌ها به عنوان بخشی از مقالات چند رسانه‌ای یا روزنامه‌نگاری بلند (مانند گزارش اسنوفال) را شناسایی کرده است.

- رنه ون‌درنات^{۲۲} و همکاران در مقاله‌ای با نام «اسنوفال در پلدر: تولیدات چندرسانه‌ای تعاملی در روزنامه‌نگاری هلندی»^{۲۳} (۲۰۲۱) با نگاهی به ویژگی‌های گزارش اسنوفال به بررسی روزنامه‌نگاری چندرسانه‌ای تعاملی در هلند پرداخته‌اند. آن‌ها نشان داده‌اند که این نوع روزنامه‌نگاری عمدتاً توسط رسانه‌های ملی تولید می‌شود و از ساختارهای روایی پیچیده استفاده می‌کند. با این حال، این تولیدات بیشتر بر ارائه اطلاعات اضافی تمرکز دارند و پتانسیل کامل رسانه‌های دیجیتال را به کار نمی‌گیرند. همچنین، عمر آنلاین این آثار معمولاً کوتاه است. پژوهشگران چارچوبی تحلیلی ارائه کرده‌اند که نشان می‌دهد روزنامه‌نگاری تعاملی در هلند، گرچه رو به رشد است، اما هنوز در ابتدای راه است و می‌تواند از پتانسیل‌های بیشتری بهره‌برد.

- جیسون پل‌میشل^{۲۴} و مارکوس لاد^{۲۵} در مقاله‌ای با عنوان «مجموعه‌ها و آرشیوهای ویژه اسنوفال»^{۲۶} (۲۰۱۵) به استفاده نوآورانه از داستان‌سرایی دیجیتال به سبک «اسنوفال» با الهام از پروژه نیویورک تایمز پرداخته‌اند. هدف نویسندگان از ایجاد روایت‌های فراگیر با مؤلفه‌های چندرسانه‌ای، افزایش تعامل کاربر و ترویج داستان‌های منحصر به فرد در کتابخانه‌ها است. جزئیات فنی در مورد پیاده‌سازی پیمایش اختلاف منظر، جلوه‌های محو شدن تصویر، نوارهای پیشرفت، ویژگی‌های لایت‌باکس، جاسازی ویدیوی HTML5 و پوشش‌های شفاف کشویی ارائه شده است.

- جان اسکنلان^{۲۷} در پایان‌نامه خود با عنوان

-پر فریشا^{۱۱} و همکاران در مقاله‌ای با عنوان «اسنوفال و تاریخچه کوتاه آسمان‌خراش: دو مدل ارتباطی شنیداری-دیداری تعاملی از نیویورک تایمز»^{۱۲} (۲۰۱۴) به زبان اسپانیایی به بررسی دو پروژه تعاملی شنیداری-دیداری برجسته از نیویورک تایمز، یعنی «اسنوفال» و «تاریخچه کوتاه آسمان‌خراش» پرداخته‌اند. این پژوهش نشان می‌دهد که هر دو پروژه، با وجود رویکردهای متفاوت (اسنوفال مبتنی بر متن و آسمان‌خراش مبتنی بر فیلم)، ویژگی‌های مشترکی مانند غوطه‌ورسازی مخاطب و ایجاد حس مشارکت در داستان را دارند. نویسندگان از ابزاری به نام «برش تعاملی شنیداری-دیداری» برای تحلیل عمیق این پروژه‌ها و بررسی ساختار محتوای روایت و نقش خودکارسازی فرایندهای تولید محتوا و تعامل با کاربر در آن‌ها استفاده کرده‌اند.

- دیوید داوولینگ^{۱۳} و تراویس ووگان^{۱۴} در مقاله‌ای با عنوان «می‌توانیم مانند «اسنوفال» انجام دهیم؟»^{۱۵} (۲۰۱۴) تأثیر گزارش «اسنوفال» بهمن در تونل کریک» را بر داستان‌سرایی بلند دیجیتال به ویژه برای کاربران تبلت، مورد بحث قرار داده‌اند. در این مقاله بررسی شده است که چگونه گزارش اسنوفال بر رسانه‌های دیگر مانند پلتفرم ورزشی ای‌اس‌پی‌ان^{۱۶} و مجله ورزشی اسپرتس ایلاستریتد^{۱۷} برای ایجاد محتوای بلند دیجیتال همه‌جانبه مشابه تأثیر گذاشته است. نویسندگان در این پژوهش نحوه استفاده شرکت‌های مختلف از مؤلفه‌های «اسنوفال» برای ارتقای هویت برند خود و رقابت برای بازار تبلت را تحلیل کرده‌اند.

- سوزان جیکوبسن^{۱۸} در مقاله «رمزگذاری خبری: کاوش در روزنامه‌نگاری چندرسانه‌ای منتشر شده در وبسایت خبری نیویورک تایمز، سال‌های (۲۰۰۰-۲۰۰۸)»^{۱۹} (۲۰۱۲) این متن مطالعه‌ای را در مورد روزنامه‌نگاری چندرسانه‌ای در وبسایت خبری نیویورک تایمز از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۸ مورد بحث قرار می‌دهد، با تمرکز بر چگونگی تبدیل روزنامه‌نگاری نیویورک تایمز هنگام تبدیل به وب. ویژگی‌های روایی، استفاده از فرامتن، تعامل، و ابزار رسانه‌های اجتماعی و رابطه بین چندرسانه‌ای آنلاین و روزنامه را بررسی کرده‌اند.

- سوزان جیکوبسن و همکاران در مقاله «متحرک‌سازی دیجیتال در روزنامه‌نگاری ادبی»^{۲۰} (۲۰۱۵) سیر تحول روزنامه‌نگاری بلند را از زمان انتشار «اسنوفال» توسط نیویورک تایمز بررسی کرده‌اند. آن‌ها نشان داده‌اند که چگونه اسنوفال با ترکیب نوشتار، متحرک‌سازی،

آنلاین شناخته می‌شود و بر پذیرش و محبوبیت داستان‌سرایی پیمایشی به عنوان یک ابزار ارتباطی در روزنامه‌نگاری دیجیتال بلند تأثیرگذار بوده است (Tjärnhage, 2023).

رشته‌های مرتبط با حوزه داستان‌سرایی پیمایشی

داستان‌سرایی پیمایشی حوزه‌ای نوظهور است که می‌توان آن را ترکیبی از رشته‌های مختلف از جمله ارتباط و بیان، ادبیات، سیستم‌های اطلاعاتی، کامپیوتر و برنامه‌نویسی و حوزه ارتباط تصویری (دیداری) برشمرد. در این پژوهش تحلیل و بررسی مؤلفه‌های دیداری داستان‌سرایی پیمایشی با تمرکز بر گره‌های ارتباط تصویری انجام شده؛ این گره‌ها تحت عنوان نقشه ریزوماتیک ارتباط تصویری در (شکل ۱) به نمایش درآمده است. ارتباط تصویری نقش حیاتی در توسعه تمدن بشری داشته است و سابقه آن به اولین سکونت‌گاه‌ها بازمی‌گردد. این رشته تا اواسط قرن بیستم به رسمیت شناخته نشده بود، بنابراین به عنوان یک رشته دانشگاهی، نسبتاً جدید است (Ghosh & Others, 2015: 94). در نقشه ریزوماتیک، گره‌های ارتباط تصویری به روشی غیرخطی و به هم پیوسته ترسیم شده و برای دسته‌بندی مؤلفه‌ها و زمینه‌های مطالعاتی مختلف از اصطلاحات «سنتی»، «نوظهور» و «میان‌رشته‌ای» استفاده شده است. اجزای سنتی به رشته‌های آکادمیک سنتی اشاره دارد که به حوزه ارتباطات تصویری کمک می‌کند. آن‌ها به صورت اشکال مستطیلی در نقشه ریزوماتیک نشان داده شده‌اند و شامل حوزه‌هایی مانند روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی، بیان و ارتباطات هستند. از سوی دیگر، مؤلفه‌های نوظهور، حوزه‌های مطالعاتی نوآورانه و انعطاف‌پذیر مانند مطالعات فرهنگی و سیستم‌های اطلاعاتی هستند. این رشته‌ها با به چالش کشیدن روش‌های قدیمی تفکر و گشودن فرصت‌های جدید، ایده‌ها و خلاقیت‌های تازه را به ارمغان می‌آورند که به صورت اجزای بیضی‌شکل نشان داده شده‌اند. در این نقشه همچنین بخش‌های لوزی‌شکل به نمایندگی از رشته‌هایی که حاصل تلفیق دو یا چند رشته هستند و به مطالعه مرزهای بین رشته‌ای می‌پردازند، به عنوان گروه‌های میان‌رشته‌ای نشان داده شده است (Smith, K et al, 2005: xx). برای دستیابی به شکل مناسب از داستان‌سرایی پیمایشی به رویکردی جامع و به هم پیوسته، لازم است که دو مفهوم طراحی ارتباط تصویری و داستان‌سرایی پیمایشی با یک دیگر درآمیخته شوند. در واقع، بخشی از تحقق شایسته داستان‌سرایی پیمایشی منوط به تلفیق مناسب مؤلفه‌های دیداری تعریف شده در حوزه ارتباط تصویری است، که در

«پیمایش در روایت جدید: مطالعه موردی (اسنوفال)» (۲۰۱۵) استفاده از رسانه‌های چندگانه در گزارش «اسنوفال» را بررسی کرده است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که ترکیب مناسب رسانه‌های مختلف، با توجه به اصول روایت‌گری، می‌تواند به انسجام و معنای روایت کمک کند. همچنین، روابط فضایی بین عناصر مختلف رسانه‌ای نیز نقش مهمی در بیان روایت دارند. علاوه بر این، ساختار سازمانی اتاق خبر نیز در تولید روایت‌های چندرسانه‌ای مؤثر است. به طور کلی، این مطالعه نشان می‌دهد که استفاده هوشمندانه از رسانه‌های چندگانه می‌تواند به تولید روایت‌های جذاب و تأثیرگذار کمک کند.

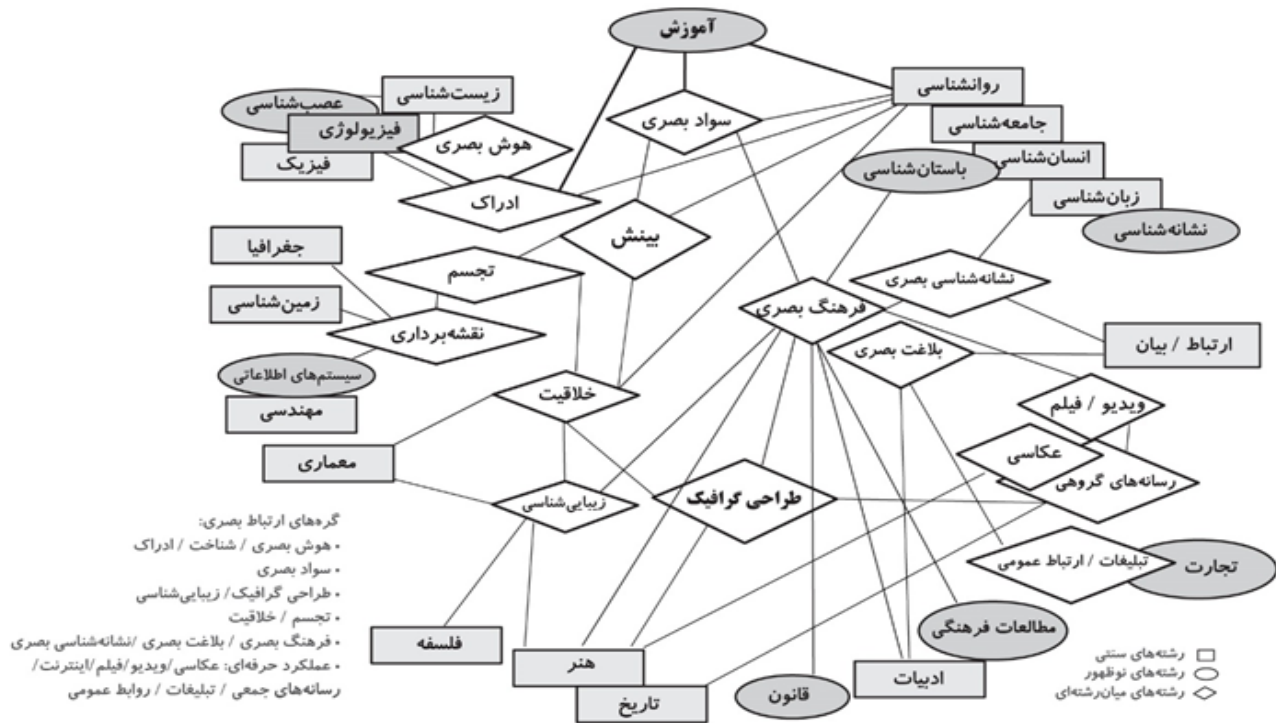
روش پژوهش

این پژوهش رویکردی کیفی دارد و در آن با استفاده از روش تحلیل محتوا به بررسی پروژه خبری موسوم به «اسنوفال» پرداخته شده؛ در این فرآیند مؤلفه‌های دیداری و ساختاری پروژه به دقت بررسی و تحلیل شده و از طریق مطالعه و کاوش در کتب و مقالات مرتبط با موضوع به جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز پرداخته شده است.

مبانی نظری

داستان‌سرایی پیمایشی

اصطلاح داستان‌سرایی پیمایشی نخستین بار در سال ۲۰۱۰ توسط سیگل و هیر مورد بحث قرار گرفت. آنان در پژوهش خود به پتانسیل داستان‌سرایی و تجسم داده در روایت‌های روزنامه‌نگاری آنلاین با ترکیب مؤلفه‌های تجسمی، گرافیک‌های تعاملی و انتقال معنا با داستان‌سرایی اشاره کرده بودند (Segel & Heer, 2010: 1139). دو سال بعد، یعنی در سال ۲۰۱۲ خبرگزاری نیویورک تایمز با انتشار گزارشی با عنوان «اسنوفال: بهمن در تونل کریک» کاربرد جدی از این اصطلاح را رقم زد و داستان یک بهمن مرگبار را از طریق ترکیبی از متن، عکس، ویدئو و نقشه‌های تعاملی بیان کرد (Branch, 2012). نیویورک تایمز با انتشار این مقاله از رویکردی جدید در داستان‌سرایی دیجیتال استفاده کرد و آن را با عمل پیمایش در صفحه ترکیب نمود و از مؤلفه‌های ویدیویی و صوتی، گرافیک‌های تعاملی، مصاحبه‌ها و سایر ابزارهای دیجیتال برای ارائه یک تجربه داستان‌سرایی همه‌جانبه و جامع استفاده کرد تا داستان را بازگو کند و به این ترتیب یکی از اولین موارد داستان‌سرایی پیمایشی متولد شد. «اسنوفال» به عنوان خدمت قابل توجهی در روزنامه‌نگاری



شکل ۱- نقشه ریزوماتیک حوزه ارتباط تصویری، منبع: (Barbatsis & Moriarty, 2000).

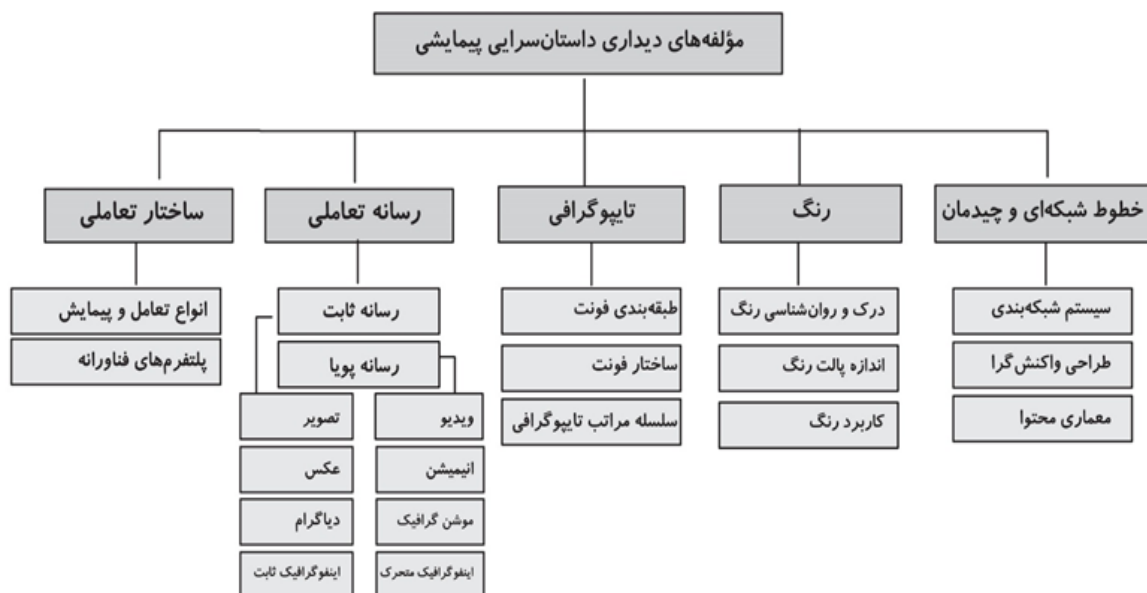
ادامه به این مهم پرداخته شده است.

تشریح مؤلفه‌های دیداری تعاملی داستان‌سرایی پیمایشی

جنبه‌های مختلف طراحی ارتباط تصویری در حوزه داستان‌سرایی در بستر وب ارائه می‌دهد.

پس از جمع‌بندی مطالعات انجام شده، می‌توان مؤلفه‌های تعاملی را در پنج طبقه اصلی شامل، خطوط شبکه‌ای و چیدمان، رنگ، تایپوگرافی، رسانه تعاملی و ساختار تعامل، گروه‌بندی کرد که هر کدام زیربخش‌های مربوط به خود را دارد (شکل ۲). با تقسیم داستان‌سرایی پیمایشی به این پنج دسته کلی، محققان و طراحان گرافیک در زمینه طراحی ارتباط تصویری می‌توانند نحوه عملکرد ارتباطات دیداری در فضای وب و تأثیر آن بر ادراک و تفسیر انسان را بهتر درک و تجزیه و تحلیل کنند. این دیدگاه امکان یک رویکرد جامع‌تر و ساختارمندتر را برای مطالعه و به کارگیری اصول طراحی ارتباط دیداری در زمینه‌های مختلف فراهم می‌کند (Lupton and Phillips, 2015) و (Wood, 2014: 67).

مؤلفه‌های تعاملی ابزارهای قدرتمندی در داستان‌سرایی هستند که روایت را ارتقا داده، مخاطب را درگیر کرده و تجربیات به یادماندنی ایجاد می‌کنند. در رابطه با رویکرد روش‌شناختی عمومی برای مطالعه طراحی ارتباط تصویری در مباحث پیشین بحث شد، حال برای بررسی ابعاد دیداری تعاملی در داستان‌سرایی پیمایشی، نیاز به یک روش‌شناسی جامع‌نگر، با هدف شناسایی مؤلفه‌های موجود است. کتاب‌ها و مقالات مختلفی در زمینه ارتباطات تصویری برای کشف مؤلفه‌ها و زیرعناصر مؤلفه‌های مربوطه مورد بررسی قرار گرفتند و مؤلفه‌های اصلی و فرعی مختلفی از طریق این بررسی شناسایی شدند. این تفکیک چارچوبی ساختاریافته را برای درک



شکل ۲- مؤلفه‌های‌ها و زیرمؤلفه‌های دیداری تعریف شده در داستان‌سرایی پیمایشی، ترسیم نمودار از نگارندگان.

خطوط شبکه‌ای (گرید) و چیدمان^{۲۸}

خطوط شبکه‌ای سیستمی از خطوط عمودی و افقی است که به عنوان چارچوبی برای سازماندهی محتوا در صفحات وب مورد استفاده قرار می‌گیرد. خطوط شبکه‌ای به طراحان کمک می‌کنند تا عناصر را تراز کرده، و یک ساختار دیداری یک‌پارچه برای چیدمان آن‌ها ایجاد کنند. چیدمان نیز به محل و نحوه قرارگیری عناصر دیداری در یک فضای معین اشاره دارد که شامل قرار دادن تصاویر، متن، گرافیک و سایر اجزاء برای ایجاد یک ترکیب منسجم و از نظر دیداری جذاب است. اجزای تعریف شده در این مؤلفه‌ها به شرح زیر است:

سیستم شبکه‌بندی (گرید): شبکه‌بندی، چارچوب اصلی نظم‌دهنده کار و انواع مختلفی از سیستم‌های شبکه‌ای مورد استفاده است که در داستان‌سرایی دیجیتال نیز از آن، استفاده می‌شود و شامل، ستون‌ها، ردیف‌ها، حاشیه‌ها، فواصل بین ستون‌ها (گاتر) و نحوه استفاده از آن‌ها برای ساختار محتوا و مسیریابی است.

طراحی کنش‌گرا: اجرای اصول طراحی واکنش‌گرا به معنای اطمینان از نمایش بهینه در دستگاه‌های مختلف و انطباق بر روی پلتفرم‌هایی مانند وب، تلویزیون، تبلت و گوشی هوشمند است. ساختار محتوا: در این بخش سازماندهی عناصر ساختاری محتوا در داستان‌سرایی دیجیتال، از جمله جایگذاری لوگوها، تصاویر، نمادها،

پاورقی‌ها و پخش‌کننده‌های رسانه بر پایه ستون‌ها و خطوط شبکه‌ای انجام می‌شود.

رنگ^{۲۹}

رنگ نقش مهمی در ارتباطات دیداری ایفا می‌کند، زیرا می‌تواند لحن روایت را تقویت کرده، احساسات را منتقل نموده، علاقه دیداری ایجاد کرده و محتوا را در یک رابط کاربری، متمایز کند. در ادامه به زیربخش‌های این مؤلفه پرداخته شده است:

درک و روان‌شناسی رنگ: این موضوع به تأثیر روانی و فرهنگی رنگ بر ادراک و احساسات کاربر، از جمله معانی رنگ‌ها در فرهنگ‌های مختلف و تأثیرات روانی رنگ‌های گرم، سرد و خنثی اشاره دارد. محدوده رنگی: تعیین و مدیریت محدوده رنگی قابل استفاده در طراحی رابط کاربری برای ایجاد یک روایت تأثیرگذار بسیار مهم و کلیدی است. کاربرد رنگ: به کاربرد رنگ در طراحی رابط کاربری، از جمله استفاده از رنگ برای انتقال شخصیت، لحن، اطلاعات و همچنین تأثیر رنگ بر ارتباطات غیرکلامی و تجربه دیداری اشاره دارد.

تایپوگرافی

تایپوگرافی ابزاری قدرتمند در داستان‌سرایی پیمایشی است که امکان انتقال مؤثر اطلاعات، ایجاد سلسله مراتب دیداری، تحریک احساسات مخاطب و خلق

اطلاعات آماری برقرار کرد و در کمترین زمان به بیشترین اطلاعات دست یافت.

ساختار تعاملی

ساختار تعاملی به تمام امکانات برقرارکننده تعامل بین کاربر و داستان، همچون، دکمه‌ها، لینک‌ها و انواع روش‌های پیمایش در صفحه اتلاق می‌شود که تجربه داستان‌سرایی پیمایشی را با درگیر کردن مخاطب را با روایت ارتقا می‌دهند. این مؤلفه‌های شامل زیربخش‌هایی به شرح زیر است:

انواع تعامل و پیمایش: نوآوری در پیمایش یکی از تکنیک‌های داستان‌سرایی پیمایشی است که تجربه دیداری را تقویت کرده و مخاطب را از طریق روایت به شیوه‌ای پویا و تعاملی هدایت می‌کند. از جمله انواع پیمایش در فضای وب می‌توان به پیمایش عمقی (پارالاکس)^{۳۰} اشاره کرد که با حرکت دادن تصاویر پس‌زمینه با سرعت‌های مختلف، با افزودن عمق و حرکت در حین پیمایش کاربر موجب متمرکز شدن وی در محتوا می‌شود، انواع مختلفی از تکنیک‌های عمقی وجود دارد که می‌توان از آنها برای ایجاد عمق، علاقه دیداری و تعامل در داستان‌سرایی دیجیتال بهره برد که از جمله آن‌ها عمقی لایه‌ای، افقی، عمودی، سه‌بعدی و پیمایشی هستند.

پلتفرم‌های فناورانه: بررسی پلتفرم‌های مختلفی که داستان‌سرایی دیجیتال بر روی آنها ارائه می‌شود و چگونگی تطبیق ساختار تعاملی با هر پلتفرم بسیار حائز اهمیت است.

شرح گزارش منتخب سال ۲۰۱۲ از نیویورک تایمز: «اسنوفال: بهمن در تونل کریک»

«اسنوفال: بهمن در تونل کریک» در تاریخ ۲۰ دسامبر ۲۰۱۲ منتشر و به عنوان یک مطالعه موردی برای بررسی تکنیک‌های روایت در خبرهای چندرسانه‌ای برگزیده شد (تصویر ۱). این داستان واقعه‌ای را روایت می‌کند که در ۱۹ فوریه ۲۰۱۲ در تونل کریک، بخشی از گذرگاه استیونز در کوه‌های کاسکید واشنگتن اتفاق افتاد. سه اسکی‌باز از یک گروه ۱۶ نفره (بین ۲۹ تا ۵۳ سال) که در یک سفر مشترک شرکت داشتند، جان خود را از دست دادند. گزارش اسنوفال که شامل بیش از ۱۳۸۰۰ کلمه است، به عنوان بخشی از روزنامه‌نگاری دیجیتال بلندمدت محسوب می‌شود. این داستان به شش فصل تونل کریک، به سوی قله، آغاز فرود، محو در برف، عملیات اکتشاف و نجات تقسیم شده و در هر بخش متن روایت به همراه تصاویر، فیلم‌ها، صداها و یا انیمیشن‌های گرافیکی ترکیب شده است (Branch, 2012).

تجربه کاربری جذاب را میسر می‌کند. با انتخاب دقیق و طراحی مؤلفه‌های تایپوگرافی، طراحان می‌توانند روایت داستان‌سرایی را تقویت کرده و مخاطب را درگیر کنند. این مؤلفه‌های، خود از زیربخش‌های زیر تشکیل شده است:

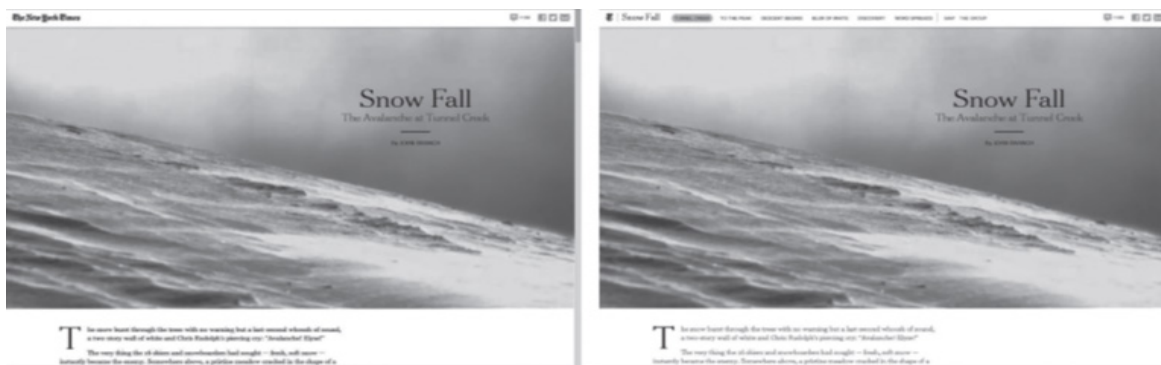
ساختار فونت: درک آناتومی یک تایپ فیس در داستان‌سرایی دیجیتالی ضروری است، زیرا شامل شناخت اجزای جداگانه‌ای است که حروف یک فونت تشکیل می‌دهند. مؤلفه‌های کلیدی شامل بالای خط زمینه، پایین خط زمینه، فاصله بین خطوط، فاصله بین حروف و تأثیر آنها بر خوانایی و شخصیت متن است. این دانش به طراحان کمک می‌کند تا انتخاب‌های آگاهانه‌ای درباره انتخاب و طراحی فونت داشته باشند و اطمینان حاصل شود که تایپوگرافی آن‌ها به طور مؤثر پیام مورد نظر را منتقل می‌کند و به جذاب شدن روایت جذاب دیداری کمک می‌کند.

طبقه‌بندی فونت: یکی از جنبه‌های کلیدی تایپوگرافی، طبقه‌بندی تایپ فیس است که شامل دسته‌بندی فونت‌ها بر اساس ویژگی‌های طراحی آنها است. در داستان‌سرایی دیجیتال، طبقه‌بندی حروف مناسب می‌تواند به تقویت لحن و پیام محتوا کمک کند. به عنوان مثال انتخاب فونت سریف برای متن بدنه می‌تواند خوانایی و درک مطلب را افزایش دهد.

سلسله مراتب فونت: این بخش در داستان‌سرایی دیجیتال شامل سازماندهی و تأکید بر مؤلفه‌های متنی مختلف برای راهنمایی خواننده بوده و شامل متن اصلی، سرصفحه‌ها، عنوان‌های فرعی، متن تأکید شده، مؤلفه‌های فراخوان برای اقدام و نقل قول است. با استفاده از درجه‌های مختلف تایپوگرافی، مانند اندازه فونت، سبک و رنگ، سازندگان می‌توانند سلسله مراتب دیداری ایجاد کنند و خوانایی، درک و تعامل در داستان‌های دیجیتالی را افزایش دهند.

رسانه تعاملی

رسانه تعاملی به کلیه عوامل صوتی-دیداری ثابت و پویا از جمله: تصاویر، عکس‌ها، ویدیو، انیمیشن‌ها، گرافیک‌های متحرک، نمودارها، نقشه‌ها و هر آنچه که با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند، احساساتش را برمی‌انگیزند و زمینه تعامل را برای پیشبرد روایت فراهم می‌کند، اطلاق می‌شود. انتخاب رسانه تعاملی مناسب برای تکمیل متن، تجربه غوطه‌ور شدن در فضای داستان را افزایش داده و محتوا را جذاب‌تر می‌کند. با ویدیو، انیمیشن و گرافیک متحرک می‌توان تصاویر ثابت را زنده کرد و عنصری پویا را به داستان‌سرایی اضافه نمود. از طریق نمودارها، نقشه‌ها و دیاگرام‌ها نیز می‌توان تعامل جذابی با انواع داده‌ها و



تصویر ۱- صفحه آغازین و رابط تعریف شده برای پیمایش بین فصل‌ها در روایت اسنوفال، منبع: (Pere and others, 2014: 196)

به یک وسیله ارتباطی محبوب تبدیل شده است. گزارش اسنوفال در تشریح خبر وقوع بهمن در تونل کریک با تکیه بر روش داستان‌سرایی فصل‌های مختلفی را شامل می‌شود که در تصویر شماره ۲ قابل مشاهده است.

خلاصه روایت اسنوفال به تفکیک هر فصل

۱. **فصل اول: تونل کریک**^{۳۳}: بخش آغازین گزارش بر تجسم صحنه اصلی حادثه و نمایش مکان تونل کریک تمرکز دارد. تونل کریک، مکانی بکر و پر از برف در استیونز پس، به دلیل خطرات موجود، همواره موجب ترس و وحشت مردم محلی بوده است. کریس رادولف، مدیر بازاریابی پیست، برای جلب توجه اسکی‌بازان حرفه‌ای، برنامه اسکی در این تونل را ترتیب می‌دهد. اسکی‌بازان باتجربه به این ماجراجویی هیجان‌انگیز تمایل نشان می‌دهند و برای اسکی در تونل کریک قرار می‌گذارند. اما تونل کریک، با وجود زیبایی‌هایش، خطرات مرگباری را نیز در خود پنهان دارد. سقوط بهمن در این منطقه، حوادث ناگواری را به دنبال داشته و جان بسیاری را به خطر انداخته است. نمای خطی از این فصل در شکل ۴ آورده شده است.

۲. **فصل دوم: به سوی قله**^{۳۴}: گشت اسکی استیونز پس^{۳۵} با استفاده از مواد منفجره، امنیت منطقه را برای اسکی‌بازان بررسی می‌کند. گروهی از اسکی‌بازان باتجربه با وجود آگاهی از خطرات، به سمت تونل کریک حرکت می‌کنند. مارک مور، مسئول پیش‌بینی بهمن، با هشدار «خطر

بیل شاندر در مقاله‌ای گزارش اسنوفال را این‌گونه توصیف کرده است: نفوذ اسنوفال به صنعت طراحی وب به حدی گسترش یافت که به یک مرجع قابل اعتنا برای ایجاد وبسایت‌های جذاب و پویا تبدیل شد و به عنوان یک فعل در مکالمات مورد استفاده قرار گرفت و به یک سبک مبدل شد و برخی ادعا کرده‌اند که این داستان الگویی برای مقالات بلند دیجیتال بر پایه فناوری‌های جدید است. مخاطبان تمایل زیادی به استفاده از این سبک در وبسایت‌های خود داشتند تا از مؤلفه‌های داستان‌سرایی پیمایشی و تعاملی مشابه مقاله پیشگامانه نیویورک تایمز، بهره ببرند. بنابراین اصطلاح اسنوفال برای توصیف بهبود عملکرد یک وبسایت با ویژگی‌های الهام گرفته از تکنیک‌های داستان‌سرایی نوآورانه معرفی و مورد استفاده قرار گرفت. اسنوفال در سال ۲۰۱۲ جایزه پی‌بادی^{۳۱} و همچنین جایزه پولیتزر^{۳۲} ۲۰۱۳ را پاس برتری در روزنامه‌نگاری و داستان‌سرایی دیجیتال دریافت کرد (Shander, 2020).

امروزه از اسنوفال به عنوان الگو و استاندارد قابل استناد در ژانر خبرگزاری دیجیتال یاد می‌شود (Seyser & Zeiller, 2018: 401) و از زمان انتشار این گزارش، داستان‌سرایی پیمایشی به دلیل تجربه طبیعی و غنی خود در جلب توجه مخاطب و افزایش درک خوانندگان از مفاهیم پیچیده و تعامل با داده‌ها



تصویر ۲- نمای کلی از داستان‌سرایی خبری اسنوفال در شش فصل، منبع: (Pere and others, 2014: 168).

ماجراجویی گروه به آزمونی برای بقا تبدیل می‌شود. نمای خطی از این فصل در شکل ۶ نشان داده شده است.

۴. فصل چهارم: محو در برف^{۳۷}: در این بخش از گزارش، آلیس ساگستد- یکی از اسکی‌بازان حرفه‌ای که در حادثه به‌همین حضور داشت- به عنوان شاهد عینی از سقوط به‌همین در تونل کریک منظره سوررئال برف را توصیف می‌کند: برف او را در آغوش گرفته و به پایین می‌کشد. راب کاستیلو با چسبیدن به دو درخت، از مرگ حتمی در میان یخ و برف رهایی می‌یابد. زمان برای نجات اسکی‌بازان مدفون شده بسیار حیاتی است. بازماندگان با هر ثانیه که می‌گذرد، ناامیدی بیشتری را تجربه می‌کنند. کاستیلو و مگان مایکلسون با فریاد، درخواست کمک می‌کنند. گشت اسکی استیونز پس و تیم‌های نجات با شتاب به محل حادثه می‌رسند تا در این نبرد نفس‌گیر با زمان، جان انسان‌ها را نجات دهند. امید و ناامیدی در هم می‌آمیزد. جستجو در میان توده‌های برف ادامه دارد، اما یافتن بازماندگان با گذر

قابل ملاحظه است»، نسبت به انباشت برف در زیر لایه‌های برف تازه، ابراز نگرانی می‌کند. اما شور و اشتیاق اسکی‌بازان، مانع از توجه به هشدارها می‌شود. اسکی‌بازان در مسیر خود به قله، از کنار تابلوهای هشدار، بی‌توجه به خطری که در کمینشان است، عبور می‌کنند. نمای خطی از این فصل در شکل ۵ نشان داده شده است.

۳. فصل سوم: آغاز فرود^{۳۸}: سرانجام گروهی از اسکی‌بازان برای فرود در تونل کریک گرد هم می‌آیند. گروه به دو دسته تقسیم می‌شود و افراد حرفه‌ای در بین گروه‌ها پخش می‌شوند. اسکی‌بازان به نوبت از کوه پایین می‌روند. با افزایش تنش بر روی لایه‌های برف، نشانه‌هایی از وقوع به‌همین مشاهده می‌شود. برخی از افراد با توجه به شرایط جوی، خطر به‌همین را پیش‌بینی می‌کنند. ناگهان، حرکت برف توجه عده‌ای را جلب می‌کند. سطح برف تغییر می‌کند، خطر سقوط به‌همین قوت می‌گیرد و

اسکی شتافتند. بازماندگان در حالی که در اطراف قربانیان جمع شده بودند، با احساس گناه و پرسشگری در مورد تصمیماتی که منجر به این رویداد غم‌انگیز شد، با یک واقعیت تلخ روبرو شدند. گشت‌های اسکی در محل حاضر شدند اما دیگر برای کمک به قربانیان خیلی دیر شده بود؛ و در نهایت همه با حقیقت تلخ تلفات ناشی از بهمن مواجه شدند. نمای خطی از این فصل در شکل ۹ نشان داده شده است.

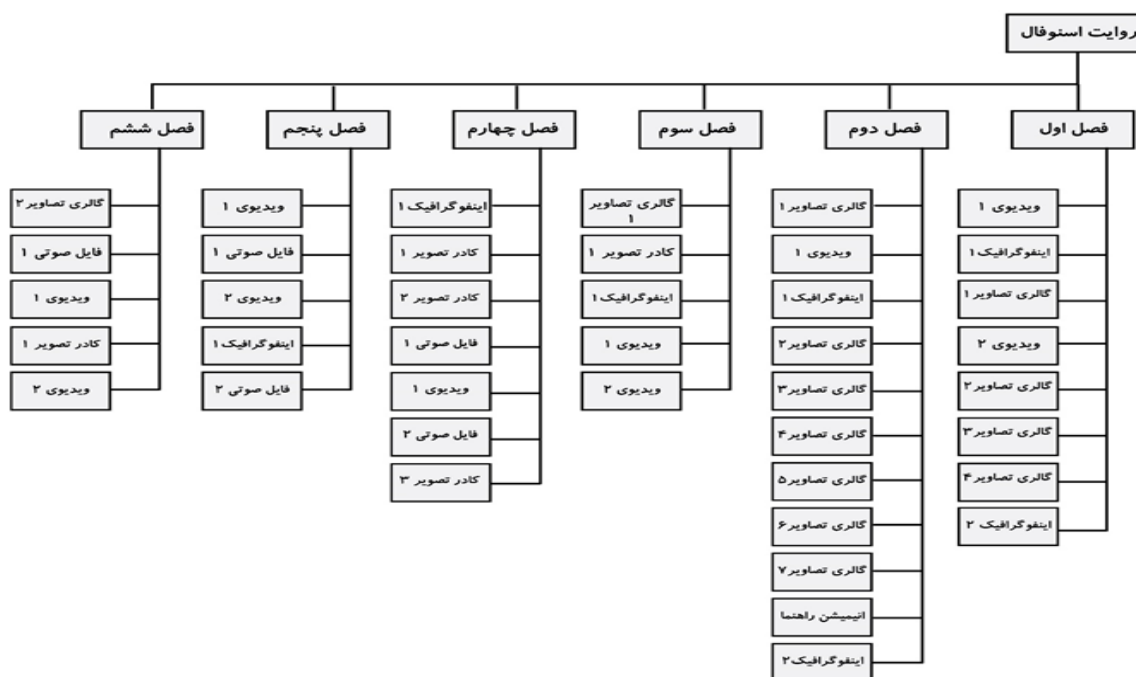
تحلیل مؤلفه‌های دیداری در روایت اسنوفال

عناصر دیداری متفاوت که در راستای ادراک شایسته پیام نقش دارند، با هم افق شدن نگاه فرستنده پیام و گیرنده آن بیشتر قابل فهم می‌شوند. (کلاه کج، ۱۴۰۱، ۵۲) عناصر به اشکال مختلف در اثر هنری بروز و ظهور می‌یابند. در این بخش از پژوهش مدل ساختاری عناصر تعاملی گزارش اسنوفال در شکل شماره ۳ و معرفی و شناسایی مؤلفه‌های دیداری تعاملی گزارش اسنوفال شامل نحوه قرارگیری متن، تصویر، ویدیو، اینفوگرافیک و متحرک‌سازی به تفکیک هر فصل در شکل‌های ۶، ۷، ۸، ۹، ۱۰ و ۱۱ نشان داده شده است:

زمان دشوارتر می‌شود. نمای خطی از این فصل در شکل ۷ نشان داده شده است.

۵. فصل پنجم: عملیات اکتشاف و نجات^{۳۸}: این فصل از گزارش به تشریح عملیات نجات اسکی‌بازان مدفون شده در میان توده‌های عظیم برف پرداخته است. تیم کارلسون و رون پنکی در تونل به بهمن برمی‌خورند و وحشت‌زده به جستجوی اسکی‌بازان مدفون شده می‌پردازند. جیم جک، کریس رادولف و جانی برنان جان خود را از دست دادند. الیس با فریاد کمک، ونزل پیکرت را به سوی خود می‌کشاند و نجات می‌یابد. ونزل، راب و دیگران با شجاعت و تلاش فراوان جان افراد بیشتری را نجات می‌دهند. اربین که پیش از بهمن خطر را حس کرده بود، در پایین کوه ناظر این فاجعه است. نمای خطی از این فصل در شکل ۸ نشان داده شده است.

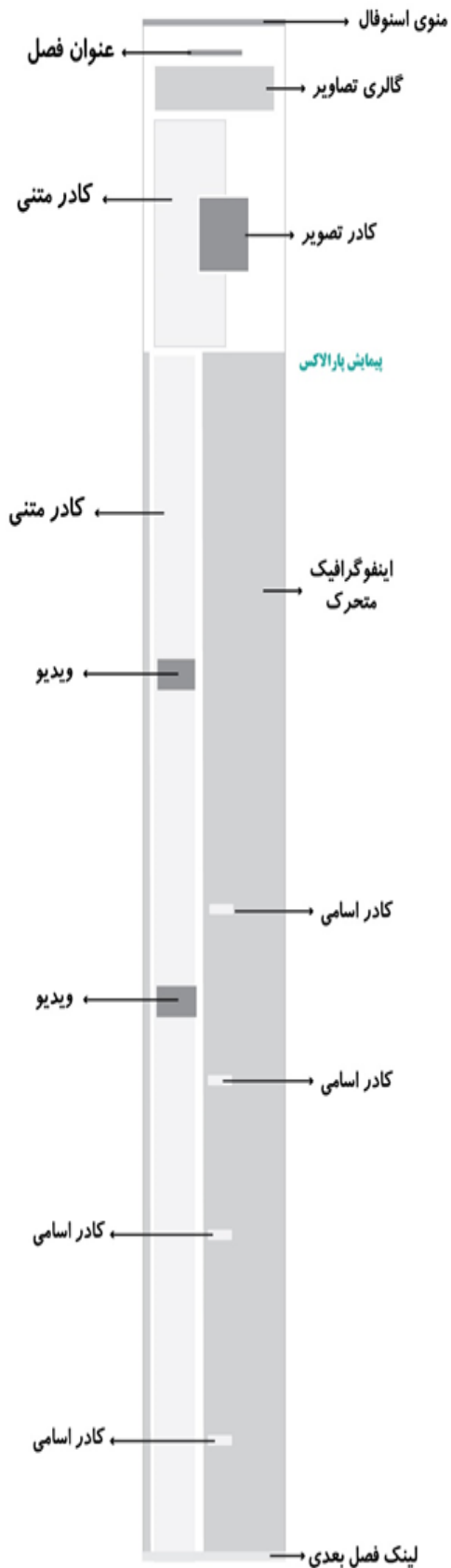
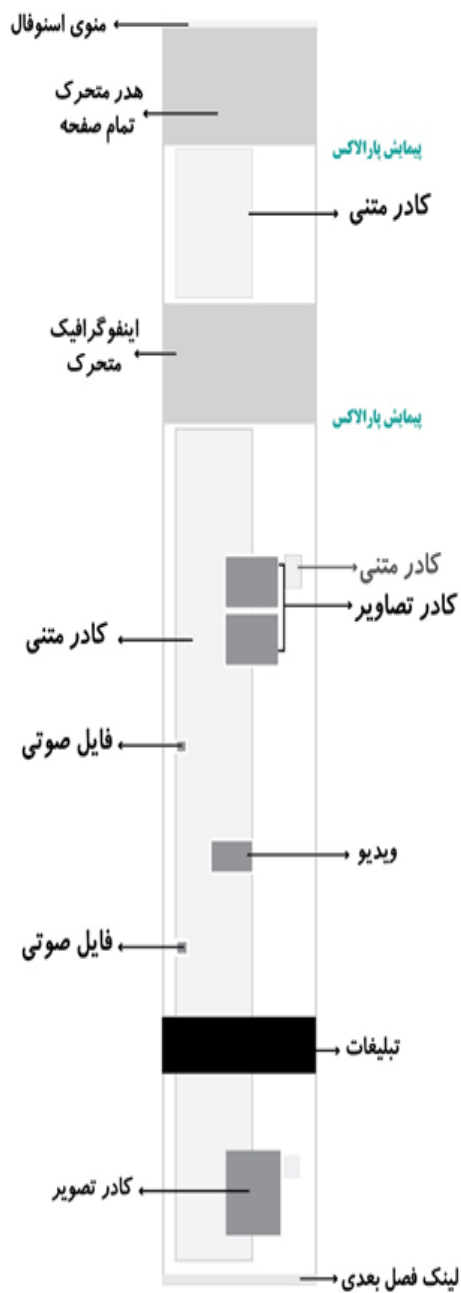
۶. فصل ششم: بازتاب حادثه^{۳۹}: این بخش از گزارش به روایت عواقب پس از حادثه بهمن کریک و واکنش خانواده‌های قربانیان پرداخته است. آنان پس از اطلاع از سقوط بهمن در تونل کریک به سمت پیست



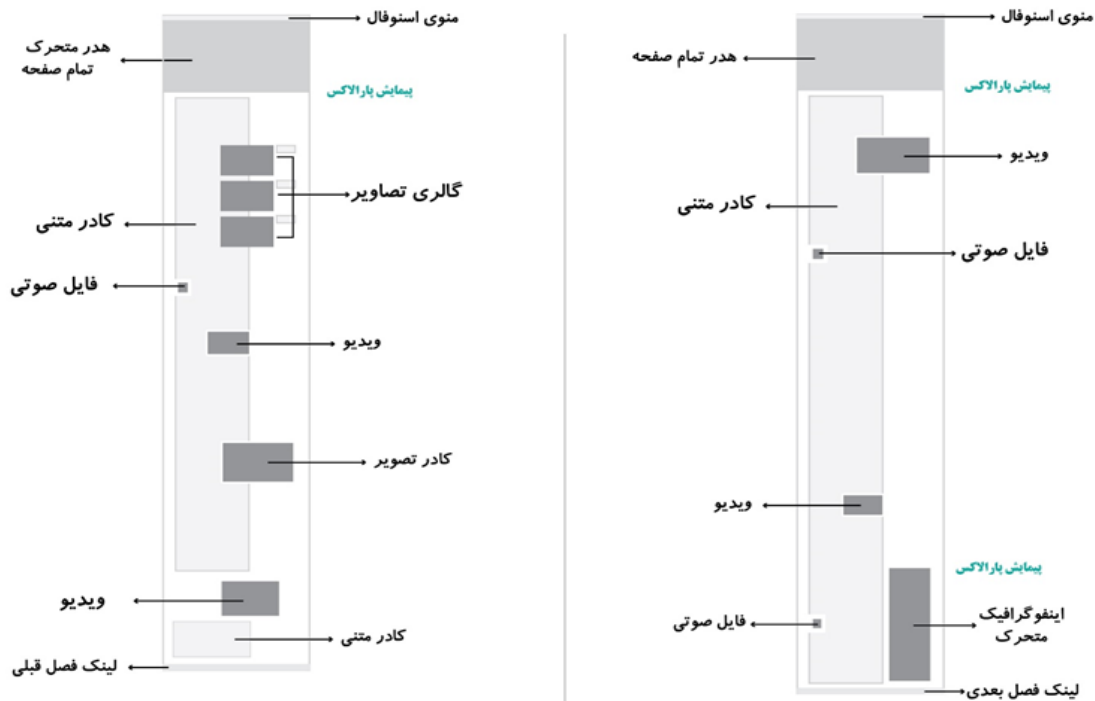
شکل ۳- شمای ساختاری عناصر تعاملی اسنوفال، برگرفته از: (Pere and others, 2014: 194).



شکل ۴. نمای خطی از فصل اول گزارش اسنوفال / شکل ۵. نمای خطی از فصل دوم گزارش اسنوفال (منبع: نگارندگان).



شکل ۶. نمای خطی از فصل سوم گزارش اسنوفال / شکل ۷. نمای خطی از فصل چهارم گزارش اسنوفال (منبع: نگارندگان).



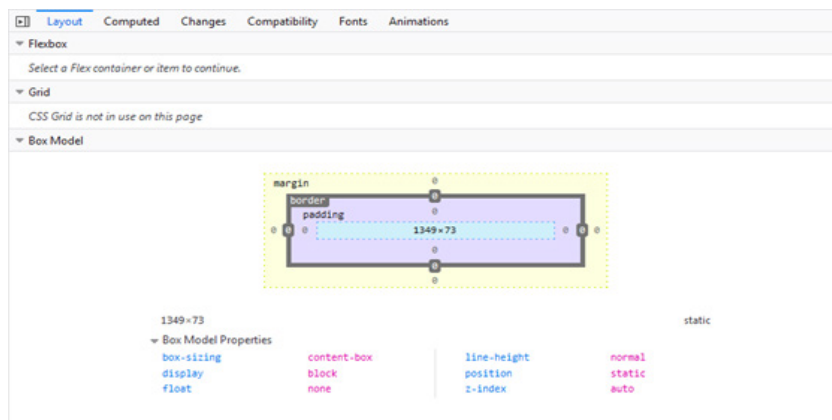
شکل ۸. نمای خطی از فصل پنجم گزارش اسنوفال / شکل ۹. نمای خطی از فصل ششم گزارش اسنوفال (منبع: نگارندگان).

این حال، وابستگی به ابعاد ثابت، باعث شده تا این گزارش در صفحه نمایش‌های با اندازه‌های مختلف به خوبی نمایش داده نشود. از دیگر ویژگی‌های بارز طراحی اسنوفال، استفاده از نوار منوهای شناور است که به کاربران امکان می‌دهد تا به راحتی بین بخش‌های مختلف گزارش جابجا شوند. همچنین، ترکیب مؤلفه‌های بصری مانند تصاویر، بلوک‌های متن و اجزای چندرسانه‌ای، به ایجاد یک تجربه بصری غنی و جذاب کمک کرده است. در مجموع، می‌توان گفت که طراحی اسنوفال از نظر بصری بسیار جذاب و منسجم است. اما عدم استفاده از یک سیستم شبکه‌بندی واکنش‌گرا، به عنوان یک ضعف اساسی در این طراحی محسوب می‌شود. برای بهبود طراحی این گزارش، پیشنهاد می‌شود که از یک سیستم شبکه‌بندی انعطاف‌پذیرتر استفاده شود که بتواند با تغییر اندازه صفحه نمایش سازگار شود. همچنین، استفاده از المان‌های تعاملی بیشتر، می‌تواند تجربه کاربری را بهبود بخشد. شکل‌های ۴ تا ۹ که در متن به آن‌ها اشاره شده، نقش مهمی در درک بهتر چارچوب و چیدمان عناصر در گزارش اسنوفال ایفا می‌کنند. اطلاعات بخش خطوط شبکه‌ای و چیدمان گزارش اسنوفال نیز در

در ادامه پژوهش به بررسی و تحلیل مؤلفه‌های دیداری تعاملی در گزارش اسنوفال پرداخته می‌شود:

تحلیل خطوط شبکه‌ای (گرید) و چیدمان گزارش اسنوفال

گزارش اسنوفال از یک سیستم شبکه‌بندی منظم و منسجم بهره برده است که در آن، متن اصلی در ستونی با عرض ثابت و حاشیه‌های مشخص قرار گرفته است. این رویکرد، در کنار استفاده بهینه از فضای سفید و ترکیب متعادل عناصر بصری، تجربه خواندن یکپارچه و جذابی را برای مخاطب فراهم می‌کند. با این حال، عدم استفاده از یک سیستم شبکه‌بندی واکنش‌گرا، محدودیت‌هایی را برای نمایش این گزارش در صفحه نمایش‌های مختلف، به ویژه دستگاه‌های همراه، ایجاد کرده است. تحلیل دقیق‌تر نشان می‌دهد که در طراحی اسنوفال، از یک گرید پایه با عرض ۱۳۴۹ پیکسل و ارتفاع ۴۵۸ پیکسل برای تصاویر و ویدیوهای تمام صفحه استفاده شده است. همچنین، گرید اصلی متن دارای ستونی با عرض ۶۲۲ پیکسل و حاشیه‌های مشخص است. این سیستم شبکه‌بندی، امکان ایجاد یک طراحی بصری منسجم و زیبا را فراهم کرده است. با



شکل ۱۰: برخی از جزئیات سیستم شبکه‌بندی و چیدمان گزارش اسنوفال، منبع: وب‌سایت نیویورک تایمز.

شکل شماره ۱۰ آورده شده است. با بررسی موشکافانه این شکل‌ها، می‌توان به تحلیل دقیق‌تری از طراحی این گزارش دست یافت.

تحلیل پالت رنگ در گزارش اسنوفال

پالت رنگ در گزارش اسنوفال به گونه‌ای هوشمندانه انتخاب شده تا ضمن انتقال دقیق حس و حال داستان، به تقویت روایت بصری نیز کمک کند. استفاده غالب از رنگ‌های سرد مانند سفید، آبی کبود و خاکستری، به خوبی حس سنگینی، سرما و تنهایی را که در حادثه بهمن گیر شدن وجود دارد، به مخاطب منتقل می‌کند. این انتخاب رنگی، علاوه بر ایجاد یک هماهنگی بصری، به عمق بخشیدن به تجربه خواننده نیز کمک کرده است.

تیم طراحی گزارش به طور محدودی از رنگ‌های گرم‌تر برای ایجاد کنتراست و تأکید بر نقاط خاص استفاده کرده‌اند. به عنوان مثال، استفاده از رنگ‌های گرم‌تر در بخش‌هایی که به هشدارها و روایت‌های شاهدان عینی اختصاص یافته، باعث شده تا این بخش‌ها از متن اصلی متمایز شده و توجه مخاطب را به خود جلب کنند. این انتخاب، علاوه بر ایجاد تنوع بصری، به تقویت جنبه‌های احساسی داستان نیز کمک کرده است. تخصیص فضای قابل توجهی به رنگ سفید در طراحی گزارش، یک انتخاب هوشمندانه دیگر است. رنگ سفید به عنوان نماد پاکی، سادگی و بی‌نهایت، به خوبی با موضوع بهمن و فضای سرد و برفی داستان همخوانی دارد. این انتخاب، علاوه بر ایجاد یک فضای آرام و مینیمالیستی، به تقویت حس تنهایی و انزوا در دل بهمن نیز کمک کرده است.

در مجموع، می‌توان گفت که پالت رنگ در گزارش اسنوفال به عنوان یک عنصر کلیدی در ایجاد یک

تجربه بصری غنی و منسجم عمل کرده است. انتخاب دقیق رنگ‌ها و استفاده بهینه از فضاهای سفید، به مخاطب کمک می‌کند تا به طور عمیق‌تری با داستان ارتباط برقرار کرده و در دنیای سرد و بی‌رحم بهمن فرو رود.

تحلیل تایپوگرافی در گزارش اسنوفال

گزارش اسنوفال با انتخاب هوشمندانه فونت‌ها و تنظیم دقیق اندازه‌ها و سبک‌های مختلف، به ایجاد یک سلسله مراتب بصری قوی و افزایش خوانایی متن کمک شایانی کرده است. استفاده از فونت‌های سریف مانند جورجیا و تایمز نیو رومن که به دلیل خوانایی بالا شناخته شده‌اند، در کنار تنظیم اندازه فونت بدنه روی ۱۵ پیکسل، تجربه خواندن روان و دلپذیری را برای مخاطب فراهم کرده است. همچنین، با استفاده از اندازه‌های بزرگ‌تر برای عناوین اصلی (۶۲ پیکسل) و فرعی (۲۷ پیکسل)، اهمیت هر بخش از متن به وضوح مشخص شده و خواننده به راحتی می‌تواند ساختار کلی گزارش را درک کند. این انتخاب دقیق فونت‌ها و اندازه‌ها، نه تنها به زیبایی بصری گزارش افزوده، بلکه به انتقال موثر اطلاعات نیز کمک کرده است.

تحلیل استفاده از رسانه‌های تعاملی در گزارش اسنوفال

گزارش اسنوفال با رویکردی نوآورانه و هوشمندانه از انواع مختلف رسانه‌های تعاملی، تجربه روایت‌گری

بی‌نظیری را برای مخاطب رقم زده است. استفاده از تصاویر با کیفیت بالا، ویدیوهای خیره‌کننده، گرافیک‌های تعاملی و متحرک‌سازی‌ها به این گزارش عمق و جذابیت بصری بخشیده و مخاطب را به دل داستان کشانده است. ویدیوهای تمام‌صفحه آغازین هر فصل، با ایجاد یک فضای غوطه‌ورکننده، مخاطب را برای ورود به دنیای داستان آماده می‌سازد. تصاویر اول شخص ثبت شده توسط دوربین‌های نصب شده بر روی کلاه اسکی‌بازان، حس حضور و مشارکت مستقیم را در مخاطب برمی‌انگیزد و او را به قلب حادثه می‌برد. همچنین، استفاده از تصاویر افراد درگیر در بهمن در میان متن داستان، به شخصی‌سازی روایت کمک کرده و همدلی مخاطب را برمی‌انگیزد. علاوه بر تصاویر و ویدیوها، گرافیک‌های تعاملی مانند نقشه‌های تعاملی و جدول‌های زمانی، به درک بهتر مخاطب از رویدادهای منتهی به بهمن کمک شایانی کرده‌اند. این عناصر تعاملی، با ارائه اطلاعات به صورت بصری و جذاب، روند داستان‌سرایی را پویاتر کرده و به مخاطب اجازه می‌دهد تا به طور فعال درگیر روایت شود. در مجموع گزارش اسنوفال با استفاده از ترکیبی هوشمندانه از رسانه‌های تعاملی، موفق به ایجاد یک تجربه روایت‌گری غنی و چندحسی شده است. این گزارش نشان می‌دهد که چگونه می‌توان با استفاده از فناوری، داستان‌ها را به روشی جذاب‌تر و موثرتر روایت کرد. شکل‌های (۳ تا ۹)

تحلیل ساختار تعاملی در گزارش اسنوفال

گزارش اسنوفال با بهره‌گیری از یک ساختار تعاملی نوآورانه، تجربه خواندن را به سطحی کاملاً جدید ارتقا داده است. استفاده از پیمایش عمودی و عناصر تعاملی، امکان کنترل بیشتر کاربر بر روند روایت را فراهم و دسترسی به اطلاعات را آسان‌تر کرده است. تکنیک پیمایش عمقی، با ایجاد عمق بین تصاویر پس‌زمینه و پیش‌زمینه، به تصور عمق و حجم کمک کرده و مخاطب را به طور عمیق‌تری در داستان غرق می‌کند. این رویکرد نوآورانه نه تنها اطلاعات را به صورت جذاب و قابل فهم منتقل می‌کند، بلکه به ایجاد یک ارتباط عمیق بین مخاطب و داستان کمک کرده و استandarدهای جدیدی را در حوزه روایت‌گری دیجیتال تعریف می‌کند. ساختار تعاملی در این گزارش با ارائه تجربه‌ای غنی‌تر و شخصی‌تر برای مخاطب، تحولی در روایت‌گری دیجیتال ایجاد کرده است. این ساختار با افزایش تعامل کاربر، بهبود درک مفاهیم پیچیده، ارتقای تجربه کاربری، نوآوری در روایت‌گری و انعطاف‌پذیری در ارائه اطلاعات، به یک استاندارد

جدید در این حوزه تبدیل شده است. با دادن کنترل بیشتر به کاربر، این ساختار به مخاطب اجازه می‌دهد تا به طور فعال در داستان مشارکت کند و تجربه‌ای ماندگارتر داشته باشد. همچنین، استفاده از عناصر بصری و تعاملی به ویژه در موضوعاتی مانند رویدادهای طبیعی، درک بهتر مفاهیم را تسهیل می‌کند. در کنار مزایای فراوان، ساختار تعاملی نیز با چالش‌هایی همراه است. نیاز به سخت‌افزار و نرم‌افزار مناسب، افزایش زمان بارگذاری صفحات و احتمال سردرگمی کاربران از جمله این چالش‌ها هستند. همچنین، تولید یک گزارش تعاملی به زمان و هزینه بیشتری نسبت به گزارش‌های سنتی نیاز دارد.

بحث

در طول تاریخ، روش‌های مختلفی برای روایت اخبار و اطلاعات به کار گرفته شده است. از روایت متنی سنتی گرفته تا فناوری‌های نوین مانند اینفوگرافیک‌ها، ویدیوهای تعاملی و داستان‌سرایی پیمایشی که هر کدام ویژگی‌ها و محدودیت‌های خاص خود را دارند. روایت متنی، با ارائه اطلاعات به صورت نوشتاری، قادر است عمق و پیچیدگی بیشتری را به داستان ببخشد. با این حال، حجم بالای متن ممکن است برای مخاطبان خسته‌کننده باشد و جذابیت اولیه را کاهش دهد. اینفوگرافیک‌های ثابت - که عموماً در وبسایت‌های خبری ایرانی مورد استفاده قرار گرفته‌اند - نیز در نمایش داده‌ها و آمار به صورت بصری بسیار مؤثر هستند، اما قابلیت تعامل و انعطاف‌پذیری کمتری دارند. ویدیوهای تعاملی، با ایجاد تجربه کاربری شخصی‌سازی شده، جذابیت بالایی دارند؛ اما اغلب در یک مسیر از پیش تعیین شده حرکت می‌کنند و آزادی عمل مخاطب را محدود می‌کنند. یکی از ویژگی‌های تعیین‌کننده روایت‌های تعاملی، توانمندسازی کاربران است. مخاطبان می‌توانند انتخاب‌هایی داشته باشند که بر خط داستان، توسعه شخصیت و تجربه کلی آن تأثیر بگذارد. این تعامل باعث ایجاد حس عاملیت می‌شود و در نتیجه مخاطب احساس می‌کند بخشی جدایی‌ناپذیر از داستان است (اتحاد محکم، ۱۴۰۱: ۲۳). در داستان‌سرایی پیمایشی نیز مخاطب به طور فعال در روند روایت مشارکت دارد و می‌تواند با انتخاب مسیرهای مختلف، داستان را دنبال کند. این ویژگی، احساس مالکیت و تعلق خاطر را در مخاطب تقویت کرده و به طور قابل توجهی بر ماندگاری پیام تأثیر می‌گذارد. تیم نیویورک تایمز طی مصاحبه‌ای اذعان داشت که برای سنجش موفقیت این پروژه، از ترکیبی از معیارهای کمی و کیفی استفاده شده

است. این معیارها شامل ترافیک وبسایت، تعاملات در شبکه‌های اجتماعی، بازخورد مخاطبان، تأثیر بر صنعت روزنامه‌نگاری و درس‌های آموخته شده توسط تیم بود. مجموع این تحلیل‌ها موقعیت برتر گزارش اسنوفال را آشکار ساخت، بینش ارزشمندی را در مورد روند تأثیرگذاری آن در اختیار تیم قرار داد و زمینه را برای بهبود در پروژه‌های آتی فراهم کرد. اسنوفال به عنوان یک قطعه روزنامه‌نگاری تعاملی پیشگامانه، قدرت داستان‌سرایی چندرسانه‌ای را به نمایش گذاشت و الهام‌بخش بسیاری از سازمان‌های خبری شد. رویکرد نوآورانه این پروژه و توانایی آن در ایجاد تعامل عمیق با مخاطبان، استاندارد جدیدی را در روزنامه‌نگاری چندرسانه‌ای تعریف کرد (Duennes and others, 2013).

اگرچه هر یک از روش‌های روایی مزایای خاص خود را دارند و در شرایط مناسب کارایی بالایی از خود نشان می‌دهند، اما داستان‌سرایی پیمایشی به عنوان یک مکمل قدرتمند، توانایی بی‌نظیری در حفظ توجه مخاطب دارد. این روش، با بهره‌گیری از تعاملات پویا و تصاویر متحرک، مخاطبان را به طور فعال درگیر داستان کرده و حس مشارکت را در آن‌ها تقویت می‌کند. بنابراین پژوهش حاضر با پرداختن موشکافانه به شیوه‌های داستان‌سرایی در این گزارش سعی بر شناسایی نقاط قوت آن و الگوبرداری برای پیاده‌سازی در وبسایت‌های خبری ایرانی داشته است.

نتیجه‌گیری

گزارش «اسنوفال» با بهره‌گیری هوشمندانه از عناصر بصری نظیر رنگ‌ها، تایپوگرافی و رسانه‌های تعاملی، استانداردهای جدیدی در روزنامه‌نگاری دیجیتال ایجاد کرده است. این گزارش با ایجاد تعاملات پویا از طریق عناصر تعاملی و تکنیک‌های نوآورانه مانند پیمایش عمقی، تجربه خواندن را به سطحی کاملاً جدید ارتقا داده است. ترکیب این عناصر بصری با روایت متنی، به گزارش اسنوفال اجازه داده تا اطلاعات پیچیده را به شیوه‌ای جذاب‌تر و قابل فهم‌تر به مخاطبان منتقل کند و در نتیجه، درگیری بیشتر مخاطب و بهبود درک مفاهیم را به همراه داشته است. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی و مبتنی بر داده، به ویژه داستان‌سرایی پیمایشی، پتانسیل تحول‌آفرینی در حوزه روزنامه‌نگاری دیجیتال دارند. با بهره‌گیری از این روش‌ها، روزنامه‌نگاران می‌توانند فراتر از ارائه ساده اخبار عمل کرده و تجربیاتی غنی و

شخصی‌سازی شده برای مخاطبان خود ایجاد کنند. این امر نه تنها به افزایش تعامل مخاطبان با اخبار منجر می‌شود، بلکه به اعتمادسازی و تقویت اعتبار رسانه‌ها نیز کمک شایانی خواهد کرد. همچنین، با استفاده از داستان‌سرایی پیمایشی، روزنامه‌نگاران می‌توانند روایت‌های پیچیده و چند وجهی را به شکلی جذاب و قابل فهم برای مخاطبان عام ارائه دهند. بر طبق یافته‌های این پژوهش، آینده روزنامه‌نگاری دیجیتال به سمت روایت‌های تعاملی و مبتنی بر داده حرکت خواهد کرد و روزنامه‌نگاران باید خود را برای این تحول آماده کنند. با استفاده از روش‌های تعاملی، روزنامه‌نگاری قابلیت تبدیل شدن به تجربه‌ای جذاب و شخصی‌سازی شده را دارد که در آن مخاطبان نه تنها به عنوان مصرف‌کننده، بلکه به عنوان مشارکت‌کننده در تولید محتوا ایفای نقش می‌کنند. این امر به روزنامه‌نگاران اجازه می‌دهد تا ارتباط عمیق‌تری با مخاطبان خود برقرار کرده و به نیازهای آن‌ها پاسخگو باشند. همچنین، با استفاده از داده‌های جمع‌آوری شده از تعامل مخاطبان با روایت‌های تعاملی، روزنامه‌نگاران می‌توانند درک بهتری از علایق و ترجیحات مخاطبان خود کسب کرده و محتواهای هدفمندتری تولید کنند. در دنیایی که حجم عظیمی از اطلاعات در دسترس است، جلب توجه مخاطبان و ایجاد تفاوت در ارائه اخبار از اهمیت بالایی برخوردار است. در این راستا روایت‌های تعاملی از جمله داستان‌سرایی پیمایشی با ایجاد تجربیات غنی و جذاب، کمک شایانی به حوزه روزنامه‌نگاری کرده تا با چالش‌های عصر اطلاعات مقابله کند و در میان انبوه اطلاعات، صدای خود را بهتر به مخاطب برساند. با پیشرفت فناوری‌های نوین، آینده داستان‌سرایی پیمایشی نیز بسیار روشن به نظر می‌رسد. فناوری‌هایی مانند واقعیت مجازی (VR)، واقعیت افزوده (AR) و هوش مصنوعی (AI) می‌توانند به طور چشمگیری تجربه روایت‌های تعاملی را غنی‌تر کنند. به عنوان مثال، با استفاده از قابلیت واقعیت مجازی، مخاطبان می‌توانند خود را در دل اخبار تصور کرده و به صورت ۳۶۰ درجه، وقایع را مشاهده کنند. همچنین، هوش مصنوعی می‌تواند به شخصی‌سازی کردن بیشتر روایت‌ها و ایجاد تجربیات منحصر به فرد برای هر مخاطب کمک کند. هوش مصنوعی در تولید محتوای متنی، ایجاد شخصیت‌های مجازی و حتی ساخت جهان‌های مجازی برای داستان‌سرایی کاربرد کلیدی دارد. این فناوری می‌تواند به روزنامه‌نگاران کمک کند تا روایت‌های پیچیده و داده‌محور را به شکلی جذاب و بهینه‌تر به مخاطبان ارائه دهند. با این حال، گسترش

Narrative Techniques in Snow Fall

- 10 Pere Freixa
- 11 Snow Fall y A Short History of the Highrise: dos modelos de comunicación audiovisual interactiva del New York Times
- 12 David Dowling
- 13 Travis Vogan
- 14 Can we “Snowfall” this?
- 15 ESPN: Entertainment and Sports Programming Network
- 16 Sports Illustrated
- 17 Susan Jacobson
- 18 Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008
- 19 The digital animation of literary journalism
- 20 Svetlana Simakova
- 21 Infographic as a visual language
- 22 Renée Van Der Nat
- 23 Snow Fall in de polder, Interactieve multimediale journalistieke producties in Nederland
- 24 Jason Paul Michel
- 25 Marcus Ladd
- 26 “Snow Fall”-ing Special Collections
- 27 John Scanlan
- 28 Grid and Layout
- 29 color
- 30 Parallax scrolling
- 31 Peabody
- 32 Pulitzer
- 33 Tunnel Creek
34. To The Peak
- 35 Stevens Pass
- 36 Descent Begins
- 37 Blur Of White
- 38 Discovery
- 39 Word Spreads

داستان‌سرایی پیمایشی با چالش‌هایی نیز همراه است. یکی از مهم‌ترین چالش‌ها، هزینه بالای تولید محتواهای تعاملی است. طراحی و توسعه یک تجربه تعاملی پیچیده، نیازمند تخصص‌ها و منابع مالی قابل توجهی است. اطمینان از سازگاری این نوع محتوا با دستگاه‌های مختلف و مرورگرها نیز یک چالش فنی محسوب می‌شود. علاوه بر این، اندازه‌گیری اثربخشی داستان‌سرایی پیمایشی و ارزیابی دقیق بازخورد مخاطبان، همچنان یک حوزه تحقیقاتی فعال است که انتظار می‌رود این خلأ پژوهشی در مطالعات آینده، مورد تحقیق و بررسی قرار گیرد. در مجموع، گزارش اسنوفال با رویکردی نوآورانه و تبیین استاندارد جدید در حوزه روزنامه‌نگاری دیجیتال با بهره‌گیری هوشمندانه از عناصر بصری و تعاملی، تجربه‌ای غنی و شخصی‌سازی شده را برای مخاطب فراهم کرده است. با توجه به توفیق اسنوفال در جذب و تسخیر مخاطب، آینده روزنامه‌نگاری دیجیتال به سمت روایت‌های تعاملی و مبتنی بر داده حرکت می‌کند. با استفاده از این رویکرد، روزنامه‌نگاران می‌توانند ارتباط عمیق‌تری با مخاطبان برقرار کرده و به نیازهای آن‌ها پاسخگو باشند. همچنین، این رویکرد می‌تواند به افزایش اعتماد و اعتبار رسانه‌ها کمک کند. شایسته است که خبرگزاری‌های ایرانی نیز با مطالعه و سرمایه‌گذاری بر آموزش، بهره‌گیری از ابزارهای نوین و همکاری با متخصصان مختلف، در این تحول پیشرو باشند و جایگاه ویژه‌ای در عرصه روزنامه‌نگاری دیجیتال کسب کنند.

پی‌نوشت

- 1 Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek
- 2 Edward Segel
- 3 effrey Heer
- 4 Narrative Visualization: Telling Stories with Data
- 5 John Branch
- 6 Sara Bahr
- 7 Snowfall at 10: How it changed journalism
- 8 Kobie van Krieken
- 9 Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring

منابع

• اتحاد محکم، سحر (۱۴۰۱)، *ساختار روایت در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی به مثابه هنر*، پژوهشنامه گرافیک نقاشی، دوره ۵، شماره ۹، صفحات ۲۰-۳۵. DOI: 10.22051/PGR.2023.41606.1178

• کلاه کج، منصور. (۱۴۰۱). *تحلیل بسامدی رنگ ایران در پوستره‌های گرافیک با موضوع ایران*. پیکره. 11(27). DOI:10.22055/pyk.2022.17614 . ۴۸-۶۵

References

- Barbatsis, G., & Moriarty, S. (2000). *Strawberry fields forever*. The 14th Annual Visual Communication Conference, Chico Hot Springs, MT
- Branch, John (2012) *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*. The NewYork Times. Retrieved March 31 , 2024 from <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/>
- Bahr, Sarah (2022) Snowfall at 10: *How it changed journalism*, NewYork Times
- Dowling, David; Vogan ,Travis (2014) *Can we “snowfall” this?*, Digital Journalism, <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.930250>
- Duennes, Steve; Kissane, Erin; Kueneman, Andrew; Myint, Jacky; Roberts, Graham; & Spangler, Catherine (2013), *How We Made Snow Fall: A Q&A with the New York Times team*. Source: An OpenNews Project. Retrieved September 2, 2024, from, <https://source.opennews.org/articles/how-we-made-snow-fall/>
- Ettehadmohkam, S. (2023). Narrative Structure in Interactive Computer Games as Art. *Journal of Graphic Arts and Painting*, 5(9), 20-35. doi: 10.22051/pgr.2023.41606.1178, (Text in Persian).
- Ghosh, Mainak; Sanjib, Nag; Roy, Satyaki (2015) *Evolving Methodology for Visual Perception of Urban Place: Urban Competitiveness of Kolkata in Context to Smart City*, Journal Of School Of Planning And Architecture, Spandrel, 90-102, ISSUE 11, ISSN: 22314601
- Kolahkaj, M. (2022). Frequency Analysis of Iranian Colors in Graphic Posters with the Theme of Iran. *Paykareh*, 11(27), 48-65. doi: 10.22055/pyk.2022.17614, (Text in Persian).
- Jacobson, Susan (2012) *Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000-2008*. New Media Society, 14(5), 867-885.
- Jacobson, Susan; Marino, Jacqueline; Gutsche, Robert E. (2015) *The digital animation of literary journalism*, School of Journalism and Mass Communication, Florida International University, 1-20, <https://doi.org/10.1177/1464884914568079>
- Lupton, Ellen; Phillips ,Jennifer (2015) *Graphic Design The New Basics, Princeton Architectural Press*, New York and Maryland Institute College of Art, Baltimore, second edition.
- Simakova, S. (2019) Infographic As A Visual Language. In Z. Marina Viktorovna (Ed.) *Journalistic Text in a New Technological Environment: Achievements and Problems*, vol 66. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 53-63). Future Academy. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.08.02.7>
- Paul Michel, Jason; Ladd, Marcus (2015) *“Snow Fall”-ing Special Collections*, Miami University Libraries, Oxford, Ohio, USA, Journal of Web Librarianship, 9:121–131, Published with license by Taylor & Francis, ISSN: 1932-2909 print / 1932-2917 online, <https://doi.org/10.1080/19322909.2015.1044689>
- Pere,Freixa; Sora Domenjó, Carles Soler-Adillon, Joan Ribas, Joan IgnasiTextual & Visual Media. revista de la Sociedad Española de Periodística Núm (2014) *Snow Fall y A Short History of the Highrise: dos modelos de comunicación audiovisual interactiva del New York Times* . 7 Pág. 185-206Us estibeatis nonsequ osapiti atiat.Oloriorum id et aspis utectur

- Segel, Edward ; Heer, Jeffrey (2010) *Narrative Visualization: Telling Stories with Data*. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 16, 6 (2010), 1139–1148. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2010.179>
- Seyser, Doris; Zeiller, Michael (2018) *Scrollytelling – An Analysis of Visual Storytelling in Online Journalism*. In 2018 22nd International Conference Information Visualisation (IV). IEEE, Fisciano, Italy, 401- 406. <https://doi.org/10.1109/iV.2018.00075>
- Scanlan, J. (2015). *Navigating the new narrative: A case study of “Snow Fall”* (Master’s thesis). University of Missouri–Columbia. <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.930250>
- Staff of The Morning, (2023) *Innovative storytelling from 2023*, Retrieved March 31 , 2024 from <https://www.nytimes.com/2023/12/27/briefing/innovative-storytelling-from-2023.html?searchResultPosition=8>
- Shander Bill (2020) *The Past, Present, and Future of Scrollytelling*. Nightingale (25 Aug 2020). Retrieved April 15, 2023 from <https://nightingaledvs.com/thepast-present-and-future-of-scrollytelling/>
- Smith, K., Moriarty, S., Barbatsis, G., & Kenney, K. (2005). *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media*. Lawrence Erlbaum Associates, 1st edition, London
- Tjärnhage, Anja ; Söderström, Ulrik ; Norberg, Ole; Andersson, Mattias; Mejtoft, Thomas (2023) *The Impact of Scrollytelling on the Reading Experience of Long-Form Journalism In European Conference in Cognitive Ergonomics (ECCE '23)*, September 19–22, 2023, Swansea, United Kingdom. ACM, New York, NY, USA, 9 pages. <https://doi.org/10.1145/3605655.3605683>
- Wood, David (2014) *Basics Interactive Design: Interface Design: An introduction to visual communication in UI design*, British Library Cataloguing-in-Publication Data, A catalogue record for this book is available from the British Library. Includes bibliographical references and index. ISBN 978-2-940411-99-3 (alk. paper) – ISBN 978-2-940447-57-2
- Van Der Nat, Renée ; Bakker, Piet ; Müller, Eggo (2021) *Snow Fall in de polder, Interactieve multimediale journalistieke producties in Nederland*, VOL. 49, NO. 2, 100-126, <https://doi.org/10.5117/TVC2021.2.002.NAT>
- Van Krieken, Kobie (2018) *Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring Narrative Techniques in Snow Fall*, Centre for Language Studies, Radboud University, 6525 HP Nijmegen, The Netherlands, 1-14, <https://doi.org/10.3390/info9050123>
- Barbatsis, G., & Moriarty, S. (2000). Strawberry fields forever. *The 14th Annual Visual Communication Conference*, Chico Hot Springs, MT.
- Simakova, S. (2019) *Infographic As A Visual Language*. In Z. Marina Viktorovna (Ed.) Journalistic Text in a New Technological Environment: Achievements and Problems, vol 66. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 53-63). Future Academy. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.08.02.7>
- Van Der Nat, Renée ; Bakker, Piet ; Müller, Eggo (2021) *Snow Fall in de polder, Interactieve multimediale journalistieke producties in Nederland*, VOL. 49, NO. 2, 100-126, <https://doi.org/10.5117/TVC2021.2.002.NAT>

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۸۷-۱۰۴)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

توجه به موضوع داستان انتخاب می‌شود که در کتاب‌های مورد بررسی با توجه به موضوع داستان که ظلم بر زنان است؛ این منابع الهام شامل هنر پیکرنگاری درباری و هنر قاجار است که خود یادآور دورانی خفقان‌آور برای زنان در تاریخ ایران است.

کلیدواژه‌ها: تصویرسازی، کتاب تصویری، کتاب کودک، ادبیات کهن، بازنویسی، بازآفرینی، هزارویک‌شب

* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان: «مطالعه گرایش‌های بومی‌سازی در تصویرگری: مطالعه موردی کتاب‌های تصویری هزارویک‌شب برای مخاطب کودک ۱۳۵۷-۱۴۰۰» است.

نغمه خاوری‌نژاد

کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.
ngh.khnd@gmail.com

علی بوذری

استادیار گروه ارتباط تصویری و تصویرسازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران. نویسنده مسئول.
a.boozari@art.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۲-۳۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۱-۱۶

1-DOI: 10.22051/pgr.2025.47112.1263

کتاب‌های تصویری هزار و یک‌شب، بستری برای گفتگوی سنت‌های تصویری: مطالعه موردی کتاب‌های تصویری شهرزاد و عروس قصه‌گو*

امروزه کتاب‌های تصویری بی‌شماری با موضوع افسانه‌ها و ادبیات کهن برای کودکان و نوجوانان بازنویسی می‌شود تا آنان را به هویت خویش پیوند دهد و از جمله افسانه‌هایی که بسیار مورد توجه نویسندگان کودک بوده‌است، هزارویک‌شب است. دلیل آن تنوع داستان‌ها و حضور موجودات تخیلی و افسانه‌ای و هم‌چنین فضایی وهم‌آلود و فانتزی این داستان‌هاست. بسیاری از این کتاب‌ها دارای تصاویری هستند که با الهام و اقتباس از هنرهای سنتی و کهن ایران در راستای رسیدن به این فضای بومی خلق شده‌اند.

پژوهش حاضر که از منظر هدف کاربردی و از منظر ماهیت داده‌ها در زمره پژوهش‌های کیفی تلقی می‌شود، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی انجام شده است. این پژوهش از طریق بررسی ساختار بصری در کتاب‌های تصویری هزارویک‌شب، در پی پاسخ به این پرسش است که تصویرگران ایرانی برای رسیدن به فضاهای بومی از چه مولفه‌های ساختاری استفاده کرده‌اند؟ جامعه آماری پژوهش حاضر تمامی کتاب‌های تصویری با موضوع داستان‌های هزارویک‌شب در بازه زمانی ۱۳۴۰ تا ۱۴۰۰ در ایران (۱۰۳ عنوان) است که در این میان دو کتاب، یعنی عروس قصه‌گو و شهرزاد، به عنوان نمونه‌های شاخص که می‌تواند معرف سبک و نگرش غالب باشد، مورد بررسی قرار گرفته است.

نتایج حاصل از بررسی و تحلیل نمونه‌ها نشان می‌دهد که حضور عناصر بومی در تصویرگری از طریق الهام و استفاده از هنر دوره یا دوره‌های مختلف هنری ایران به صورت تلفیقی صورت می‌گیرد و تصویرگر گاه از طریق شخصیت‌پردازی و ترکیب‌بندی و فضاسازی، این فضای بومی را خلق می‌کند. گاه این منابع الهام به طور همدمند و با

مقدمه

ممکن ویژگی‌های بومی و ملی را در تصاویر خود منعکس می‌کنند. معیارهای انتخاب این دو کتاب شامل مواردی همچون استفاده از عناصر فرهنگی و ملی، شیوه‌های تصویرگری متناسب با هویت ایرانی و تطابق با سبک‌های سنتی بوده است. انتخاب این دو کتاب به منظور ارائه تحلیل عمیق‌تر از نحوه بازنمایی سنت‌های تصویری بومی در کتاب‌های تصویری هزارویک‌شب انجام شده است. این تحلیل به بررسی و مقایسه جزئیات تصویری هر کتاب، ارتباط آن‌ها با فرهنگ ملی و تأثیر آن بر مخاطب کودک می‌پردازد. هدف اصلی پژوهش، از طریق بررسی ساختار بصری، در پی تبیین گونه‌های مختلف بومی‌سازی در تصاویر این کتاب‌هاست تا نشان دهد چگونه این عناصر به تقویت هویت ملی و فرهنگی در کتاب‌های تصویری هزارویک‌شب کمک کرده‌اند. پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش است که تصویرگران ایرانی برای رسیدن به فضاهای بومی از چه مولفه‌های ساختاری استفاده کرده‌اند؟ و چه دوره‌های هنر ایران و به چه دلیل مورد توجه آنها قرار گرفته است؟

در این مقاله ابتدا به بررسی بازنویسی‌ها و تاریخچه هزارویک‌شب در ایران پرداخته می‌شود و سپس چستی کتاب‌های تصویری و ورود عناصر بومی به تصویرگری این کتاب‌ها مطرح می‌شوند. در بخش تحلیل تصاویر کتاب تصویری عروس قصه‌گو و شهرزاد بر اساس منابع الهام هنرمند در رسیدن به فضای بومی بررسی خواهند شد. در بخش نتیجه با بازگشت به پرسش پژوهش و بر اساس تحلیل تصاویر، به شیوه‌های بومی‌سازی و منبع الهام تصویرگران ایرانی برای رسیدن به فضای بومی پرداخته خواهد شد.

پیشینه پژوهش

پایور (۱۳۸۰) در کتاب خود با عنوان «شیخ در بوته، به طور اجمالی به هزارویک‌شب» پرداخته و انواع بازنویسی و بازآفرینی را معرفی کرده و هرکدام از آنها را به روشنی شرح داده و با ذکر نمونه‌هایی مساله را روشن کرده‌است. از نظر وی بازنویسی یا بازآفرینی داستان‌های هزارویک‌شب اصول خاص خود را دارد و رعایت نکردن این اصول به روح اثر آسیب می‌رساند. جمال‌الدین اکرمی (۱۳۸۳) در مقاله خود تحت عنوان «حضور عناصر بومی در تصویرگری» به بررسی و دسته‌بندی عناصر بیرونی و درونی بومی در تصویرگری کودک پرداخته‌است.

در سال‌های اخیر، یکی از رویکردهای مهم در ادبیات کودک و نوجوان، بازگشت به ادبیات کهن و افسانه‌های هر فرهنگ و بازنویسی آن‌ها به شکلی است که با دغدغه‌های معاصر کودکان همخوانی داشته باشد. این تلاش‌ها به ویژه در کشورهایی که به دنبال احیای فرهنگ و هویت خود هستند، مورد توجه بیشتری قرار گرفته است. همراه با ورود مفاهیم ملی و مذهبی به ادبیات کودک، تصویرگری کتاب‌های کودک در ایران نیز تغییراتی را تجربه کرده است. استفاده از عناصر بومی، ملی و مذهبی در تصاویر این کتاب‌ها نشان‌دهنده علاقه تصویرگران به فرهنگ و باورهای سرزمین خود است. ادبیات کهن، علاوه بر این که کودک را با ریشه‌های فرهنگی آشنا می‌کند، به شناخت بهتر هویت ملی او کمک کرده و او را به گذشته تاریخی سرزمینش پیوند می‌دهد. از این رو، حضور عناصر بومی در تصویرگری این داستان‌ها، شناخت هویت از طریق تصاویر را تقویت می‌کند.

یکی از داستان‌هایی که امروزه بسیار مورد استقبال نویسندگان کودک و نوجوان برای بازنویسی است، هزارویک‌شب است. این کتاب به دلیل دربر داشتن مفاهیم متنوع و افسانه‌های جادویی، طی سال‌های گذشته برای مخاطب کودک و نوجوان بسیار بازنویسی شده است. هزارویک‌شب مجموعه‌ای از داستان‌های شفاهی است که در سرزمین‌های هند، ایران و جهان عرب در قالب یک داستان گردآوری شده است. علی‌رغم دارا بودن ریشه‌های ایرانی در این کتاب، تصاویر خلق شده برای هزارویک‌شب به ندرت دارای نشانه‌های بومی هنر ایرانی هستند و اغلب با نشانه‌های عربی و عثمانی تصویر می‌شوند. همین امر سبب نگرش پژوهش حاضر شد تا مولفه‌های ساختاری بومی‌سازی توسط تصویرگران ایرانی در تصویرگری کتاب‌های بازنویسی شده هزارویک‌شب و منبع الهام آنان در این راه بررسی شود.

این مقاله بر اساس بررسی ۱۰۳ بازنویسی مصور و تصویری شکل گرفته که با توجه به گستردگی جامعه آماری و تفاوت‌های موجود در بازنمایی‌های تصویری این داستان‌ها، نمونه‌گیری به صورت هدفمند انجام شده است. از این رو، دو کتاب، یعنی کتاب عروس قصه‌گو (۱۳۹۵) نوشته محمدکاظم مزینانی و تصویرگری علی‌رضا گلدوزیان و کتاب شهرزاد (۱۳۸۴) نوشته فریده خلعتبری با تصویرگری فرشید شفیعی، انتخاب شده‌اند که به بهترین شکل

نوجوان دهه‌های چهل و پنجاه شمسی در ایران با تکیه بر انگاره نوسنت‌گرایی، با بررسی کتاب‌های تصویری دهه‌های مذکور، بهره‌گیری موارد زیر را نشان داده است: نوسنت‌گرایی تاریخی در کاربست عناصر و نقشمایه‌های هنر ایران دوران باستان و دوران اسلامی؛ نوسنت‌گرایی بومی‌گرا در دو گونه بومی‌گرایی آرمانگرا و بومی‌گرایی واقع‌گرا با کاربست عناصری از زندگی بومی؛ نوسنت‌گرایی مذهبی با کاربست نقاشی پیکر نمای واقع‌گرا، و نوسنت‌گرایی عرفان‌گرا با کاربست نقشمایه‌های هندسی و سنتی و پیکرزا.

این پیشینه نشان می‌دهد که پژوهش در خصوص تبیین مولفه‌های ساختاری مختلف بومی‌سازی در تصویرگری و بازنویسی‌های موجود از هزارویک‌شب کمتر صورت گرفته است. با این حال تا کنون عناصر بومی در کتاب‌های تصویری با موضوع هزارویک‌شب مورد بررسی قرار نگرفته‌اند. پژوهش حاضر، سعی دارد تا از طریق بررسی تصاویر این کتاب‌ها برخی از شیوه‌های مختلف بومی‌سازی توسط تصویرگران ایرانی در تصویرگری را بررسی کند.

روش پژوهش

این پژوهش از منظر هدف کاربردی و از منظر ماهیت داده‌ها کیفی تلقی می‌شود. مطالعات مورد نیاز از طریق منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی اخذ شده است. این پژوهش با روش توصیفی تحلیلی و با ابزار مشاهده و سیاهه واریسی به سرانجام رسیده است. جامعه آماری پژوهش حاضر تمامی کتاب‌های تصویری را در بر می‌گیرد که بر اساس داستان‌های هزارویک‌شب در بازه زمانی ۱۳۴۰ تا ۱۴۰۰ در ایران منتشر شده است. این پژوهش نشان می‌دهد که در این بازه زمانی ۱۰۳ عنوان کتاب تصویری با موضوع هزارویک‌شب منتشر شده است.^۱ نمونه‌های مورد بررسی بر اساس گرایش‌های مختلف بومی‌سازی که در این کتاب‌ها مورد استفاده قرار گرفته‌اند، از میان جامعه آماری انتخاب شده‌اند. این گرایش‌ها شامل استفاده از نقش‌مایه‌ها و عناصر تصویری، ویژگی‌های تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی، توجه به معماری و فضا سازی بومی و ویژگی‌های شخصیت‌سازی بومی و اقلیمی در تصاویر است. انتخاب این دو نمونه به دلایل مختلفی از منظر متن و تصویر و همچنین تصویرگران صورت گرفته است. این دو کتاب نمونه‌ای برجسته از نگاهی معاصر و چندلایه به هنرهای سنتی در کتاب‌های تصویری کودکان هستند. در هر دو اثر، از آثار هنری دوره قاجار، هنر چاپ سنگی و نگارگری به‌عنوان منابع الهام برای

مریم جلالی (۱۳۹۴) در کتاب خود تحت عنوان «شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان»: نگاهی نو به بازنویسی و بازآفرینی، شیوه‌های مختلف اقتباس و بازآفرینی از ادبیات کهن برای مخاطب کودک نوجوان و همچنین پیشینه اقتباس و بازآفرینی در ادبیات کودک را شرح داده است. وی همچنین در مقاله «اقتباس از هزارویک‌شب در ادبیات کودک و نوجوان» (۱۳۹۷)، به اقتباس‌های موجود از هزارویک‌شب پرداخته است و همچنین کتاب‌شناسی آثار اقتباسی از هزارویک‌شب برای مخاطب کودک و نوجوان را نیز ضمیمه مقاله کرده است.

عادل رفایی و پرینا شادقزویی (۱۳۹۶) در مقاله خود تحت عنوان «هویت‌گرایی فرهنگی در ادبیات کودک یا ورود عناصر بومی در تصویرگری (با تأکید بر آثار پرویز کلانتری)»، ورود عناصر بومی در تصویرگری کودکان در دهه ۴۰ را با تأکید بر آثار پرویز کلانتری، بومی‌گراترین هنرمند آن دهه، مورد بررسی قرار دادند.

لاله جهانبخش و حسن سلطانی (۱۴۰۰) در مقاله خود با عنوان «تأثیر عصر جهانی‌شدن در بازنمایی هویت ملی در تصویرگری‌های کتاب‌های داستانی تألیفی نوجوان در ایران»، به بررسی تأثیر جهانی‌شدن بر مضامین و تصاویر ۱۷۰ کتاب داستانی گروه نوجوان در نهمین دوسالانه کتاب برتر انجمن فرهنگی ناشران کتاب کودک و نوجوان (۱۳۹۶) پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که این کتاب‌ها، علاوه بر مؤلفه‌های هویت ملی در مضامین، در فرم و سبک تصویرگری‌ها نیز تحت تأثیر جریان‌های جهانی بوده‌اند. ویژگی‌هایی چون زاویه دید خاص، تأثیر از نقاشی غرب و استفاده از رنگ‌های دیجیتال از جمله تأثیرات جهانی‌شدن در تصویرگری‌ها بودند.

الهه سادات میرباباییان، سجاد باغبان ماهر و علی بوذری (۱۴۰۳) در مقاله‌ای با عنوان «تحولات اجتماعی دهه‌های چهل و پنجاه شمسی و شکل‌گیری روستاگرایی نوستالژیک در کتاب‌های کودک و نوجوان» به بررسی مولفه‌های زندگی روستایی در تصاویر کتب کودک و نوجوان می‌پردازد. یافته‌های این پژوهش حاضر حاکی از نوعی نوستالژی نسبت به سنت و به طور خاص روستا در دهه چهل و پنجاه شمسی به وجود آمد که در کتب کودک و نوجوان در قالب روستاگرایی نوستالژیک و آرمانی‌سازی زندگی روستایی پدیدار شده است. میرباباییان همچنین در رساله دکتری خود (۱۴۰۳) با عنوان «واکاوی مولفه‌های بصری تصویرگری کتاب‌های کودک و

نیز رواج پیدا کرد (پایور، ۱۳۷۹: ۴۷).

از آنجایی که بخش بزرگی از قصه‌های کودکان مربوط به ادبیات شفاهی و فولکلور است، پرکاربردترین نوع اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان نیز از این متون کهن، افسانه‌ها و فولکلورهاست. این قصه‌ها که از دل هنر شفاهی اجتماعات اولیه برآمده‌اند، بیان‌کننده اعتقادات، ارزش‌ها و هنجارهای اخلاقی به روش خیال‌انگیز (فانتزیک) و با تکیه بر زیبایی‌شناسی (استتیک)^۴ هستند. این قصه‌ها هنگام انتقال از نسلی به نسلی دیگر و از منطقه‌ای به منطقه‌ای دیگر با حفظ درون‌مایه اصلی و متناسب با شرایط زمان و مکان تغییر کرده‌اند (پولادی، ۱۳۸۴: ۲۱۵-۲۱۶). در بازنویسی ادبیات کهن برای کودکان و نوجوانان، نویسنده سعی دارد ایده اصلی پیش‌اثر را دوباره خلق کند و باعث کم شدن فاصله بین مخاطب با پیش‌اثر شود. در این حالت اقتباس‌کننده باید توان جسمی، روحی، عقلی و عاطفی مخاطب خود را بشناسد (جلالی، ۱۳۹۴: ۳۱). در میان انواع فولکلور، افسانه‌ها بسیار دارای محبوبیت هستند زیرا با زندگی مردم و تاریخ کشورها درآمیخته‌اند. افسانه‌ها تنها به دلیل ویژگی سرگرم‌کنندگی اهمیت ندارند، بلکه مهم‌ترین ویژگی این قصه‌ها انتقال بخش بزرگی از میراث فرهنگی به کودکان است که هیچ اثر ادبی و غیرادبی دیگری قادر به چنین انتقالی نیست. همچنین افسانه‌ها به دلیل داشتن جنبه خیال‌گرایانه، موجودات فراواقعی و حوادث اعجاب‌انگیز باعث پرورش قوه تخیل در کودکان و خلق دنیایی آزاد و رها برای آنان می‌شوند (قرل‌ایلاغ، ۱۳۸۳: ۱۴۱).

بازنویسی هزارویک‌شب برای مخاطب کودک و نوجوان

نخستین نمونه‌های ادبیات بازنویسی از افسانه‌ها و ادبیات کهن برای کودکان و نوجوانان در دوره پهلوی شکل گرفت. نخستین اقتباس‌ها از هزارویک‌شب برای کودکان و نوجوانان به عنوان حاجی لک لک (بنگاه رضانی، ۱۳۰۸ ش.) انجام شد. شمس‌الملوک مصاحب اقتباسی با عنوان قصه‌های برگزیده از هزارویک‌شب برای مخاطب کودک و نوجوان انجام داد که از طریق انتشارات بنگاه ترجمه و نشر منتشر شد (۱۳۳۷). مهدی آذرزیدی پنج افسانه جانوری هزارویک‌شب را در مجموعه قصه‌های خوب برای بچه‌های خوب برای کودکان بازنویسی کرد که از طریق انتشارات امیرکبیر منتشر شد (۱۳۴۴). زهرا خانلری بازنویسی داستان‌های هزارویک‌شب را برای

خلق آثار تصویرگری جدید استفاده شده، رویکردی که در سال‌های اخیر میان هنرمندان تصویرگر به وضوح دیده می‌شود.

علاوه بر این، هر دو تصویرگر این آثار از هنرمندان برجسته معاصر و نمایندگان دو نسل متفاوت هستند: شفیع، از تصویرگران دهه ۶۰ شمسی، و گلدوزیان، از تصویرگران دهه ۸۰ شمسی. هر دو هنرمند جوایز معتبری کسب کرده‌اند، از آن جمله می‌توان به جایزه تصویرگری براتیسلاوا، گلدوزیان، جایزه درخت طلای ۲۰۰۵ و شفیع، جایزه سیب طلای ۲۰۰۷، اشاره کرد. آنها کاندید جایزه هانس کریستین اندرسن، شفیع (۲۰۲۰) و گلدوزیان (۲۰۲۳ و ۲۰۲۵)، شده‌اند. از منظر متنی، این دو کتاب نیز اهمیت ویژه‌ای دارند، زیرا برخلاف بسیاری از بازنویسی‌های هزارویک‌شب، داستان اصلی کتاب یعنی حکایت «شهرزاد و شهریار» را در بر می‌گیرند. علاوه بر این، کتاب شهرزاد یکی از نخستین کتاب‌های بدون متن در ایران محسوب می‌شود که از این نظر شایان توجه و بررسی است.

مبانی نظری

بازنویسی ادبیات کهن برای کودکان و نوجوانان

ایجاد رابطه میان متون کهن و ادبیات امروزی، موضوعی است که همواره بسیار مورد توجه نویسندگان کودک و نوجوان قرار گرفته‌است. به اعتقاد وانوا^۵ اقتباس، الگویی خلاصه شده از یک اثر است که امکان آشنایی اولیه مخاطب را با آن می‌دهد و همچنین باعث صرفه‌جویی در وقت هنگام خواندن اثر^۶ را برای مخاطب ایجاد می‌کند (جلالی، ۱۳۹۴: ۵۱). در اقتباس، همه متن‌های مکتوب، مصور و فرهنگ شفاهی منقول، یک پیش‌اثر هستند. برای مثال یک نویسنده در مواجهه با یک تابلو نقاشی ممکن است داستانی کوتاه بنویسد، هنرمند دیگری آن را در قالب شعر بیاورد و هنرمندی دیگر نمایشنامه‌ای از آن خلق کند (همان: ۵۴). یکی از انواع اقتباس، بازنویسی و بازآفرینی است. در بازنویسی هنرمند دست به خلق اثری جدید می‌زند به طوری که تنها رگه‌هایی از پیش‌اثر دیده می‌شود و اثر جدید بسیار نو و تازه است (روزبه، ۱۳۹۷: ۲۵). باید اشاره کرد که در دوره‌های تاریخی حساس و آغاز فرهنگ و مناسبات جدید اجتماعی نقش بازآفرینی‌ها و بازنویسی‌ها بسیار مهم است، مثلاً در قرون وسطی و مکتب نئوکلاسیسیسم توجه به فرهنگ و هنر یونان و روم گسترش یافت و در نتیجه بازنویسی متون کهن

که نام‌هایی ایرانی هستند و ریشه ایرانی این کتاب را ثابت می‌کند (ستاری، ۱۳۶۸: ۵۳). نغمه ثمینی در کتاب عشق و شعبده اشاره می‌کند که *هزارویک‌شب* با این جمله آغاز می‌شود: «چنین گویند ملکی ز ملوک آل ساسان سلطان جزایر هند و چین بوده و دو پسر دلیر داشت که یکی را شهر باز و دیگری را شاه زمان می‌گفتند.» به این ترتیب جغرافیای داستان شامل منطقه وسیعی از شرق می‌شود و ایرانی و ساسانی بودن شخصیت‌ها نیز مشخص می‌شود (ثمینی، ۱۳۷۹: ۶۷).

در قرن هجدهم آنتوان گالان^۶، محقق فرانسوی، که در حال تحقیق بر روی سکه‌ها بود، متن عربی *هزارویک‌شب* را بر اساس نسخه خطی سه جلدی که در سوریه خریده بود و منابع دیگر به زبان فرانسوی ترجمه کرد و بدین ترتیب این کتاب در سال‌های ۱۷۰۴-۱۷۱۷م. به جهانیان معرفی شد. در حدود ۱۵۰ سال بعد از ترجمه فرانسوی گالان، این کتاب به دستور شاهزاده بهمن میرزا در سال ۱۲۵۱ق. (۱۲۲۲ش.) از روی نسخه بولاق مصری (چاپ ۱۸۳۵م.) توسط میرزا عبداللطیف طسوجی از عربی به فارسی ترجمه شد. اشعار این کتاب توسط شمس‌الشعرا، سروش اصفهانی از عربی به فارسی برگردانده شد. ترجمه کتاب در سال ۱۲۶۱ق. (۱۲۳۲ش.) تمام و توسط میرزا علی خوشنویس چاپ سنگی شد (بوذری، ۱۳۹۵: ۱۷).

خلاصه داستان چنین است: داستان اصلی *هزارویک‌شب* درباره دو برادر به نام‌های شهر باز و شاه زمان است که از زن‌های خود خیانت می‌بینند و شهر باز به وزیر اعظمش دستور می‌دهد هر روز دختری را برایش بیاورد که شب با او وصلت کند و سپیده‌دم او را بکشد. از آن روز به بعد وزیر هر روز دختری را در محضر شاه حاضر می‌کرد. وزیر دو دختر به نام‌های شهر زاد و دنیا زاد دارد که توانسته بود آن دو را از تیغ و خشم شاه در امان نگه دارد. شهر زاد به پدرش می‌گوید اندیشه‌ای در سر دارد و از پدرش می‌خواهد او را نزد سلطان ببرد. شهر زاد به سلطان می‌گوید اجازه دهد خواهرش دنیا زاد شب را در قصر نزد شهر زاد سپری کند. سپس در نیمه‌های شب دنیا زاد طبق قرار می‌کشد که خواهرش با او گذاشته بود به اتاق شاه می‌آید و به شهر زاد می‌گوید که خوابش نمی‌برد و شهر زاد برایش قصه بگوید. سلطان می‌پذیرد و شهر زاد قصه‌گویی را آغاز می‌کند. صبح فردا می‌رسد و داستان شهر زاد نیمه تمام می‌ماند، از این رو شهر باز ادامه نقل قصه و کشتن شهر زاد را به روز بعد موکول می‌کند. روز بعد هم به همین ترتیب پیش

مدارس انجام داد (۱۳۴۸). محمدعلی سپانلو کتاب سفرهای سندباد بازنویسی کرد که این کتاب با تصاویر با تصاویر علی‌اکبر صادقی در انتشار کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، به چاپ رسید (۱۳۵۴) (محمدی و قایینی، ۱۳۸۲: ۴۵۶). همچنین در سال‌های بعد از انقلاب، بیش از ۱۷۰ مورد اقتباسی از *هزارویک‌شب* برای مخاطب کودک و نوجوان بازنویسی شده که بیشتر این کتاب‌ها از اواسط دهه ۸۰ به بعد منتشر شده‌اند که از میان آن‌ها می‌توان به مجموعه ده جلدی قصه‌های *هزارویک‌شب* نوشته حسین فتاحی از قدیانی، کتاب‌های بنفشه (۱۳۹۲)، مجموعه دوازده جلدی *هزارویک‌شب* نوشته محمد کاظم مزینانی از منادی تربیت (۱۳۹۰) اشاره کرد. همچنین فریده خلعتبری نیز داستان اصلی *هزارویک‌شب* را با عنوان شهر زاد بازنویسی کرد که با تصویرگری فرشید شفییعی در انتشارات شب‌آویز به چاپ رسیده است (۱۳۸۴).

نگاهی به *هزارویک‌شب*

باید توجه داشت که داستان‌های *هزارویک‌شب* متعلق به یک سرزمین نبوده، بلکه به گفته تاریخ‌نگاران و مورخان، *هزارویک‌شب* مجموعه‌ای از داستان‌های شفاهی است که در قالب یک داستان در سرزمین‌های هند، ایران و جهان عرب گردآوری شده است. طبق گفته ابن ندیم و مسعودی کتابی به نام هزارافسان وجود داشته که مربوط به دوره هخامنشیان و ساسانیان است (بوذری، ۱۳۹۵: ۹). گفته می‌شود در حوالی قرن سوم هجری کتاب هزار افسان به عربی ترجمه شد و الف خرافه نام گرفت اما واژه خرافه که به معنی افسانه و جادو است و با تعلیمات اسلام همخوان نبود به این ترتیب الف خرافه به الف لیله یا هزار شب تغییر کرد و سپس به شکل الف لیله و لیله یا *هزارویک‌شب* در آمد (ثمینی، ۱۳۷۹: ۹). همچنین یری سیک^۵ در کتاب تاریخ ادبیات ایران به وجود عناصر ایرانی در *هزارویک‌شب* اشاره می‌کند. به عقیده او هسته اصلی داستان‌های *هزارویک‌شب* ایرانی است و از الگوی هزارافسان متعلق به سده‌های میانه که اثری کاملاً ایرانی بوده الهام گرفته شده است. وجود نام‌های فارسی (شهر زاد، شهریار، دنیا زاد) در روایت عربی این کتاب، نشان می‌دهد که این کتاب با نسخه فارسی نخستین آن (هزار افسان) نزدیکی دارد که احتمالاً مربوط به پیش از اسلام است (مارزلف، ۱۳۹۵: ۱۱۵ و ۱۱۶). ستاری نیز در این خصوص می‌گوید شخصیت‌های اصلی هر دو کتاب یکی هستند با نام‌های یکسان: شهریار، شهر زاد، دنیا زاد

می‌روند و شهرزاد تا هزارویک‌شب همچنان به قصه‌گویی ادامه می‌دهد شهرزاد امیدوار است که سحر و جادوی داستان‌ها روی شهریار اثر گذارد. در دنیای پهن‌آور هزارویک‌شب کلام خوش، همیشه به کمک انسان می‌آید و همه از کوچک و بزرگ با گفتن سخن و حکایتی از مه‌لکه و مرگ نجات پیدا می‌کنند. راز موفقیت شهرزاد نیز در قصه‌گویی اوست (مهندس‌پور، ۱۳۹۰: ۱۸۸).

کتاب‌های تصویری

تصویرگری کتاب تاریخچه و پیشینه‌ای کهن دارد و رد پای آن را می‌توان در اکثر تمدن‌های باستانی، طومارها و سرودهای مذهبی یافت. بعد از پیشرفت چاپ و تغییر نگرش نسبت به مفهوم کودکی، کتاب‌های ویژه کودکان و نوجوانان گسترش یافتند. تمامی کتاب‌های کودک و نوجوان که شامل تصویر هستند، کتاب مصور نامیده می‌شوند. در کتاب مصور جای متن بیشتر از تصویر است و در روایت داستان، تصویر نقش کمتری را ایفا می‌کند (ترهنده، ۱۳۹۷: ۳۴ و ۳۵). طبق تعریف دیگری در کتاب‌های مصور بار اصلی روایت داستان به عهده متن است و تصویر کامل‌کننده عناصر مختلف داستان به شمار می‌آید (اکرمی، ۱۳۸۹: ۳۰۱). حال وقتی تعداد صفحات کتاب و متن کم می‌شود و تصاویر به میزانی می‌رسند که متن را کنار می‌زند و یا در کنارش روایت داستان را بر عهده می‌گیرد و بخش زیادی از صفحات کتاب به تصویر اختصاص داده می‌شود، دیگر این کتاب یک کتاب مصور نیست بلکه به آن کتاب تصویری می‌گویند (ترهنده، ۱۳۹۷: ۳۶). کودکان خواندن را با تصویر آغاز می‌کنند و بعد کم‌کم به متن نیز روی می‌آورند، به همین دلیل تصویر را نمی‌توان از کتاب‌های کودکان جدا کرد. اگرچه بودن تصویر در داستان‌های نوجوانان محدود و وابسته به نیاز است، اما در کتاب کودکان هم‌چون متن و در مواردی بیشتر از متن در انتقال مفاهیم و اندیشه‌ها، حالت‌ها، احساسات و تخیلات نقش دارد. تعلق تصویر به دنیای کودکان، ضرورت استفاده از آن را به عنوان عامل مهم انتقال و ارتباط واجب و اجتناب‌ناپذیر می‌کند.

به گفته پیتر هانت^۷، دلیل همراهی تصویر در کتاب‌های کودک این است که زبان تصویر از زبان متن طبیعی‌تر است و ایجاد ارتباط توسط آن راحت‌تر صورت می‌گیرد و به کودک کمک می‌کند تا از متن برداشت درست‌تری داشته باشد (قزل‌ایاغ، ۱۳۸۳: ۶۶ و ۶۷). کتاب‌های تصویری در ایجاد علاقه به خواندن در کودکان بسیار نقش مهمی دارند و همچنین باعث جاری شدن تخیل

در کودکان می‌شوند. در این کتاب‌ها متن و تصویر به عنوان یک اثر هنری به طور برابر با مخاطب در ارتباطند و همان مقدار که تصویر واضح و گویاست، متن نیز حرف‌هایی برای گفتن دارد (لندی کووا، ۱۳۹۷: ۱۳ و ۱۴). کتاب‌های تصویری باعث شناساندن فرهنگ و ایده‌های موجود در آن به کودکان می‌شوند و به آنان نشان می‌دهند هویت و هدفشان چیست و در چه فرهنگی زندگی می‌کنند (ترهنده، ۱۳۹۷: ۴۴)^۸. در اینجا بحث ورود عناصر بومی و یا بومی‌گرایی در تصویرگری این کتاب‌ها به میان می‌آید:

بومی‌گرایی در تصویرگری

تلاش برای بازگشت به میراث فرهنگی و هنری کهن سرزمین خویش امروزه مورد توجه بسیاری از هنرمندان در سراسر جهان قرار گرفته است که تحت عنوان بومی‌گرایی از آن صحبت می‌شود. بومی‌گرایی در معنای کلاسیک خود، نگرشی است که خواستار بازآمدن، بار آوردن و ادامه رسوم، باورها و ارزش‌های فرهنگی بومی است. آرمان‌های بومی‌گرایی در جهت پرورش باورهایی چون مقاومت در برابر فرهنگ غیرپذیری، ارج نهادن به هویت اصیل و راستین قومی خویش و آرزوی بازگشت به سنت فرهنگی و آلوده نشده بومی است (قرلسفلی، ۱۳۹۰: ۲۱۰). هنگامی که هویت در خطر از بین رفتن از سوی فرهنگ‌های دیگر قرار می‌گیرد، راهکار بومی‌گرایان بازگشت به ارزش‌های فرهنگی، آداب و رسوم بومی است. بارقه‌های این نگرش را می‌توان در دوران استعمارزدایی بعد از جنگ جهانی دوم جست‌وجو کرد. فرانسیس فانون^۹، یه‌گذار گفتمان «بومی‌گرایی»^{۱۰} بود. به عقیده فانون دلیل کاوش استعمارزدگان در فرهنگ کهن سرزمین خویش این است که نمی‌توانند به وضعیت زخم‌خورده زمان حال خود ببالند لذا به این گذشته عزت‌مند پناه می‌برند این‌گونه از فرهنگ غربیان فاصله می‌گیرند (ابراهیمی و سجودی، ۱۳۹۰: ۲۴). در اواخر دهه ۳۰ و اوایل دهه ۴۰، برگزاری بینال‌های هنرهای تجسمی در ایران با رویکرد و توجه به هنر تلفیقی از هویت ملی-ایرانی و مدرنیسم اروپایی آغاز شد. هنرمندان شرکت‌کننده در این نمایشگاه‌ها سعی در گنجاندن روح و مایه هنر کهن ایران در آثاری با رنگ و بوی ایرانی کردند که حاصل آن شکل‌گیری مکتب سقاخانه بود که هدف آن پیوند میان مدرنیسم و ملی‌گرایی در هنر نقاشی نوگرای ایران بود (رفایی و شادقزویی، ۱۳۹۶: ۵۱). هنرمندان این مکتب به جای انتخاب موضوع‌های مألوف و استفاده از نگارگری، از هنرهای تزئینی و عامیانه و خوشنویسی بهره جستند، زنده‌رودی نخستین هنرمندی بود که به این شیوه

شرایط اقلیمی و اجتماعی در ایجاد فضاسازی بومی متن استفاده می‌شود. در تصویرگری کتاب‌های درسی دهه ۴۰ استفاده از عناصر بصری مربوط به تاریخ و جغرافیای ایران بسیار دیده می‌شود.

۳. توجه به معماری و فضاسازی بومی: فضاسازی بومی، ساده‌ترین و واضح‌ترین روش برای نشان دادن جغرافیای سرزمین هنرمند است. این ویژگی در آثار هنرمندان اروپای شرقی، شرق دور و آمریکای لاتین آشکارتر است. به دلیل تنوع در جغرافیای ایران، فضاسازی‌های بومی در تصویرگری بسیار متنوع نشان داده شده است.

۴. ویژگی‌های شخصیت‌سازی بومی و اقلیمی: در این رویکرد تصویرگر از شخصیت‌پردازی و پوشش‌های بومی و اقلیمی ایرانی بهره می‌گیرد و پوشش مردم روستایی و عشایر را راهی برای بیان فرهنگ غنی ایران می‌داند (اکرمی، ۱۳۸۹: ۳۵۷ - ۳۵۹).

ساختار درونی عناصر بومی شامل حال و هوای تصویر، نگرش‌ها و تفکرهای بومی و زاویه دید تصویرگر می‌شود. که به دو دسته تقسیم می‌شود: الف. توجه به باورها، آیین‌ها و رفتارهای بومی و ب. طرح نگرش‌ها و اندیشه‌های هستی‌شناختی بومی (همان: ۳۵۲).

نگاه‌های هستی‌شناسانه قومی، استفاده از کهن الگوها و ورود باورهای کهن ایرانی به هنر تصویرگری از ویژگی‌های این ساختار درونی است. به طور کلی از جمله هنرمندانی که در تصویرگری کودک و نوجوان از عناصر بومی بهره جستند می‌توان پرویز کلانتری، علی‌اکبر صادقی، محمدزمان زمانی، فیروزه گل‌محمدی، نورالدین زرین‌کلک، بهرام خائف، بهمن دادخواه و فرشید مثقالی را نام برد (رفایی و شادقزویی، ۱۳۹۶: ۵۴).

نمونه‌های مورد بررسی

شهرزاد

کتاب شهرزاد نوشته فریده خلعتبری و با تصویرگری فرشید شفیعی در سال ۱۳۸۴ توسط انتشارات شباویز به چاپ رسیده است. لازم به ذکر است چاپ اول این کتاب بدون متن بوده و فرشید شفیعی آن را در کارگاه تصویرگری که در جنب نمایشگاه تصویرگری براتیسلاوا (۲۰۰۱) برگزار شده، خلق کرد. کتاب در

عمل کرد. به گفته امامی نقاشان این مکتب که به آنان نقاشان سنت‌گرای نو نیز می‌گویند، در جهت رسیدن به یک مکتب هنر ملی پیش رفتند که هم ایرانی بود و هم امروزی (پاکباز، ۱۳۹۰: ۲۱۵). این رویکرد وارد تصویرگری کتاب کودک نیز شد.

تأسیس شورای کتاب کودک در سال ۱۳۴۱ و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در سال ۱۳۴۳، رشد صنعت چاپ افست و پررنگ شدن فعالیت ناشران با گرایش‌های ملی، تصویرگری کتاب‌های کودکان را وارد عصرجدیدی کرد (رفایی، شادقزویی، ۱۳۹۶: ۴۸ و ۴۹). در این میان هنرمندانی چون علی‌اکبر صادقی، مرتضی ممیز، محمدزمان زمانی، پرویز کلانتری و آراپیک باغدادساریان و نورالدین زرین‌کلک به گروه تصویرگران پیوستند و آثار ماندگاری در حوزه تصویرگری کتاب کودک خلق کردند که رنگ و بویی ملی و بومی داشت. هویت ملی و فرهنگ بومی، روحی است که در تمام کتاب وجود دارد و از طریق رنگ‌گذاری و طراحی هنرمند و همچنین نمودهای ظاهری دیگری چون نمادها، اسطوره‌ها، آیین‌ها و عناصر بومی هر قوم دریافت می‌شود (همان: ۵۱).

در دهه ۱۳۵۰ تلاش‌ها برای رسیدن به هنر ایرانی بیشتر شد که نتیجه آن برداشت‌های تفنن‌آمیز از گنجینه نقش‌مایه‌های کهن بود، گویی این بازگشت به سنت باعث پر شدن خلأ ناشی از عقب‌نشینی نگارگری می‌شد (پاکباز، ۱۳۹۰: ۲۱۹). طبق تقسیم‌بندی اکرمی، عناصر بومی در تصویرگری دارای دو ساختار بیرونی و درونی هستند. ساختار بیرونی شامل موارد زیر است:

۱. نقش‌مایه‌ها و عناصر تصویری کهن‌الگویی: این روش، ابتدایی‌ترین و قدیمی‌ترین تلاش تصویرگران برای خلق عناصر بومی است. بیشترین الهام هنرمندان در این روش، استفاده از نگارگری، چاپ سنگی، نقاشی قهوه‌خانه‌ای بوده است. در این میان، می‌توان به هنرمندانی چون محمد تجویدی، محمدباقر آقامیری، نورالدین زرین‌کلک و علی‌اکبر صادقی اشاره کرد.

۲. ویژگی‌های تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی: این روش بیشتر در تصویرگری متن‌های غیر داستانی مثل علوم و دانش اجتماعی به کار می‌رود زیرا ویژگی مسلط در این متون، واقع‌گرایی است در این روش استفاده از ویژگی هنر کهن مثل نگارگری کم می‌شود و به جای آن از نمادهای بومی و

به داستان‌سرایی کرد. پادشاه فهمید که نمی‌توان صدا و داستان را با جادو خاموش کرد. بعد از گذشت هزار شب سرانجام پادشاه تصمیم گرفت شهرزاد را به حالت اولیه‌اش برگرداند تا برای همیشه کنار او افسانه‌وار زندگی کند. حالا وجود شاه هم مانند شهرزاد پر از عشق و محبت بود. در این جا نیز با الگوی بنیادین داستان هزارویک‌شب روبرو هستیم که نویسنده تغییراتی را در آن به وجود آورده‌است.

مورد پادشاهی به نام کنجدشا بسیار سنگدل است و چیزی از عشق و محبت نمی‌داند و وجودش پر از تاریکی است. شهرزاد قصه‌گو همیشه در سفر است و هر جا می‌رود با خود شادی را به ارمغان می‌آورد. روزی شهرزاد لب چشمه در حال نوشیدن آب است که پادشاه با دیدن این صحنه عصبانی می‌شود و او را به پرنده‌ای سنگی تبدیل می‌کند. شبی هنگامی که شاه در خواب بود پرنده سنگی شروع



تصویر ۱. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیعی، ۱۳۸۴.

با توجه به خط اصلی داستان متوجه می‌شویم نویسنده داستان شهرزاد را با تغییراتی به تصویر کشیده است. در ابتدای داستان خدمتکار شاه نزد او می‌آید و در گوش شاه چیزی را در مورد ملکه زمزمه می‌کند که باعث عصبانیت شاه می‌شود، شاه دستور مجازات همسرش را می‌دهد. از آن روز به بعد هر شب یک دختر را عقد می‌کند و در طلوع

عروس قصه‌گو

کتاب دیگر عروس قصه‌گو است که در سال ۱۳۹۵ با نویسندگی محمدکاظم مزینانی و تصویرگری علی‌رضا گلدوزیان در انتشارات مؤسسه فرهنگی منادی تربیت به چاپ رسیده است. این کتاب به داستان بنیادین هزارویک‌شب یعنی شهرزاد و شهریار اشاره دارد.



تصویر ۱. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیعی، ۱۳۸۴.

(۱۳۷۸: ۱۴۷).

دستها بر کمر، ریش بلند مشکی، ابروهای پیوسته، و کمر باریک، از ویژگی‌هایی هستند که در این تصاویر به وضوح مشاهده می‌شوند. این حالت دستان بر کمر که از پرتله‌های فتح‌علی‌شاه برگرفته شده، نشان از جلال و قدرت شاهانه دارد.

جواهرات شاه و پوشش شخصیت‌ها، از جمله پیراهن بلند، نیز ملهم از سبک پیکرنگاری درباری است. توجه ویژه به پیکره انسان از خصوصیات بارز این مکتب است و در این سبک، همواره میثاق‌های زیبایی استعاری و جلال و وقار ظاهری به شبیه‌سازی غالب است. مردان با ریش‌های بلند و کمر باریک، و زنان با صورت‌های بیضی، ابروهای پیوسته، چشمان سرمه‌کشیده و دستان حناپسته به تصویر کشیده شده‌اند.

در این نگاره‌ها، پیکره‌ها در لباس‌های زربفت و مرواریدنشان و همراه با جواهرات و تزئینات زیاد

آفتاب اعدام می‌کند. سرانجام شهرزاد که دختر وزیر شاه بود قبول می‌کند عروس شاه شود تا شاید بتواند با قصه گفتن؛ خود و زنان سرزمینش را از مرگ نجات دهد. در آخر داستان اشاره‌ای به اینکه پادشاه از کشتن عروسش منصرف می‌شود یا نمی‌شود؛ نشده است و کتاب با پایانی باز به خاتمه می‌رسد.

شخصیت‌پردازی

با نگاهی به تصاویر کتاب شهرزاد، می‌توان نحوه شخصیت‌پردازی کنجده‌ها را با پرتله‌های موجود از فتح‌علی‌شاه مقایسه کرد. حالت ایستادن، نحوه قرارگیری دست‌ها، و آرایش ریش و چهره کنجده‌ها، یادآور تابلوهایی از فتح‌علی‌شاه قاجار (در سال‌های ۱۱۸۳-۱۲۵۰ ق.) است (تصویر ۳). نقاشی‌های این دوره که حاصل تجربیات بدست آمده در فرنگی‌سازی است، به پیکرنگاری درباری معروف است و در اواخر سده دوازدهم هجری پدید آمد و در زمان فتح‌علی‌شاه به اوج شکوه خود رسید (پاکباز،



تصویر ۳. الف. پرتره فتح‌علی شاه قاجار، نقاش: مهرعلی، (Diba and Ekhtiar, 1998: 250). موزه ارمیتاژ سنت پترزبورگ، (راست)؛ ب. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیع، ۱۳۸۴ (بخشی از تصویر) (وسط)؛ ج. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیع، ۱۳۸۴ (بخشی از تصویر) (چپ).

خود نشسته و خنجری در دست دارد، پیراهن بلند همراه با زیورآلات و بازوبند نیز در هر دو تصویر به چشم می‌خورد.

کمر باریک، ریش بلند مشکی، ابروان پیوسته، نگاه خیره به جلو و بازوان ستبر از ویژگی‌هایی هستند که این شخصیت‌ها را به فضای داستانی وارد کرده و اقتدار و جلال شهریار را به تصویر می‌کشند.

در هر دو تصویر، پیکره‌ها در مرکز کادر قرار گرفته‌اند، به گونه‌ای که گویی بر تمامی فضای تصویر تسلط کامل دارند و مخاطب را وادار می‌کنند. که تنها به آن‌ها توجه کند.

در تصویر ۴ الف، دو ستون پهلوی شهریار را در فضایی محصور می‌کند که مشابه با پرتره‌های شاه و درباریان در مکتب پیکرنگاری درباری است.

به تصویر کشیده شده‌اند. سریر، تاج، کلاه، سلاح، قالیچه و دیگر اشیا نیز نقش‌دار و تزئینی هستند (پاکباز، ۱۳۹۰: ۱۵۱). در تصاویر ابتدایی کتاب، سبیل‌های کنجدشا بسیار تیز و بلند به تصویر درآمده‌اند که حس خشونت و ظلم موجود در شخصیت این شاه را القا می‌کنند.

اما در تصاویر پایانی کتاب، این خشونت و تیزی جای خود را به خطوط منحنی داده است (تصویر ۳).

همچنین در کتاب عروس قصه‌گو نیز در تمامی تصاویر، نحوه نشستن و فیگور شاه و مردان بسیار نزدیک به پرتره‌هایی است که از فتح‌علی‌شاه و شاهزادگان قاجار به سبک پیکرنگاری درباری کشیده شده است.

(تصویر ۴) که در هر دو تصویر، شاه بر روی دو زانو



تصویر ۴. الف. پرتره فتح‌علی‌شاه قاجار، نقاش: میرزا بابا، ۱۲۱۳ق. (۱۷۹۸-۱۷۹۹م)، محل نگهداری: لندن، مجموعه شرقی و اداره هند، (musée) Louvre Lens, ۲۰۱۸: ۱۱۴) (راست؛ ب. عروس قصه‌گو، علیرضا گلدوزیان، ۱۳۹۵ (چپ)

عروس قصه‌گو ملکه و دختران به سبک تصاویری که از زنان در پرده‌های قرن ۱۳ به سبک پیکرنگاری درباری وجود داشته، ترسیم شده‌اند.

تصویر ۲ و تصویر ۵، زنانی را نشان می‌دهد که با دستی روئیده خود را کنار زده‌اند، که یادآور نقاشی‌های دوره قاجار است.

در این تصاویر، گویی ملکه با کنار زدن روئیده، دردی که در چشمانش نهفته است را به نمایش می‌گذارد. اما در تصویر ۲، دختران با کنار زدن روئیده نیز قادر به نمایش دردی که بر آن‌ها می‌گذرد نیستند، به این معنا که هزاران دختر در سکوت و بی‌نامی جان خود را از دست داده‌اند و صدایشان شنیده نشده است.

در هر دو کتاب، تصویرگر به خوبی از اغراق در ویژگی‌های ظاهری فتح‌علی‌شاه برای خلق چهره‌ای عبوس و بدجنس در شخصیت شهریار و کنجدشا بهره برده است.

در کتاب شهرزاد، شخصیت شهرزاد نیز بسیار شبیه به زنانی است که در نگاره‌های مکتب پیکرنگاری درباری مشاهده می‌شود.

چهره بیضی، ابروهای پیوسته، لب‌خند بر لب، گیسوان بلند و چشمان درشت و پر از آرامش، مخاطب را به صلح دعوت می‌کنند (تصویر ۵، الف).

در حالی که در کتاب شهرزاد، از تصاویر چاپ سنگی دوره قاجار الهام گرفته شده است (تصویر ۶)، در کتاب



تصویر ۴. الف. پرتره زنی که روبنده‌اش را کنار زده، منسوب به محمد، ۱۲۶۰ق. (۱۸۴۵ م)، محل نگهداری: نیویورک، مجموعه خصوصی (۱۹۹۸: ۲۲۷)
Diba and Ekhtiar, (راست)، ب. عروس قصه‌گو، علیرضا گلدوزیان، ۱۳۹۵ (چپ)

شده‌اند تا خشونت موجود در داستان را القا کنند. تمامی مردان در تصویر طبق یک الگو به تصویر درآمده‌اند؛ شاید قصد هنرمند از این کار رساندن این پیام بوده که مردان دیگر در داستان با شاه در ظلم به ملکه و دختران آن سرزمین تفاوتی ندارند. یکی دستور می‌دهد و دیگری اجرا می‌کند، شاید تمامی مردان در قصه می‌توانند شهriار باشند.

پیکره‌های ساکن و بی‌تحرك از ویژگی‌های بارز پیکرنگاری درباری است. پیکرها در حالتی بی‌حرکت و ایستا و ساکن قرار دارند و تصویرگر در کتاب عروس قصه‌گو نیز از این ویژگی استفاده کرده‌است و برای ایجاد حس حرکت در تصویر از تغییر جهت شال‌ها و یا اسب‌ها استفاده کرده‌است. هم‌چنین حرکت دورانی دختران سوار بر اسب نشان از بی‌پایان بودن

از دیگر شباهت‌های این مجموعه به هنر پیکرنگاری درباری، شباهت تمامی چهره‌ها به یکدیگر است.

به عنوان مثال، شخصیت شهرزاد با ملکه و شخصیت شاه با وزیر و جلادها تنها از طریق پوشش متمایز می‌شوند و تمام پیکره‌ها از یک الگوی مشخص پیروی می‌کنند. شاه با تاجی بر سر و جلاد با خنجر در دست و دو پر سیاه بر پشتش به تصویر کشیده شده، به گونه‌ای که گویی او فرشته مرگ دختران دم بخت است.

تصویرگر به پیروی از سبک پیکرنگاری درباری، به نمایش حالات روحی افراد توجه نکرده است.

صورت‌ها بسیار کوچک و چهره‌ها عبوس تصویر



تصویر ۶. الف. تصویری از کتاب چاپ سنگی عجایب المخلوقات، تصویرگر: میرزا علی قلی خوئی، ۱۲۶۴ق. (بالا، راست)؛ ب. کتاب چاپ سنگی جامع التمثیل، تصویرگر: میرزا علی قلی خوئی، ۱۲۶۹ق. (بالا، چپ)؛ ج. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیع، ۱۳۸۴ (پایین)

برده و فضاسازی نگارگری ایرانی را در این کتاب در فضایی کاملاً انتزاعی و تزئینی به نمایش گذاشته است. ترکیب‌بندی‌های غالب در این کتاب، ایستا و افقی یا عمودی هستند که بازتابی از مکتب پیکرنگاری درباری محسوب می‌شوند. در تصویر ۶ ج، شخصیت کنج‌دشا به گونه‌ای بزرگ‌تر از سایر اجزای تصویر کشیده شده است که حس سلطه‌جویی و زورگویی این شخصیت را به خوبی القا می‌کند؛ در مقابل، شهرزاد به شکل پرندۀ ای در قفس به تصویر درآمده است که نمادی از شخصیت دربند، اما آزادی‌طلب او در داستان است.

در تصویر ۴ ب از کتاب عروس قصه‌گو، نیز تصویرگر از معماری و فضاهای بومی نیز الهام گرفته است. شهرزاد وارد اتاق شاه می‌شود و با اتاقی آینه‌کاری‌شده مواجه می‌شود که تصویر خود را در تمامی آینه‌ها می‌بیند.

پچرخه خشونت‌داری دارد که بر این دختران روا داشته شده است (تصویر ۲). این تصاویر دارای ترکیب‌بندی متقارن و ایستا و عموماً وجود شخصیت اصلی در مرکز و باقی شخصیت‌ها در کناره‌ها قرار دارند که اقتباسی از هنر پیکرنگاری درباری است (تصویر ۶ ب).

معماری

در کتاب شهرزاد، استفاده از معماری ایرانی به ایجاد حس بومی کمک شایانی کرده است. هنرمند با بهره‌گیری از نمادهای معماری ایرانی در پس‌زمینه، فضایی بومی و منحصر به فرد به تصاویر این کتاب بخشیده است (تصویر ۱ و ۶ ج). تصویرگر در این اثر، به جای استفاده از پرسپکتیو خطی، سنت نگارگری ایرانی را دنبال کرده و به منظور سهولت درک تصاویر برای مخاطب کودک، از ساده‌سازی هنرمندانه‌ای بهره

این صحنه به‌گونه‌ای به تصویر کشیده شده که گویی شهرزاد با نگاه به تصاویر متعدد خود، چهره تمامی دخترانی که قربانی شده‌اند را به یاد می‌آورد. تصویرگر برای نمایش این صحنه از دو ستون مقرنس استفاده کرده تا کثرت و انعکاس چهره شهرزاد را نشان دهد. این کثرت هم بیانگر تعداد بی‌شماری از دخترانی است که تاکنون کشته شده‌اند و هم به اصل داستان و عدد هزارویک شب اشاره دارد، که نشانگر شب‌های بی‌پایان سختی است که بر شهرزاد گذشته است. هنرمند در این تصویر با حفظ سادگی و سکون، به‌طور ظریف از ویژگی‌های معماری ایرانی بهره برده است.

رنگ

در هر دو کتاب، هنرمند به تأثیر بیانی رنگ‌ها در روایت داستان توجه ویژه‌ای داشته است. در کتاب شهرزاد، در تصاویری که شخصیت کنجدشا را به‌عنوان شخصیتی بدجنس نشان می‌دهند (تصاویر ۳ ب و ج و

۶ ج)، از رنگ‌های تیره و خشن استفاده شده تا حس ترس و خشم را به مخاطب القا کند. در مقابل، شهرزاد با لباسی سفید و غرق در رنگ‌های روشن به تصویر کشیده شده است (تصویر ۷). در این تصویر کادر به دو بخش تقسیم شده است؛ سمت راست تصویر، کنجدشا در رنگ‌های تیره و قرمز تصویر شده و سمت چپ، بخش کوچکی از شهرزاد در میان رنگ‌های شاد و با لباسی سفید به نمایش درآمده که نشان‌دهنده تضاد و تفاوت دنیای دو شخصیت اصلی داستان است. بخش وسیع‌تری از کادر به رنگ‌های تیره و فضایی که کنجدشا در آن حضور دارد، اختصاص داده شده است که بیانگر قدرت و غالب بودن ظلم و ستم در داستان است. در پایان داستان، هنگامی که شاه ظلم را کنار می‌گذارد، با لباسی سفید و در میان انبوهی از رنگ‌های شاد به تصویر کشیده شده است. در این تصویر، هنرمند با استفاده از رنگ‌های شاد و روشن، تغییر شخصیت کنجدشا را به‌خوبی به تصویر کشیده است (تصویر ۱).



تصویر ۷. شهرزاد، تصویرگر: فرشید شفیعی، ۱۳۸۴

تصویر ۲، دختران با روبنده‌های قرمز و لباس‌های تیره به تصویر درآمده‌اند که نشان‌دهنده خشونت است که در انتظار آن‌هاست و همچنین خبر از مرگی می‌دهد که زندگی آن‌ها را پایان می‌دهد. تصویرگر با استفاده درست از رنگ‌ها در نگاره‌های دوره قاجار، حالات شخصیت‌ها و روایت داستان را به‌خوبی نمایش داده است.

در کتاب عروس قصه‌گو، رنگ‌های پخته و گرم به‌ویژه رنگ قرمز، که در پرده‌های هنرمندان قاجار به وفور یافت می‌شود، به کار رفته است. رنگ قرمز به‌ویژه در لباس و روبنده ملکه مشاهده می‌شود و سرخی انار و لباس پادشاه، نشان از قتل دختران دارد. همچنین وجود رنگ روشن اکبر در پس‌زمینه به القای حس کهن و قدیمی بودن داستان کمک کرده و رنگ سیاه جامه جلادان، نمادی از مرگ است. در

نتیجه‌گیری

در دنیای امروز، مسئله هویت و تعلق ملی به موضوعی پر اهمیت تبدیل شده است که به رویکردی نوین در تمامی عرصه‌های اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و هنری منجر شده و توجه هنرمندان را به سوی بازنمایی هویت ملی و بومی‌شان جلب کرده است. هنرمندان و تصویرگران ایرانی نیز از این روند بهره برده‌اند، به‌ویژه از دهه ۴۰ شمسی با شکل‌گیری مکتب سقاخانه، که این نگرش به تدریج به تصویرگری کتاب کودک نیز راه یافت. این هنرمندان با به‌کارگیری عناصر بومی، ملی و مذهبی در تصویرگری، تعلق و پیوند خود با سرزمین مادری را به نمایش گذاشته‌اند.

کتاب‌های شهرزاد و عروس قصه‌گو هر دو بازنمایی‌های معاصر از داستان بنیادین هزارویک‌شب هستند که با بهره‌گیری از عناصر هنری و روایی خاص، به طور همزمان داستان‌های آشنا را بازگو می‌کنند و دیدگاه‌های جدیدی ارائه می‌دهند.

هر دو کتاب به وضوح از سنت‌های هنر قاجار و پیکرنمایی درباری تأثیر پذیرفته‌اند. در شهرزاد، تصویرگر با الهام از پرت‌های فتح‌علی‌شاه و عناصر چاپ سنگی دوره قاجار، شخصیت‌ها و صحنه‌هایی را خلق کرده که نشانگر اقتدار شاهانه و همچنین لطافت شخصیت شهرزاد است. در عروس قصه‌گو، استفاده از چهره‌های اغراق‌شده و ترکیب‌بندی متقارن، بر حس خشونت و چرخه بی‌پایان آن تأکید دارد. در هر دو کتاب، شخصیت‌ها با طراحی‌های خاص و اغراق‌شده، معانی ضمنی و پیام‌های اخلاقی داستان را تقویت می‌کنند.

استفاده از معماری ایرانی در پس‌زمینه‌های کتاب شهرزاد فضایی بومی و انتزاعی ایجاد کرده که ضمن تسهیل درک بصری، حس تعلق فرهنگی را به مخاطب منتقل می‌کند. این تصاویر، با حفظ سنت نگارگری ایرانی، به فضایی تزئینی و کودک‌پسند تبدیل شده‌اند که بازتابی از هنر کلاسیک ایرانی است.

در هر دو کتاب، نویسندگان با اعمال تغییراتی در داستان اصلی، برداشت‌های جدیدی از شخصیت‌ها و مفاهیم ارائه داده‌اند. در شهرزاد، تغییر شخصیت پادشاه از فردی ظالم به انسانی پر از عشق و محبت، به نوعی رستگاری و پیروزی روایت را نشان می‌دهد. در عروس قصه‌گو، پایان باز داستان این فرصت را به

مخاطب می‌دهد که درباره سرنوشت شخصیت‌ها و تأثیر روایت شهرزاد تأمل کند.

این دو کتاب به خوبی نشان می‌دهند که چگونه داستان‌های کلاسیک می‌توانند از طریق بازخوانی معاصر، با بهره‌گیری از هنرهای تصویری و تغییرات روایی، به بستری برای تفسیرهای جدید و تقویت هویت فرهنگی تبدیل شوند. هنر پیکرنمایی درباری، در کنار عناصر بومی و فضا‌سازی‌های مدرن، توانسته‌اند داستان‌های آشنا را برای نسل جدیدی از مخاطبان جذاب و معنادار کنند.

پی‌نوشت

۱ طبق پژوهش‌های مریم جلالی تا سال ۹۶، ۱۷۹ عنوان کتاب با موضوع هزارویک‌شب بازنویسی شده بود. این پژوهش تعداد ۲۲ عنوان را بین سال‌های ۱۳۹۷ تا ۱۴۰۰ شناسایی کرد که در مجموع به عدد ۲۰۱ عنوان رسید. از میان آن‌ها ۱۰۳ عنوان کتاب تصویری هستند.

2 Francis Vanoye

۳ همه متن‌های مکتوب، مصور و فرهنگ شفاهی منقول که در جریان خلق یک اثر جدید از آنها استفاده شود «پیش‌اثر» هستند (جلالی، ۱۳۹۴، ۵۳).

4 Easthetic

5 Irri Cejpek

6 Antoine Galland

7 Peter Hunt

۸ برای اطلاعات بیشتر در خصوص کتاب‌های تصویری نگاه کنید به: نیکولایوا، ماریا، اسکات، کارل. (۱۴۰۰). بازی متن و تصویر. تهران: مدرسه و بوذری، علی. (۱۳۹۷). مجموعه مقالات نخستین همایش کتاب‌های تصویری. تهران: پوبانما.

9 Frantz Fanon

10 Nativism

۱۱ برای اطلاعات بیشتر درباره بومی‌گرایی در تصویرگری کتاب کودک در ایران بنگرید به

Boozari, Ali and Masoud Naseri (2015). "Children's Literature in Iran (2012-1961)." In the 50th Anniversary Celebration Book of the Bologna Children's Bookfair. Bologna: Bologna University Press with cooperation of

Bologna children's book fair: 337-305 and Boozari, Ali. (2013). "Iranian Illustration in a Global Context." In *BIB Symposium proceedings*. Bratislava: BIB: 119-113.

منابع

- ابراهیمی، ب؛ سجودی، فرزانه (۱۳۹۰). مطالعه تطبیقی سینمای معناگرایی ایران از دو منظر بومی‌گرایی و شرق‌شناسی: با رویکردی به فیلم‌های «زندگی و دیگر هیچ»، «خیلی دور، خیلی نزدیک»، «رنگ خدا». *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*. ۳، ۱۹-۳۴.
- اکرمی، جمال‌الدین (۱۳۸۳). «حضور عناصر بومی در تصویرگری». *کتاب ماه کودک و نوجوان* ۸۶، ۷۸-۸۲.
- اکرمی، جمال‌الدین (۱۳۸۹). *کودک و تصویر*. تهران: سروش.
- بوذری، علی (۱۳۹۵). *مجموعه مقالات همایش ۱۷۰ سال کتاب خوانی با هزارویک‌شب*. تهران: خانه کتاب و ادبیات ایران.
- پاکباز، روئین (۱۳۷۸). *دایرةالمعارف هنر*. تهران: فرهنگ معاصر.
- پاکباز، روئین (۱۳۹۰). *نقاشی ایران: از دیرباز تا امروز*. تهران: زرین و سیمین.
- پایور، جعفر (۱۳۸۰). *شیخ در بوته*. تهران: اشراقیه.
- پولادی، کمال (۱۳۸۴). *بنیادهای ادبیات کودک*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- ترهنده، سحر (۱۳۹۷). «چیستی و چرایی کتاب‌های تصویری». *مجموعه مقالات همایش کتاب‌های تصویری*. زیر نظر علی بوذری. تهران: پویانما، دانشگاه هنر.
- ثمینی، نغمه (۱۳۷۹). *عشق و شعبده*. تهران: نشر مرکز.
- جلالی، مریم (۱۳۹۴). *شاخص‌های اقتباس در ادبیات کودک و نوجوان: نگاهی نو به بازنویسی و بازآفرینی*. تهران: انجمن فرهنگی زنان ناشر.
- جهانبخش، لاله؛ سلطانی، حسن (۱۴۰۰). «تأثیر عصر جهانی‌شدن در بازنمایی هویت ملی در تصویرگری‌های کتاب‌های داستانی تألیفی نوجوان در ایران». *پژوهشنامه گرافیک و نقاشی*. دوره ۴ (۷)، اسفند ۱۴۰۰، ۱۳-۲۷.
- خلعتبری، فریده (۱۳۸۴). *شهرزاد*. تصویرگر: فرشید شفیع. تهران: شب‌ویر.
- رفایی، عادل؛ شادقزویی، پریسا (۱۳۹۶). «هویت‌گرایی فرهنگی در ادبیات کودک با ورود عناصر بومی در تصویرگری: با تأکید بر آثار پرویز کلانتری». *مجله جلوه هنر*، ۱ (۹)، ۴۷-۵۸.
- روزبه، روح‌الله (۱۳۹۷). «پازولینی و اقتباس از هزارویک‌شب». *فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*. ۲ (۶)، ۲۱-۴۳.
- ستاری، جلال (۱۳۶۸). *افسون شهرزاد: پژوهشی در هزار افسان*. تهران: توس.
- قزل‌یاغ، ثریا (۱۳۸۵). *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*. تهران: نشر سمت.
- قرلسفلی، محمدتقی (۱۳۹۰). «بومی‌گرایی در عصر جهانی‌شدن‌ها». *نشریه دانشکده حقوق و علوم سیاسی*. ۴ (۴۱)، ۲۰۵-۲۳۴.
- لندی کووا، هانا (۱۳۹۷). «زبان بصری و کتاب‌های تصویری». مترجم: مریم جلالی. *مجموعه مقالات همایش کتاب‌های تصویری*. زیر نظر علی بوذری. تهران: پویانما، دانشگاه هنر.
- مارزلف، اولریش (۱۳۹۵). *بیست مقاله در باب تاریخ چاپ سنگی در ایران*. مترجم: محمدجواد احمدی‌نیا. قم: عطف.

- محمدی، محمد؛ قایینی، زهره، (۱۳۸۰). *تاریخ ادبیات کودکان ایران*. تهران: نشر چیستا.
- مزینانی، محمدکاظم، (۱۳۹۵). *عروس قصه گو*. تصویرگر: علی رضا گلدوزیان. تهران: وزارت آموزش و پرورش، معاونت پرورشی، مؤسسه فرهنگی منادی تربیت.
- مهندس پور، فرهاد، (۱۳۹۰). *زنانگی و روایت گری در هزار و یک شب*. تهران: نی.
- میربائیان رودسری، الهه سادات، (۱۴۰۳). *واکاوی مولفه های بصری تصویرگری کتاب کودک و نوجوان در دهه های ۴۰ و ۵۰ شمسی در ایران با تکیه بر انگاره نوشتارگری*. استاد راهنما: سجاد باغبان ماهر، استاد مشاور: علی بوذری. رساله دکتری، گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر، اصفهان.
- میربائیان رودسری، الهه سادات؛ سجاد باغبان ماهر؛ علی بوذری، (۱۴۰۳). «تحولات اجتماعی دهه های چهل و پنجاه شمسی و شکل گیری روستاگرایی نوستالژیک در کتاب های کودک و نوجوان». *رهپویه هنر*. ۷ (۲)، شهرپور ۱۴۰۳: ۴۳-۵۴.

References

- Akrami, Jamāl al-din, (2004). "The Presence of Native Elements in Illustration." *Ketāb-e Māh-e Koodak va Nojavān* 86, 78–82, (Text in Persian).
- Akrami, Jamāl al-din, (2010). *Child and Image*. Tehran: Soroush, (Text in Persian).
- Boozari, Ali, (2016). *Proceedings of the Symposium on 170 Years of Reading with One Thousand and One Nights*. Tehran: Khāne-ye Ketāb-e Iran, (Text in Persian).
- Boozari, Ali; Nāseri, M., (2015). "Children's Literature in Iran (1961-2012)." *In the 50th Anniversary Celebration Book of the Bologna Children's Bookfair*. Bologna: Bologna University Press with cooperation of Bologna children's book fair: 305-337.
- Boozari, Ali, (2013). "Iranian Illustration in a Global Context." In *BIB Symposium proceedings*. Bratislava: BIB: 113-119.
- Ebrāhimi, B.; Sajoudi, Farzān, (2011). "The Comparative Study of Iranian Spiritual Cinema from Two Main Approaches: Nativism and Orientalism (Case Studies: Life and Nothing More, The Color of Paradise, So Close So Far)." *Fine Arts: Performing Arts and Music* 3, 19–34, (Text in Persian). Jahānbakhsh, Lāle; Soltāni, Hasan, (2022). "The Effect of Globalization Era on the Representation of National Identity in the Illustrations of Teenagers' Fiction Books in Iran." *The Journal of Graphic Arts and Painting Research*. Volume 4, Issue 7 - Serial Number 7: 13-27, (Text in Persian).
- Jalāli, Maryam, (2015). *Indicators of Adaptation in Children's and Young Adult Literature: A New Look at Rewriting and Recreation*. Tehran: Women's Cultural Publishers Association, (Text in Persian).
- Khalatbari, Farideh, (2005). Shahrazad. Illustrator: Farshid Shafiee. Tehran: *Shabāviz*, (Text in Persian).
- Landíková, Hana. (2018). "Visual Language and Picture Books." Translated by Maryam Jalaali. In *Proceedings of the Picture Book Conference*, edited by Ali Boozari. Tehran: Pouyaanamaa, Teharn University of Art, (Text in Persian).
- Marzolph, Ulrich, (2016). *Twenty Articles on the History of Lithographic Printing in Iran*. Translated by Mohammad-Javaad Ahmadi-Niaa. Qom: Atf, (Text in Persian).
- Mazināni, Mohammad-Kāzem, (2016). *Aroos-e Ghesegoo (The Storytelling Bride)*. Illustrator: Alireza Goldooziān. Tehran: Monādi-ye Tarbiat, (Text in Persian).

- Mirbābāiyān, Elāhe Sādāt, (2024). *Exploring the Visual Elements of Children's and Young Adult Book Illustration in the 1960s and 1970s in Iran, Focusing on the Neo-Traditionalist Trend*. Advisor: Sajād Baghbān Māher, Co-advisor: Ali Boozari. PhD Dissertation, Department of Fine Arts Research, University of Art, Isfahan, (Text in Persian).
- Mirbābāiyān, Elāhe Sādāt; Baghbān Māher, sajād; Boozari, Ali, (2024). "Studying the social developments of the 1960s and 1970s and the formation of nostalgic ruralism in books for children and teenagers." *Rahpooyeh Honar*, 7(2), 43–54, (Text in Persian).
- Mohandes-Pour, Farhaad. (2011). *Femininity and Narrativity in One Thousand and One Nights*. Tehran: Ney, (Text in Persian).
- Mohammadi, Mohammad-Hādī; Qā'ini, Zohre, (2001). *The History of Children's Literature in Iran*. Tehran: Chista, (Text in Persian).
- Musée Louvre Lens. (2018). *L'empire des roses: Chefs-D'oeuvre de L'art Persan du XIXe Siècle*. Paris: Snoeck Gent.
- Pākbāz, Rouin, (1999). *The Encyclopedia of Art*. Tehran: Farhang-e Mo'āser, (Text in Persian).
- Pākbāz, Rouin, (2011). *Persian Painting: From Ancient Times to Today*. Tehran: Zarrin and Simin, (Text in Persian).
- Pāyvar, Jafar, (2001). Sheikh dar Bouteh (*The Sheikh in the Crucible*). Tehran: Eshraqiyeh, (Text in Persian).
- Poulādi, Kamāl, (2005). *Foundations of Children's Literature*. Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults, (Text in Persian).
- Qazalsafli, Mohammad-Taqi, (2011). "Localism in the Age of Globalization." *Politics Quarterly* 4(41), 205–234, (Text in Persian).
- Qezilayāgh, Sorayā, (2006). *Children's and Young Adult Literature and the Promotion of Reading*. Tehran: Samt, (Text in Persian).
- Rafee, Aadele; Shādqazvini, P., (2017). "Cultural Identity in Children's Literature Book with Entrance of Native Elements in Illustration (Case Study: Works of Parviz Kalantary)." *Jelve-ye Honar*, 1(9), 47–58, (Text in Persian).
- Roozbeh, Roh allāh, (2018). "Pasolini and Adaptation of One Thousand and One Nights." *Comparative Literature Research*, 2(6), 21–43, (Text in Persian).
- S. Diba, Layla; Ekhtiar, Maryam, (1998). *Royal Persian Paintings. The Qajar Epoch, 1785-1925*. New York: Brooklyn Museum of Art.
- Samini, Naghme, (2000). *Love and Magic*. Tehran: Markaz, (Text in Persian).
- Sattāri, Jālāl, (1989). *The Enchantment of Shahrazad. A Study of a Thousand Tales*. Tehran: Tous, (Text in Persian).
- Tarahandeh, Sahār, (2018). "The Nature and Importance of Picture Books." In *Proceedings of the Symposium on 170 Years of Reading with One Thousand and One Nights*. ed. Ali Boozari. Tehran: Khane-ye Ketāb-e Iran, (Text in Persian).



دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهرا (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۱۰۵-۱۱۸)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان: «مطالعه تجربه شیفتگی بازدیدکنندگان موزه بر اساس مدل میهالی (مورد پژوهی طراحی تجربه شیفتگی از طریق کمیک استریپ و مانگا)» است.

ظرفیت شناسی بصری فرم هنری مانگا و کمیک به مثابه ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای*

چکیده

یکی از ابزارهای تفسیری قابل استفاده از در موزه‌ها برای انتقال اطلاعات و معنای خلق شده توسط موزه ابزار تفسیری کمیک و مانگا است. این فرم هنری که با در نظر گرفتن ویژگی برتر ترکیب متن و تصویر در نوع خود یکی از قدرتمندترین رسانه‌ها برای انتقال اطلاعات است، از ویژگی‌های منحصر بفردی برخوردار است. با نظر به این مورد از متخصصان حوزه موزه مصاحبه‌ای به عمل آمد تا برای تکمیل، ویژگی‌های منحصر این رسانه به عنوان یک ابزار تفسیری موزه شناسایی گردد. مجموع مفاهیم بدست آمده در قالب سه دسته؛ ویژگی‌های کمیک و مانگا، پیش شرط‌های استفاده از آن به عنوان ابزار تفسیری در موزه و نتایج استفاده از این ابزار در موزه، تکمیل کننده ویژگی‌های ذاتی این رسانه در موزه‌هاست. که در این میان طبق نظر متخصصان با رعایت اصول بومی سازی می‌توان به ظرفیت‌هایی چون افزایش توان تفسیر مخاطب و همچنین بازگشت دوباره به موزه و در نتیجه ایجاد تجربه‌ی بازدیدی لذت بخش برای مخاطب اشاره کرد. پژوهش حاضر هدف شناسایی ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری انتقال دهنده مفاهیم موزه‌ای را دنبال می‌کند که به صورت کیفی و در پارادایم تفسیری برای پاسخگویی به پرسش «ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای چگونه است؟» مورد بررسی قرار گرفته است. ماهیت این پژوهش از منظر هدف؛ کاربردی توسعه‌ای و راهبرد مورد استفاده؛ تحلیل محتوا است.

پرنیان شکاری

کارشناسی ارشد مدیریت موزه، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

parnianshekari@yahoo.com

مرضیه حکمت

استادیار گروه موزه و گردشگری، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران، نویسنده مسئول.

m.hekmat@aui.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۴-۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۸-۱۹

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47710.1273

کلیدواژه‌ها: موزه، ابزار تفسیری، مانگا، کمیک

مقدمه

پیش‌ساز موزه‌های امروزی کابینت‌های کنجکاوی قرن ۱۶ میلادی است. این کابینت‌ها با عنوان دیگری همچون اتاق‌های شگفتی نیز شناخته می‌شدند. مجموعه‌های کوچکی از اشیاء خارق‌العاده که مانند موزه‌های امروزی سعی در دسته‌بندی و بیان داستان‌هایی درباره شگفتی‌های دنیای طبیعی داشتند. این کنجکاوی باعث حرکت دادن تعداد زیادی از افراد بود که مشتاق دیدن این اتاق‌ها بودند. برای برطرف کردن این کنجکاوی و معنادار کردن تجربه بازدیدکننده، موزه‌ها در تلاش برای انتخاب روش‌های مناسب تفسیری برای مخاطبان خود هستند. روش‌هایی خلاقانه که علاوه بر تجربه‌ای لذت‌بخش انتقال‌دهنده‌ای رسا و قابل درک برای مخاطب باشد. پژوهش حاضر با هدف شناخت ویژگی‌های گُمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری موزه صورت گرفته است که برای پاسخگویی به پرسش اصلی «ظرفیت‌های بصری گُمیک و مانگا به مثابه ابزار تفسیری مفاهیم موزه‌ای چگونه است؟» به بررسی منابع کتابخانه‌ای و همچنین مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با متخصصان حوزه مخاطب و موزه با روش تحلیل محتوا پرداخت.

پیشینه پژوهش

هنر گُمیک و مانگا که به عنوان یک ابزار انتقال اطلاعات بصری در نظر گرفته می‌شود نظر پژوهشگران بسیاری را به عنوان یک ابزار برای ایجاد لذت و سرگرمی و همچنین ابزاری برای انتقال دانش به خود جلب کرده است. بر این اساس مالیا (۲۰۰۷) یک مطالعه مقدماتی را تحت عنوان «یادگیری از توالی: استفاده از گُمیک در آموزش» انجام داد تا به طور مستقیم اثربخشی گُمیک را به عنوان یک رسانه آموزشی بررسی کند. او به این نتیجه دست یافت که گُمیک‌ها می‌توانند در یادآوری اطلاعات و درک مفاهیم تاریخی ابزار قابل توجه‌ای باشند.

کارول بوسرت (۲۰۱۶) در پژوهشش با عنوان «برچسب‌های آزاد شده: شکستن استبداد اطلاعات» برای افزایش جذابیت لیبیل‌های موزه‌ای روش‌هایی چون به تصویر درآوردن داستان‌های اشیاء و یا استفاده از لیبیل‌های گرافیکی را پیشنهاد می‌کند تا در کنار لیبیل‌های تفسیری موزه بتوانند ابزاری کمک‌کننده باشند.

در ایران نیز پژوهشگرانی در پی بررسی نتیجه‌ی استفاده از گُمیک‌استریپ در درک مفاهیم بودند از

جمله؛ سوزنگر و شاه‌حسینی (۱۴۰۱) در پژوهشی با عنوان «تأثیر آموزش بهداشت فردی توسط رسانه گُمیک‌استریپ بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان» نشان دادند که استفاده از گُمیک‌استریپ به عنوان یک رسانه تصویری و جذاب در جهت آموزش مطالب بهداشت فردی می‌تواند منجر به تقویت مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی شود. همچنین محرمی و نیکنام (۱۴۰۲) در پژوهشان با عنوان «بررسی و تحلیل عناصر و ویژگی‌های ژانر عامیانه گُمیک‌استریپ» به این نتیجه دست یافتند که در ژانر عامیانه، موضوعات اخلاقی و اجتماعی به‌منظور آشنایی با راه‌ورسم صحیح زندگی ارائه می‌شود. بر این اساس طرح‌های ساده‌تر، رنگ‌های زنده و پویاتر و فضا سازی با هیجان بیشتر از ویژگی‌های بارز این ژانر به‌شمار می‌آید. در همان سال، پورسجادی و سوزنگر (۱۴۰۲) در پژوهشی با عنوان «اثربخشی آموزش فلسفه توسط رسانه گُمیک‌استریپ بر کیفیت ذهن آگاهی دانش‌آموزان پایه پنجم ابتدایی» اذعان داشتند که در راستای انتقال مفاهیم فلسفی، با رویکرد فیک، استفاده از گُمیک‌استریپ تقویت سطح ذهن آگاهی کودکان در موقعیت‌های واقعی و عمق بخشیدن به تجربیات یادگیری را به دنبال دارد.

بحث تجربه بازدیدکننده که برای اولین بار توسط نلسون گرابین در کنفرانس سالانه موزه‌های آمریکا ۱۹۷۷ مورد مطالعه قرار گرفت نشان داد که سنجش تجربه فقط با در نظر گرفتن شرایط اجتماعی و نیازهای افراد امکان پذیر است. چندی بعد از آن در سال ۱۹۹۴، آیلین هوپرگرین‌هیل در کتاب «موزه‌ها و بازدیدکنندگان آن‌ها»، راه‌هایی را بررسی می‌کند که در آن موزه‌ها باید عملکردهای ارتباطی خود را توسعه دهند و با نمونه‌هایی از مطالعات موردی، به چگونگی دستیابی به بهترین عملکرد می‌پردازد. یک سال بعد (۱۹۹۵) گرین‌هیل در کتاب «موزه، رسانه، پیام» ارتباطات موزه را در سه بخش؛ چگونگی انتقال سیستم‌های ارزش از طریق فرآیندهای مجموعه و نمایشگاه، طرح مسائل فلسفی و مدیریتی و کاوش در کار با مخاطبان خاص و معرفی روش‌هایی برای مطالعه تجربیات مخاطبان از رویدادهای ارتباطی در موزه‌ها بررسی کرد. در این میان حوزه تجربه بازدیدکننده، شناسایی پیش زمینه‌های یک تجربه و بررسی عواملی که بر روی این مقوله تأثیر می‌گذارند پررنگ‌تر شد. در همان سال (۱۹۹۵) این مفهوم در مقاله‌ای با عنوان «چه چیزی باعث می‌شود بازدیدکنندگان مایل به یادگیری باشند؟»

و درک بهتر مفاهیم علمی نمایشگاه بود. همچنین در موزه ملی چک در سال ۲۰۲۲ با استفاده از ارائه روایات مربوط به زندگی چند آهنگساز معروف در قالب پنل‌های بزرگ کمیک استریپی موفق به ایجاد تجربه بازدیدی متفاوتی برای مخاطبان خود شدند. علاوه بر این موارد در سال ۲۰۱۹ در موزه علوم ژاپن موزه داران و مرمت‌گران با ارائه آثار متفاوت خود تجربیات بازدیدی متنوعی برای بازدیدکنندگان ارائه کردند. یکی از این موارد ارائه اطلاعات و مراحل مرمتی و حفاظتی در موزه‌ها برای مخاطبان بود که در قالب مانگاه‌های چهارپنلی عرضه شدند. با بررسی پژوهش‌های پیشین در راستای شناسایی ویژگی‌های بارز این رسانه می‌توان به صورت خلاصه به پژوهش‌های سرانتس (۲۰۱۴) در شناسایی ویژگی ایجاد تفکر به چالش کشیدن مخاطب بازخورد فوری و رضایت‌بخش، مک کوپلان و کاند (۱۹۹۶) روایت پردازی، ژن یانگ (۲۰۰۳) ایجاد انگیزه، سونز (۱۹۹۴) افزایش یادگیری، آکچانجا (۲۰۲۰) ابزار کمک آموزشی، ادموندز (۲۰۰۶) و آلیکسو و نوریس (۲۰۱۰) بهبود درک و ساده سازی در مفاهیم پیچیده علمی، موراکی و برایس (۲۰۰۹) و آلیکسو و نوریس (۲۰۱۰) اطلاعات زیرساختی دقیق- برانگیختن کنجکاوی افزایش درک اطلاعات- افزایش حافظه ی اطلاعات کلامی- افزایش توانایی پردازش اطلاعات، ماری و ویلیامز (۲۰۰۸) مک کلود (۱۳۹۴) و ژن یانگ (۲۰۰۳) زمان در دست مخاطب، تایمنسما (۲۰۰۹) تلاش کمتر برای خوانش، مالیا (۲۰۰۷) وجود عنصر لذت، کارول بوسرت (۲۰۱۶) روش کمکی در انتقال اطلاعات، و در نهایت سارا زیولکووسکا و ویویان هوارد (۲۰۱۴) وجود تجربه شیفتگی در خوانش این نوع فرم هنری اشاره کرد که پژوهش حاضر با تأکید و تأیید بر این ویژگی‌ها طبق نظر موافق متخصصان ویژگی‌ها و پیش شرط‌های دیگری را نیز متناسب با کارکرد این ابزار در موزه ارائه کرده است.

روش پژوهش

ماهیت و هدف این پژوهش؛ کاربردی توسعه‌ای است. پژوهش حاضر با تجزیه و تحلیل عمیق محتوای بدست آمده از داده‌های کتابخانه‌ای و اسناد مرتبط با چگونگی تجربیات بازدیدکننده، کمیک و مانگا جایگاه این رسانه در تجربه بازدیدکننده را مورد شناسایی قرار داده است. همچنین برای رسیدن به پاسخ پرسش اصلی پژوهش، مصاحبه نیمه‌ساختاریافته‌ای در راستای شناسایی محتوای قابل ارائه متناسب با این ابزار، از ۱۵ متخصص حوزه موزه و مخاطب که همگی تجربه برگزاری نمایشگاه موزه‌ای را داشتند صورت گرفت (جدول ۱) که با تجزیه و تحلیل پاسخ متخصصان محتواهای متناسب شناسایی و دسته بندی گردید.

توسط سیکزنت میهایلی و کیم هرمانسون جهت بررسی تمایل ذاتی بازدیدکنندگان برای یادگیری از نمایشگاه‌های موزه نوشته شد.

در سال (۱۹۹۷) کریستوفر ویتل در حوزه ارتباط با بازدیدکننده پژوهشی را انجام داد که در آن مدل‌هایی را ارائه کرد که توضیح می‌دهد چگونه یک موزه می‌تواند به عنوان یک وسیله ارتباطی برای عموم عمل کند. او اذعان کرد که یک مدل تک بعدی دیگر برای توضیح ارتباط بین موزه و بازدیدکننده کافی نیست و تمرکز بر مدلی است که آنچه را که بازدیدکننده می‌خواهد و نیاز دارد در نمایشگاه‌ها، تورها، فیلم‌ها و برنامه‌های چندرسانه‌ای ارائه می‌کند و به بازدیدکنندگان اجازه می‌دهد تا نمایشگاه و توسعه برنامه را راهنمایی کنند. او عواملی که در ارتباط موثر نقش دارند را به؛ توانایی بازدیدکننده در درک نمایشگاه، توانایی رسانه برای به تصویر کشیدن دقیق پیام و مناسب بودن رسانه نمایشگاه تقسیم کرد. در سال (۱۹۹۹) دورینگ، پکاریک و کارنز با بررسی تاثیر انتظارات بازدیدکننده بر نتایج تجربیات آن‌ها از بازدید، رضایت مندی و تجربه رضایت‌بخش را از مطالعاتشان بدست آوردند. بر این اساس، فالک و دیرکینگ در سال ۲۰۰۰ در پژوهشی تحت عنوان «یادگیری از موزه‌ها: تجربیات بازدیدکنندگان و ایجاد معنا» با بررسی علل، تجربه و نتایج بازدید، مدل زمینه‌ای یادگیری را پیشنهاد کردند که در آن عوامل پیش زمینه‌ای مثل عقاید و انگیزه‌های شخصی، انتظارات و کلیه عوامل درونی که بازدیدکننده می‌تواند با خود قبل از ورود به موزه به همراه داشته باشد، عوامل فرهنگی اجتماعی که می‌تواند در حین بازدید بر روی تجربه بازدیدکننده تاثیر بگذارد و نتیجه‌ای که پس از بازدید از بازدیدکننده بدست می‌آید را مورد پژوهش قرار داد. در ادامه تام هنیس (۲۰۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «بازنگری در تجربه بازدیدکنندگان: تبدیل مانع به هدف» به افزایش پتانسیل‌های نمایشگاه‌های موزه‌ای برای ارائه تجارب آموزشی جذاب‌تر و یادگیری غیررسمی به بازدیدکنندگان از طریق ارزیابی عوامل موثر مثل معیارهای تجربه، سازماندهی محتوا و ... پرداخته است.

معنا و پیامی که موزه برای مخاطب در نظر می‌گیرد در برخی کشورهای جهان در قالب استفاده از ابزار تفسیری کمیک استریپ یا مانگا مورد بهره برداری قرار گرفته است. کشورهای چون کره جنوبی که در سال ۲۰۱۶ پنوم سان چانگ و همکارانش پژوهشی با عنوان «کمیک استریپ برای همراهی با نمایشگاه‌های موزه علوم» را انجام دادند که به بررسی تاثیر استفاده از کمیک استریپ در لیبیل‌های یک نمایشگاه علوم در کره پرداختند و نتیجه حاصل از این پژوهش جذابیت

جدول ۱- ویژگی‌های جمعیت‌شناسی خبرگان مورد مصاحبه (شکارتی و حکمت، ۱۴۰۲: ۶۸)

مصاحبه شونده	تخصص	شغل
مدیر مرکز فرهنگی موزه ای هنر ایران (کاخ مرمر)	پژوهشگر، فعال فرهنگی در حوزه هنر و موزه	Interview 1
مختص حوزه موزه	دکتری موزه شناسی	Interview 2
پژوهشگر و مدرس گروه موزه و گردشگری	کاندیدای دکتری مدیریت گردشگری	Interview 3
مختص حوزه موزه	دکتری تاریخ تطبیقی	Interview 4
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای مسئول خزانه بافته	کارشناس ارشد مطالعات موزه	Interview 5
مختص حوزه موزه	دکتری پژوهش هنر	Interview 6
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه (میراث فرهنگی و بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی)، مسئول خزانه پول و آرایه	کارشناس موزه داری	Interview 7
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه، مدیر گنجینه‌های اموال موزه‌ای سازمان بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی	کارشناس ارشد تاریخ	Interview 8
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه- مسئول توسعه خدمات موزه‌ای	کارشناس ارشد ایران شناسی	Interview 9
ریاست موزه خیمه شب بازی	بازیگر/ کارگردان / خیمه شب باز/ نمایشگر عروسکی	Interview 10
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه (بنیاد مستضعفان انقلاب اسلامی) مسئول خزانه سفال	دکتری تاریخ تطبیقی کارشناس ارشد مطالعات موزه	Interview 11
کارشناس موزه گوهر و آرایه، سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای و راه اندازی موزه	کارشناس ارشد باستان شناسی	Interview 12
راهنمای موزه سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد پژوهش هنر- کارشناسی موزه	Interview 13
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد مدیریت موزه	Interview 14
سابقه برگزاری نمایشگاه‌های موزه‌ای	کارشناس ارشد مدیریت موزه	Interview 15

مبانی نظری

گُمیک و مانگا

به عرصه نهادند، بنابراین واژه گُمیک به عنوان نام آن‌ها ماندگار شد، اما در واقع امروزه دیگر گُمیک‌ها لزوماً کم‌دی نیستند. اختلاف عمده گُمیک استریپ و کتاب گُمیک در رسانه‌ای است که از طریق آن ارائه می‌شوند (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۷). گُمیک استریپ‌ها از طریق رسانه‌هایی مانند روزنامه، مجله، کتاب و اینترنت عرضه می‌شوند. چنانچه داستان مصور در قالب مجله و با انتشار منظم و متوالی عرضه شود به کتاب گُمیک معروف است (ترابی

رسانه‌ها افکار را به جلوه‌هایی در دنیای فیزیکی تبدیل می‌کنند تا بتوانند با حواس افراد دیگر دریافت شوند و مجدداً به افکار تبدیل شوند. در گُمیک این تغییر و تبدیل بین ذهن، دست، کاغذ، چشم و دوباره ذهن صورت می‌گیرد (مک کلود، ۱۳۹۴: ۲۰۳). گُمیک‌ها در ابتدا با ژانرهای کم‌دی پا

تأثیرات کُمیک و مانگا

ویژگی‌ها و تأثیرات این دو فرم هنری را به دلیل ساختار مشترکشان می‌توان مشترک پنداشت. از جمله مهم‌ترین این تأثیرات، ترکیب دو حافظه کلامی و غیرکلامی در درک اطلاعات دریافتی طبق نظریه کدگذاری دوگانه پایویثو^۴ است.

پایویثو توضیح می‌دهد که سیستم شناختی ما از دو بخش سیستم کلامی و سیستم‌های غیرکلامی تشکیل شده‌است. هنگامی‌که تصاویر با ورودی کلامی مطابقت دارند، توسط هر دو سیستم کلامی و غیرکلامی کدگذاری می‌شوند، بنابراین حافظه را قوی‌تر از ورودی‌های کلامی یا صرفاً بصری می‌کند. این ترکیب‌بندی تأثیرات متقابل دیگری را نیز به همراه دارد که می‌توان مواردی از قبیل افزایش توانایی پردازش اطلاعات همراه با تصاویر، قابل درک شدن مطالب زمانی که سرخ‌های بصری از علت و معلول در کنار یکدیگر وجود داشته باشد، تأثیر قوی‌تر به دلیل ویژگی خوانش در زمان کوتاه آن‌ها نسبت به کتاب‌های درسی، تأثیر چند رسانه‌ای بودن در یادگیری و اثربخشی به عنوان یک ابزار آموزشی نام برد (Murakami et al, 2009).

حضور متقابل کلمات و تصاویر در این فرم هنری خوانندگان را ملزم می‌کند تا سرخ‌هایی را که هنرمندان این گونه هنری با دقت مرتب کرده‌اند، به طور فعال کنار هم قرار دهند (Ieshima et al, 2020: 53). درواقع خواندن این آثار نیازمند مشارکت فعال، هرچند عمدتاً ناخودآگاه، از سوی خواننده است. از چنین مشارکتی به عنوان «بسته شدن» یاد می‌شود که به موجب آن خواننده جزئیات فضای خالی بین پانل‌ها را پر می‌کند و نتیجه این فرآیند «تقویت صمیمیت بین خالق و مخاطب» است (Versaci, 2001: 62-63). طبق نظر مالیا (۲۰۰۷) به دلیل توالی موجود در روایت تصویری و استفاده از شخصیت‌هایی که هر یک روایت را به گونه‌ای پیش می‌برند مخاطب می‌تواند در حفظ و تداعی اطلاعات به بهترین شکل عمل کند (Mallia, 2007). و منجر به قدرت بخشی در یادگیری او شود (Sones, 1944: 232-240). مخاطب دیگر برای یادگیری و تمرین مهارت‌های درکی نیازی به رمزگشایی متن ندارد، در واقع قالب این فرم به او این امکان را می‌دهد تا داستان‌های بسیار پیچیده‌تری را درک (URL1) و تصور آسانی از مفاهیم پیچیده در ذهنش ایجاد کند (Aleixo et al, 2010: 73). این مفاهیم پیچیده که گاه در قالب حجم زیادی از اطلاعات ارائه می‌شوند و

مهربانی، ۱۳۹۳: ۹). اما به عنوان یک فرم هنری، مجموعه‌ای از صفحات به هم پیوسته است که در آن همه جنبه‌های روایت به واسطه تمثال‌های تصویری و زبان‌شناسی در دنباله‌ای از پانل‌ها و صفحات پشت هم فشرده شده‌اند (علوی و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۷). در ادامه بحث منظور از واژه کُمیک هر دو نوع کُمیک استریپ‌ها و کتاب‌های کُمیک است.

آن‌چه که امروزه با نام مانگا در جهان شناخته می‌شود حاصل چندین دهه تغییرات و دگرگونی‌ها در ساختار یک روایت تصویری از دوران باستان ژاپن تا به امروز است. در سال ۱۹۲۰ بود که در ژاپن برای اشاره به کُمیک‌ها از اصطلاح «مانگا» استفاده شد که از اصطلاح چینی «مانهوا» گرفته شده بود. این در حالی است که اولین بار کاتسوشیکا هوکوسای^۱ از این اصطلاح برای طراحی‌های پداه خود استفاده کرده بود. این فرم همانند کُمیک‌های غربی با تفاوت‌هایی در ساختار و تکنیک‌های شخصیت پردازی، روایتی را در قالب همنشینی تصاویر و متن ارائه می‌کند. تزوکا^۲ ادعا می‌کند که مانگا، معنا را از طریق هزل، مخفف و تغییر شکل بیان می‌کند. مانگا خوانندگان را سرگرم می‌کند و در عین حال اطلاعات دقیقی را در اختیار قرار می‌دهد و موضوعات دشوار را قابل درک می‌کند (Murakami et al, 2009: 47).

مانگاها و کُمیک‌ها دارای دستور زبان یا عناصری هستند که ساختار اصلی آن‌ها را تشکیل می‌دهد. این ساختار شامل؛ صفحات و قاب‌بندی که دربرگیرنده دیالوگ‌ها، شخصیت‌ها و فضا است و عملکردی برای ادغام زمان و مکان دارد، زیرنویس‌ها و دیالوگ‌ها (گفتگو بین شخصیت‌ها و اطلاعاتی تکمیلی برای پانل‌ها)، بالن‌های گفتگو (فضاهای ابرمانند برای قرارگیری متن دیالوگ‌ها یا مونولوگ‌ها و اطلاعات تکمیلی، از دو بخش تشکیل شده است؛ بالونی که دیالوگ را نگه می‌دارد و دمی که به شخصیت یا اشیایی که صحبت می‌کنند اشاره می‌کند. با استفاده از این مکانیسم کتاب‌های مصور می‌توانند به صمیمیت بزرگی دست یابند، زیرا ارتباط مستقیم با شخصیت را بدون روایت سوم شخص امکان‌پذیر می‌سازد (Masami, 2001). صداواژه‌ها^۳ که مهم‌ترین عنصر این فرم و انتقال دهنده احساسات و صداها در یک صحنه بخصوص در روایت هستند. این‌ها یا برای غنی‌سازی محتوای متون و ارائه توضیحات واضح‌تر از محیط، یا افزایش درجه موسیقایی متون گفتاری و نوشتاری و تعمیق تأثیر خوانندگان نسبت به پیام استفاده می‌شوند (Kambuziya et al, 2014: 220). تأثیر متقابل بین بیان صداواژه و تصویر امکان ارتباط قوی‌تری با معنا را فراهم می‌آورد، به این معنی که تأثیرات بلاغی متن را افزایش می‌دهد (Elveljung, 2019: 5-6).

خوانش و درک آن‌ها مستلزم صرف زمان زیادی برای مخاطب است می‌توانند در این فرم هنری به عنوان یک ابزار انتقال و ارتباط عرضه شوند (URL1). در این میان نویسندگان در پی انتقال مفاهیم پیچیده علمی با ارتباط دادن آن به جریان‌ات روزمره از این فرم هنری استفاده می‌کنند درواقع آن‌ها سعی بر این دارند تا با ارتباط دانش با تجربه قبلی خواننده، مفاهیم را برای آن‌ها آشنا کنند و درک و یادآوری را بهبود بخشند (Chung et al, 2016). ویژگی‌ای که در این فرم، برجسته دیده می‌شود تصمیم‌گیری خوانش آن بر عهده مخاطب است. خواننده می‌تواند تصمیم بگیرد که از کجا شروع کند و چه مدت به تصاویر نگاه کند. آن‌ها می‌توانند انتخاب کنند که ابتدا به کلمات یا تصاویر نگاه کنند یا صفحه را به صورت یکپارچه بخوانند (Marie et al, 2008: 13). رویکرد مستقیم این نوع داستان‌ها خواننده را درگیر روایت می‌کند و به دلیل ادغام تصاویر و متن توجه متمرکزتر و تلاش کمتری برای خوانش نیاز است (Tiemensma, 2009: 6).

مفهوم زمان در یک روایت تصویری چون کمیک و مانگا مطابق با سرعت چشمان مخاطب است. در یک کتاب کمیک، زمان فقط به همان سرعتی پیش می‌رود که خواننده چشمانش را در سراسر صفحه حرکت می‌دهد (مک کلود، ۱۳۹۴: ۱۰۸) و سرعت انتقال اطلاعات به طور کامل توسط خواننده تعیین می‌شود (URL2). از دیدگاه ورساچی (۲۰۰۱) این فرم هنری می‌تواند «به معنای واقعی کلمه چهره انسانی را روی یک موضوع معین قرار دهند» و در نتیجه یک ارتباط صمیمی و عاطفی بین خواننده و شخصیت‌های داستان ایجاد می‌کند (Versaci, 2001). یکی از اصول ارتباط با مخاطب برانگیختن کنجکاوی در اوست. این فرم هنری رسانه‌ای است که از کنجکاوی طبیعی مخاطبان استفاده می‌کند. این فرم دارای موارد سرگرم کننده و منابع آموزشی غنی است و کنجکاوی و اشتیاق خوانندگان را برای یادگیری مادام‌العمر برآورده می‌کند (van der Sluis, 2021). در آزمایش هاجینسون (۱۹۴۹) با برنامه درسی ساخته شده حول محور مجله گمیک پاک^۵، ۷۴ درصد از معلمان مورد بررسی، کمیک‌ها را «برای ایجاد انگیزه مفید» می‌دانستند (URL2).

موزه و ارتباط با بازدیدکننده

موزه در اجتماع نقش‌های زیادی را به عهده دارد و یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های آن نقش ارتباط با مخاطب است. هر چه یک موزه در برقراری ارتباط با مخاطب

بهتر عمل کند، در ترویج رسالت خود مؤثرتر خواهد بود. پیچیدگی‌های بازدید از موزه نشان‌دهنده تعامل پیچیده‌ای از احساسات، شناخت و زمینه است که در نهایت به تجربه‌ای ادغام می‌شود که می‌تواند برای تمام عمر با مخاطب باقی بماند (Morse et al, 2021: 3). پیامی که در موزه ایجاد می‌شود باید متناسب با گروه بازدیدکننده آن ارائه شود تا موزه در انتقال و درک پیام توسط مخاطب به موفقیت دست پیدا کند. توانایی بازدیدکنندگان در درک پیام نمایشگاه، در نظر گرفتن زمینه‌های فرهنگی-اجتماعی و شخصی بازدیدکنندگان، توانایی ابزار منتخب برای انتقال دقیق پیام و انتخاب شی مناسب برای انتقال مفهوم آن، عواملی است که باید در ایجاد یک ارتباط مؤثر بین موزه و مخاطب در نظر گرفته شود (Whittle, 1997).

معنا در موزه

هر شیء زمانی که در معرض نمایش قرار می‌گیرد دارای معنایی است که گذر زمان و بافت مکانی که از آن خارج شده و یا قرار گرفته است روی آن تاثیر می‌گذارد. معنای یک شیء نه با نمایش آن متوقف می‌شود و نه با مکان آن در نمایشگر یا توصیف ارائه شده از آن در لیبل مشخص می‌شود، بلکه معنای یک شیء در قدرت تخیل بازدیدکننده که با تجربیات و احساسات خود همراه است ادامه می‌یابد (Silverstone, 1994: 164). با تجربیات و احساسات خود همراه است ادامه می‌یابد (Silverstone, 1994: 164).

موزه‌ها به عنوان مکان‌های فیزیکی یادگیری و دسترسی به اطلاعات، نقش ویژه‌ای در تفسیر و معناسازی دارند. این معنا در موزه در قالب دو نوع روایت شیء و روایت برگزار کننده (کیوریتور) ارائه می‌شود. روایت شیء اغلب در متنی که همراه با شیء موزه‌ای در قالب برچسب، کاتالوگ، راهنمای صوتی و موارد مشابه گنجانده می‌شود و روایت برگزارکننده همچون رشته‌ای در اطراف تعدادی شیء موزه‌ای می‌پیچد تا برای نمایشگاه یا بخشی از آن روایت ایجاد کند (دشتی‌زاده، ۱۴۰۱: ۳۲). در واقع این انتقال روایت چه به صورت ابزارهای مختلف چه به صورت یک ارتباط انسانی، تفسیری از معنای موجود در موزه‌هاست. فرآیند تفسیری با یک شیء یا مفهوم آغاز می‌شود که به‌طور فیزیکی در ناحیه‌ای که برای تفسیر با دیدگاه و نگارش داستانی متصدی ایجاد شده است، قرار می‌گیرد و سپس توسط افرادی که دارای تجربیات، دیدگاه‌ها و ترجیحات پدیدارشناختی خود هستند، بازدید و تفسیر می‌شود (Toronchuk, 2018). تفسیر عناصر مختلفی دارد که

محیط‌های نمایشگاهی بی‌تردید چندوجهی هستند، زیرا منابع نشانه‌شناختی مختلف، مانند تصاویر، اشیاء فیزیکی سه بعدی، فضا و زبان، به روش‌های پیچیده‌ای برای ساخت معنا به کار گرفته می‌شوند. رویولا بیان می‌کند که این وجه‌های نمایشگاهی همگی حالتی هستند که در کنار یکدیگر و با کمک هم می‌توانند معانی مشخص شده را به بازدیدکننده منتقل کنند (Roppola, 2012: 52).

کمیک و مانگا در موزه

هنر مانگا و کمیک با دارا بودن ویژگی‌هایی منحصر بفرد در انتقال مفاهیم در برخی از موزه‌های جهان به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال به معنا مورد استفاده قرار گرفته‌اند. این معناها گاه در قالب روایت یک زندگی (URL3)، یک مفهوم پیچیده علمی (Gwangju National Science Museum, 2016) و یا روشن سازی مفهوم مرمت در موزه‌ها (Science Museum, 2019) بیان شده‌اند (تصویر ۱).

وجود این به عناصر انتقال معنای ایجاد شده کمک می‌کند. از میان ۱۵ مورد مد نظر محققانی چون میلز^۶ (۱۹۲۰)، تیلدن^۷ (۱۹۵۷)، لری بک^۸ و تد کیبل^۹ (۲۰۱۱) سه مورد از نظر پژوهش حاضر حائز اهمیت است. این سه مورد شامل (Beck et al, 2011):

۱. ارائه تفسیری به عنوان یک اثر هنری باید به عنوان داستانی طراحی شود که اطلاعات می‌دهد، سرگرم می‌کند و مفاهیم را روشن می‌سازد.

۲. تفسیر برای تمامی گروه‌های مخاطب از جمله کودکان، نوجوانان، سالمندان و بزرگسالان باید از رویکردهای اساسی متفاوت و متناسب با آن‌ها پیروی کند.

۳. هر مکانی تاریخی دارد. مفسران می‌توانند گذشته را زنده کنند تا حال را لذت بخش‌تر و آینده را معنادارتر کنند.



تصویر ۱- خوانش از راست به چپ. مانگای چهارپانلی «در حال مرتب کردن مجموعه هشتم» مرمت داس زنگ زده (URL۴)

سازی موضوع مورد بحث با استفاده از مثال‌های مختلف و یا استعارات، استفاده از عنصر طنزپردازی و سرگرم‌کننده، طراحی قوی‌تر برای ساخت شخصیت‌های داستان و خلاصه‌گویی در بالون‌های گفتگو در هر پلان است (Chung et al, 2016: 144).

یافته‌ها

برای شناسایی ویژگی‌های مختص این رسانه به عنوان یک ابزار تفسیری در موزه از ۱۵ متخصص حوزه موزه و مخاطب مصاحبه نیمه ساختاریافته‌ای

در پروژه‌ای که بئوم سان چانگ و همکارانش در پی بررسی تاثیر کمیک در لیب‌های یک نمایشگاه علوم برگزار کردند نظرسنجی صورت گرفته از مخاطبان در نتیجه شناسایی قدرت این کمیک‌ها در انتقال اطلاعات علمی انتقادهایی ارائه شد که با بررسی آن‌ها پژوهش حاضر مواردی را به عنوان پیش شرط‌های استفاده از کمیک در موزه ارائه می‌کند. این پیش‌شرط‌ها شامل؛ استفاده از فریم‌های بیشتر و پرهیز از استفاده از کمیک‌ها و یا مانگا‌های چهار پانلی^{۱۱} (در صورت پیچیدگی محتوا)، شفاف

به عمل آمد تا بتوان با استفاده از تجزیه و تحلیل عمیق پاسخ آن‌ها در کنار ویژگی‌های بدست آمده از پژوهش‌های مورد مطالعه برای این رسانه، ظرفیت‌های بصری آن را به عنوان یک ابزار تفسیری در موزه شناسایی کرد (جدول ۴).

جدول ۴. متن مصاحبه با متخصصان حوزه موزه در راستای شناسایی ویژگی‌های کمیک و مانگا (شکاری و حکمت، ۱۴۰۲)

مفهوم اصلی	متن مصاحبه	مصاحبه شونده
Interview10 Interview8	پایه اصلی این روش حس لذت است. حس لذت، افزایش یادگیری و به دنبال آن ایجاد انگیزه و تکرار آن را به دنبال دارد.	افزایش زمان بازدید افزایش زمان توقف
Interview7 Interview11 Interview4	مانگا یا کمیک اگر به صورت چاپی و در قالب یک پنل گرافیکی در کنار شی قرار بگیرند باعث افزایش یادگیری، خیال پردازی و افزایش زمان توقف در موزه می‌شود.	
Interview1 Interview4 Interview10 Interview7 Interview5 Interview8 Interview12	جذابیت در اجرا، زمانبندی مناسب در انتقال، ضرباهنگ یا ریتم پویا در ارائه، دکوپاژ مناسب روایت، داستان یا مفاهیمی که بنا است منتقل شود به جذابیت بیشتر کمیک و مانگا کمک بسیاری خواهد کرد. استفاده از قوه تخیل برای بازدیدکننده کودک (استفاده از عناصر فانتزی و تخیلی برای این گروه مخاطبان در راستای انتقال مفاهیم تاریخی و علمی پیچیده). این تکنیک همانند سینما باید از تکنیک دقایق اولیه طلایی استفاده کند تا بتواند مخاطب خود را درگیر کند و تا انتهای داستان بکشد. مخاطب وقتی این تکنیک را یک بار تجربه می‌کند در شی بعدی ممکن است جذابیت تجربه بار اولش را نداشته باشد بنابراین این تکنیک باید یگانه و منحصر بفرد اجرا شود. می‌توان تعلیق نمایشگاه را با این تکنیک ایجاد کرد به صورتی که مخاطب برای ادامه دادن نقطه تعلیق فضای موزه را کاوش کند.	
Interview7 Interview15	تصاویر سیاه و سفید نسبت به رنگی بودن باعث می‌شود تا خواننده رنگ دنیای اطراف شی را با تخیل خود تصویرسازی کند.	تعامل خواننده در تصویرسازی دنیای شی (با تکیه بر سیاه و سفید بودن)
Interview5	یک بخش باید به عهده مخاطب گذاشته شود. در موضوع رنگ بندی مخاطب علاقه‌مند است تا بخشی از دنیای شی را در ذهنش تصویرسازی کند. با ارائه نکردن همه‌ی جزئیات و سیاه و سفید بودن تصاویر به مخاطب می‌توان این تعامل مخاطب را ایجاد کرد.	
Interview10 Interview5	این روایت و داستان پردازی و در عین حال گرافیک و ارائه جذاب آن است که تعامل با سوژه (که ممکن است شی؛ شخصیت، زندگینامه، یک جریان تاریخی هنری و یا فرهنگی باشد) را از طریق کمیک یا مانگا گسترش می‌دهد.	گسترش تعامل از طریق روایت پردازی و گرافیک این رسانه
Interview1 Interview3 Interview10 Interview11 Interview7 Interview2	مانگا و کمیک اگر به صورت چاپی تولید شوند بازگشت به موزه را افزایش می‌دهند.	اقدام به تجربه دوباره
Interview8 Interview12	طراحی آثار باید از ساده به سمت سطح سخت حرکت کند. باید اثر با مخاطب بزرگ شود. چالش‌ها متناسب با گروه‌های سنی باشد. وقتی یک کمیک یا مانگا مخاطب اصلی خود را پیدا کرد باید پله به پله با مخاطب رشد و چالش‌ها به آرامی تغییر کند.	به چالش کشیدن مخاطب نسبت به گروه سنی آن‌ها

ابزار کمکی برای راهنما جلوگیری از جذاب دیده شدن این ابزار نسبت به اثر	یک ابزار کمک کننده به راهنمای موزه است تا راهنما با استفاده از آن به شکل دهی تصویر ذهنی مخاطب کودک و نوجوان کمک کند.	Interview5
	هنرمند طراح کمیک و مانگا نباید هنر خودش را به عنوان یک اثر موزه‌ای در کنار شی ارائه دهد.	Interview2 Interview1
	در یک موزه شی محور، نباید کمیک را وارد جریان طراحی نمایشگاه کرد. کمیک را می توان به عنوان یک ابزار برای آموزش کنار شی، در دست آموزشیار موزه قرار داد. این رسانه باید در ساحتی ارائه شود که جایگاه شی موزه‌ای خدشه دار نشود.	Interview1
	تاکید بیش از حد روی موضوع خاص می تواند تفسیر اشیا را تحت تاثیر قرار دهد.	Interview5 Interview13
	چه شرح متنی چه بصری، باید به گونه‌ای باشد که مواجهه مستقیم مخاطب با شی را تحت تاثیر قرار ندهد. ممکن است جذابیت این رسانه نسبت به شی بیشتر باشد و باعث شود که شی مورد توجه قرار نگیرد.	Interview11 Interview9 Interview5
جلوگیری از جهت دهی ذهن مخاطب بیان روایت‌های همه جانبه بدون جهت گیری خاص	نباید روایتی که برای اثر انتخاب می شود این اطمینان را در مخاطب ایجاد کند که این تنها روایت از شیء است. مخاطب باید جایی برای انتخاب داشته باشد و ترغیب شود تا روایات دیگر را نیز بررسی کند.	Interview9
	جهت دهی بیش از حد باعث تضعیف اثر می شود. روایتی که با این تکنیک ساخته می شود باید توانایی در برگزیده تمامی جنبه‌های شی را داشته باشد.	Interview5
استفاده از شی به عنوان بخش اصلی مانگا و کمیک	باید شیء، کاراکتر یک داستان و هدف ما معرفی جایگاه شی در داستان باشد.	Interview2
	باید ارتباط دهنده‌ای بین پلان‌ها باشد که غیرمستقیم یا مستقیم به شیء اشاره کند.	Interview6
متناسب بودن با شرایط محیطی نمایشگاه یا موزه رنگ بندی متناسب با ابعاد شی رنگ بندی متناسب با رنگ‌های مسلط شی رنگ بندی متناسب با نوع شی	مولفه‌هایی که در نمایش شیء مهم هستند باید در نظر گرفته شوند. مولفه‌هایی چون؛ نورپردازی، شکل فضا، موضوع شی، شکل ابزار نمایشی شیء و اینکه شیء به چه شکل دیده می شود و ابزار تفسیری باید در کنار آن به چه صورت و در چه ترکیب بندی به نمایش درآید.	Interview2
	هرچقدر فضاسازی و ارائه کمیک یا مانگا، در محیطی مناسب تر و به شیوه‌ای جذاب انجام شود تعامل بازدید کننده با سوزنه از طریق این شیوه بیانی بیشتر خواهد شد.	Interview1
	نسبت این رسانه با ابعاد شی، رنگ‌های مسلط شی، وجود شی در دسته بندی‌های تاریخی و هنری مشخص می کند که این رسانه چه رنگ بندی باید داشته باشد.	Interview5
افزایش توان تفسیر مخاطب	این روش می تواند در موزه‌های پست مدرن توان تفسیرهای گوناگون مخاطب را نیز ایجاد کند. با استفاده از این ابزار می توان بخش‌های از داستان را ناگفته و تفسیر آن‌ها را به عهده مخاطب گذاشت.	Interview1

بومی سازی	این تکنیک در صورتی که در همان کانسپت و فضای اثر خلق شود می‌تواند به روایی شدن موزه‌ها کمک کند.	Interview1 Interview11 Interview7
	اگر کمیک و مانگا بومی سازی شوند ارتباط فرمی با ارزش‌های بصری اثر رخ می‌دهد.	Interview2
شناخت مخاطب	شناخت مخاطب یکی از مهم‌ترین پیش شرط‌های این است که بخواهیم تصمیم بگیریم که چه چیزی از اثر را در داستان روایت کنیم.	Interview4 Interview2 Interview1 Interview7 Interview9 Interview3
متناسب بودن با رسالت موزه	بررسی اینکه کدام آثار و کدام موزه‌ها برای این تکنیک مناسب‌تر هستند از پیش شرط‌های دیگر استفاده از این روش است. ممکن است این روش برای یک موزه بسیار رسمی و جایگاه ملی بازخورد خوبی نداشته باشد اما در موزه یا نمایشگاهی با پتانسیل روایتی بودن، مثل موزه عروسک‌ها می‌تواند زمینه ساز ارتباط بیشتر با این مجموعه در مخاطب شود. استفاده از این سبک بستگی به رسالت و سبک موزه، موضوع شی و قدرت طراح دارد.	Interview4 Interview11
	بکارگیری از این هنر و شیوه بیان و برخورد با آن به عنوان نوعی ابزار هنری و روایی پست مدرن، با موضوع موزه، نیازمند هماهنگی و همگنی است. یعنی هر موزه‌ای قادر به بهره‌گیری شیوه‌های روایی و یا رویکرد پست مدرن در تفسیر و تعبیر موزه نیست و این ابزار و یا شیوه‌های روایی و تسهیل‌گری، باید در تناسب با مجموعه‌ای که در آن بکار می‌روند قرار گرفته باشند.	Interview1
دادن دستورالعمل برای خوانش این رسانه	شناخت مخاطب، راهنمایی مخاطب در شیوه بهره‌گیری از این ابزار و یا دادن سرنخ‌هایی در برقراری ارتباط با این زبان مانند هر زبان دیگری که نیاز به دانستن دستور بکارگیری آن دارد، در بهره‌داری از آن مؤثرتر خواهد بود. این نوع کمیک و مانگا برای گروه‌های خاصی که طرفدار این سبک هستند قدرت تاثیرگذاری بیشتری دارد. چراکه با قواعد این سبک کار آشنا هستند. این روش دنیای جدید با فضا سازی جدید است که مخاطب یا با آن ارتباط برقرار می‌کند یا به هیچ عنوان نمی‌تواند ارتباط برقرار کند.	Interview1 Interview2 Interview4 Interview9 Interview5
در دسترس بودن این ابزار قابلیت منتقل شدن به روش‌های مجازی	موزه‌های امروزی به دنبال دیجیتالی شدن هستند. بزرگ‌ترین نکته مثبت استفاده از این روش این است که این روش هیچگونه محدودیت‌های تکنولوژی را ندارد. محدودیت‌هایی چون قطعی برق، از شبکه خارج شدن و ... در واقع این رسانه همیشه در دسترس است. حال می‌توان این روش را نیز با تمهیداتی به روش مجازی هم تسری داد. (مثلاً به زبان‌های دیگر، یا گسترده‌تر به شکل یک داستان مفصل‌تر در قالب کد QR)	Interview9 Interview13 Interview15
اگزوتیک بودن	این رسانه بار اگزوتیک دارد. اگزوتیک بودن به معنای چیزی اسرار آمیز است. اسرار آمیز بودن یک فرهنگ یا اثر تاریخی. (احساس اگزوتیک نسبت به فرهنگ چین، ژاپن و یا هند). با این توصیف اگر خود محتوا نیز این اگزوتیک بودن را به همراه داشته باشد احساس شگفت زدگی و اسرار آمیز بودن در مخاطب بیشتر می‌شود.	Interview4

از تجزیه و تحلیل پاسخ متخصصان و ادبیات موضوع می‌توان به سه حوزه در رابطه با این فرم هنری در موزه دست پیدا کرد. این سه حوزه شامل؛

- ۱- ویژگی‌های کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری
 - ۲- پیش شرط‌های استفاده از کمیک و مانگا به عنوان ابزار تفسیری در موزه
 - ۳- نتایج احتمالی استفاده از کمیک و مانگا در موزه
- ویژگی‌های این فرم هنری با استفاده از تحلیل ادبیات موضوع به صورت ویژگی‌های ذاتی این رسانه که در تمامی زمینه‌ها خود را نشان می‌دهند شامل موارد جدول ۵ است.

جدول ۵- ویژگی‌های ذاتی فرم هنری کمیک و مانگا (ادبیات موضوع)

(Van der Sluis, 2021)	دسترس پذیر کردن اطلاعات از طریق استعاره‌های بصری
	محرك كنجكاوى براى يادگيرى دائمى
	ايجاد حس لذت و تعامل در يادگيرى
(Murakami et al, 2009)	بالا بردن سطح درك خواننده و محرك تفكر انتقادى
	زيرساختى مبنى بر اطلاعات دقيق و صحيح
(Malia, 2007)	لذت بيشتر خوانش يك داستان تصويرى نسبت به نسخه متنى
(Versaci, 2001)	مشاركت فعال مخاطب در ارتباط دادن پانل‌ها و تقويت صميميت بين مخاطب و خالق
	احساس ارتباط با شخصيت‌هاى داستان
(Sones, 1944)	افزايش قدرت يادگيرى
(Yang, 2003)	ايجاد انگيزه و دوام بصرى
(Edmunds, 2006)	انتقال حجم بالاى اطلاعات در مدت زمان کوتاه بدون سختى
(مک کلود، ۱۳۹۴)	کنترل سرعت زمان در دست مخاطب
(Tiemensma, 2009)	درگیری مستقیم با داستان و نگهداشتن توجه و تمرکز
(Marie et al, 2008)	تصميم آزادانه در خواندن
(Aleixo et al, 2010) (Edmunds, 2006)	ساده سازى مفاهيم پيچيده علمى
(Mallia. 2007) (Chung et al, 2016)	بهبود درك و يادآورى اطلاعات

مخاطب را وادار کند تا این ارتباط را از طریق کنجکاوی برانگیخته شده‌اش کشف کند. زمانی که این رسانه به عنوان یک ابزار در فرایند تفسیری حضور پیدا کند با ایجاد حس لذتی که در مخاطب ایجاد می‌کند منجر به اقدام برای تجربه دوباره در موزه می‌شود و بازگشت به موزه را رقم خواهد زد. ویژگی دیگری که این رسانه را از سایر رسانه‌های موجود در موزه به عنوان ابزار تفسیری و انتقال محتوا متمایز می‌کند در دسترس بودن آن در تمامی شرایط احتمالی ایجاد شده در موزه است. همچنین تعاملی که بین طراحان گرافیکی موزه، متصدیان و مسئولان موزه در ایجاد روایت و خوانش این رسانه توسط مخاطب برقرار می‌شود، تعاملی سه‌گانه از متصدی (مسئول خلق معنا)، طراح (خالق اثر) و خواننده (مخاطب موزه) را برای موزه ایجاد خواهد کرد.

این فرم هنری با قابلیت‌های بخصوص خود می‌تواند جایگاه خود را به عنوان ابزار تفسیری در موزه تثبیت کند. با تحلیل پاسخ متخصصان؛ زمانی که مخاطب این رسانه بازدیدکننده موزه در بستر موزه باشد، در ویژگی کلیدی مانگا و کمیک که عبارت است از تعامل خواننده در قالب ارتباط با شخصیت داستان، جایگاه شخصیت می‌تواند به شیء تغییر پیدا کند و ارتباط مخاطب با شیء برقرار شود. تعامل خواننده در تصویرسازی دنیای شیء به موزه این امکان را می‌دهد تا از طریق این ابزار مخاطب را با دنیای اطراف شیء درگیر کند و ذهن او را مستلزم به ادامه تصویرسازی دنیای مفهوم مورد نظر یا شیء مورد نظر کند. این ابزار می‌تواند به راحتی در ارتباط دادن روایت‌های متصل در موزه ایفای نقش کند و

نتیجه‌گیری

گمیک و مانگا به عنوان یک رسانه قدرتمند در انتقال مفاهیم در مباحث آموزشی و سرگرمی عمل می‌کند. این رسانه از نظر بسیاری از پژوهشگران ویژگی‌های بارزی از جمله ابزاری کمک آموزشی، تسهیل‌کننده در درک مفاهیم پیچیده و افزایش حافظه اطلاعات کلامی را دارا است. بر این اساس برای استفاده از این ابزار به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال‌دهنده مفاهیم موزه برای مخاطب شرایط مصاحبه با متخصصان حوزه موزه را ایجاد نمود تا بتوان از نظر تخصصی آن‌ها در راستای شناسایی ویژگی‌های مختص موزه‌ای این رسانه گام برداشت. در نتیجه تحلیل پاسخ متخصصان می‌توان از این ابزار با در نظر گرفتن ویژگی‌های موزه‌ای، عمل به پیش‌شرط‌های استفاده از آن و توجه به نتایجی که برای مخاطب عرضه می‌کند به عنوان یک ابزار تفسیری انتقال‌دهنده مفاهیم موزه در راستای رسالت موزه و شناخت مخاطب بهره برد. چراکه با شناخت بهتر مخاطب و در نظر گرفتن پیش‌زمینه‌های فردی و اجتماعی آن‌ها می‌توان در انتخاب یک ابزار تفسیری مناسب به بهترین شکل عمل کرد. همچنین این ابزار و یا شیوه‌های روایی و تسهیل‌گری، باید در تناسب با مجموعه‌ای که در آن بکار می‌روند باشند. طبق نظر متخصصان می‌توان این گونه استنباط کرد که استفاده از این فرم هنری در موزه‌ها نیازمند ارائه اصول خوانش آن است که خوشبختانه با توجه به افزایش میزان خوانش و علاقه به این نوع کتاب‌ها در بین مخاطبان کودک و نوجوان با ارائه اصول کلیدی خوانش آن‌ها می‌توان مخاطب را به سرعت با این نوع روایات در موزه‌ها مرتبط کرد. همچنین متخصصان تأکید داشتند تا این فرم هنری با بومی‌سازی در اختیار مخاطب قرار گیرد تا انتقال مفهوم مورد نظر موزه با عمق بیشتر متناسب با ریشه وجودی تمدن و فرهنگ خود، حتی متناسب با هر منطقه فرهنگی به مخاطب عرضه گردد.

این بهره‌وری می‌تواند در موزه‌های تخصصی مثل موزه‌های باستان‌شناسی، علوم و موزه‌های صنعتی

در قالب بیانی ساده و جذاب برای مخاطب عرضه شود تا در درک و یادگیری او از مفاهیم تخصصی مد نظر موزه‌ها تاثیرگذار باشد. همچنین موزه‌هایی که روایت‌پردازی زمینه اصلی آن‌هاست و ارائه دهنده اشیا و چیزهایی چون ابزارهای بازی، نمایش‌گردانی و هرآن چیزی که همراه با روایت‌هایی خاص از یک فرهنگ ناملموس است می‌توانند از این ابزار تفسیری برای انتقال معنای مدنظر استفاده کنند تا تجربه‌ای ماندگار و لذت‌بخش برای مخاطب خود ایجاد کنند.

پی‌نوشت

1 Katsushika Hokusai

۲ Osamu Tezuka: متولد ۳ نوامبر ۱۹۲۸ در شهر تویناکا، اوزاکا، پدر مانگای جهان. کار او مفهوم کارتون ژاپنی را تغییر داد و آن را به یک شکل هنری مقاومت ناپذیر تبدیل کرد و انواع سبک‌های جدید را در ایجاد «کارتون داستان» به کار برد.

3 Onomatopoeia

4 Dual Coding Theory, Paivio (1986)

۵ Puck magazine: اولین مجله طنز موفق در ایالات متحده از کارتون‌های رنگارنگ، کاریکاتور و طنز سیاسی از مسائل روز بود. این نشریه در سال ۱۸۷۶ به عنوان یک نشریه آلمانی زبان توسط جوزف کپلر، کاریکاتوریست مهاجر اتریشی تأسیس شد.

6 Enos Mills

7 Freeman Tilden

8 Larry Beck

9 Ted T Cable

10 Currently organizing the collection! A curator's overly detailed daily life (ただいま収蔵品整理中!学芸員の細かすぎる日常

۱۱ مانگاها و کمیک‌هایی که داستان اصلی آن‌ها فقط در چهار پلان (قاب) تصویر می‌شوند.

منابع

- ترابی‌مهربانی، مهدی. (۱۳۹۳). *تاریخچه تحلیلی کمیک/استریپ*. چاپ دوم. تهران: انتشارات سوره مهر.
- دشتی‌زاده، مریم. (۱۴۰۱). *قدرت پنهان روایت در فضای نشاندار موزه*. پژوهشنامه گرافیک و نقاشی، ۵ (۸)، ۳۰-۴۱. Doi:10.22051/PGR.2022.41510.1166

• شکاری، پرنیان و مرضیه حکمت. (۱۴۰۲). *مطالعه تجربه‌ی شیفتگی بازدیدکنندگان موزه براساس مدل میهای (مورد پژوهی طراحی تجربه شیفتگی از طریق کمیک و مانگا)*، پایان نامه کارشناسی ارشد، مدیریت موزه، دانشکده پژوهشهای عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان.

• علوی، آناهیتا. گودرزی، مصطفی و محمدرضا دوست محمدی. (۱۳۹۳). *بررسی تطبیقی ژانرشناسی کمیک ایرانی: با نگاهی به کمیک امریکایی*. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای تجسمی، ۱۹(۳)، ۴۵-۵۴.

Doi: 10.22059/jfava.2014.55410

• مک کلود، اسکات. (۱۳۹۴). *هنر کمیک ۲*. ترجمه فرناز خوشبخت. تهران: آبان. چاپ اول.

References

- Akihiko, Ieshima, Yi Shan Tsai, Brent Allison and Tomoya Yamamoto. (2020). *Tackling Cyberbullying and Related. Innovative Usage of Games, Apps and Manga*. Edited by Yuichi Toda, Insoo Oh-Chapter: Positive use of visual media to understand and prevent bullying the popularity and possibility of manga. London: Location London.
- Alavi, A., Goudarzi, M., Doostmohammadi, M. (2014). A Comparative Study for Recognition of Iranian Comics with Use of Americans Comics. *Journal of Fine Arts: Visual Arts* 19(3), 45-54. (Text in Persian).
- Aleixo, Paul and Norris Claire. (2010). *the Comic Book Textbook. Education and Health*, 28(4), 72-74.
- Atkinson, Paul. (2012). Why Pause? The Fine Line between Reading and Contemplation. *Studies in Comics* 3 (1), 63-82.
- Beck, Larry and Cable Ted T. (2011). *The Gifts of Interpretation: Fifteen Guiding Principles for Interpreting Nature and Culture*. United States: Sagamore Publishing Inc; 3rd edition.
- Chung Beom Su, Park Eun-mi, Kim Sang Hee, Sook-kyoung Cho and Min Suk Chung. (2016). Comic Strips to Accompany Science Museum Exhibits. *Journal of Education and Learning Department of Anatomy*. Ajou University School of Medicine. Suwon, Republic of Korea. Gwangju National Science Museum. 5(4), 141-146.
- Dashtizadeh, M. (2022). "The Hidden Power of Narrative in the Symbolic Space of Museum". *Journal of Graphic Arts and painting Research*. 5(8), 30-41. (Text in Persian).
- Elveljung, Desirée. (2019). A THUD OR A BANG? A Study of the Translation of Onomatopoeia in Manga. *Department of languages and literatures*, 16-21.
- Hendrik van der Sluis. (2021). Manga, graphic novels, and comics in Higher Education. Magazine: *New Vistas* 7(1).
- Kambuziya, Aliyeh and Zeinolabedin Rahmani. (2014). A Comparison between Onomatopoeia and Sound Symbolism in Persian and English and Their Application in the Discourse of Advertisements. *International Journal of Basic Sciences and Applied Research*. 3 (SP), 219-225.
- Mallia, G. (2007). *Learning from sequence: The use of comics in instruction*. ImageText: Interdisciplinary Comics Studies, 3.
- Marie, Rachel. (2008). Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom,

Crane Williams. *The art education*. 2008: Nov, 13-19.

- Masami, Toku. (2001). What is Manga? The Influence of Pop-culture in Adolescent Art. California State. March issue of the *Journal of National Art Education Association*. 54(2).

- McCloud, S. (2014). *Comic Art 2*. Translated by: Farnaz Khokhbat. (1st Ed). Tehran: November. (Text in Persian).

- Morse, Christopher. Niess, Jasmin. Bongard-Blanchy, Kerstin. Rivas Salvador, Lallemand Carine and Vincent Koenig. (2021). Impressions that last: representing the meaningful museum experience. *Behaviour & Information Technology*, 42 (8), 1127-1154.

- Murakami, Satsuki. Mio Bryce. (2009). Manga as an Educational Medium. *International Journal of the Humanities*, 7(10), 47-55.

- Roppola, Tiina. (2012). *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York, NY: Routledge.

- Shekhari, P., Hekmat, M. (2023). *Studying the Flow Experience of Museum Visitors based on Mihaly's Model: A Case Study of Designing the Flow Experience through Comic and Manga*, master's thesis, museum management, faculty of art and entrepreneurship, Isfahan University of Arts. (Text in Persian).

- Silverstone, Roger. (1994). *The medium is the museum: on objects and logics in times, in towards the Museum of the Future*. Edited by Roger Miles and Lauro Zavala. London and New York: Routledge. 161-176.

- Sones, W.W.D. (2015). The Comics and Instructional Method, *Journal of Educational Sociology*, 18(4). 232-240.

- Tiemensma, Leoné. (2009). *Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics*. World library and information congress: 75th IFLA general conference and council. 23-27 August 2009, Milan, Italy L. Published – Art.

- Torabi Mehrabani, M. (2013). *Analytical history of comic strips*. (2nd Ed). Tehran: Surah Mehr Publications. (Text in Persian).

- Toronchuk, Natalia. (2018). Metaphor, Meaning-Making, and Museums. *MSc Journal: The Museum Scholar*. Volume 2. Publisher: Rogers Publishing. Issue: 1.

- Versaci, R. (2001). How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective, *English Journal*. 91 (2), 62-63.

- Whittle, Christopher. (1997). *the Museum as a Communication System: A Review and Synthesis*. U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION Office of Educational Research and Improvement (OERI) Educational Resources Information Center (ERIC).

URL

URL1: <https://www.tracyedmunds.com/home/why-should-kids-read-comics>

Edmunds, T. 2006. Why should kids read comics? (Retrieved 10 September 2023).

URL2: <https://www.geneyang.com/comicsedu/> Gene Yang. 2003. Comics in Education. (Retrieved 15 August 2023).

URL3: <https://www.nm.cz/en/program/exhibitions/famous-czech-composers> Národní Muzeum. 2022. Famous Czech Composers. (Retrieved 23 August 2023).

URL4: <https://withnews.jp/article/f0190726001qq0000000000000000W06910101qq000019507A> Noguchi, Minako. 2019. Things that will rot in 10 years... A comic depicting people inside a museum is emotional. (Retrieved 23 August 2023).



دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهرا (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۱۱۹-۱۳۴)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

کلیدواژه‌ها: نیلوفرآبی (لوتوس)، شهر ساسانی، اندیشه سیاسی ایران شهری، زیبایی شناسی

نقش مایه نیلوفر آبی و نقشه شهرهای مدور ساسانی در نسبت با مفاهیم ایران شهری

چکیده

اندیشه سیاسی ایران شهری از مهمترین مؤلفه‌های اثرگذار بر شکل‌گیری هویت ایرانی است. بر مبنای جایگاه درستی و راستی در این اندیشه، اشه به عنوان یک مفهوم بنیادین و دادگری به عنوان خویشتکاری کانونی، ساختار مفهومی اندیشه سیاسی ایران شهری را معنا می‌بخشد. این ساختار، بر روش‌شناسی و معیارهای ارزش‌گذاری زیبایی‌شناسی و همچنین اخلاق جامعه ایرانی اثر گذار بوده و ویژگی‌های متعددی از زندگی ایرانیان را شکل می‌دهد. دوران ساسانی یکی از مقاطع اساسی ظهور این اندیشه محسوب می‌شود. در این دوران، شباهت‌هایی در نقش مایه نیلوفر به عنوان امری زیبایی‌شناسانه و نقشه شهرهای ساسانی به عنوان امری اجتماعی وجود دارد. از این رو، این فرضیه قابل طرح است که درک نظام مفاهیم ایران شهری، بر گسترش فرم زیبایی شناسانه نیلوفر و نقشه شهرهای مدور ساسانی، به عنوان ساختارهایی متشابه، اثر گذار بوده است. لذا این سوال طرح شد که بروز نقش مایه نیلوفر در فرم‌های اجتماعی و زیبایی‌شناسانه دوران حکومت ساسانیان، چه نسبتی با نظام مفاهیم ایران شهری دارد؟ در این مطالعه، روش تحقیق توصیفی - تحلیلی و تاریخی بوده و روش گردآوری داده‌ها به صورت اسنادی و کتابخانه‌ای است. ضرورت و اهمیت این مقاله نیز در بررسی وجوه سیاسی - اجتماعی هنر ایران است. همچنین این نتیجه به دست آمد که در دوران ساسانی، نقش نیلوفر به عنوان نماد اشه، الگویی بنیادین در فرم زیبایی‌شناسانه و اجتماعی بوده است و محقق کردن آن با دادگری و شایستگی برای کسب فره ایزدی همراه بوده است. از آنجا که دادگری فعلی الزام آور بوده تبلور این نقش نیز به عنوان یک قانون و الگوی اجتماعی و زیبایی‌شناسانه در این دوران مطرح بوده است.

میثم روشنی

دانشجوی دکتری پژوهش و تاریخ هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

meysamroshani@modares.ac.ir

علی اصغر فهیمی فر

دانشیار گروه تاریخ و پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

fahimifar@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۸-۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۰-۰۴

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.48877.1300

مقدمه

شاید بتوان یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های تمدن ساز زندگی ایرانیان در طی تاریخ را تلاش برای ساماندهی به اندیشه‌ای فراگیر و جهانشمول محسوب کرد. اندیشه‌ای که کلیه شئون زندگی فردی و اجتماعی از جمله سیاست، دین، اخلاق و هنر را به انسجام درآورده و متناسب با ضرورت‌های برپایی تمدن ایرانی پاسخ‌گوی نیازهای فراگیر ایشان باشد. اندیشه سیاسی ایران‌شهری با شکل‌دهی به نظام معرفت‌شناسی ایرانی و نحوه تعریف و مواجهه با ضرورت‌های متعدد اجتماعی و فردی، در مقاطعی از تاریخ و به ویژه در دوران ساسانیان، از مهمترین مؤلفه‌های اثرگذار بر شکل‌گیری هویت ایرانی محسوب می‌شود.

این اندیشه بر مبنای درک اشه^۱ به عنوان نظم مقدس هستی شکل گرفته و با تأکید بر مفهوم دادگری قوام یافته است. در این اندیشه اشه به عنوان قانونی الهی و دادگری به معنای به اجرا درآوردن قانون است. دادگری به عنوان خویشکاری قانونی این اندیشه، با به التزام در آوردن کنش‌های هر فرد، محدوده ذهنیت، سخن و رفتار او را مشخص می‌کند و نظام اجتماعی را شکل می‌دهد. اما بیش از این، دادگری با دگرگونی و گسترش در وجوه مختلف، ساختار مفهومی این اندیشه را با درکی برآمده از اشه، معنا بخشیده و قابل ارزش‌گذاری می‌نماید. در نتیجه، این ساختار، روش‌شناسی و معیارهای ارزش‌گذاری ایران‌شهری را نیز شکل می‌دهد. بر این اساس، نظام ارزش‌های زیبایی‌شناسانه و اخلاق ایرانی را نیز می‌توان برآمده از درک انسان ایرانی از اشه و التزام او به دادگری به عنوان الگوی اصلی کنشگری افراد دانست. در چنین نظامی از اندیشه، فرم‌های هنری نیز می‌بایست تبلور دادگری و نتیجه رفتار انسانی دادگر می‌بود. وجود چنین انسجامی، به ویژه در دوران متقدم حکومت ساسانیان، وجهی متشابه را در ساختارهای مختلف اجتماعی و هنری مورد توجه قرار داده است.

از یکسو نقشه شهر اردشیر خوره که توسط اردشیر بابکان مؤسس سلسله ساسانیان بنا شده، به عنوان فرمی از زندگی اجتماعی به شکل ویژه‌ای نقشی نیلوفرین را تداعی می‌کند. از سوی دیگر نقش نیلوفر علاوه بر تزئینات دوران ساسانی، در مهم‌ترین نقش برجسته‌های این دوران همچون انتصاب اردشیر دوم به شاهی و پیروزی شاپور اول، به عنوان فرمی زیبایی‌شناسانه به شکل ویژه‌ای جلب توجه می‌کند.

براین اساس شباهتی ویژه که اهمیت و ضرورت این پژوهش را شکل داده‌است، در فرم‌های زیبایی‌شناسانه و اجتماعی این دوران قابل مشاهده است. در نتیجه، در این مطالعه این سوال طرح شد که بروز نقش‌مایه نیلوفر در فرم‌های اجتماعی و زیبایی‌شناسانه دوران حکومت ساسانیان، چه نسبتی با نظام مفاهیم ایران‌شهری دارد؟ در این مطالعه، روش تحقیق توصیفی-تحلیلی و تاریخی و روش گردآوری داده‌ها به صورت اسنادی و کتابخانه‌ای است. با مورد توجه قرار دادن مفهوم دادگری به مقایسه تطبیقی نقش‌مایه نیلوفر و نقشه شهرهای ساسانی پرداخته شد. این پژوهش با ماهیت، توصیفی-تحلیلی و تاریخی و روش گردآوری داده‌ها به صورت اسنادی و کتابخانه‌ای ابتدا جایگاه نقش نیلوفر و پس از آن نقشه شهرهای را مورد بررسی قرار داده است. پس از آن مفهوم دادگری براساس اندیشه ایران‌شهری مورد تبیین قرار گرفت تا براساس آن فرم زیبایی‌شناسانه و اجتماعی در نسبت با یکدیگر مورد تحلیل قرار داده شود.

پیشینه پژوهش

نسبت میان نقش‌مایه گل نیلوفر آبی و مفاهیم ایران‌شهری چون فرایزدی و یا جایگاهی قدسی برای آن در پژوهش‌های متعددی مورد توجه بوده است. فرقدان و هوشیار (۱۳۸۹)، «بررسی تطبیقی مفاهیم گل نیلوفر آبی در ایران، هند و مصر» به جنبه‌های مختلف این نماد در ایران، هنر و مصر پرداخته و در ایران پیوند این گل با الهه میترا و آناهیتا را مورد تأکید قرار می‌دهند. حسن بلخاری (۱۳۸۹)، در مقاله‌ای با عنوان «نیلوفر ایرانی، نیلوفر بودایی (بررسی موردی: نقش نگاره تاجگذاری اردشیر دوم در طاق بستان)» به بررسی جایگاه گل نیلوفر به عنوان نمادی برای ایزدان ایرانی و بودایی پرداخته است. رضوی و خواجه‌گیر (۱۳۹۲)، در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش نیلوفر آبی در هنر ایران باستان و دوران اسلامی» با توجه به کتیبه‌های ساسانی این موضوع را قابل تأمل دانسته‌اند که گل نیلوفر می‌تواند نمادی از فره ایزدی محسوب شود که توسط آناهیتا و یا در حضور وی اعطا می‌شود. حسنوند و شمیم (۱۳۹۳)، «بررسی نقش‌مایه گل لوتوس در هنر مصر، ایران و هند» خاستگاه نقش‌مایه نیلوفر را در نسبت با اساطیر مصر، ایران و هنر مورد بررسی قرار داده‌اند. از سوی دیگر حیدری (۱۴۰۱)، «ساخت شهر اردشیرخوره بر پایه اندیشه مَندَلَه‌ی اوستایی-بودایی و ارتباط آن با خاستگاه ساسان» به بررسی نقشه شهرهای ساسانی پرداخته و آن را متأثر از درک منابع ایران‌شهری چون اوستا می‌داند.

تقدس، قانون و آئین ایزدی و پاکی دانست (اوشیدری، ۱۳۷۱: ۹۲-۹۳). اشه که در وداها رته^۲، در اوستا اشه و در کتیبه‌های فارسی باستان ارته^۳ خوانده می‌شده، مفهومی خاص هند و ایرانیان بوده و به عنوان نیروی پایداننده نظم جهان و ناموس ازلی طبیعت درک می‌شده است (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۹۸). اشه معرف نظم مقدس کیهانی است که به عنوان قانونی الهی درک می‌شود. در نظام مفاهیم باستانی، قانون از نوعی ضوابط و حدود کیهانی، طبیعی ازلی و ابدی حکایت داشته که دارای منشأیی مینوی بوده و آدمیان از پذیرش و پیروی از آن ناگزیر بوده، لذا درک مفهوم فضیلت و نیکویی، بر مبنای انطباق هر چه بیشتر با این ناموس ازلی شناسایی می‌شده است (رستم‌وندی، ۱۳۸۸: ۵۲). این مفهوم، ادراک حیات و هوش عالم را شکل داده و هستی را یک کلیت نظام یافته می‌ساخت (رجایی، ۱۳۷۵: ۱۲۰). در باور ایران‌شهری، باور و تعهد به اشه، فرد را اشون ساخته و هم سعادت اخروی و هم برکت و تقدس را در زندگی خاکی برای او به همراه داشت. فرد اشون بر مبنای تعهد خود به نظم آفرینش و قانون اشه، نور ایزدی خود را که با مفهوم فره ایزدی تعریف می‌شد کسب می‌کرد. فره ایزدی سعادت، رفاه و هستی نیک را برای فرد اشون به همراه می‌داشت (سنگاری و کرباسی، ۱۳۹۶: ۱۳۱). از طرف دیگر اشه به عنوان نماد طبیعت، نظم زندگی اجتماعی، دینی و در بالاترین مرتبه نظم مقدس کیهانی، دانسته شده که با زندگی و مراتب منظم موجودات طبیعی و تمامی شئون زندگی مرتبط است. از آنجا که این نظم مقدس اندازه و قاعده‌ای برای هر آن چیزی است که در جهان وجود دارد و درست است، اشه در بنیان خود معنای حقیقت و راستی را به همراه دارد و آن را برای تمامی موجودات شامل می‌شود (نیبرگ، ۱۳۵۵: ۱۳۰). در نتیجه، مفهوم اشه اساس و بنیان هستی را در سطح کلان و همچنین هر جزء آن را در سطح خرد، به هم مرتبط ساخته و با نظم مقدس قابل درک می‌کرد. بر این اساس درک کردن مفهوم خیر و شر که بر پایه نبرد مقدس کیهانی بروز می‌یابد نیز بر بنیان اشه شناسایی شده و در نسبت با آن معنا می‌یابد. با پذیرفتن این که جهان محل بروز دو نیروی خیر و شر است و انسان می‌بایست به اختیار خود یکی از این دو نیرو را برگزیند و مشارکت خود در این جدال کیهانی را باز یابد، در سطحی دیگر، به درک مفهوم اشه راه می‌بریم. این چنین انسانی که در جبهه نیروی خیر می‌جنگد، به مقام والای اشیویی دست می‌یابد. مقامی که آشکار می‌کند این انسان راستی را پیشه خود ساخته، تمام شئون

همچنین جلیل دارا و الهه صادقی (۱۴۰۰)، «تأثیر آرمانشهر بر شکل گیری مفهوم شهر در دوران ساسانی» نقشه شهرهای مدور ساسانی را متأثر از مفهوم آرمانشهر که از مفاهیم بنیادین ایران‌شهری بوده قلمداد می‌کنند. اما بنا به بررسی صورت گرفته، پژوهشی در خصوص شباهت این نقش‌مایه و نقشه شهرهای مدور ساسانی و نسبت آن با مفاهیم ایران‌شهری یافت نشد، لذا این موضوع در این پژوهش مورد بررسی قرار گرفت.

روش پژوهش

روش پژوهش از لحاظ هدف بنیادی و از نظر ماهیت، توصیفی-تحلیلی و تاریخی است. روش گردآوری داده‌ها به صورت اسنادی و کتابخانه‌ای است. در این مقاله، جایگاه نقش نیلوفر و بروز آن در نقش برجسته‌های انتصاب اردشیر دوم به شاهی و پیروزی شاپور اول و نقشه شهرهای دارابگرد و اردشیر خوره، مورد تحلیل قرار خواهد گرفت. روش انتخاب نمونه هدفمند بوده و تحلیل داده‌ها به صورت کیفی انجام شد. بر اساس اسناد و منابع کتابخانه‌ای، مفهوم دادگری بر اساس اندیشه ایران‌شهری مورد تبیین قرار گرفت. پس از آن، در نسبت با ساختار مفهومی برآمده از درک دادگری، بروز نقش مایه نیلوفر در مصادیق مورد مطالعه (فرم زیبایی شناسانه نقش برجسته‌ها و فرم اجتماعی شهرهای ساسانی) مورد تحلیل قرار گرفت.

مبانی نظری

مفاهیم اشه، نبرد مقدس کیهانی، خیر و شر، فره ایزدی، سرشت قدسی قدرت، پیوسته بودن سیاست با دین، خویشکاری، عدالت، طبقه بندی سه‌گانه اجتماعی و نظریه آرمان‌شهر از مهمترین مؤلفه‌های اندیشه سیاسی ایران‌شهری محسوب می‌شوند (روشنی و کشاورز افشار، ۱۴۰۲: ۱۰۷). نظام مفاهیم این نظریه براساس شیوه ملکداری ایرانیان باستان توسط جواد طباطبایی طرح شده و در تداوم آن مورد بحث قرار می‌گیرد (طباطبایی، ۱۳۹۹). بنا به این نظریه، اندیشه سیاسی ایران‌شهری در طی دوران اسطوره‌ای و تاریخی ایران باستان از عصر پیشا زرتشت تا دوره دین زرتشتی نضج یافته و در دوره‌های حکومت هخامنشیان و به ویژه ساسانیان نمود عملی یافته است (کشاورز افشار، طاووسی و ضمیران، ۱۳۸۹: ۳۹).

اشه

اشه را به اختصار می‌توان مترادف راستی و درستی،

زندگی و ماهیت وجودی خود را بر اساس الگوی قدسی اشته منظم کرده است (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۹۷).

خویش‌کاری

با تعهد فرد به اشته، افعال او دادگرانه محسوب شده و اشون نامیده می‌شد. چنین فردی فره ایزدی خود را که ملاک سعادت و فرهنگندی بود کسب می‌کرد. با چنین تعریفی، خویش‌کاری تکلیفی برآمده از اشته شناخته می‌شد. در این تعریف، خویشکاری مبین چیستی، هویت و نقش افراد بر مبنای اشته بود. خویش‌کاری را به معنای وظیفه‌ای دانسته‌اند که هر فردی می‌بایست بنابر قوانین و قواعد اشته مسئولیت آن را پذیرفته و به آن عمل کند (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۱۲۶). بنابراین، هر فردی از افراد جامعه مقامی ثابت داشته و بر اساس درک اشته، کسی نمی‌بایست به حرفه‌ای مشغول گردد، مگر این که حرفه‌ای که از سوی پروردگار برای او مشخص شده و اساسا برای عمل به آن آفریده شده را به انجام برساند (کریستین سن، ۱۳۸۴: ۲۳۰).

جای توجه دارد که بسیاری از واژه‌های پهلوی، دارای دو جنبه انتزاعی و کاربردی بوده که آثار معنایی اجتماعی و فردی مشخصی داشت. این ارتباط به شکل برجسته‌ای میان دو واژه فره و خویش‌کاری در متون پهلوی بیان می‌شود. چرا که هر کس با هر پیشه‌ای، در صورت درست عمل کردن به خویش‌کاری خود، می‌توانست فره بیشتری کسب کند که آثار مثبت و عینی در کنش فرد و حیات اجتماعی و مدنی داشت (سنگاری و دیگران، ۱۳۹۶: ۱۳۷). به عبارت دیگر، در اندیشه سیاسی ایران‌شهری لازم بود که کنش‌های متقابل افراد بر مبنای قواعد اشته تعریف شود تا ایشان در راستای کسب فره ایزدی هدایت شوند. «خویش‌کاری انسان آن است که در هر وضع تاریخی و اجتماعی که باشد، در دفع نیروهای اهریمنی و نگهداشت داد و آیین الهی بکوشد.» (رستم‌وندی، ۱۳۸۸: ۵۳) یکی از مهمترین مفاهیم برآمده از چنین درکی از جهان، مفهوم آرمانشهر و جایگاه ویژه آن در این اندیشه بود. چرا که در تحقق یافتن اشته به طور کامل، در بعد فردی زندگی آدمیان در شکل الگوی انسان کامل یا اشون مشهود بوده و تجلی می‌یافت و اما از سوی دیگر نیل به آرمان شهر، تحقق غایی اشته و بروز آن در بالاترین بعد اجتماعی زندگی بوده است (میرزاپور آل‌هاشم و دیگران، ۱۳۹۹: ۱۷۷).

آرمانشهر

مفهوم آرمانشهر در رساترین شکل، تکرار وضعیت

آغازین هستی به عنوان الگوی حقیقی آفرینش است. (روشنی و کشاورز افشار، ۱۴۰۳: ۱۵۳) تکرار الگویی که کمال مأوای انسان است و بر اساس درک اشته به عنوان یک قانون، انسان را مکلف به نبرد با اهریمن و تکرار وضعیت داد در سرزمین ایران می‌کند. اشته افزون بر آن که دارای وجهی ایستا بوده است، برای انسان، دارای ابعادی پویا و انگیزا نیز محسوب می‌شود (نیبرگ، ۱۳۵۵: ۱۳۰). وجود این مفهوم، با دگرگون کردن مفهوم شهر، تمامی امور زندگی اجتماعی را مکلف به پیروی از اشته و قرارگیری در وضعیت داد در زندگی اجتماعی می‌کند. بر این مبنای ضروری است عینیت تمامی امور در سرزمینی مقدس و در شکل آرمانشهر حاصل شود. در نتیجه، آرمانشهر ایرانی در تمایز با آرمانشهر یونانی که امری مثالی است، در زمین تحقق یافته و حقیقت راستین سرزمین ایران را به عنوان سرزمین مقدس ایران‌شهر شکل می‌داد. در این اندیشه، شهرها، دژها و کاخ‌هایی چون تخت جمشید، ورمکرد و کنگ دژ، کاخ‌های شاهان به عنوان الگوهای تحقق یافته آرمانشهر محسوب می‌شد (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۱۶۷). اما در عالی‌ترین شکل از بروز این مفهوم، مهم‌ترین مصداق آرمانشهر، سرزمین ایران‌شهر بود که برترین سرزمین‌ها محسوب می‌شده است. بر این اساس در این اندیشه دادگری؛ به عنوان تکرار فعل ایزدی، وظیفه‌ای عام بود تا آرمانشهر در شکل ایران‌شهر تحقق یابد.

دادگری

براساس مفهوم دادگری، اشته به عنوان قانونی قدسی، ضرورت شکل‌گیری وضعیتی مشخص از زندگی اجتماعی را ضروری می‌ساخت. بر این اساس مفهوم اشته از ساحت کیهانی تا زندگی اجتماعی و فردی گسترش یافته و به عنوان قانونی ازلی و ابدی الزامات اخلاق فردی و اجتماعی را تعریف می‌کرد (میرزاپور، آل‌هاشم و محمودی، ۱۳۹۹: ۱۷۸). بر این اساس، در اندیشه سیاسی ایران‌شهری، نظم مقدس کیهانی به عنوان قانون الهی (رستم‌وندی، ۱۳۸۸: ۵۲) و دادگری به معنای برقرار ساختن قانون است (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۱۲۲) از آنجا که اجرای قانون مستلزم درک قانون است، لازمه تحقق خویش‌کاری، درک و پایبندی به نظم مقدس کیهانی بود که افراد را اشون می‌ساخت. براین اساس مفاهیم خویش‌کاری، دادگری و فرهنگندی در بستر آرمانشهر بر مبنای درک اشته با یکدیگر نظام بنیادین اندیشه ایران‌شهری را شکل می‌دادند.

ترسیم می‌کرد و نظم سیاسی را در شکل تکرار نظم کیهانی و بر اساس منازعه کلی خیر و شر شکل می‌داد (احمدوند و حمیدی، ۱۳۸۹: ۴۷). با لزوم دادگری شاه در بستر مفهوم آرمانشهر، شاه ایرانی نماد سرشت قدسی، سیاسی، اخلاقی و پیکارگری اندیشه ایرانشهری است. از آنجا که تحقق نظم و سامان امور در ایرانشهر و مبارزه با نیروهای اهریمنی مورد انتظار بود، شاه فرهمند آرمانی، کارگزار اصلی نظام سیاسی بوده و با دادگری او اندیشه به کنش و آرمان به واقعیت مبدل می‌شد (رستم‌وندی، ۱۳۸۸: ۵۵). از آنجا که دادگری به عنوان خویش‌کاری اصلی شاه فرهمند، به معنای اجرای قانون الهی (اشه) است، در بنیان اندیشه ایرانشهری دیناری برای پادشاه به عنوان یک تکلیف بوده و از جایگاه او جدا نیست. به بیانی دیگر جایگاه پادشاه معادل خلیفه خدا و یا ظل‌الله است (طباطبایی، ۱۳۹۹: ۱۶۳). به تعبیر دیگر کنش‌های شاه فرهمند آرمانی، براساس تکرار عمل ایزدی در آفرینش و سامان‌دهی عالم هستی توسط پروردگار درک می‌شد (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۲۹۹). با وجود شاه، اشه در جامعه جاری می‌شد و نظم اجتماعی به گونه‌ای برپا می‌شد که ایرانشهر با کیفیت‌های آرمان‌شهر و منطبق بر اشه بسامان شود. بر این مبنا شکل آرمانی و الگوی مقدس درک ایرانی از تکرار منظم امور که لازمه تداوم زندگی و بقاء بود، در شکل دادگری شاه و با هدف شکل‌گیری نظم اجتماعی در آرمان‌شهر، به عنوان قانونی قدسی لازم‌الاجرا و بر تمامی امور اثرگذار بود.

یافته‌ها

نسبت نیلوفر و نظم مقدس کیهانی در اندیشه‌های باستانی

در ایران باستان نیلوفر به عنوان سمبل و نشانه‌ای از زندگی و آفرینش، ابتدا در آیین مهری ظهور پیدا می‌کند. در زمان هخامنشیان این گل در مراسم رسمی و درباری متجلی می‌شده است. در سده هشتم پیش از میلاد تصویر نیلوفر (احتمالاً از مصر) به فینیقیه و از آنجا به سرزمین آشور و ایران انتقال یافت و در این سرزمین‌ها گاهی جانشین درخت مقدس بوده است. در نتیجه، این گل در اندیشه‌های هستی‌شناسانه مصر و هند نیز جایگاه ویژه‌ای دارد تا آنجا که در این کشورها نمادی از عناصر بنیادین آفرینش دانسته شده و با اساطیر ایشان و چگونگی برپایی نظم قدسی پیوند عمیقی یافته است. در اندیشه‌های مصر باستان نیلوفر نماد

این تعریف از دادگری، فعلیت هر انسان اشون را تکرار فعلیت الهی در آفرینش قرار می‌داد. مرجع اصلی دادگری و اشه، پروردگار است و انسان دادگر با عمل به اشه، فعلیت او را تکرار می‌کند: «اوست پدر نظم و آیین و عدالت. یگانه موجد قانون مقدس طبیعت» (اوشیدری، ۱۳۷۱: ۲۶). تحقق اشه، مستلزم درک این بود که هر پدیده‌ای در تناسب با نظم هستی اگر از مکان، زمان و اندازه‌ای مشخص خارج گردد امری اهریمنی است. بر این مبنا دادگری فعلیت کنش‌گران در برقرار نمودن محدوده و نظم هر پدیده‌ای در تناسب با اشه بود. در دفتر ششم مثنوی مولانا این مفهوم را این‌گونه طرح کرده است: «عدل چه بود وضع اندر موضعش/ظلم چه بود وضع در ناموقعش» (مولوی، ۱۳۷۸: ۹۹۹). در نتیجه، دادگری در کنش‌های متقابل، در واقع برقراری نظم امور و خویش‌کاری افراد در انطباق با اشه بود که ضرورت تحقق آن، برپایی سلسله مراتب اجتماعی توسط شاه فرهمند آرمانی در سرزمینی منطبق بر آرمانشهر بود.

خویش‌کاری شاه فرهمند آرمانی

در اندیشه سیاسی ایرانشهری، تحقق آرمانشهر تنها در صورتی ممکن بود که شخص حاکم با دادگری به جایگاه شاه فرهمند آرمانی نائل آید. از آنجا که ضروری بود نظم امور و خویش‌کاری افراد از سوی پروردگار مشخص شود، شاه با دریافت فره ایزدی و انقیاد در اشه، این فعل ایزدی را در شکل دادگری در شهر به انجام می‌رساند. در نتیجه، برپایی خویش‌کاری افراد در جامعه، به عنوان یکی از مهم‌ترین مسائل نظم اجتماعی، مستلزم سامان دستگاه سیاسی در انطباق با اشه و دادگری شاه در مشخص نمودن خویش‌کاری افراد و سلسله مراتب اجتماعی توسط شاهی فرهمند بود. لذا، نظم اجتماعی با تکرار و تداوم فعل الهی، در شکل فعل شاهانه معنی یافته و دادگری را در تمامی لایه‌ها و سلسله مراتب جامعه، با هدف برپایی آرمانشهر گسترده می‌کرد. بنابراین از آنجا که خویش‌کاری شاه، برپایی نظم مقدس کیهانی در جامعه بود، (طباطبایی، ۱۳۹۹: ۱۶۷) و با الگو قرار گرفتن آرمان‌شهر، دادگری به عنوان ضرورت وجودی و خویش‌کاری اصلی شاه فرهمند آرمانی طرح می‌شد تا با گسترش و فعلیت یافتن افراد بر مبنای دادگری، آبادانی ایرانشهر بر مبنای اشه محقق شود (رستم‌وندی، ۱۳۸۸: ۱۴۷).

در ایران باستان اسطوره و دین، ساخت دو وجهی ادراک هستی را مبتنی بر دو نیروی راستی و دروغ

آبی دیگر ایستاده مخاطب او است. افزون بر این در آیین ودایی ساراسواتی^{۱۲} که الهه یادگیری و دانش و عقل و به معنی گوهر و ذات هر شخص محسوب می‌شد، را به شکل ایزدبانویی زیبا و نشسته بر روی گل نیلوفر تصویر کرده‌اند (فرقدان، هوشیار، ۱۳۸۹: ۵۲-۵۳). از این رو قابل توجه است که نیلوفر آبی در هند و مصر، فراتر از نسبت یافتن با ایزد یا الهه‌ای مشخص، به عنوان نمادی از فعل الهی در آفرینش هستی، نظم مقدس کیهانی و خرد حاکم بر هستی تجسم یافته‌است.

جایگاه نیلوفر در ایران باستان

در دوران ساسانیان، نیلوفر آبی نماد حیات و بی‌مرگی، باروری و زایش، کمال و شکفتن معنوی بوده است. (مینسی و شافعی، ۱۳۹۴: ۶۰) در بندهش این گل در نسبت با آناهیتا دانسته شده و تاکید می‌شود: «هر گلی از آن امشاسپندی است ... و نیلوفر آبان [آناهیتا] را» (دادگی، ۱۳۸۰: ۸۸) در ایران باستان این گل منبع همه باروری‌ها دانسته می‌شد (اصغریان بافنده و شیخی، ۱۳۹۹: ۱۲). در دین زردشتی آناهیتا نیز ایزدبانوی نگهبان آب‌های روان و ضرورت حیات، خرد، باروری و نگهبان خانواده بود. چنانکه انسان با درک اشته و التزام به آن به عمل خیر و سعادت دست یافته و از شر و پلیدی به دور می‌ماند، آناهیتا نیز واژه‌ای اوستایی به معنی پاک و دور کننده پلیدی است. پیشوند آن یا آن در زبان اوستایی به معنای نفی است و آهیتا یا آهیتا به معنی پلیدی و زشتی است. با توجه به لزوم تعهد شاهان به اشته که در شکل قوانین دینی امری لازم برای کسب فره‌مندی بود، در نظام سیاسی ایرانیان باستان، التزام به میترا، آناهیتا و اهورامزدا دارای اهمیت و جایگاه ویژه‌ای بود. برای اردشیر دوم هخامنشی آناهیتا ایزدبانوی نگهبان محسوب می‌شد و در تداوم سنن هخامنشیان، آناهیتا ایزدبانوی محبوب و حامی نخستین شاهان ساسانی نیز به‌شمار می‌رفت. ساسان، جد سلسله ساسانیان و فرزند او پاپک^{۱۳} بنیان‌گذار این سلسله در ۲۰۸ م. دارای مقامی ارجمند در معبد آناهیتا در استخر بود (گیرشمن، ۱۳۳۶: ۳۴۶-۳۴۷). بعدها، شاپور اول ساسانی (۲۴۱-۲۷۰ م) نیز از خادمان این معبد بود. اما این نکته مورد تاکید پژوهشگران بوده است که تعهد به آناهیتا، میترا و یا اهورا مزدا، تعهدی مشترک بوده که در واقع تعهد به نظم مقدس کیهانی و آفرینش‌الهی منظور می‌شود (بلخاری قهی، ۱۳۸۹: ۲۳)؛ چنانکه اردشیر دوم هخامنشی (۳۵۸-۴۰۴ پ.م) در یک سنگ نوشته این‌گونه تاکید می‌کند: «بخواست اهورامزدا این هدیش hadish

نظم هستی و خاستگاه ایزدان است. رع^۴ که از مهم‌ترین خدایان ادوار مختلف مصر بوده از درون نیلوفر هستی می‌یابد (حسنوند، شمیم، ۱۳۹۳: ۲۵). در این روایت، دلیل برقراری نظم هستی و برپایی شب و روز، باز و بسته شدن نیلوفری دانسته می‌شود که در جایگاه چشمان رع است. انسان نیز از همان چشم‌های رع که در واقع گل نیلوفر است پدیدار می‌شود. همچنین آمون^۵ که نیروی زندگی و پدید آورنده چرخ آفرینش بود، از دل گلبرگ‌های نیلوفر آبی پدیدار می‌شود (ایونس، ۱۳۷۵: ۴۸-۴۹). همچنین هاپی^۶ که نگهدارنده نظم خدایی دانسته می‌شد با دستاری از نیلوفر آبی ترسیم می‌شد. افزون بر آن، در روایت‌هایی دیگر، ایزدانی چون هوروس^۷ فرزند خورشید، اوزیریس^۸ خدای مرگ مصریان و نماد تولد دوباره، از نیلوفر آبی متولد شده و پس از زاده شدن نفرتوم^۹ از نیلوفر آبی، انسان از اشک او پدید آمد (فرقدان، هوشیار، ۱۳۸۹: ۵۵-۵۶).

در هند باستان نیز، بنا به اساطیر مطرح شده در ریگ ودا کیهان از نیلوفری زرین که بر روی آب‌های کیهانی در حرکت بوده به وجود می‌آید (الداعی، ۱۳۹۷: ۱۳۰). در روایاتی دیگر، برهما خالق یا پروردگار کل، یکی از خدایان سه گانه هندوئیسم در کنار ویشنو و شیوا است و باور به این‌که نیلوفر زاینده او بوده (بلخاری، ۱۳۸۹: ۱۰۱) بر این اساس این گل در هند نماد پاک‌ی و قداست الهی و نماد راستی بوده و تمثیلی از ظهور حیات در عالم است (فرقدان، هوشیار، ۱۳۸۹: ۴۹) لذا، نیلوفر با خرد حاکم بر نظم هستی که تحقق فعلی ایزدی محسوب می‌شود نسب می‌یابد. از طرف دیگر در اندیشه ایشان، نیلوفر با خویش‌کاری و فره که آن نیز ضرورتاً برآمده از درک نظم هستی بوده، موضوعی قابل توجه است. در نظر هندوها آگنی^{۱۰} تخمی معنوی است که طبیعت و سرشت کلی انسان بر پایه آن رشد می‌یابد و گل نیلوفر آبی محمل آن است. به عبارت دیگر گل نیلوفر آبی بیانگر زایش قدسی و تبدیل بی‌نظمی به نظم الهی است. چنانکه این گل نماد آگنی و سر بر آوردنش از آب‌های آشفته نخستین بوده است. در اپانیساده‌ها نیز نیلوفر این چنین با روح هستی پیوند می‌یابد: «پرشی [روح اعلی] که در آفتاب است و عین نور است و بسنده همه عالم است و روشن است همان پرش در میان سوراخ دل نیلوفری آرام گرفته ...» (بلخاری قهی، ۱۳۸۹: ۲۱). همچنین هنگامی که ویشنو درباره خرد و دانش و عقل نیکوکاران صحبت می‌کند، لاکشمی^{۱۱} که نمادی از زیبایی و دلربایی است، در حالیکه دو گل نیلوفر آبی در دست داشته و بر روی یک نیلوفر

داده است. همانگونه که در تصاویر شماره ۱ تا ۵ از جدول شماره ۱ قابل مشاهده است، نقش نیلوفر از دوران پیش از تاریخ ایران، به شکل وسیعی بر روی آثار متعدد قابل مشاهده است. سفالینه‌های به جای مانده در تپه حصار دامغان، آثار به جامانده از تمدن جیرفت، زیور آلات به جامانده از دوران عیلامی و آثار زرین ارجان و زیویه از مثال‌های قابل طرح در این عرصه است. در تداوم این سنت‌های تصویرپردازی و نظام اندیشه ایرانی، این فرم در دوران هخامنشیان با جایگاه ویژه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد. چنانکه نقش نیلوفر در هر دو فرم تصویر شده از بالا و از کنار، به عنوان یکی از موتیف‌های اصلی تخت جمشید محسوب می‌شود (تصاویر ۵-۶ از جدول ۱). اما شاید یکی از مهمترین وجوه این فرم در نسبت با موضوع این مقاله را بتوان، در تصویر شدن آن در دستان شاهان هخامنشی از جمله داریوش دانست. این نقش برجسته‌ها که به عنوان اعلام فرهمندی شاهان هخامنشی دانسته شده است، به شکلی ویژه بر در دست داشتن نیلوفر، به عنوان نمادی از خرد، دین، و نهایتاً نظم مقدس کیهانی، تأکید شده است. همانطور که در تصویر ۸ از جدول شماره ۱ قابل مشاهده است، ایشان با در دست داشتن نیلوفر، تعهد خود را به دین، خرد و نظم مقدس کیهانی آشکار می‌کردند که مبین دادگری شخص شاه و نهایتاً فرهمندی ایشان بود. نقش نیلوفر بر شاهکارهای زرین این دوران از جمله تکوکی زرین که مشخصاً از اشیاء مهم مرتبط با جایگاه شاهنشاه بوده نیز، به چشم می‌خورد (تصویر ۹ از جدول ۱). همچنین این موضوع حائز اهمیت است که بر روی فرش پازیریک، به عنوان قدیمی‌ترین دست‌بافته بجای مانده از دوران هخامنشیان، (تصویر ۱۰ از جدول ۱) نقش نیلوفر به گونه‌ای بروز یافته که الگویی برای درفش دوران ساسانیان را شکل می‌دهد. (تصویر ۱۱ از جدول ۱) تصویر این درفش به همراه کعبه زرتشت، با هدف اعلام پایبندی اردشیر ساسانی به اشته و فرهمندی او بر روی سکه‌های این دوران جلب توجه می‌کند (تصویر ۱۲ از جدول ۱). ظرف سیمین بجای مانده از دوران ساسانیان، (تصویر ۱۳ از جدول ۱) تصویری درخور توجه را شکل می‌دهد. در این تصویر که با موضوع تاج و تخت مقدس شاهان ساسانی شکل گرفته است، تخت شاهانه به گونه‌ای تصویر شده که دو نقش نیلوفر زیربنای آن را شکل داده و ستون‌های تخت شاهی نیز از دو نیلوفر ساخته شده است. در واقع همانگونه که جایگاه شاه فرهمند آرمانی مبتنی بر درک اشته و با تعهد و عمل در چارچوب اشته دادگر و شایسته کسب

(کاخ) را که آسایشگاهی است، من ساختم، بکنند اهورامزدا و آناهیتا و میترا مرا و آنچه را من ساختم از همه بد کنشان نگاهداری کنند» (پورداود، ۱۳۴۲، ۹۵). از این رو شاهان هخامنشی با تعهد خود به جایگاه ایزدی، و عمل بر مبنای اشته، دادگری خود را اعلام می‌کردند و با طلب حمایت از جایگاه قدسی، در واقع فرهمندی خود را از ایشان تمنا و به مخاطب اعلام می‌کردند.

از طرف دیگر، با توجه به جایگاه ویژه طبیعت در اندیشه‌های باستانی ایران، جنبه تقدس نیلوفر و انتخاب آن به عنوان نماد نظم و آفرینش الهی به ویژگی‌های طبیعی آن، به عنوان گلی برآمده از آب نیز مربوط می‌شود. آب در اندیشه‌های باستانی نماد اقیانوس کهنی بود که کیهان از آن آفریده شد. نیلوفر که بر روی سطح آب در حرکت بود به مثابه زهدان آن به شمار می‌رفت. از آنجاکه گل نیلوفر در سپیده دم باز و در هنگام غروب بسته می‌شود به خورشید نیز شباهت دارد. خورشید خود منبع الهی حیات است و از این رو گل نیلوفر مظهر تجدید حیات شمسی به شمار می‌رفت. پس این گل، مظهر همه روشنگری‌ها، آفرینش، باروری، تجدید حیات و بی‌مرگی است (غلامپور درزی، علی اسماعیلی، ۱۳۹۹: ۱۷۴).

نیلوفر در نظام زیبایی‌شناسی ایرانیان باستان، بیش از نمادی برای ایزدی مشخص، مظهری همزمان برای میترا، آناهیتا و اهورامزدا بوده (مبینی، شافعی، ۱۳۹۴: ۶۰) و بر این اساس می‌توان آن را نمادی از جایگاه نظم مقدس و آفرینش الهی محسوب کرد؛ چرا که اساساً گل نیلوفر و آناهیتا، برای آریایی‌های باستان، نمادی از پیدایش مینویی و جاودانگی بود (آخوندی، افهمی و پورمند، ۱۳۹۷: ۷۹). البته قابل توجه است، در اوستا این گل به مظهری یگانه برای اهورامزدا به عنوان پروردگار یگانه نیز تبدیل می‌شود. در باور زرتشتیان نیلوفر آبی نمادی از اهورا مزدا و نماد انسانی اهورایی بوده که در شکل فردی تصور می‌شود که در برخی موارد دستانش در حال برکت دادن بوده و یا شاخه‌ای از گل نیلوفر که معادلی برای حلقه قانون بوده را در میان انگشتان خود نگهداشته است (ایزدپرست، ۱۳۸۵: ۵۹). از این رو به نظر می‌رسد در دوران ساسانیان و با شکل‌گیری نظم و انسجام دینی در پرستش خدای یگانه، نیلوفر که نزدیک‌ترین بیان نمادین از مفهوم اشته را شکل می‌دهد، مورد توجه ویژه شاهان ساسانی و نهایتاً جامعه ایران بود.

نقش مایه نیلوفر در تصاویر ساسانیان

در تداوم سنت‌های کهن ایرانی، نقش نیلوفر نتایج مختلفی را در نظام زیبایی‌شناسانه ساسانیان شکل

این نوع تصاویر اهمیت و نقش مذهب در قدرت شاهی و نمایش آن به وسیله این نوع نقش برجسته‌ها را نشان می‌دهد (موله، ۱۳۶۵: ۵۲). در این تصویر زیر پای ایزدمهر سمبل گل نیلوفری جای گرفته و اهورامزدا نیز در حال اعطای دیهیم شاهی به اردشیر دوم ترسیم شده است. اما نکته جالب توجه این است که اردشیر دوم و اهورامزدا بر روی جسد دشمنی، تصویر شده‌اند.

بر این اساس نقش برجسته اعلام شاهنشاهی اردشیر دوم هر سه مفهوم اشته، دادگری و فره‌مندی را با وجود نقش نیلوفر برای مخاطب آشکار می‌کند. از یکسو نیلوفر به عنوان نماد اشته، در این تصویر مرجع اصلی قدرت ایزدی و تکیه‌گاه میترا است. اردشیر دوم اکنون شایسته دریافت دیهیم شاهی و فره‌مندی از سوی اهورامزدا است؛ چرا که با التزام به اشته، عمل خود را در شکل دادگری محقق کرده و نبرد خیر و شر را با به زیر افکندن دشمن اشته به انجام رسانده است. بنابراین، اردشیر دوم با التزام به اشته، دادگر بوده و اکنون شایسته دریافت فره ایزدی از سوی اهورا مزدا است.

فره‌مندی می‌بود، در این تصویر نیز، نیلوفر به عنوان نماد اشته، بنیان جایگاه شاهی را شکل می‌دهد. با چنین جایگاهی برای گل نیلوفر، همانگونه که انتظار می‌رود، این نقش در اشیاء مختلف دوره ساسانی، از جمله اشیائی که موضوع فره‌مندی شاه را به تصویر می‌کشند، بروز وسیعی داشته است (تصاویر ۱۴ و ۱۵ از جدول ۱).

در سطحی دیگر در مطالعه جایگاه نقش نیلوفر در نظام زیبایی‌شناسی دوران ساسانی، می‌توان تصاویر شکل گرفته در نقش برجسته‌های این دوران را مورد توجه قرار داد. در این تصاویر که می‌توان موضوع اصلی آن‌ها را اعلام فره‌مندی شاهان ساسانی قلمداد کرد، نقش نیلوفر به عنوان یکی از عناصر اصلی در شکل‌گیری روایت بصری به کار برده شده است. همانگونه که در تصویر ۱ و ۲ از جدول شماره ۲ قابل مشاهده است، در کتیبه انتصاب اردشیر دوم به مقام شاهنشاهی، چهار پیکره جلب توجه می‌کند. میترا که تکیه‌گاه و محل قرارگیری او نقش نیلوفر است، با هاله‌ای از نور در پشت سر اهورامزدا ترسیم شده است. وجود مجموعه‌ای از

جدول شماره ۱. نقش نیلوفر در ایران باستان

دوران	نقش	توضیح	تصویر	تصویر	تصویر
دوران پیش از زرتشت	۱. نقش نیلوفر، سفالینه‌های کشف شده از تپه حصار، هزاره پنجم پیش از میلاد (منبع: URL7)	۲. یک جام سنگی جیرفت نیز دسته‌ای از گل‌های نیلوفر شش پر نقش شده‌اند. (منبع: URL7)	۳. در گنجینه ارجان نیز چندین آویز زرین به شکل نیلوفر دوازده پر وجود دارد. (منبع: URL7)	۴. یک آویز صدفی با نقش نیلوفر از تمدن عیلام. (منبع: URL7)	۵. گوشواره زرین زیویه با نقش گل نیلوفر. (منبع: URL7)
دوران هخامنشیان	۶. نقش نیلوفر بر دیواره‌های تخت جمشید. (منبع: URL9)	۷. نقش نیلوفر بر دیواره‌های تخت جمشید. (منبع: URL7)	۸. نیلوفر در دستان داریوش، تخت جمشید. (منبع: URL10)	۹. نقش نیلوفر بر تکه‌کوک زرین هخامنشی، موزه ملی ایران. (منبع: URL8)	۱۰. نقش نیلوفر در فرش پازیریک، ۲۵۲-۲۳۸ قبل از میلاد، محل نگهداری: موزه آرمیتاژ. (منبع: URL5)

					دوران ساسانیان
۱۵. دست‌بافته ساسانی با مضامین فره ایزدی و نقش نیلوفر، منبع: (ایرانی ارباطی، خزایی، ۱۳۹۵: ۱۸)	۱۴. بشقاب نقره دوره ساسانی با نقش نیلوفر، منبع موزه آرمیتاژ، منبع: (آزادبخت، طاووسی، ۱۳۹۱: ۶۳)	۱۳. نمایی از تاج و تخت شاهی در ظرف نقره ساسانی، قرارگیری نقش نیلوفر به عنوان پایه و ستون تخت شاهی، موزه متروپولیتن، منبع: (Harper, 1981: XVI)	۱۲. سکه ضرب شده در دوران اردشیر اول ساسانی با تصویر اردشیر، درفش منقش به نیلوفر و کعبه زرتشت، منبع: (URL6)	۱۱. نقش بازسازی شده درفش دوره ساسانی که بر آن نیلوفر نقش بسته است، منبع: (URL2)	

جدول شماره ۲. نقش نیلوفر در تصویرگری جایگاه فرهنگی برای شاهان ساسانی

	
۲. نقش نیلوفر در زیر پای میترا، نقش برجسته انتصاب اردشیر دوم به شاهی، منبع: (URL^۱)	۱. نقش برجسته انتصاب اردشیر دوم به شاهی، تنگاب، منبع: (URL^۲)
	
۴. دو نقش لوتوس در دوسوی شاپور دوم، نقش برجسته پیروزی شاپور بر فرمانده رومی، فیلیپ عرب، منبع: (URL^۴)	۳. تصویر نقش پیروزی شاپور اول بر فرمانده رومی، فیلیپ عرب، منبع: (URL^۴)

می‌رسد دچار فرسایش شده، بر سینه او به عنوان آشکارترین نمادهای این تصویر نقش بسته است. بنابراین شاپور در حالی تصویر شده که نصرت الهی از آن او بوده و بر این اساس بر فرمانده رومی چیره شده است. از سوی دیگر نفس این عمل شاپور بیان دادگر بودن او است.

در نقش برجسته پیروزی شاپور اول بر فرمانده رومی، فیلیپ عرب نیز، نقش نیلوفر در شکل دیگری، با زنجیره مفهومی اشته، دادگری و فره ایزدی مرتبط می‌باشد. در این تصویر دو نقش نیلوفر بر اسب شاپور به گونه‌ای تصویر شده که محدوده او را مشخص می‌کند و گویا انقیاد او در چارچوب اشته را تداعی می‌کند. دو نقش نیلوفر دیگر نیز که به نظر

نقشه شهرهای ساسانی

در ادبیات ساسانی، شهر به استان، ایالت و یا سرزمین اطلاق می‌شده و آنچه اکنون به عنوان شهر تعریف می‌شود در ادبیات ساسانی معادل شهرستان بوده لذا قابل تأکید است، در این متن شهر به معنای امروزی آن مد نظر است. در این دوران ضرورت برقراری نظم اجتماعی، دادگری و نهایتاً الگوی زندگی در آرمانشهر را به عنوان یکی از مسائل بنیادین مطرح کرده و بر تمامی شئون زندگی اجتماعی از جمله نقشه شهرهای ساسانی اثرگذار بود. در نتیجه تناسب نقشه شهر با آرمانشهر را می‌توان از موضوعات اصلی نظام سیاسی و به فراخور آن شهرسازی ساسانیان دانست (دارا، صادقی، ۱۴۰۰: ۱۰۷). ایشان در تلاش بودند تا با پیروی از اشته دو وجه آرمانی و در هم‌تنیده این اندیشه که آرمانشهر و شاه فرهمند آرمانی بود را محقق کنند. با الگو قرار گرفتن آرمانشهر، شهرسازی دارای ضرورت‌های مادی و معنوی مشخصی بود. بر چنین معیاری، نظام معرفت شناختی ایران‌شهری، هم هستی و کالبد شهر که برقرار کننده کنش‌های اقتصادی و اجتماعی بوده و هم نظام اندیشگانی حاکم بر شهر را برآمده از اشته و در شکل آرمانشهر شکل می‌داد. امری که دادگری شاهی فرهمند، ضرورت بنیادین آن بود. چنانکه در وندیداد^{۱۴} که یکی از بن‌مایه‌های اساسی اوستا را شکل داده و عمدتاً به مباحث فقهی و قانونی می‌پردازد به صراحت، الزاماتی برای بنای شهر آرمانی از سوی اهورامزدا به عنوان وظیفه جمشید طرح می‌شود (مزدایور و الوند، ۱۳۹۱: ۵۸۱). در پیوند با آنچه اشاره شد، دوران سلطنت اردشیر بابکان اهمیت ویژه‌ای دارد. چرا که او با هدف تجدید نمونه مینوی سلطنت الهی، نظام شاهی که پیش از آن دستخوش بی‌نظمی شده بود را به نظم درآورد و دین و سیاست را در کنار هم نهاد (رضایی‌راد، ۱۳۷۸: ۱۴۲ و ۱۴۳) در زمان او چند خدایی و حکومت ملوک‌الطوایفی به عنوان معضلی بجا مانده از هجوم رومیان، رخت برپست و جای آن را سامان نظام مقتدر مرکزی گرفت. همچنین دین زرتشت به عنوان دین رسمی تعریف شد (انصافی و احمدوند، ۱۳۹۸: ۳۴). در نتیجه این دوران همراه با تحولات ویژه‌ای در نظام اجتماعی ایران بود که یکی از مهمترین شکل‌های ظهور آن ساخت شهرهای متعدد ساسانی محسوب می‌شود؛ شهرهایی که بخشی از مهمترین آن‌ها دارای نقشه مدور است.

در کنار ویژگی‌های بنیادین آرمانشهر، نقشه منظم و از پیش طرح شده شهرهای ساسانی به صورت

مدور و منظم بود (امیرحسینی، ۱۳۹۶: ۸). کالبد مدور، شهرها تصویری از جهان سامانمند و نظم یافته آرمانی را شکل می‌داد. چرا که هستی و آفرینش الهی در اندیشه ایشان شکلی مدور و منظم داشت. بنابراین شهرهای مدور ساسانی تجلی و تبلور نظم مقدس کیهانی و نمونه‌ای از آرمانشهر دانسته می‌شد. اجزای این شهرها نیز نمادی قدسی و برآمده از التزام به اشته را تداعی می‌کرد. وجود باغ در شهرهای ساسانی تمثالی از بهشت زرین، معبد تجسمی از کل کیهان، گنبد نمودی از فلک و ستون‌های معبد تمثالی از درختان مقدس و نماد برکت‌آوری بود.

در رابطه با شهرهای دایره‌ای شکل، می‌توان به شهرهای دارابگرد، اردشیر خوره، مرو و تخت سلیمان اشاره کرد. دارابگرد شهر مدوری است که قطر آن دو و محیط آن به شش کیلومتر می‌رسد. پیرامون شهر، خندقی عمیق وجود داشت که تردد بر روی آن به وسیله چهار پل در مقابل چهار دروازه شهر صورت می‌گرفت. بنابراین این شهر چهار دروازه داشت که به چهار سوی جهان گشوده می‌شد. اردشیر خوره یکی دیگر از شهر ساسانی است که نمود کاملی از شهر مدور است و کالبد فیزیکی این شهر به صورتی است که این شهر نیز مانند شهر دارابگرد چهار دروازه داشت که به چهار سوی جهان گشوده می‌شد؛ زیرا جهان چهار بخش دارد پس باید شهر به هر چهار سمت اشراف داشته باشد (مهر آفرین، ۱۳۹۳: ۹۲-۹۳). با توجه به کیفیت آثار به جا مانده از اردشیر خوره و همچنین اهمیت و جایگاه اردشیر بابکان در سامان‌یابی نظام اجتماعی دوران ساسانی، در ادامه به بررسی اردشیر خوره به عنوان نمونه‌ای از شهرهای مدور ساسانی پرداخته می‌شود.

آثار شهر اردشیر خوره

شهر اردشیر خوره در زمان اردشیر یکم و شاپور یکم ساخته شد و در نهایت در سده ۱۰ و ۱۱ م. متروک شد. مطابق گزارش مورخان، شهر اردشیر خوره پس از تصرف کرمان (در سال ۲۱۱-۲۱۲ م.) از سوی اردشیر یکم ساخته شده است. منابع گزارش می‌دهند که «اردشیر بر علیه [اردوان چهارم] شورش کرد و از دارابگرد [شهری که ارگبد آن بود] به اردشیر خوره حرکت کرد و استحکاماتی در آنجا ساخت (Daryaei, 2010: 248). شهر اردشیر خوره، دایره‌ای شکل و دارای قطری برابر با ۱۹۵۰ متر است و به بیست قسمت و تعدادی خیابان‌های شعاعی تقسیم می‌شود. دیوار اصلی آن از خشت قالبی ساخته شده و دارای خندقی به عرض ۳۵ متر

مسعودی، ابن حوقل، مقدسی، ابن بلخی، مستوفی، جیحوانی، در توصیف شهر اردشیرخوره یک بنای برج مانند را مورد اشاره قرار داده و آن را طربال خوانده‌اند (حیدری، ۱۴۰۱: ۱۶۷). کارکرد این بنا به عقیده بیشتر سیاحان و باستان‌شناسان (همانند: دیولافوا^{۱۵}، هرتسفلد^{۱۶}، رویتر^{۱۷}، گدار^{۱۸}، واندنبرگ^{۱۹} و هوف^{۲۰}) محلی برای عبادت بوده است (ایمانی، رحیم زاده و طهماسبی، ۱۳۹۵: ۱۰۱). در پژوهشی دیگر فضای بالای طربال را مرتبط با معبد آناهیتا دانسته‌اند (Mehr Afarin, 2013: 236). بنابراین، مرکز شهر، نمادی همبسته با آناهیتا و نیلوفر بوده و همچون گل نیلوفر، محل رویش تفکر دینی و جایگاه روح قدسی شهر بود.

بوده است (حیدری، ۱۴۰۱: ۱۶۷). چهار دروازه با فاصله یکسان از یکدیگر، در جهات اصلی قرار گرفته‌اند که شهر را به چهار بخش تقسیم می‌کند. هر ربع شهر، پنج شعاع دارد و در مجموع شهر دارای بیست شعاع متحدالمرکز است (کیانی، ۱۳۶۶: ۷۶). در مرکز شهر، دایره‌های مرکزی وجود دارد که محل ساخت بناهای مهم شهر بوده است. بر این اساس تصویر پلان شهر، تصویری مشابه گل نیلوفر است (تصویر ۱). در مرکز این شهر دو بنا شامل یک برج و یک طربال مورد توجه پژوهشگران بوده است.

بیشتر مؤلفان اسلامی همچون طبری، استخری،



تصویر شماره ۱ نمای هوایی آثار بجای مانده از شهر ساسانی اردشیر خوره. (منبع: URL1).

حکمت قدسی بر آمده از اشته را آشکار می‌کند. دایره مرکزی شهر، مقدس‌ترین مکان و محل ظهور خدای بزرگ بود. در دایره مرکزی، دو اثر مشهور به طربال و تخت‌نشین قرار دارد. مطابق اندیشه‌های اوستایی، طربال نماد کوه تئیره (تیرگ) در مرکز جهان و در سرزمین ایرانویج قرار دارد، جایی که از آن چشمه‌هایی جاری است (حیدری، ۱۴۰۱: ۱۷۱). علاوه بر تجلی نظم که تصویری از نظم مینوی است، این شهرها معیاری برای دادگری شاه بود، چرا که در بنیان خویش‌کاری اصلی ایشان بنای آرمانشهر بود و با عمل به خویش‌کاری، ایشان دادگری خود را محقق ساخته و شایسته دریافت فره ایزدی و حمایت قدسی در نبرد خیر و شر بودند.

تخت‌نشین نیز دیگر بنای مورد توجه مورخان بوده است. این بنا در دایره میانی شهر اردشیرخوره و در فاصله ۱۵۰ متری شمال‌شرق منار (طربال) قرار دارد. نقشه بنا مربع مستطیل در مرکز سکویی به ابعاد ۸۲ و ۶۶ متر ساخته شده است (هرتسفلد، ۱۳۵۵: ۱۵۳-۱۵۲). مؤلفان اسلامی چون استخری و ابن حوقل تخت‌نشین، را با نام‌هایی چون ایوان، ایوان کیاخره (اسوتخری و ابون حوقل) گنبد کیرمان (ابن بلخی) مورد بررسی قرار داده‌اند (ایمانی و دیگران، ۱۳۹۵: ۹۷). در نهایت، پژوهشگرانی که به بنای تخت‌نشین پرداخته‌اند، آن را به عنوان مکانی مقدس برای عبادت مورد تحلیل قرار داده‌اند (هوف، ۱۳۶۶: ۸۱-۷۹). بر این اساس، شهر اردشیرخوره مدور و خیابان‌ها با شعاع‌ها و دوایر متحدالمرکز،

جدول شماره ۳ چگونگی انطباق یافتن نظام اندیشگانی، اجتماعی و زیبایی شناسانه در دوران ساسانیان. (منبع: نویسندگان)

ردیف	نظام اندیشگانی	نظام اجتماعی	نظام زیبایی شناسانه
۱	ادراک هستی‌شناسانه (بویس، ۱۳۹۲: ۴۳)	شهر مدور دارابگرد شهر مدور اردشیرخوره	نقش نیلوفر در زیرپای میترا در انتصاب اردشیر دوم نقش نیلوفر در دوسوی شاپور اول
۲			
۳	آرمانشهر	انطباق شهر و فرم اجتماعی با نظم درک شده از هستی	انطباق فرم زیبایی شناسانه با نظم درک شده از هستی
۴	خویش‌کاری	شکل دهی به فرم اجتماعی مبتنی بر محدوده مشخص افراد، براساس تفکیک خویشکاری‌های مختلف	طراحی فرمی واحد با استفاده از اجزائی متمایز و شکل‌دهی به بخش‌هایی قابل تشخیص
۵	دادگری	بنای شهر منطبق با ادارک اشه و برقراری نظم اجتماعی بر مبنای تحقق نظم سلسله مراتب و انسجام طبقات در چارچوب شهر	اجرای فرم بصری مبتنی بر شکل‌گیری نظم فرم‌های تکرار شونده در لایه‌های متحدالمرکز
۶	شاه فره‌ممند	قرارگیری شاه در مرکز شهر، به عنوان محل ارتباط با آفریدگار و محور اجتماع، براساس تعهد او به اشه و دادگری، خوشکاری او به عنوان شاه فره‌ممند آرمانی، بنا و حفظ نظم مقدس شهر و فره‌مندی ساکنین است.	وجود آن در صحنه‌های پیروزی بر شر و کسب فره ایزدی، به عنوان نماد اشون بودن شاه و تصدیق دادگری او با که شایستگی فره‌مندی او را اعلام می‌کند

نتیجه‌گیری

در پاسخ به سؤال این پژوهش، این نتیجه قابل طرح است که در دوران ساسانی، نقش نیلوفر به عنوان نماد اشه، الگویی بنیادین در فرم زیبایی شناسانه و اجتماعی بوده است و محقق کردن آن با دادگری و شایستگی برای کسب فره ایزدی همراه بوده است. این موضوع دارای اهمیت است که در چارچوب اندیشه سیاسی ایران شهری، دادگری به معنای عمل بر اشه، فعلی الزام آور بوده و تبلور نقش نیلوفر نیز به عنوان یک قانون و الگوی اجتماعی و زیبایی‌شناسانه در این دوران مطرح بوده است. نظام اندیشه سیاسی ایران شهری، اشه را به عنوان الگوی نظم مقدس کیهانی و قانونی فراگیر طرح می‌کرد. بر این اساس هر فعل و رفتاری در چارچوب اشه درک می‌شد و عمل به اشه بخشی از خویشکاری هر فرد محسوب می‌شد که با مفهوم دادگری تعریف می‌شد و در صورت دادگری، شایسته کسب فره ایزدی می‌بود. این درک از هستی، بر شکل‌گیری

فرم زیبایی‌شناسانه و اجتماعی ایران شهری به طور توأمان اثرگذار بوده است. از آنجا که نیلوفر چه به لحاظ مفهومی و چه به لحاظ فرمی، نزدیک ترین نماد به اشه بوده، این فرم به عنوان الگوی برگزیده زیبایی‌شناسی و فرم نقشه شهرها به عنوان مهمترین الگوی اجتماعی انتخاب می‌شود. بر این اساس شکل دادن به فرم هنری و همچنین فرم اجتماعی، مبتنی بر نقش نیلوفر به عنوان نماد اشه، عملی دادگرانه و الزام آور بوده و همچنین اعلام شایستگی برای کسب فره ایزدی برای شاهی دادگر را نیز به همراه داشت.

پی‌نوشت‌ها

- 1 Asha
- 2 Rta
- 3 Arta
- 4 RA
- 5 Amun
- 6 Hapi
- 7 Horus

15 Deulofeu
16 Ernst Herzfeld
17 Reuter
18 André Godard
19 Vandenberg
20 Houf

8 Osiris
9 Nefertem
10 Agni
11 Lakshemi
12 Sarasoti
13 Papak
14 Vendidat

منابع

- احمدوند، شجاع (۹۸۳۱). منظومه های معنادار پشتیبان حکومت آرمانی در اندیشه سیاسی ایران. *پژوهش حقوق عمومی*، ۲۱ (۹۲)، ۴۲-۲۵.
- اصغریان بافنده، فهیمه؛ شیخی، علیرضا (۹۹۳۱). تحلیل ساختار بصری الهه باروری و مضامین وابسته به آن در ایران باستان. *پژوهش نامه گرافیک نقاشی*، ۳ (۴)، ۴-۸۱.
- اکبری، پریسا؛ داداشی، ایرج (۹۹۳۱). اشنه در مفهوم اکمال و ارتباط آن با هنر، *تأملات فلسفی*، ۰۱ (۵۲)، ۱۸۲-۲۱۳.
- الداغی، آناهیتا (۷۹۳۱). تأثیر گل نیلوفر آبی بر باورهای اسطوره ای ایران و هند، *نامه فرهنگستان ویژه نامه (شبه قاره)*، ۸، ۳۲۱-۶۳۱.
- امیرحسینی، پرنیا (۶۹۳۱). تأثیر عناصر، شکل و ساختار شهرهای ساسانی بر شهرهای اولیه دوره اسلامی، *جنیدی شاپور*، ۳ (۹)، ۱-۱۱.
- انصافی، مصطفی؛ احمدوند، شجاع (۸۹۳۱). دین و دولت در عهد ساسانی؛ درآمدی بر الهیات سیاسی زرتشت. *رهیافت های سیاسی و بین المللی*، ۱۱ (۱)، ۴۳-۷۵.
- ایرانی ارباطی، غزاله؛ خزایی، محمد (۶۹۳۱). نمادهای جانوری فزه در هنر ساسانی. *نگره*، ۲۱ (۳۴)، ۸۱-۹۲.
- ایونس، ورونیکا (۵۷۳۱). *اساطیر مصر*، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.
- ایمانی، نادیه؛ رحیم زاده، محمدرضا؛ طهماسبی، احسان (۵۹۳۱). بررسی جایگاه شهر گور در دوره ی ساسانیان و چیستی و کارکرد بناهای میانی آن. *پژوهش های باستان شناسی ایران*، ۶ (۱۱)، ۱۹-۶۰.
- اوشیدری، جهانگیر (۱۷۳۱). *دانشنامه مزدیسنا*، چاپ دوم، تهران: مرکز.
- ایزدپرست، زیبا (۵۸۳۱). گیاه لوتوس تا اسلیمی و ختایی، *رهیویه هنرهای تجسمی*، ۲ (۱)، ۸۵-۱۶.
- آخوندی، زهرا؛ افهمی، رضا؛ پورمند، حسن علی (۷۹۳۱). مطالعه تطبیقی نمادها و نقش مایه های تزئینی تخت جمشید و دژ اربونی، *پژوهش در هنر و علوم انسانی*، ۳ (۰۱)، ۵۷-۷۸.
- بلخاری، حسن (۹۸۳۱). نیلوفر ایرانی، نیلوفر بودایی (بررسی موردی: نقش نگاره تاجگذاری اردشیر دوم در طاق بستان)، *نگره*، ۵ (۶۱)، ۵۲-۹۱.
- بویس، مری (۲۹۳۱). *منابع مکتوب دین زرتشتی*، ترجمه شیما جعفری، تهران: مرکز دایره المعارف بزرگ اسلامی.
- پورداود، ابراهیم (۲۴۳۱). *آناهیتا، پنجاه گفتار پورداود*، بکوشش مرتضی گرجی، بی جا: بی نام.
- حسونند، محمد کاظم؛ شمیم، سعیده (۳۹۳۱). بررسی نقشمایه گل لوتوس در هنر مصر، ایران و هند. *جلوه هنر*، ۲۲-۰۴ (۱)، ۶.
- حیدری، احمد. (۱۰۴۱). ساخت شهر اردشیرخوره بر پایه اندیشه مندلکای اوستایی-ودایی و ارتباط آن با خاستگاه ساسان. *جستارهای باستان شناسی ایران پیش از اسلام*، ۷ (۱)، ۳۶۱-۶۷۱.
- دادگی، فرنېغ (۸۷۳۱). *بندھش*، ترجمه مهرداد بهار، چاپ دوم، تهران: توس.
- دارا، جلیل؛ الهه (۰۰۴۱). تأثیر آرمانشهر بر شکل گیری مفهوم شهر در دوران ساسانی. *تحقیقات تاریخ اجتماعی*، ۱۱ (۲)، ۵۸-۱۱۱.
- رستموندی، تقی (۸۸۳۱). *اندیشه ایران شهری در عصر اسلامی*، تهران: امیرکبیر.
- رضایی راد، محمد (۸۷۳۱). *مبانی اندیشه سیاسی در خرد مزدایی*، تهران: طرح نو.
- رجایی، فرهنگ (۳۷۳۱). *معرکه جهان بینی ها*، تهران: شرکت انتشارات احیا کتاب.
- رضوی، اکرم السادات؛ خواجه گیر، علیرضا (۲۹۳۱). بررسی نقش نیلوفر آبی در هنر ایران باستان و دوران اسلامی، *پژوهش هنر دانشگاه اصفهان*، ۳ (۶)، ۱۰۱-۱۱۱.
- روشنی، میثم؛ کشاورز افشار، مهدی (۲۰۴۱). ظهور سنت اندر زدهی سیاسی در نگاره دارا و رمه دار، بوستان سعدی نسخه ۳۹۸ هجری قمری. *جلوه هنر*، ۵۱ (۴)، ۷۴-۶۶.
- روشنی، میثم؛ کشاورز افشار، مهدی (۳۰۴۱). مطالعه آشکارگی ضرورت دادگری در نگاره کاخ خورنق اثر کمال الدین بهزاد. *فصلنامه نگره*، ۹۱ (۰۷)، ۹۴۱-۷۶۱.
- سنگاری، اسماعیل؛ کرباسی، علیرضا (۶۹۳۱). رابطه مفاهیم «فرّه» و «خویشکاری» براساس متون پهلوی و کارکرد اجتماعی آنها در اندیشه سیاسی ایران باستان. *مجله مطالعات ایرانی*، ۶۱ (۱۳)، ۵۲۱-۹۳۱.
- طباطبایی، جواد (۹۹۳۱). *خواجه نظام الملک طوسی گفتار در تدویم فرهنگی*، تهران: طرح نو.
- غلامپور درزی، فاطمه؛ علی اسماعیلی، عبدالله (۹۹۳۱). نمادینگی نیلوفر آبی، مضمون مشترک در پهنه جغرافیای

- فرهنگی عصر هخامنشی و ساسانی. *مطالعات زبان فارسی*. ۱(۱)، ۹۶۱ - ۸۸۱.
- کشاورز افشار، مهدی؛ طاووسی، محمود؛ ضیمران، محمد (۱۳۸۱). اندیشه سیاسی ایرانشهری در نگارگری ایرانی، مطالعه موردی: نگاره بهرام گور و شبانی که سگش را به دار آویخته است از خمسه نظامی، مربوط به دوره شاه تهماسب صفوی. *نامه هنرهای تجسمی و کاربردی*، شماره ۶، ۵۳-۶۵.
 - کریستین سن، آرتور (۱۳۸۱). *ایران در زمان ساسانیان*، ترجمه رشید یاسینی. تهران: دنیای کتاب.
 - کیانی، محمدیوسف (۱۳۸۱). *شهرهای ایران*، ج ۲، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد، ۵۷-۹۹.
 - گیرشمن، رمان (۱۳۸۱). *ایران از آغاز تا اسلام*، ترجمه محمد معین، چاپ نهم، تهران: علمی و فرهنگی.
 - فرقدان، عاطفه؛ هوشیار، مهران (۱۳۸۱). بررسی تطبیقی مفاهیم گل نیلوفر آبی در ایران، هند و مصر، *نقش‌مایه*، ۳(۶)، ۸۵-۹۴.
 - مبینی، مهتاب؛ شافعی، آزاده (۱۳۹۱). نقش گیاهان اساطیری و مقدس در هنر ساسانی (با تأکید بر نقوش برجسته و فلزکاری)، *جلوه هنر*، ۷(۴۱)، ۴۶-۵۴.
 - مزدپور، کتایون؛ الوند، حمیدرضا (۱۳۹۱) *وندیداد*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
 - مولوی، جلال الدین محمد بلخی (۱۳۷۳). *مثنوی معنوی*، تهران: نشر علم.
 - موله، ماریان (۱۳۸۱). *ایران باستان*، ترجمه ژاله آموزگار، تهران: توسن.
 - مهرآفرین، رضا (۱۳۹۳). *شهرهای ساسانی*، تهران: سمت.
 - میرزا پور آل‌هاشم، صدیقه سادات؛ محمودی، ابوالفضل (۱۳۹۳). «آشه» در متون اوستایی، *پژوهش‌های هستی‌شناختی*، ۹(۷۱)، ۵۹۱-۱۷۱.
 - نیبرگ، هنریک ساموئل (۱۳۵۳). *دین‌های ایران باستان*، ترجمه سیف‌الدین نجم آبادی، تهران: مرکز ایرانی مطالعه فرهنگ‌ها.
 - واندنبرگ، لوئی (۱۳۸۱). *باستان‌شناسی ایران باستان*، ترجمه عیسی بهنام، تهران: دانشگاه تهران.
 - هوف، دیتیش (۱۳۸۱). *شهرهای ایران*، محمدیوسف کیانی، جلد ۲، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

References

- Akabri, P. & dadashi, I. (2020). "Asha In The Concept Of Evolution And Its Relevant To Art". *Philosophical Meditation*. 10(25), 281 – 312. (Text in Persian).
- Akahundi, Z., Afhami, R., & Pourmand, H. (2018). "Comparative study of symbols and decorative motifs of Persepolis and Erebus Fortress". *Research in Art and Humanities*, 3(10), 75-87. (Text in Persian).
- Amirhosseini, P. (2017). "The impact of elements, form, and structure of Sassanian cities on the early Islamic period cities". *Jundi Shapur*, 3(9), 1-11. (Text in Persian).
- Ahmadvand, S. (2010). "The ideal system of government in supporting meaningful political thought in Iran". *Public Law Research*, 12(29), 24-52. (Text in Persian).
- Asqarian Bafandeh, S., & Sheikhi, A. (2020). "Analysis of the Visual Structure of the Fertility Goddess and Its Related Themes in Ancient Iran". *Journal of Graphic Arts and Painting Research*. 3(4), 4-18. (Text in Persian).
- Balkhari, H. (2010). "Iranian Lotus, Buddhist Lotus (Case study: The Coronation of Ardashir II in Taq-e Bostan)". *Negareh*, 5(16), 25-19. (Text in Persian).
- Boyce, M. (2013). *Written sources of Zoroastrian religion*, translated by: Shima Jafari. Tehran: Center for the Great Islamic Encyclopedia. (Text in Persian).
- Christensen, A. (1989). *Iran During the Sassanian Period*, translated by: Rashid Yasemi. Tehran: Donyaye Ketab. (Text in Persian).
- Dadgi, F. (1999). *Bundahishn*, translated by: Mehrdad Bahar (2nd ed.). Tehran: Toos. (Text in Persian).
- Daghi, A. (2018). "The influence of the lotus flower on the mythological beliefs of Iran and India". *Nameh Farhangestan Special Issue (Subcontinent)*. 8, 123-136. (Text in Persian).
- Dara, J., & Sadeghi, E. (2021). "The impact of Utopia on the formation of the concept of the city in the Sassanian era". *Social History Studies*, 11(2), 85-111. (Text in Persian).

- Daryaei, T. (2010). "Ardeshir and the Sasanians' Rise of Power". *Anabasis: Studia Classica et Orientalia, University of California*: 236-255.
- Ensafi, M. and Ahmadvand, S. (2019). Religion and Government in Sasanian Era: Introduction to Zarathustra's Political Theology. *Political and International Approaches*, 11(1), 34-57.
- Farghadan, A., & Houshyar, M. (2010). "Comparative study of lotus flower concepts in Iran, India, and Egypt". *Naqsh-Maye*, 3(6), 49-58. (Text in Persian).
- Ghirshman, R. (1957). *Iran from the Beginning to Islam*, translated by: Mohammad Moein, (9th ed.). Tehran: Elmi va Farhangi. (Text in Persian).
- Gholampour Darzi, F. and Ali Esmaeili, A. (2020). Lotus Symbolism, a Common Concept in Geographical-Cultural Vastness of Achaemenians and Sassanids. *Motaleat-e-zaban-e-farsi*, 3(5), 169-187.
- Hasanvand, M. K., & Shamim, S. (2014). "The motif of the lotus flower in Egyptian, Iranian, and Indian art". *Jelve-e Honar*, 6(1), 22-40. (Text in Persian).
- Heidari, A. (2022). "The construction of the city of Ardashir-Khwarrah based on Avestan-Vedic Mandala thinking and its connection with the origin of Sasan". *Iranian Pre-Islamic Archaeological Studies*, 7(1), 163-176. (Text in Persian).
- Imani, N., Rahimzadeh, M., & Tahmasebi, E. (2016). "The study of the position of the city of Gour in the Sassanian era and the nature and function of its central buildings". *Iranian Archaeological Research*, 6(11), 91-106. (Text in Persian).
- Iones, V. (1996). *Myths of Egypt*, translated by: Bajelan Farrokhi. Tehran: Asatir. (Text in Persian).
- Irani Arbaty, G., & Khazaie, M. (2017). The Study of Farrah's Beast symbols in Sassanid art. *Negareh Journal*, 12(43), 18-29.
- Izadparast, Z. (2006). "Lotus plant to Islamic and Khatayi motifs". *Visual Arts Pathway*, 2(1), 58-61. (Text in Persian).
- Keshavarz Afshar, M., Tavousi, M., & Zimran, M. (2010). "Iranshahr political thought in Iranian miniature painting, Case study: Bahram Gur and the shepherd who hanged his dog from Nezami's Khamseh, from the Safavid Shah Tahmasp period". *Journal of Visual and Applied Arts*, 6, 35-56. (Text in Persian).
- Kiani, M. Y. (1987). *Cities of Iran* (Vol. 2). Tehran: Ministry of Culture and Guidance, 75-99. (Text in Persian).
- Mazdapour, K., & Alvand, H. (2012). *Vendidad*. Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies. (Text in Persian).
- Mehr Afarin, R. (2013). "Terrbal: Water or Fire Temple. Anahita: Ancient Persian Goddess and Zoroastrian Yazata, Payam Nabarz (ed.), *Avalonia*, 236-246.
- Mehr Afarin, R. (2014). *Sassanian Cities*. Tehran: Samt. (Text in Persian).
- Mirzapour Al-Hashem, S. S., & Mahmoudi, A. (2020). "'Asha" in Avesta texts". *Ontology Research*, 9(17), 171-195. (Text in Persian).
- Mobini, M., & Shafiei, A. (2015). "The role of mythological and sacred plants in Sassanian art (With emphasis on reliefs and metalwork)". *Jelve-e Honar*, 7(14), 45-64. (Text in Persian).
- Moul, M. (1986). *Ancient Iran*, translated by: Zhaleh Amoozgar. Tehran: Tousan. (Text in Persian).
- Nyberg, H. S. (1976). *Ancient Iranian Religions*, translated by: Seyf-od-Din Najmabadi. Tehran: Center

for Iranian Studies. (Text in Persian).

- Ooshidari, J. (1992). *Encyclopedia of Zoroastrianism* (2nd ed.). Tehran: Markaz. (Text in Persian).
- Pourdavoud, E. (1963). *Anahita, Fifty Essays of Pourdavoud* (Morteza Gorji, Ed.). Unknown: Unnamed. (Text in Persian).
- Rajai, F. (1994). *Battle of Worldviews*. Tehran: Revival Book Publishing Company. (Text in Persian).
- Razavi, A. S., & Khajeghir, A. (2013). "The study of the lotus flower in ancient Iranian and Islamic art". *Art Research University of Isfahan*, 3(6), 101-111. (Text in Persian).
- Rezaei-Rad, M. (1999). *Fundamentals of Political Thought in Mazdean Wisdom*. Tehran: Tarh-e No. (Text in Persian).
- Rostamvandi, T. (2009). *Iranshahr Ideology in the Islamic Era*. Tehran: Amir Kabir. (Text in Persian).
- Roshani, M., & Keshavarz Afshar, M. (2023). "The emergence of political counsel tradition in Dara and Ramandar painting, Bustan Saadi manuscript 893 AH". *Glory of Art (Jelve-e Honar)*, 15(4), 47-66. (Text in Persian).
- Roshani, M., & Keshavarz Afshar, M. (2024). "The study of the necessity of justice in Khuranq Palace painting by Kamaledin Behzad". *Negareh Quarterly*, 19(70), 149-167. (Text in Persian).
- Sangari, E., & Karbasi, A. (2017). "The relationship between the concepts of "Farr" and "Khvashkari" based on Pahlavi texts and their social function in ancient Iranian political thought". *Iranian Studies Journal*, 16(31), 125-139. (Text in Persian).
- Tabatabaei, J. (2020). *Khwaja Nezam al-Mulk Tusi Discourse on Cultural Continuity*. Tehran: Tarh-e No. (Text in Persian).
- Vandenberg, L. (1989). *Archaeology of Ancient Iran*, translated by: Isa Behnam. Tehran: University of Tehran. (Text in Persian).

URLs

- URL1: <http://aminmalekzadeh.com/albums/aerial-photography>, date access: 2/13/2024.
- URL2: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KINGS_of_PERSIS._Vādfraḍād_\(Autophrades\)_I._3rd_century_BC.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KINGS_of_PERSIS._Vādfraḍād_(Autophrades)_I._3rd_century_BC.jpg), date access: 2/13/2024.
- URL3: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taq-e_Bostan_-_High-relief_of_Ardeshir_II_investiture.jpg, date access: 2/13/2024.
- URL4: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_triumph_of_Shapur_I_over_the_Roman_emperors_Valerian_and_Philip_the_Arab,_Naqsh-e_Rostam,_Iran_%2848098710736%29.jpg, date access: 2/13/2024.
- URL5: <https://depts.washington.edu/silkroad/museums/shm/shmpazyryk.html>, date access: 2/13/2024.
- URL6: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Derafsh_Kaviani_flag_of_the_late_Sassanid_Empire.svg, date access: 2/13/2024.
- URL7: <https://handako.ir/الگوها-کهن-نیلوفر-گل-نشانه-شناسی>, date access: 2/13/2024.
- URL8: <https://iranationalmuseum.ir/fa/۴-موزه-ایران-هنر-زیرین-شاهکار-هفت-شاهکار-زیرین-هنر-ایران-در-موزه-۴>, date access: 2/13/2024.
- URL9: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a8/Lotus_Achaemenid_architecture.JPG, date access: 2/13/2024.
- URL10: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/af/Darius_In_Parse.JPG, date access: 2/13/2024.
- URL11: <https://www.pinterest.co.uk/pin/lotus--544583779915292964/>, date access: 2/13/2024.

دوفصلنامه علمی دانشگاه الزهراء (س)

زمینه انتشار: هنر

مقاله پژوهشی (صفحات ۱۳۵-۱۵۵)

[/https://arjgap.alzahra.ac.ir](https://arjgap.alzahra.ac.ir)

متافتونومی در عناوین پیکتوگرافیک کتاب‌های تصویری کودک، بر اساس نظریه قطب‌های مجازی و استعاره یاکوبسن

چکیده

زبان عینی تصویر برای کودک بیش از زبان انتزاعی نوشتار قابل درک است؛ از همین رو، گرافیک‌های کتاب کودک به منظور ارتباط بصری علاوه بر تصویر روی جلد از پیکتوگرام‌ها در تایپوگرافی عنوان بهره می‌جویند. پیکتوگرام‌ها نشانه‌هایی تصویری هستند که ساده و فاقد جزئیات‌اند. بسامد به‌کارگیری استعارات و مجازهای مرسل بصری در بازی‌های پیکتوگرافیک کتاب‌ها علت انتخاب این موضوع برای پژوهش است. قطب مجاز مبتنی بر محور ترکیبی زبان (محور همنشینی) است و قطب استعاره مبتنی بر محور گزینشی آن (محور جانشینی). یاکوبسن، زبان‌شناس و نظریه‌پرداز ادبی روس، با تأکید بر تناظر دو قطب مجاز و استعاره، غلبه تنها یکی از این دو را در هنرهای کلامی و غیرکلامی (مانند نقاشی و سینما) امکان‌پذیر می‌داند. این در حالی است که ژنت، اولمان، اکو، متز، خوزنس و دیگر ساختگرایان پسایاکوبسن بر متافتونومی (یعنی بر همزیستی مجاز و استعاره) تأکید دارند. هدف از پژوهش پیش‌رو نه تنها اثبات امکان همزیستی، بلکه اثبات ضرورت هم‌آمیزی این دو قطب در بازی‌های پیکتوگرافیک است. در همین راستا، مقاله حاضر با روش تحلیلی توصیفی در پی پاسخ به چگونگی رابطه متافتونومی در گرافیک عناوین کتاب‌های کودک است. نمونه‌های موردی این مقاله شامل پیکتوگرام‌های جلد‌های هفت عنوان کتاب تصویری گروه سنی «الف» و «ب» است. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که مجاز مرسل پایه‌ای نامرئی برای استعاراتی است که در بازی‌های پیکتوگرافیک عنوان دیده می‌شوند.

امیرحسین زنجانبر

کارشناسی ارشد ادبیات کودک و نوجوان، دانشگاه پیام‌نور، تهران، ایران.

mosafer_e_barfi@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۵-۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۹-۱۷

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47878.1278

کلیدواژه‌ها: کتاب کودک، تایپوگرافی، پیکتوگرام، متافتونومی، قطب‌های استعاره و مجازی، یاکوبسن

مقدمه

در صنعت نشر، جلد کتاب یکی از بسترهای تبلیغی برای تشویق مخاطب به خرید و خواندن آن است. از همین رو، لترینگ^۱ و تایپوگرافی^۲ عناوینی که بر بستر جلد کتاب‌ها دیده می‌شود، محل تلاقی سه مقوله هنر، زبان و اقتصاد نشر است. در بسیاری از لترینگ‌ها و تایپوگرافی‌های خلاق عناوین کتاب‌های کودک از پیکتوگرام‌ها^۳ استفاده می‌شود. پیکتوگرام آیکنونی کلی (تصویری بدون جزئیات) است که مفهومی را در نهایت سادگی به مخاطب انتقال می‌دهد. مثلاً ممکن است در تایپوگرافی واژه «عشق» به جای دو نقطه حرف قاف از پیکتوگرام دو قلب درهم تنیده استفاده شود. جانشینی پیکتوگرام دو قلب درهم تنیده، یک بازی پیکتوگرافیک برای اشاره به عشقی دوطرفه به‌شمار می‌آید. این پژوهش رویکردی میان‌رشته‌ای دارد و به‌مثابه پلی بین زبان‌شناسی و هنر گرافیک، بر تبانی دو بعد زبانی و هنری عناوین پیکتوگرافیک کتاب‌های گروه سنی «الف» و «ب» متمرکز است. یاکوبسن^۴ معتقد است که هر عنصر زبانی به دو شیوه امکان تحقق دارد: یکی با برجستگی قطب مجازی^۵ زبان که بر محور مجاورت^۶ استوار است و دیگری با برجستگی قطب استعاری^۷ آن که قائم بر محور مشابهت^۸ است. برخی ساختگرایان پسایاکوبسنی از توجه افراطی منتقدین ادبی و پژوهش‌گران فلسفه هنر به استعاره^۹ و تغافل از نقش پایه‌ای و بستر ساز مجاز مرسل^{۱۰} انتقاد کرده‌اند. لویی خوزنس^{۱۱} اصطلاح متافونومی^{۱۲} را در سال ۱۹۹۰ برای انواع تعامل مجاز مرسل با استعاره ابداع کرد. این اصطلاح ترکیبی از معادل انگلیسی استعاره (متافور) و مجاز^{۱۳} (متونومی) است. هدف از پژوهش حاضر این است که برای نخستین بار، نقش مجاز مرسل را در شکل‌گیری معنای استعاری پیکتوگرافی‌های عناوین کتاب‌های کودک مورد توجه قرار دهد. در همین راستا، این مقاله به دو پرسش پاسخ می‌دهد: ۱- در عناوین پیکتوگرافیک کتاب‌های کودک، محور همنشینی^{۱۴} و جانشینی^{۱۵} چه نقشی دارند؟ ۲- قطب‌های مجازی و استعاری زبان در بستر عناوین پیکتوگرافیک چگونه با یکدیگر تعامل می‌کنند؟

روش پژوهش

داده‌ها به روش کتابخانه‌ای گردآوری شده و روش پژوهش تحلیلی- توصیفی است. جامعه هدف، کتاب‌های تصویری دارای عناوین پیکتوگرافیک در گروه سنی «الف» و «ب» است. نمونه آماری شامل

سی و یک عنوان از کتاب‌های پیکتوگرافیکی است که تایپوگرافی فارسی دارند (اعم از عناوین تألیفی یا ترجمه‌ای) و دوازده عنوان نیز از کتاب‌هایی که دارای تایپوگرافی‌های انگلیسی هستند. جامعه آماری محدود به کتاب‌های منتشرشده از ابتدای سال ۱۳۹۲ (۲۰۱۳) تا انتهای ۱۴۰۲ (۲۰۲۳) است. نمونه‌گیری به روش هدفمند غیراحتمالی و پژوهش بر اساس مطالعه چندموردی^{۱۶} انجام گرفته است. هدف مطالعه چندموردی این است که با استفاده از تکرار و مقایسه چند نمونه به ساختار نظری تعمیم‌پذیر دست یابد (Eriksson and Kovalainen, ۲۰۰۸). مطالعه چندموردی بر منطق نمونه‌گیری تکیه نمی‌کند؛ از همین رو تعداد نمونه‌ها حائز اهمیت نیست (Yin, ۱۹۹۴)؛ چراکه مبتنی بر روش اشباع است. یعنی نمونه‌گیری تا جایی ادامه می‌یابد که افزایش نمونه‌های جدید، افزودگی اطلاعات را به همراه نداشته باشد. این نوع پژوهش نسبت به مطالعات تک‌موردی قدرت تعمیم‌پذیری بیشتری دارد (Mills; Durepos and Wiebe, ۲۰۱۰: ۵۸۳). در ادامه، تایپوگرافی (یا لترینگ) هفت عنوان از نمونه‌ها به‌صورت مبسوط توضیح داده می‌شود. انتخاب این هفت عنوان از میان چهل و سه عنوان نمونه مورد پژوهش بر پایه ترجیح خاصی نیست و هر کدام از سایر نمونه‌ها نیز می‌توانستند نامزد این تحلیل باشند.

پیشینه پژوهش

یاکوبسن برای توصیف زبانی زبان بحث تمایز دو رابطه موسوم به «ترکیب»^{۱۷} و «گزینش»^{۱۸} را مطرح می‌کند. پیش از او سوسور^{۱۹} با وضع دو اصطلاح «محور همنشینی» و «محور متداعی»^{۲۰} به تمایز این دو رابطه اشاره کرده بود؛ اما یاکوبسن خود می‌گوید نخستین کسی که از این تمایز سخن گفت میکو کرژوفسکی^{۲۱}، زبان‌شناس لهستانی، بود در مقاله‌ای با عنوان «دو گونه هنر، استوار به دو گونه همانندی» (Jacobson & Pomorska, 1983, 125-135). در سال ۱۹۶۵ یاکوبسن ضمن بررسی رفتار بیماران زبان‌پریش^{۲۲}، در مقاله «دو سویه زبان و دو گونه زبان‌پریشی» برای توجیه تمایز زبان‌شناختی دو رابطه مذکور شواهدی پزشکی ارائه می‌دهد (احمدی، ۱۳۸۸: ۸۰-۸۱)؛ سپس در مقاله «رنالپسم در هنر»، از تناظر میان دو فرایند «ترکیب» و «گزینش» با دو قطب «مجاز» و «استعاره» برای سبک‌شناسی و گونه‌شناسی ادبی و هنری استفاده می‌کند؛ مثلاً سینما را به‌خاطر توالی تصاویر گونه‌ای مبتنی بر مجاز و فرایند ترکیب می‌داند و شعر را گونه‌ای

بوده است. چندی بعد، براندی^{۲۵} و آمن^{۲۶} (۱۹۹۳) نیز با رهیافت یاکوبسن مقاله «فراسوی شبیه و مانند در تصاویر: مجاز و استعاره در برخی از هنرهای اخیر» را منتشر کرده‌اند. در ادامه، فورسویل (۲۰۰۲؛ ۲۰۲۳) دسته‌بندی پنج‌گانه‌ای برای آرایه‌های تصویری ارائه داده است که چهار نوع از آن (موسوم به استعاره‌های تک‌تصویری، دو‌تصویری، یکپارچه، و تصویری-کلامی) مبتنی بر محور جانشینی است و یک نوع از آن (موسوم به تشبیه تصویری) مبتنی بر محور مجاورت.

در ایران پژوهش‌های زیادی با رویکرد قطب‌های استعاری و مجازی انجام شده است؛ اما پژوهشگران ایرانی عموماً از حصار نظریه مجاز و استعاره یاکوبسن بیرون نیامده‌اند. یعنی تنها در پی نمایش غلبه یکی از دو قطب استعاری یا مجازی در سبک یک نویسنده یا شاعرند و هیچ‌کدام به نظریه‌های مرتبط با هم‌آمیزی و مکمل بودن این دو قطب التفاتی نداشته‌اند.

زنجاب‌بر (۱۴۰۲) در بخشی از مقاله خود، تایپوگرافی عناوین کتاب‌های کودک را از منظر محورهای جانشینی و همنشینی تقسیم‌بندی کرده است. قادری جویباری و محمودی (۱۴۰۰) نیز در مقاله‌ای همایشی، با تکیه بر با آرای یاکوبسن، استعارات و مجازها را به‌عنوان عنصر غالب در پوسته‌های مهدی سعیدی و رضا عابدینی بررسی کرده‌اند. دو مقاله آقابابایی (۱۳۹۹) و (۱۳۹۷) از معدود پژوهش‌هایی است که هم به قطب‌های مجازی و هم به قطب‌های استعاری توجه کرده است؛ اما نویسنده آن نیز همزیستی استعاره و مجاز را مطمح نظر قرار داده است؛ نه هم‌آمیزی آنها را. به‌عبارتی روشن‌تر، ایشان با استناد به فراوانی و تعداد آرایه‌های مجاز و استعاره در ده بیت از اشعار بیدل و صائب و مقایسه آن با چند نقاشی دوره گورکانی مدعی شده است که به‌لحاظ آماری این دو آرایه هم‌تراز هستند و به‌لحاظ فراوانی هیچ‌یک بر دیگری برتری عددی ندارد. در اکثر پژوهش‌های ایرانی، چند نقص روش‌شناختی مشترک وجود دارد: نخست اینکه، اگرچه مدعی تفاوت مجاز (یا استعاره) یاکوبسن با مجاز (یا استعاره) ادبی هستند؛ اما در عمل همچنان استعاره و مجازهای ادبی را مطمح نظر قرار می‌دهند؛ دوم اینکه، ذهنیتشان از استعاره و مجاز، ذهنیتی ادبی است؛ از همین رو گاهی آنچه را در محور جانشینی (قطب استعاری) قرار دارد در محور همنشینی (قطب مجازی) تلقی می‌کنند و در نتیجه تحلیل آماریشان با همین اشتباه ظاهراً کوچک، دچار آسیب بزرگ می‌شود. مثلاً مقاله آقابابایی (۱۳۹۷) تکرار واجی،

مبتنی بر استعاره و فرایند گزینش. از همین رو، رولان بارت^{۲۷}، یاکوبسن را پیشگام به‌کارگیری استعاره و مجاز در قلمروهای فراکلامی می‌داند. دیوید لاج^{۲۸} در مقاله «زبان ادبیات داستانی نوگرا، استعاره و مجاز» (۱۳۹۷) بین سبک بیان و مقاصد راوی تمایز قائل می‌شود. لاج معتقد است لارنس^{۲۹} نویسنده نوگرایی رمان زنان عاشق^{۳۰} (Lawrence, ۱۹۲۱)، نشر داستان را با سبکی اساساً مجازی نوشته است؛ چراکه «هر عبارت و پاراگراف نوعاً از عبارت و پاراگراف قبلی ناشی می‌شود» (لاج، ۱۳۹۷: ۶۷)؛ اما کلمات در عین اینکه تکرار می‌شوند، هر بار معنایی متفاوت را تداعی می‌کنند و از همین رو تکرارها در خدمت مقاصد استعاری‌اند. بنابراین لاج به امکان حضور همزمان هر دو قطب مجازی و استعاری در متن (البته نه امکان حضور همزمان در یک سطح، بلکه در دو سطح مختلف سبک و کارکرد) اشاره می‌کند؛ اما همچنان در هر سطح (اعم از سطح کارکردی یا سبکی) قائل به تسلط اجتناب‌ناپذیر یکی از قطب‌ها است. استیفان اولمان^{۳۱} در مقاله «ماهیت صور خیال» (۱۹۶۴) به تفاوت مجاز و استعاره توجه و از برترانگاری استعاره در دنیای معاصر انتقاد کرده است. او برتری و قدرت اقناعی استعاره را متأثر از مجاز مرسل می‌انگارد. اولمان در بررسی صور خیال در آثار پروست^{۳۲}، جداسازی استعاره از مجاز مرسل در آرایه حس‌آمیزی را امکان‌ناپذیر می‌خواند (کالر، ۱۳۸۸: ۳۳۹ الف). ژرار ژنت^{۳۳}، پل دومان^{۳۴} و اومبرتو اکو^{۳۵} از دیگر خوانندگان پروست هستند که به نقش مجاز مرسل در تشکیل و دریافت استعاره التفات داشته‌اند. خورنس (۱۹۹۰) با رویکرد زبان‌شناسی شناختی بر متافوتونومی (تعامل انواع استعاره و مجاز) تأکید داشته است. رویز دمندوزا ایبانز^{۳۶} و همکارانش (۲۰۰۰؛ ۲۰۰۱) رابطه برهم‌کنشی استعاره و مجاز را به‌لحاظ زبان‌شناسی شناختی به چهار دسته موسوم به «سطح مجازی در مبدأ استعاری»، «سطح مجازی در مقصد استعاری»، «تقلیل مجازی در مبدأ استعاری» و «تقلیل مجازی در مقصد استعاری» تقسیم کرده و علاوه بر این، دسته‌بندی ویژه‌ای از سطح پیچیدگی استعاره‌ها و مجازها نیز ارائه داده‌اند. سوبرینو^{۳۷} (۲۰۱۶) دسته‌بندی دمنوزا ایبانز را در حوزه تبلیغات، اعمال و از برخی برهم‌کنش‌های کم‌کاربردتر چشم‌پوشی کرده است.

یکی از نخستین مقالاتی که قطب‌های مجازی و استعاری یاکوبسن را در قلمروی هنر به کار گرفته است، مقاله راندا دوبرینک^{۳۸} (۱۹۸۰) با عنوان «شعر بصری: استعاره و مجاز در نقاشی‌های رنه مگریت»

سجع و قافیه را به‌عنوان قطب مجازی به شمار آورده است، سوم اینکه، تسلط استعاری یا مجازی را به فراوانی آماری تقلیل می‌دهند؛ در صورتی که تسلط صرفاً قائم به تعداد و بسامد استعاره و مجاز در اثر نیست. مثلاً در مصراع «من که شبها، ره تقوا زده‌ام با دف و چنگ» به‌لحاظ فراوانی فقط سه تا صدای «آ» دارد اما هجاء آرای «آ» در آن تسلط دارد و این تسلط ناشی می‌شود از موضع وزنی این هجا در مصراع فوق، ماهیت زبانی و آکوستیک صدای «آ»، فراوانی و توزیع صدای «آ» در زبان فارسی و تقابل و تعامل آن با حروف مجاورش؛ چهارم اینکه، آیا پس از اینکه ده بیت از اشعار شاعری مانند بیدل را که انتخاب کردید، می‌توانید مدعی شوید که تمام استعاره‌ها و مجازهای داخل هر بیت را به‌عنوان پایه تحلیل آماری خود، بیرون کشیده‌اید؟ البته همین نقص در شیوه تحلیل خود یاکوبسن نیز دیده می‌شود. جاناتان کالر در مقاله «تحلیل بوطیقایی یاکوبسن» (۱۳۸۸: ۸۷-۱۱۱ ب)، نشان می‌دهد که یاکوبسن (Jacobson, ۱۹۷۳) برای تحلیل از آمارسازی‌های سلیقه‌ای در شمارش عناصر هنری ابایی ندارد. یاکوبسن در اثنای تحلیل شعر «ماخولیا» ی بودلر^{۳۷}، با صفت‌انگاری برخی قیده‌ها، طبقه صفت را گسترش می‌دهد؛ از طرفی دیگر، صفت‌های ملکی را از طبقه صفت‌ها حذف می‌کند؛ تا بدین طریق برای ادعای تقارن‌های آماری در ساختار شعر مذکور شواهدی ارائه نماید.

نوآوری مقاله حاضر این است که تنها همزیستی قطب‌های مجاز و استعاره را مدنظر قرار نداده است؛ بلکه بر جدایی‌ناپذیری و به‌ویژه نقش بستر ساز و پنهان مجاز در دریافت و تشکیل استعاره تمرکز کرده است؛ بعلاوه، مقاله حاضر نخستین پژوهش درباره قطب‌های مجازی و استعاری در لترینگ و تایپوگرافی است.

مبانی نظری

روابط جانشینی و همنشینی

الف) محور همنشینی: «رابطه همنشینی در اصل رابطه موجود میان واحدهایی است که در ترکیب با یکدیگر قرار می‌گیرند و واحدی را از سطح بالاتر تشکیل می‌دهند» (صفوی، ۱۳۸۳: ۲۷-۲۸). مثلاً همنشینی سه واج «ح»، «س» و «ن» منجر به تشکیل واژه «حسن» می‌شود. یعنی همنشینی سه واحد زبانی (سه واج) به یک واحد زبانی در سطح بالاتر (واژه) می‌انجامد. همچنین همنشینی سه واژه «حسن»، «سیب» و «خورد» باعث شکل‌گیری جمله «حسن

سیب خورد» می‌شود. به‌عبارتی دیگر، مجاورت سه واژه به تشکیل یک جمله (یک واحد زبانی در سطح بالاتر) می‌انجامد. یاکوبسن (۱۹۶۳) به همنشینی در زنجیره زبان و گفتمان، «مجاورت جایگاهی»^{۳۸} و به همنشینی در جهان واقعی «مجاورت معنایی» می‌گوید (متز، ۱۳۹۵: ۱۰۲). بنابراین همنشینی عناصری زبانی (مانند «حسن»، «سیب» و «خورد» در یک جمله یا واج‌های «ح»، «س» و «ن» در یک کلمه) از نوع مجاورت جایگاهی است و همنشینی شاخ با سر حیوان، از نوع مجاورت معنایی.

ب) محور جانشینی: در نقدهای زبان‌شناختی، کاربرد اصطلاح «محور جانشینی» مرسوم‌تر از اصطلاح یاکوبسنی «گزینش» و سوسوری «متداعی» است. به گفته صفوی منظور سوسور از رابطه متداعی دقیقاً همان رابطه جانشینی مرسوم نیست. درواقع رابطه متداعی اعم از رابطه جانشینی است (صفوی، ۱۳۸۳: ۲۸). رابطه جانشینی قابلیت جایگزینی واحدهای زبانی است. مثلاً در جمله «حسن سیب را خورد»، به‌جای حسن به‌عنوان نهاد جمله می‌توان از «حسین»، «شهردار تهران»، «گاو» نیز استفاده کرد و به‌جای «سیب» از «آب»، «اراضی»، «علف» و به‌جای «خورد» از «نوشید»، «بالا کشید»، «بلعید». اول اینکه «حسن» و «حسین» از نظر سطح زبانی هر دو در سطح واژه هستند و جانشینی آنها به سطح بالاتری مانند جمله نمی‌انجامد. دوم اینکه واحدهای زبانی مذکور به‌صورت بالقوه امکان جانشینی دارند. یعنی برخلاف رابطه دو کلمه «حسن» و «سیب» که به‌صورت بالفعل می‌توانند در جمله‌ای واحد مجاور یکدیگر باشند، واژگان «حسن» و «حسین» هم‌زمان در جمله قابلیت ظهور ندارند. درواقع، بستر محور همنشینی، «گفتار»^{۳۹} است و بستر محور جانشینی، «زبان». زبان بستری امکانی برای بیان است و گفتار، تحقق عینی و وقوع بالفعل آن امکان. به بیانی ساده‌تر، وقتی جمله‌ای از دهان خارج می‌شود یا نوشته می‌شود، زبان به شکل «گفتار» در سطحی فردی فعلیت می‌یابد و وقتی دنبال کلمات مناسبی برای بیان جمله‌ای می‌گردیم، هنوز در بستر بالقوه زبان و در سطحی جمعی دست و پا می‌زنیم و جمله ما به چندین شکل گفتاری امکان وقوع و تفرّد دارد. جانشینی الزاماً در سطح معنا شکل نمی‌گیرد، می‌تواند در سطح صوری و آوایی باشد. مثلاً جانشینی حرف «م» و «د» امکان کاربرد دو واژه «دزد» و «مزد» را به گویشور زبان می‌دهد.

قطب‌های استعاری و مجازی

یاکوبسن در مطالعه بیماران زبان‌پیش متوجه دو

بیابند (Brandi & Ammann, ۱۹۹۳: ۹۹-۱۰۰).

متافتونومی

دیوید لاج برخی استعاره‌ها را به دلیل اینکه مبتنی بر مجاورت (مجاز) هستند، «استعاره‌های ضعیف» می‌خواند. در اولیس^{۴۵} اثر جویس^{۴۶} (۱۹۲۲)، شخصیت بلوم^{۴۷} واگویی‌هایی سیال ذهن درباره دختری دارد که خدمتکار همسایه‌شان است. بلوم در مغازه قصابی توی صف گوشت، پشت سر این دختر ایستاده است و سوسیس خریدن او را نگاه می‌کند. سوسیس‌ها شبیه انگشت‌های صورتی قصاب است. استعاره «سوسیس‌های صورتی» در معنای «انگشتان قصاب» قبل از اینکه بر پایه شباهت ظاهری هر دو باشد، بر اساس همجواری است. چراکه قصاب در حال گذاشتن سوسیس توی پاکت است و مجاورت انگشت‌ها با سوسیس‌ها پایه توجه بلوم به شباهت آنها می‌شود. از منظر لاج چون این استعاره مبتنی بر مجاورت است؛ استعاره‌ای ضعیف به شمار می‌آید (لاج، ۱۳۹۷: ۵۵). به‌عنوان مثالی در ادبیات کودک و نوجوان درخصوص استعاره ضعیف می‌توان به اپیسودی از کنسرو غول (رجبی، ۱۳۹۵: ۲۲) اشاره کرد. در کتاب مذکور، توکا (من-راوی داستان) انگشت چاق رئیس کارخانه سوسیس را به شکل یک سوسیس بادکرده بازنمایی می‌کند. منظور لاج از صفت «ضعیف» نه قدرت ادبی و هنری آن استعاره، بلکه درجه استعاری آن است. اگر قطب استعاری و قطب مجازی زبان را دو سر یک پاره‌خط در نظر بگیریم؛ روی این پیوستار، فاصله تا دو قطب درجه استعاری بودن را تعیین می‌کند.

بسیاری از نظریه‌پردازان ساختگرایی پسایاکوبسن بر رابطه رقابتی بین قطب‌های مجازی و استعاری زبان به دیده تردید نگریسته‌اند و بیشتر بر همکاری دوجانبه و ادغام آنها توجه داشته‌اند. اولمان درخصوص آرایه حس‌آمیزی در آثار پروست به جدایی‌ناپذیری این دو قطب اشاره کرده است. «ژرار ژنت گامی پیش‌تر می‌نهد و می‌گوید که بسیاری از استعاره‌های خاص پروست از طریق مجاز مرسل به وجود آمده‌اند» (کالر، ۱۳۸۸: ۳۳۹ الف). ژنت برای اثبات ادعای خود به استعاره «ذرت» در توصیف «برج‌های ناقوس سن آندره» استناد می‌کند و توجه به شباهت برج و ذرت را ناشی از همجواری جغرافیایی برج مذکور با یک مزرعه غلات می‌داند. «ژنت همان‌طور که اولمان پیش از او گفته بود، بر این عقیده است که حافظه غیرارادی در پروست بر پایه مجاز مرسل عمل می‌کند: طعم یک کیک

اختلال زبانی متفاوت شد. یک گروه اختلال مجاورت (در محور همنشینی) داشتند و یک گروه اختلال مشابهت (در محور جاننشینی). کسانی که اختلال مشابهت دارند، تشابه را درک نمی‌کنند. از همین رو، به‌کارگیری استعاره نیز برایشان ناممکن است. کسانی که اختلال مجاورت دارند، از ترکیب و تجزیه واحدهای زبانی ناتوان‌اند (احمدی، ۱۳۸۳: ۶۳). مثلاً نمی‌توانند با توسل به تجزیه واژه مرکب «آلبیمو» به دو واژه «آب» و «لیمو» پی به معنای آن ببرند. این افراد ارتباط سلسله‌مراتبی واحدهای زبانی برایشان غیرقابل درک است. بنابراین در به‌کارگیری مجاز مرسل درمی‌مانند. چراکه مجاز مرسل نیاز به درک رابطه سلسله‌مراتبی جز به کل دارد. در زبان طبیعی هر دو فرایند گزینش (قطب استعاری زبان) و ترکیب (قطب مجازی زبان) دائماً فعال‌اند؛ اما همواره در سبک گفتاری هر گویشور زبان، یکی از این دو فرایند غالب است (یاکوبسن، ۱۳۹۷: ۳۹-۴۰). هر یک از دو فرایند مشابهت (قطب استعاری) و مجاورت (قطب مجازی) نه‌تنها در سطوح مختلف کلامی (تکوژی، واژگانی، نحوی و عبارتی) امکان حضور و تسلط دارند؛ بلکه امکان تسلط هر یک از این دو در نظام‌های نشانه‌ای غیرکلامی نیز وجود دارد؛ مثلاً در نقاشی کوبیسم با توجه به برجستگی مجموعه کنایات، قطب مجازی غالب است و در نقاشی سوررئالیست، قطب استعاری (یاکوبسن، ۱۳۸۰: ۱۱۷-۱۱۹).

هم مجاز مرسل و هم استعاره رهیافت‌هایی تأویلی در معناسازی هستند؛ لیکن تأویل استعاری بر رمز استوار است و تأویل مجازی بر زمینه پیام. تأویلی که به رمز باز می‌گردد به دلیل شباهت میان مورد تأویل و موضوع، شکل می‌گیرد و دلالتی ضمنی دارد. آن مورد تأویلی که به زمینه باز می‌گردد، به دلیل همجواری با عناصر دیگر (بر اساس نسبتی درونی) شکل می‌گیرد و دلالت صریح معنایی دارد (احمدی، ۱۳۸۳: ۶۲-۶۴). درواقع مجاز، جایگزینی از طریق ارتباط درک‌شده (مثل جزئیت^{۴۰}، تماس^{۴۱}، نزدیکی^{۴۲}، زمینه^{۴۳}، رابطه علت و معلولی^{۴۴}) است. رایج‌ترین مجازها در هنرهای تجسمی جزئیت و نیز جایگزینی یک چیز عینی (ابژه) به جای یک چیز انتزاعی (سبژه) است، مثلاً جایگزینی اسکلت به جای مفهوم انتزاعی مرگ. رابطه اسکلت و مرگ رابطه علت و معلول است؛ از همین رو جایگزینی آنها مجاز به‌شمار می‌آید.

استعاره، جایگزینی از طریق شباهت درک‌شده است، مثل عینیت شمع خاموش به جای مفهوم انتزاعی مرگ. هنر بر شباهت تأکید می‌کند؛ اما مجاز و استعاره همزمان می‌توانند در یک اثر هنری نمود

مادلین، احساس سنگفرش‌های ناهموار، صدای قاشق بر روی لیوان بافت‌هایی را به ذهن می‌آورند که با آنها رابطه مجاورت داشته‌اند» (کالر، ۱۳۸۸: ۳۴۰ الف).

پل دومان نیز در تحلیل طرف خانه سوآن اثر پروست (۱۳۷۳)، همچون ژنت و اولمان انتقال مجازی تداعی‌ها را موجب استعارات قوی و برانگیزنده پروست می‌انگارد (کالر، ۱۳۸۸: ۳۴۱ الف).

اومبرتو اکو معتقد است: «هر استعاره‌ای را می‌توان در زنجیره‌ای زیرین از روابط مجاز مرسل ریشه‌یابی کرد» (Eco, ۱۹۷۹: ۶۸). ایشان جانشینی مستعارمنه «قو» را به جای مستعارله «زن زیبا» ناشی از یک شباهت جوهری نمی‌داند؛ بلکه آنرا مبتنی بر شبکه‌ای از مجاورت‌های قراردادی و فرهنگی می‌بیند. پیش از آنکه رابطه جانشینی در استعاره «زن زیبا قو است» شکل بگیرد، یک رابطه فرهنگی مبتنی بر همنشینی معنایی (رابطه جز به کل) در تداعی زن زیبا وجود دارد. به عبارتی دیگر، تداعی «زن زیبا» با «گردن سفید بلند» اجازه شکل‌گیری رابطه استعاره قو با زن زیبا را به گویشتور می‌دهد. درواقع، بین مفهوم «زن زیبا» با «گردن سفید بلند» و نیز بین مفهوم «قو» با «گردن سفید بلند» رابطه‌ای مبتنی بر مجاورت (جز به کل) وجود دارد. وجه شبه مذکور (گردن بلند و سفید) که هم با مستعارله و هم با مستعارمنه رابطه مجاورت دارد، موجب شباهتی جوهری بین قو و زن زیبا نیست؛ بلکه شباهتی مبتنی بر شبکه‌ای زیرین از مجاورت‌های دلخواهی و قراردادهای فرهنگی است (Eco, ۱۹۷۹: ۷۸). اکو در تحلیل بیداری فینگان‌ها^{۴۸} از جیمز جویس، آمایه‌سازهای ذهنی را نیز به عنوان گره‌های شناختی مبتنی بر مجاورت می‌انگارد. شخصیت داستان مذکور «مینوکیوس ماندریک» نام دارد. اکو با استناد به مجاورت‌های فراداستانی (سه گره مجاور شناختی در حافظه درازمدت) به لایه‌های مجازمرسلی رمزگان استعاره فوق می‌پردازد. از نظر ایشان «مینوکیوس فلیکس»^{۴۹} نام مبلغ شهیر مسیحی است. بنابراین «مینوکیوس» با «فلیکس» به لحاظ ترکیب دستوری رابطه مجاورت دارند. از طرفی «فلیکس گربه»^{۵۰} نام یک کارتون صامت فکاهی است. بنابراین «مینوکیوس» با «فلیکس گربه» رابطه جانشینی (استعاره) دارد، درحالی که پایه آن را کلمه «فلیکس» در محور مجاورت تسهیل کرده است. از سویی دیگر، «ماندریک شعبده‌باز»^{۵۱} نام شخصیت یک کمیک‌استریپ معروف است. پس بین «ماندریک» و «شعبده‌باز» نیز به لحاظ شناختی رابطه مجاورت وجود دارد. «مینوکیوس به واسطه

مجاورت به فلیکس اشاره می‌کند و فلیکس به واسطه مجاورت بر ماندریک. همین که واژه میانی حذف شود، دو جفت باقی می‌مانند که گویا به واسطه هیچ مجاورتی توجیه نمی‌شوند و استعاره به نظر می‌رسند» (Eco, ۱۹۷۹: ۷۲).

بیان طنز سهراب سپهری (۱۳۷۶) در اتاق آبی نیز یادآور نقش شبکه مجازهای مرسل بر شکل‌گیری و تعبیر استعاره‌ها است. سهراب برای رمزگشایی از رابطه بین دو جمله کتاب درسی خود از شبکه مجازهای مرسل شخصی‌اش استفاده می‌کند. «سار از درخت پرید/ آش سرد شد. تا آخر. میان عبارات کتاب هیچ رابطه‌ای نبود... ولی ذهن من میان دو جمله پی‌درپی رابطه‌ای می‌جست. میان پریدن سار از درخت و سرد شدن آش به شعر رابطه می‌رسید: در خانه ما روبه‌روی اتاق ظرف‌ها یک درخت آفاقا بود. آفاقا لب آب روان بود. بهارها گاه در سایه‌اش نهار می‌خوردیم. نهار گاه آش بود. دو عبارت کتاب به هم می‌پیوست. جان می‌گرفت. عینی می‌شد. کاسه آش داغ زیر آفاقا است. سار از روی درخت می‌پرد. به هم خوردن بال‌هایش آش را خنک می‌کند» (سپهری، ۱۳۷۶: ۳۱). سهراب اگرچه این شیوه رمزگردانی مبتنی بر مجازهای مرسل شخصی را به سخره می‌گیرد؛ اما اشعار خودش مصداقی از استعارات مبتنی بر مجاز مرسل شخصی است: «مادرم در خواب است/ و منوچهر و پروانه و شاید همه مردم شهر».

پیکتوگرام

تایپوگرافی و لترینگ (حروف‌نگاری)، هر دو، هنر دیداری کردن نوشتارند؛ لیکن تفاوتشان در این است که، اولی با فونت‌ها سروکار دارد و دومی با حروف (مثلا با حروف دست‌نویس). این مقاله، به‌خاطر ساده‌سازی و پرهیز از تکرار اصطلاحات، تمایزی بین دو اصطلاح تایپوگرافی و لترینگ قائل نشده است. بسیاری از تایپوگرافی‌ها و لترینگ‌های عناوین کتاب‌های کودک مبتنی بر هنر پیکتوگرافیک است. «پیکتوگرافیک تصویری است که ایده‌ای را به نمایش می‌گذارد» (دانسی، ۱۳۸۷: ۱۸). به عبارتی دیگر، پیکتوگرام‌ها نشانه‌هایی تصویری هستند که ساده و فاقد جزئیات‌اند و برخلاف آرم‌ها، معنای خود را بدون پیچیدگی و بلافاصله به مخاطب منتقل می‌کنند. تفاوت دیگرشان این است که آرم‌ها معرف هویت یک شخص یا یک مجموعه هستند و در قالب همان شخص یا مجموعه نیز تأویل و تفسیر می‌شوند (خان‌زاده، ۱۳۹۸: ۱۳)؛ اما کارکرد پیکتوگرام‌ها

می‌کنند. یاکوبسن معتقد است که وجه غالب در هر نشانهٔ زبانی فقط یکی از این دو حالت را می‌تواند داشته باشد: یا قطب استعاری (مبتنی بر محور جانشینی) است، یا قطب مجازی (مبتنی بر محور همنشینی)؛ اما نظریه‌پردازانی مانند ژنت، اولمان و خورنس بین این دو تضادی نمی‌بینند و معتقد به همزیستی و هم‌آمیزی آنها هستند. در بررسی ذیل ضمن تأیید نظر ژنت و اولمان، نشان داده می‌شود که در تایپوگرافی مذکور، بازنمایی عنوان کتاب همزمان به یک اندازه تحت دو رابطهٔ همنشینی (قطب مجازی) و جانشینی (قطب استعاری) قرار دارد.

رابطهٔ واژهٔ «unicorn» با حرف «i» رابطهٔ کل به جز است. چراکه «i» جزئی از دال خوانداری (املای کلمهٔ «unicorn» است. بنابراین، رابطهٔ مذکور مبتنی بر همنشینی است و به‌کارگیری واژهٔ «unicorn» به‌جای حرف «i»، مجازی مرسل (با علاقهٔ کل به جز) به شمار می‌آید. مجاز فوق ناشی از مجاورت جایگاهی (مجاورت در ساختار) است.

از سویی دیگر رابطهٔ شاخ با اسب تک‌شاخ نیز رابطهٔ جزء به کل است. این رابطه نیز مبتنی بر همنشینی است؛ چراکه استفاده از شاخ تک‌شاخ به‌جای خود تک‌شاخ چیزی جز مجاز مرسل (با علاقهٔ جز به کل) نیست. مجاز فوق ناشی از مجاورت معنایی (مجاورت در عالم واقع) است. با توجه به تایپوگرافی عنوان کتاب مذکور، مجاز مرسل اولی در نظام رمزگان خوانداری (به‌صورت

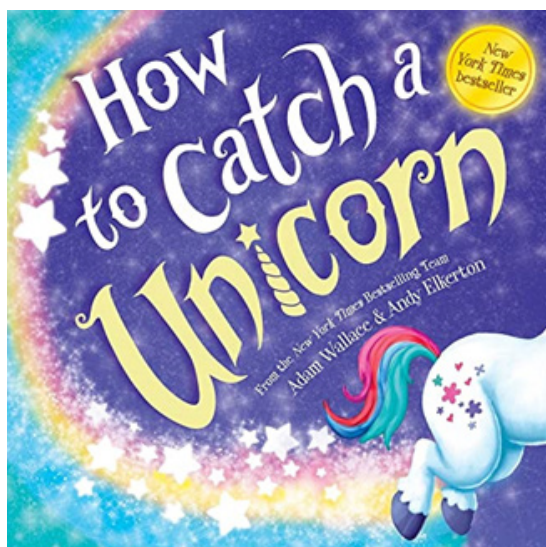
هویت‌نمایی یک شخص یا یک مجموعهٔ خاص نیست. پیکتوگرام‌ها معمولاً فرامحلی و برای عموم (جنسیت‌ها، فرهنگ‌ها، سنین، سطوح سواد) مختلف) قابل فهم‌اند (استوار، ۱۳۹۲: ۷۰).

بحث و تحلیل

در این بخش، متافونومی در گرافیکِ عناوین هفت کتاب کودک تحلیل می‌شود. این کتاب‌ها به ترتیب عبارت‌اند از: چگونه یک تک‌شاخ بگیریم^{۵۲} اثر والاس^{۵۳} (۲۰۱۹)، خانهٔ عشق کجاست؟ اثر وایس‌برد^{۵۴} (۱۴۰۲)، دنیا چه قدر بزرگ است؟ اثر تکنتراپ^{۵۵} (۱۳۹۱)، بوقی که خروسک گرفته بود اثر حبیبی (۱۴۰۰)، پرونده‌های کارآگاه سیتو و دستیارش چین می‌ادو اثر ایتوربه (۱۴۰۳)، نیست نیست اثر مرادی لاکه (۱۴۰۰)، و ماه نونگه نو اثر شعبانی (۱۳۹۵).

۱. چگونه یک تک‌شاخ بگیریم

«unicorn» به‌معنای تک‌شاخ است. در لترینگ عنوان انگلیسی چگونه یک تک‌شاخ بگیریم اثر والاس (۲۰۱۹) به‌جای پایهٔ حرف «i» از شاخ یک تک‌شاخ و به‌جای علامت نقطهٔ روی «i»، از ستاره استفاده شده است (تصویر ۱). ساختار زبانی عنوان کتاب (همنشینی حروف)، ترکیب شاخ و ستاره (دال دیداری) را به دالی خوانداری بدل می‌سازد. یعنی حروفی که در محور همنشینی با دال دیداری شاخ قرار گرفته‌اند، آنرا به‌عنوان حرف «i» بازنمایی



تصویر ۱. طرح جلد با عنوان: *How to Catch a Unicorn*. (منبع: والاس، ۲۰۱۹).



تصویر ۲. استعاره بصری رابطه اسب تک‌شاخ و قضیب، (منبع: موزه آثار نقاشی و گرافیک برلین^{۵۹}) (URL:۱).

کلمه) و مجاز مرسل دومی در نظام رمزگان دیداری (به‌صورت تصویر) شکل گرفته است. رابطه حرف «i» (دال خوانداری) با شاخ ستاره‌دار (دال دیداری)، رابطه‌ای مبتنی بر شباهت است. بر اساس همین شباهت، در املاي واژه «unicorn» شاخ ستاره‌دار جانشین حرف «i» شده است. جانشینی مذکور، چیزی جز استفاده از قطب استعاری زبان نیست.

رابطه دیگری نیز بین واژه «unicorn» (دال خوانداری) و تک‌شاخی با شاخ ستاره‌دار (دال دیداری) وجود دارد. اسب تک‌شاخ (به‌ویژه وقتی دور شاخ ستاره‌های براق باشد) نماد جامعه رنگین‌کمانی (اقلیت همجنس‌گرا) است. استفاده تعمدي از شخصیت تک‌شاخ به‌عنوان نماد این جامعه در ادبیات کودک غرب مانند کتاب‌های تک‌شاخ سفارشی اثر یانگ (۱۴۰۱) و من کی هستم؟ اثر سیما (۱۴۰۰) مسبوق به سابقه است. به اعتقاد قدما شاخ این حیوان

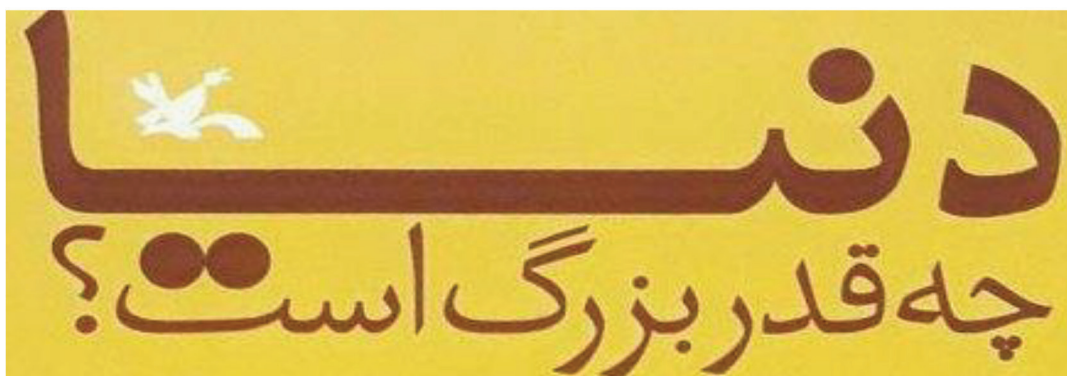


نمودار ۱. متافتونومی در تایپوگرافی با عنوان: *How to Catch a Unicorn* (منبع: نگارنده).

شاخ روی سر تک‌شاخ به‌خاطر شباهت، نماد آلت رجلیت و در چارچوب نظام استعاری (همانندسازی) است (تصویر ۲).

چه با خوانش فرویدی و چه با خوانش یاکوبسن و دیوید لاج، ارتباط دال دیداری تک‌شاخ با همجنس‌گرایی در قطب استعاری زبان معنا می‌یابد. بنابراین درک و دریافت نشانه‌هایی که به‌جای یکدیگر در عنوان‌نگاری فوق به‌کار رفته است،

به‌نحوی معجزه‌آسا برای دفع بسیاری سموم و بیماری‌ها کارآمد بوده است. از همین رو، این خاصیت افسانه‌ای معجزه‌گون را جامعه رنگین‌کمانی با گذاشتن ستاره در اطراف شاخ این حیوان مصادره کرده است. از طرفی فروید^{۵۶} نیز در تناظر با دو قطب استعاری و مجازی زبان، قائل به دو نظام نمادسازی (همانندسازی^{۵۷} و ادغام (جابه‌جایی^{۵۸}) برای زبان رؤیاها است (اصلانی، ۱۳۸۶: ۱۹). بر همین اساس

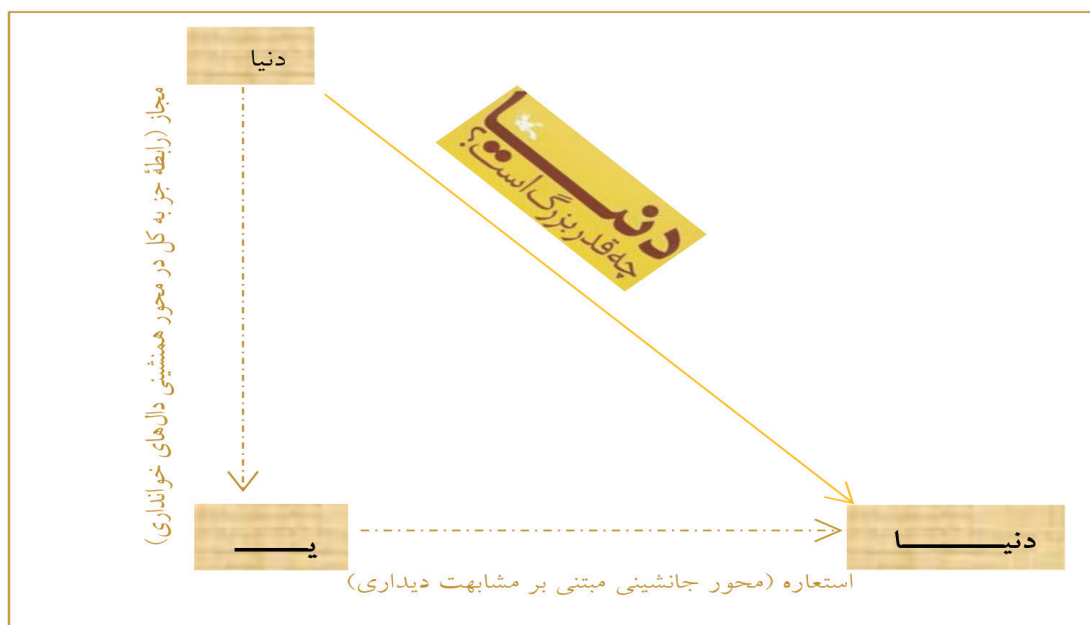


تصویر ۳. تایپوگرافی با عنوان: دنیا چه قدر بزرگ است؟ (منبع: تکنتراپ، ۱۳۹۱).

۲. دنیا چه قدر بزرگ است

در تایپوگرافی عنوان دنیا چه قدر بزرگ است؟ اثر تکنتراپ (۱۳۹۱)، حرف «ی» در واژه «دنیا» کشیده شده است. این کشیدگی بصری، دالی دیداری است که بزرگی دنیا را بازنمایی می‌کند (تصویر ۳). حرف «ی» و واژه «دنیا» همزمان تحت دو رابطهٔ زبانی مختلف قرار دارند: یکی رابطهٔ مبتنی بر مجاورت و دیگری رابطهٔ مبتنی بر مشابهت. الف) رابطهٔ مبتنی بر مجاورت: رابطهٔ حرف «ی» با واژه «دنیا» رابطهٔ جز به کل است. از همین رو، دلالت حرف «ی» به واژه «دنیا»، دلالتی مجازی و بر اساس محور همنشینی (مجاورت) است. چراکه حرف «ی»

مستلزم برهم‌کنش زنجیره‌ای است از استعارات (که در نمودار ۱، با محورهایی در جهت افقی نشان داده شده است) و مجازها (که در نمودار ۱، با محورهایی در جهت عمودی نشان داده شده است). درخصوص نمادگذاری نمودارهای این مقاله، لازم به ذکر است: آن دسته از روابط بینانشانه‌ای که در ساخت متن رؤیت‌پذیر نیستند و به‌صورت خودکار صرفاً در سطح ژرف‌ساخت اتفاق می‌افتند با خطوط نقطه‌چین ترسیم شده‌اند. خطوط عمودی با رعایت رابطهٔ سلسله‌مراتبی، طرفین مجازهای مبتنی بر رابطهٔ جز (در پایین) به کل (در بالا) را وصل می‌نمایند.



نمودار ۲. متافونومی در تایپوگرافی با عنوان: دنیا چه قدر بزرگ است؟ (منبع: تکنتراپ، ۱۳۹۱).

به دو نقطه (مشابهت قلب‌ها به اجزای حروف) و مشابهت قرابت فاصله دو نقطه با قرابت فاصله دو قلب درهم‌تنیده نیز در توجیه این جانشینی ایفای نقش می‌کند.

علاوه بر این، وجه خوانداری عنوان «خانه عشق کجاست» بر روی پیکتوگرام دو قلب لنگر می‌اندازد و باعث می‌شود تا بین «خانه عشق» و قلب عاشق تداعی این‌همانی شود. در واقع، ابتدا جایگزینی پیکتوگرام دو قلب به جای دو نقطه واژه «عشق» در محور همنشینی و بر اساس مجاز اتفاق می‌افتد؛ سپس لنگر وجه خوانداری عنوان، تفسیری مبتنی بر مشابهت (در محور جانشینی) برای این دال دیداری (برای پیکتوگرام دو قلب) ارائه می‌دهد. از همین رو، تبانی دلالت دو وجه خوانداری و دیداری عنوان، موجب شکل‌گیری استعاره‌ای (جانشینی مبتنی بر مشابهت) است که خود این استعاره مبتنی بر قطب مجاز است. به بیانی دقیق‌تر، از یک سو عشق با قلب رابطه حال و محل (رابطه‌ای مبتنی بر مجاورت معنایی یا مجاز مرسل) دارد؛ از سوی دیگر معنای کلامی عنوان، رابطه عشق با قلب را به رابطه صاحبخانه با خانه‌اش تشبیه و از این طریق پیکتوگرام مذکور را بر اساس قطب استعاری مفهوم‌سازی می‌کند (نمودار ۳).

رنگ سرخ قلبها، استعاره‌ای از خونین بودن قلب عاشقان است. استفاده از شباهت سرخی خون و سرخی رنگ قلب نیز در راستای تقویت قطب استعاری گرافیک عنوان است.

یکی از زنجیره حروفی است که واژه «دنیا» را تشکیل می‌دهد. به تعبیر یاکوبسنی، مجاز فوق ناشی از مجاورت جایگاهی است (نمودار ۲).

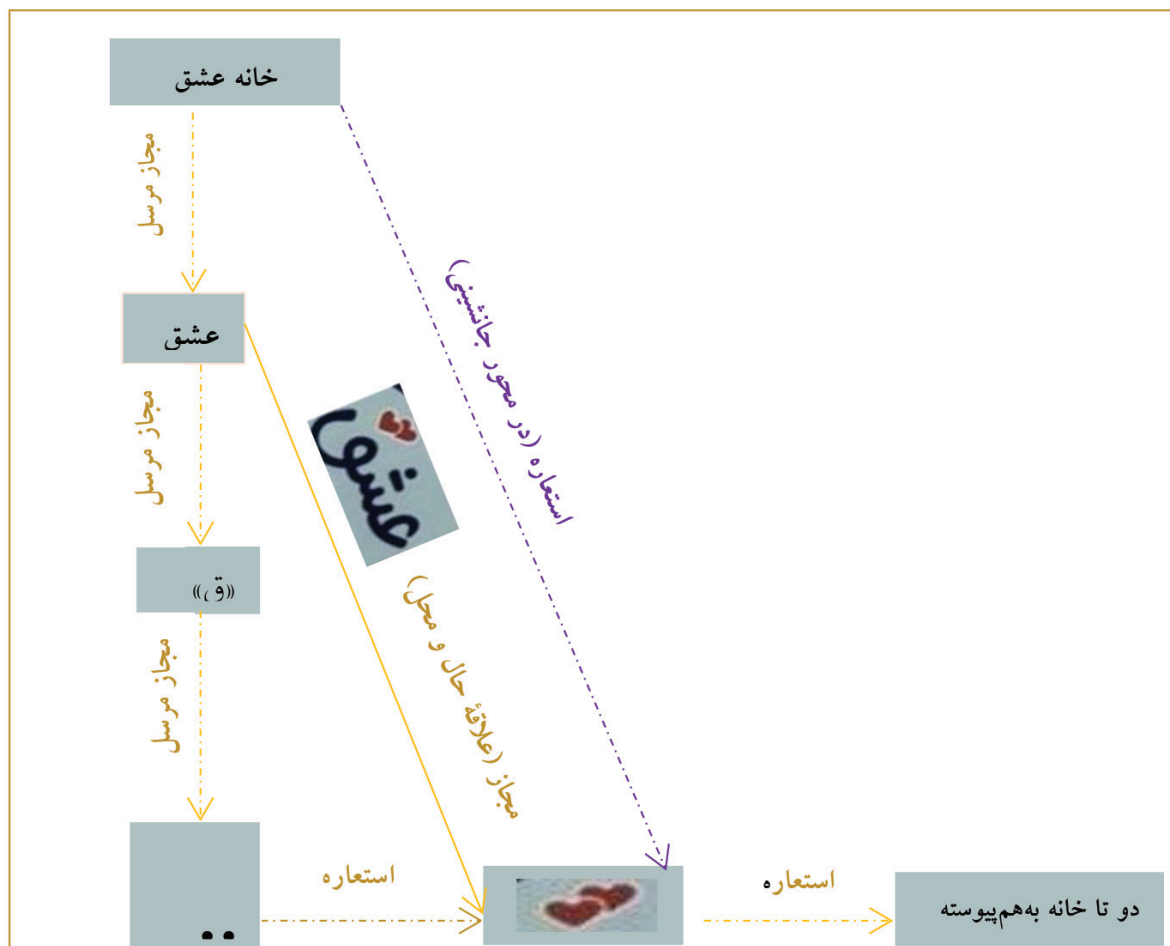
ب) رابطه مبتنی بر مشابهت: از سوی دیگر بین حرف «ی» و «دنیا» رابطه‌ای مبتنی بر مشابهت نیز وجود دارد. بزرگی امتداد حرف «ی» در واژه «دنیا» جایگزینی بصری برای نمایش بزرگی دنیا است. وجه شباهت دو طرف جانشینی فوق صفت «بزرگ» است. از همین رو جانشینی کشیدگی حرف «ی» به جای دنیای بزرگ بیانگر کارکرد قطب استعاری زبان است (نمودار ۲).

۳. خانه عشق کجاست؟

در لترینگ عنوان خانه عشق کجاست اثر وایس برد (۱۴۰۲)، دو قلب درهم‌تنیده جانشین دو نقطه حرف قاف از کلمه «عشق» شده‌اند (تصویر ۴). از آنجا که دو نقطه مذکور بخشی از حرف قاف را تشکیل می‌دهد و حرف قاف نیز بخشی از زنجیره ساختار کلمه «عشق» را؛ بنابراین جانشینی دو قلب در موضع دو نقطه کلمه «عشق» بر اساس زنجیره‌ای از مجاورت‌های جایگاهی (زنجیره‌ای از مجازهایی با علاقه جز به کل) اتفاق افتاده است. از سویی دیگر جایگزینی دو نقطه به هم چسبیده روی حرف قاف با دو قلب کوچک به هم پیوسته، بدون توجه به مشابهت بصری شمایل آنها توجیه‌پذیر نیست. یعنی علاوه بر مجاورت جایگاهی که در محور همنشینی اجزای کلمه (مجاورت ساختاری) تحقق می‌یابد؛ مشابهت شکل هندسی دو قلب



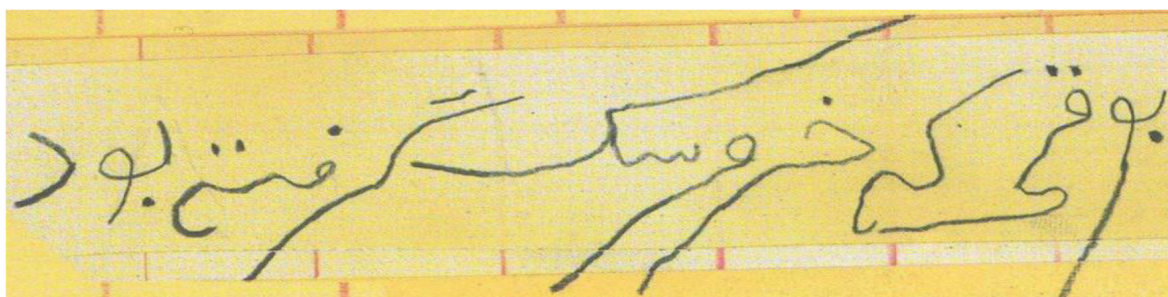
تصویر ۴. پیکتوگرافی روی جلد با عنوان: خانه عشق کجاست؟، (منبع: وایس برد، ۱۴۰۲).



نمودار ۳. متفاوتنومی در تاییدگرافی با عنوان: خانه عشق کجاست؟ (منبع: نگارنده).

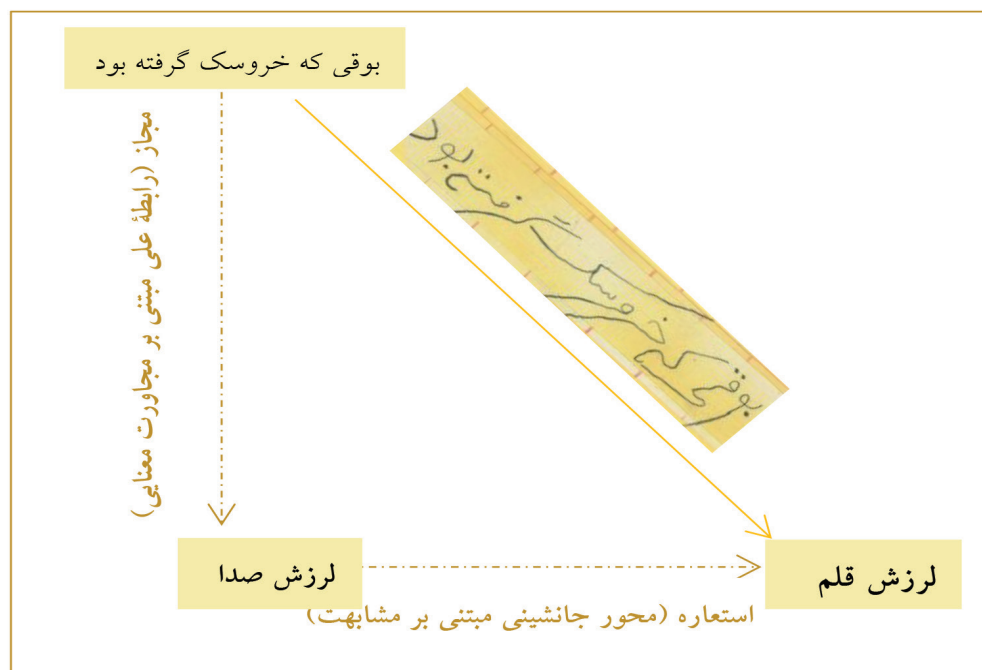
۴. بوقی که خروسک گرفته بود

گرافیکست بوقی که خروسک گرفته بود اثر حبیبی (۱۴۰۰)، در صفحه عنوان کتاب از لترینگ خط دستنویس^{۶۰} استفاده کرده است تا از این راه بتواند پیکتوگرام نوسان و لرزش را به نمایش بگذارد (تصویر ۵). رابطه لرزش صدا با بیماری خروسک رابطه علت و معلولی است. بنابراین لرزش صدا و بیماری خروسک در



تصویر ۵. پیکتوگرافی صفحه عنوان بوقی که خروسک گرفته بود، اثر حبیبی (۱۴۰۰).

محور همنشینی (در مجاورت معنایی) قرار دارند و جایگزینی یکی به جای دیگری مصداقی از مجاز مرسل به‌شمار می‌آید. از سوی دیگر جانشینی لرزش خط به جای لرزش صدا بر اساس شباهت لرزندگی توجیه و در قطب استعاری (در محور جانشینی) محقق می‌شود (نمودار ۴).

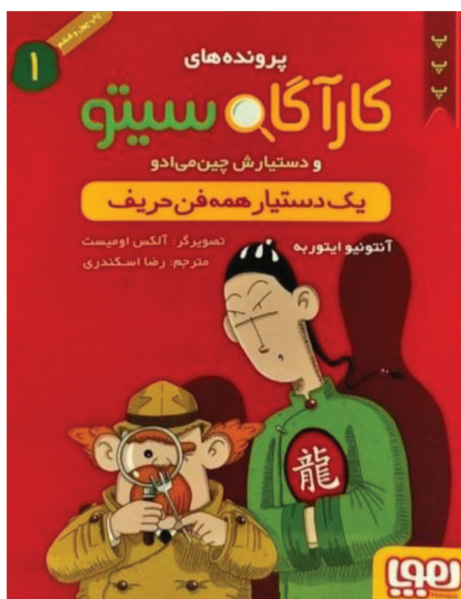


نمودار ۴. متافتونومی در لترینگ با عنوان: بوقی که خروسک گرفته بود (منبع: نگارنده).

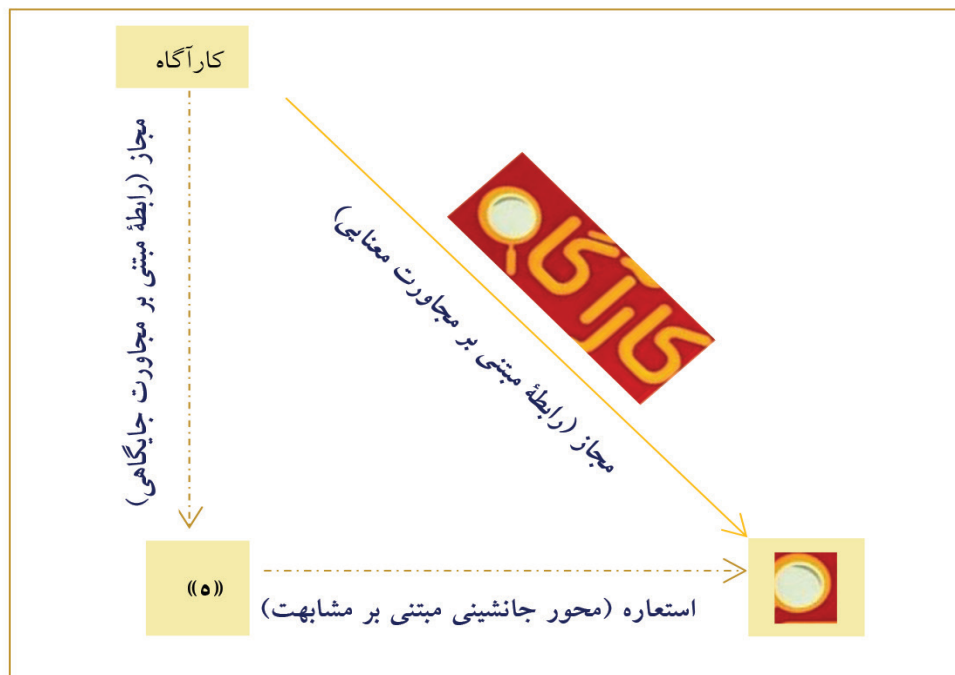
۵. پرونده‌های کارآگاه سیتو و دستیارش چین می‌ادو

پرونده‌های کارآگاه سیتو و دستیارش چین می‌ادو مجموعه‌ای است به قلم ایتوربه (۱۴۰۳). در تایپوگرافی عنوان مجموعه، به‌جای حرف «ه» در واژه «کارآگاه» از تصویر ذره‌بین استفاده شده است (تصویر ۶).

زنجیره قطب‌های مجازی و استعاری در تایپوگرافی عنوان کتاب مذکور از سه حلقه اصلی تشکیل شده است. اول اینکه، به‌لحاظ ساختار (به‌لحاظ املایی) حرف «ه» با واژه «کارآگاه» رابطه جز به کل دارد و در محور همنشینی (مجاورت جایگاهی) با یکدیگر قرار دارند. دوم اینکه، رابطه حرف «ه» با ذره‌بین، مبتنی بر شباهت شمایی است و در محور جانشینی با یکدیگر قرار دارند. سوم اینکه، ذره‌بین به‌عنوان ابزار جستجو با کارآگاه رابطه جزئیت (مجاورت معنایی) دارد.



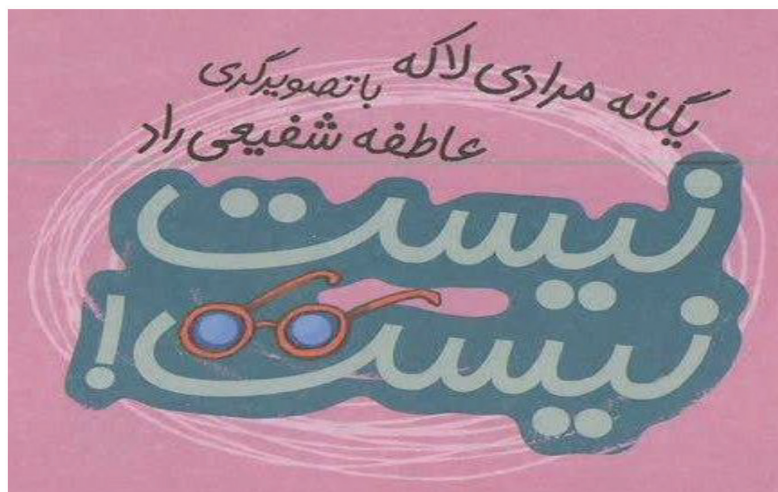
تصویر ۶. طرح جلد با عنوان: پرونده‌های کارآگاه سیتو و دستیارش چین می‌ادو (منبع: ایتوربه، ۱۴۰۳).



نمودار ۵. متافونومی در تایپوگرافی با عنوان: پرونده‌های کارآگاه سیتو و دستیارش چین می‌ادو (منبع: نگارنده).

۶. نیست نیست

در صفحه عنوان کتاب نیست نیست اثر مرادی لاکه (۱۴۰۰)، روی دو نقطه حرف «ت» «در واژه «نیست»» تصویر عینک قرار گرفته است (تصویر ۷).



تصویر ۷. طرح جلد نیست نیست، اثر مرادی لاکه (۱۴۰۰).

در هر ایزود از داستان، شخصیت کم‌دقت داستان چیزی را گم می‌کند و بدون کوشش چندانی برای یافتنش بلافاصله می‌گوید: «نیست نیست!». به کار بردن عبارت «نیست نیست» (تکیه کلام شخصیت) به جای خود شخصیت گونه‌ای از مجاز جز به کل به‌شمار می‌آید.

هر دو در ندیدن اشیای پیرامون خود شباهت دارند (نمودار ۶).

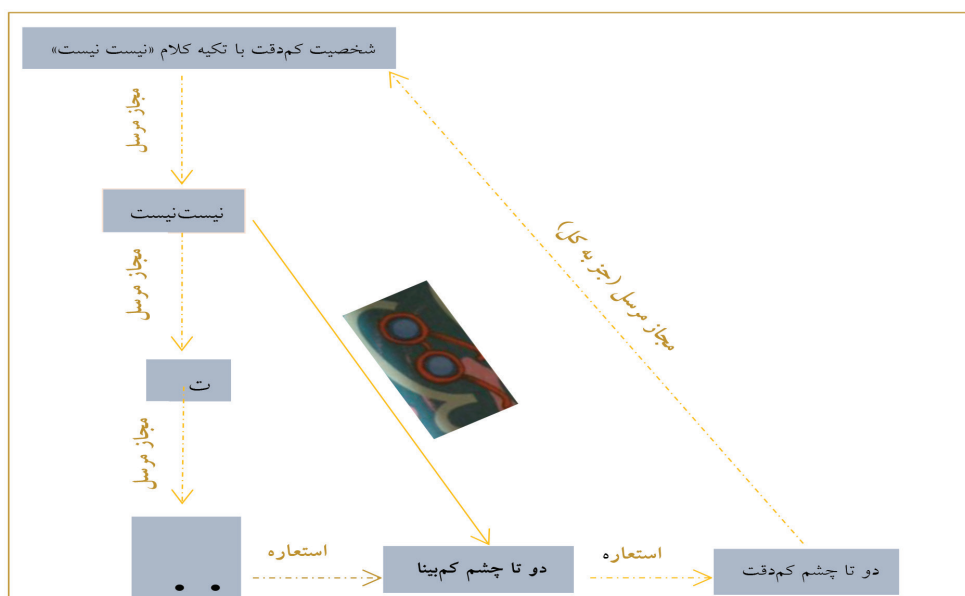
۷. ماه نو، نگاه نو

در برخی تایپوگرافی‌ها رابطه قطب‌های مجازی و استعاری چندلایه و پیچیده است. در نگارش عنوان ماه نو، نگاه نو اثر شعبانی (۱۳۹۵)، برای نمایش فضای منفی حروفی مانند «م»، «ه»، «و» که واجد بخش دایره‌ای شکل توخالی هستند، از هلال سفید ماه استفاده شده است (تصویر ۸).

حرف «ت» با کلمه «نیست نیست» رابطه جز به کل دارد و به کار بردن حرف «ت» به جای کل عبارت «نیست نیست» مجاز مرسل محسوب می‌شود.

دو چشم و دو نقطه حرف «ت» از نظر ثنویت، تقارن و در امتداد خطی قرار داشتن شباهت دارند. بنابراین جانشینی چشم به جای نقطه‌ها چیزی جز استعاره نیست.

قرار گرفتن عینک بر روی چشم، وفق علاقه لازم و ملزوم مجاز از کم‌بینایی است و جانشینی چشم کم‌بینا به جای چشم کم‌دقت، استعاره. چراکه



نمودار ۶. متافونومی در پیکتوگرافی با عنوان نیست نیست (منبع: نگارنده).

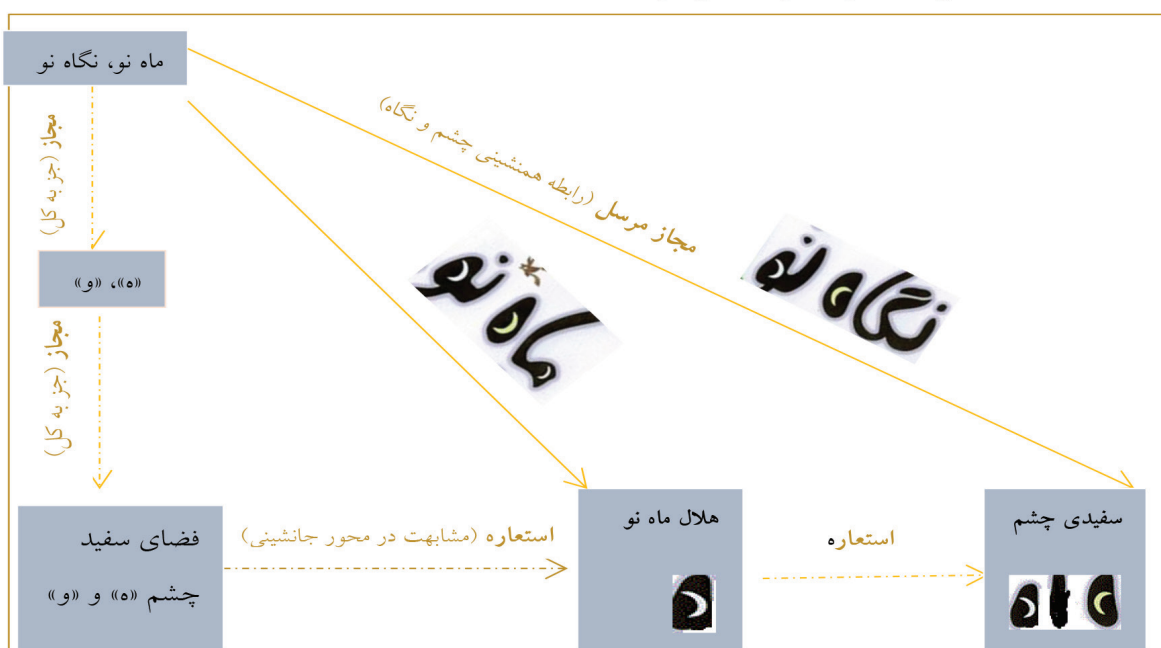


تصویر ۸. طرح جلد با عنوان: ماه نو، نگاه نو (منبع: شعبانی، ۱۳۹۵).

«ماه نو» و «یک جفت در «نگاه نو». در حروف چشم‌دار فوق، سفیدی هلال ماه، همزمان تصویری از سفیدی مردمک چشم را نیز نمایش می‌دهد. لذا جانشینی سفیدی داخل یک جفت چشم به جای یک جفت هلال ماه نو، مبتنی بر مشابهت و قطب استعاری زبان است. رابطه سفیدی چشم‌ها با «نگاه»، رابطه جز به کل (و مجاورت معنایی) است و جانشینی چشم به جای «نگاه»، وفق قطب مجازی زبان. قوس هلال ماه صدو هشتاد درجه چرخیده است، جهت نگاه چشم‌ها در ترکیب «نگاه نو»، با جهت چشم‌هایی که در ترکیب «ماه نو» دیده می‌شود، یکسان نیست. جهت نگاه در «ماه نو» به سمت چپ است و جهت نگاه چشم‌ها در ترکیب «نگاه نو» به سمت راست. به عبارتی دیگر، امتداد نگاه از دو چشم مندرج در لترینگ «ماه نو» به دو چشم مندرج در لترینگ «ماه نو» تغییر جهت می‌دهد. این تغییر جهت چشم‌ها در کلیت عنوان‌نگاری کتاب، به مثابه پیکتوگرامی است که بر تغییر امتداد نگاه (بر معنای زبانی «نگاه نو») اشاره دارد (نمودار ۷).

حروف «ه» و «و» بخشی از مجموعه حروف واژه‌های «ماه»، «نو» و «نگاه» هستند. بنابراین به کارگیری دو حرف «ه» و «و» به جای کلمات مذکور، بنا بر اصل همنشینی (مجاورت جایگاهی)، مجاز مرسل به شمار می‌آید. در خوشنویسی به فضای منفی داخل کله حروف «ه» و «و» چشم گفته می‌شود. وجه تسمیه «های دوچشم» («ه») نیز به خاطر اطلاق چشم به فضاهای منفی دوایری است که این نوع حروف دارند. بنابراین چشم حروف بخشی از آن حروف تلقی می‌شود و جانشینی این چشم‌ها به جای خود حروف نوعی مجاز مرسل (جز به کل) است.

جانشینی تصویر هلال ماه، به جای چشم‌های حروف «ه» و «و»، بر اساس مشابهت و در راستای کارکرد قطب استعاری زبان است. اگر چشم این حروفی که واجد ماه هستند، به جای اینکه منفرد در نظر گرفته شوند، به صورت دو به دو، یعنی به صورت ساختارهای دوتایی در نظر گرفته شوند؛ تصویر دو جفت چشم دیده می‌شود: یک جفت در ترکیب



نمودار ۷. متافونومی در پیکتوگرافی با عنوان: ماه نو، نگاه نو (منبع: نگارنده).

نتیجه‌گیری

پیکتوگرام نقطه تلاقی زبان کلامی (خوانداری) و غیرکلامی (دیداری) است. این پژوهش نشان داد که محورهای همنشینی (ترکیب) و جانشینی (گزینش) در شکل‌گیری بازی‌های پیکتوگرافیک عناوین کتاب‌های کودک نقش اساسی دارند و امکان حضور استعاری و مجاز مرسل را همزمان در دو بستر زبان کلامی و بصری ایجاد می‌کنند. مجازها به دو شکل امکان تحقق می‌یابند: مجاورت جایگاهی و مجاورت معنایی. یاکوبسن به همنشینی در زنجیره زبان و گفتمان، «مجاورت جایگاهی» و به همنشینی در جهان واقعی «مجاورت معنایی» می‌گوید. وقتی یکی از حروف عنوان حذف می‌شود و به جای آن یک تصویر پیکتوگرافیک نقش خوانداری حرف غایب را به عهده می‌گیرد، جایگزینی بر اساس مجاورت جایگاهی و در قطب مجازی زبان اتفاق می‌افتد. از سویی دیگر میان حرف غایب و تصویر پیکتوگرافیک شباهتی

وجود دارد که در محور جانشینی و در قطب استعاری زبان به منصفه ظهور می‌رسد. از همین رو، جایگزینی یک پیکتوگرام بصری به جای یکی از حروف عنوان، پیش از اینکه مبتنی بر قطب استعاری زبان باشد، مبتنی بر قطب مجازی زبان است. قطب‌های مجازی و استعاری در این پیکتوگرام‌ها با یکدیگر نه تنها همزیستی، بلکه هم‌آمیزی دارند. حتی اگر نظریه یاکوبسن مبتنی بر غلبه یکی از این دو وجه در آثار ادبی و هنرهای تجسمی درست باشد، قطب مجازی زبان مقدم بر قطب استعاری آن است. یعنی برجستگی قطب استعاری در محور جانشینی، مستلزم تحقق قطب مجازی در محور همنشینی است؛ لیکن در این گونه موارد گاهی برجستگی قطب استعاری در روستاخت باعث کمرنگی و ناپیدایی قطب مجازی در زیرساخت لترینگ‌ها و تایپوگرافی‌های مبتنی بر پیکتوگرام می‌شود.

پی‌نوشت

22 aphasia

23 R. Barthes

24 D. Lodge

25 D. H. Lawrence

26 women in love

27 S. Ullmann

28 M. Proust

29 G. Genette

30 P. de Man

31 U. Eco

32 F. Ruiz de Mendoza Ibáñez

33 P. Pérez-Sobrino

34 Dubnick, R.K.

35 Brandi, M.S.

36 Ammann, D.

37 Ch. Baudelaire

38 positional contiguity

39 parole

40 component

41 contact

42 closeness

43 context

1 lettering

2 typography

3 pictogram

4 R. Jakobson

5 metonymic pole

6 axis of contiguity

7 1 metaphoric pole

8 axis of similarity

9 metaphor

10 synecdoche

11 Goossens

12 metaphonymy

13 metonymy

14 syntagmatic axis

15 paradigmatic axis

16 multiple-case study

17 combination

18 selection

19 F. de Saussure

20 associative axis

21 M. Krzeowski

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 53 Wallace | 44 Cause and effect |
| 54 L. Weisbord | 45 Ulysses |
| 55 Teckentrup, B. (2012) | 46 J. Joyce |
| 56 S. Freud | 47 Bloom |
| 57 identification | 48 Finnegans Wake |
| 58 displacement | 49 Marcus Minucius Felix |
| 59 Kupferstichkabinett Berlin | 50 Felix the Cat |
| 60 hand lettering | 51 Mandrake the Magician |
| | 52 How to Catch a Unicorn |

منابع

- آقابابایی، سمیه (۱۳۹۷). «تحلیل مقایسه‌ای اشعار بیدل دهلوی با مینیاتورهای هندی دوره گورکانیان بر اساس نظریه قطب‌های استعاره و مجازی یا کوپسن». *فصلنامه زیبایی‌شناسی ادبی*. ۹(۳۶). ۴۶-۱.
 - آقابابایی، سمیه (۱۳۹۹). «تحلیل مقایسه‌ای اشعار صائب تبریزی با مینیاتورهای کمال‌الدین بهزاد بر اساس نظریه قطب‌های استعاره و مجازی یا کوپسن». *متن‌پژوهی ادبی*. ۲۴(۸۶). ۳۱۱-۲۸۵.
 - احمدی، بابک (۱۳۸۳). *از نشانه‌های تصویری تا متن*. تهران: مرکز.
 - احمدی، بابک (۱۳۸۸). *ساختار تأویل متن*. تهران: مرکز.
 - استوار، مسیب (۱۳۹۲). *هنر گرافیک محیطی*. تهران: رازنامه.
 - اصلانی، محمدرضا (۱۳۸۶). *استعاره و مجاز در داستان، پژوهشی در حوزه زبان‌شناسی*. تهران: نیلوفر.
 - ایتوربه، آنتونیو (۱۴۰۳). *پرونده‌های کارآگاه سینتو و دستیارش چین می‌ادو*. با تصویرگری الکس اومیکس. ترجمه رضا اسکندری. تهران: هوپا.
 - تکت‌راپ، بریتا (۱۳۹۱). *دنیا چقدر بزرگ است؟ ترجمه نورا حق‌پرست*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
 - حبیبی، حامد (۱۴۰۰). *بوقی که خروسک گرفته بود*. تصویرگر علیرضا گلدوزیان. تهران: علمی فرهنگی.
 - خان‌زاده، فاطمه (۱۳۹۸). *طراحی پیکتوگرام برای کودکان با استفاده از فضای مثبت و منفی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. رشته ارتباط تصویری. مؤسسه آموزش عالی نبی اکرم.
 - دانسی، مارسل (۱۳۸۷). *نشانه‌شناسی رسانه‌ها*. ترجمه گودرز میرزایی و بهزاد دوران. تهران: آنیسه نما.
 - رجبی، مهدی (۱۳۹۳). *کنسرو غول*. تهران: افق.
 - زنجانیر، امیرحسین (۱۴۰۲). رده‌بندی فرمالیستی سیما‌معنایی در تایپوگرافی عناوین کتاب‌های تصویری کودک. *پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی*. ۶(۱۱). ۱۲۰-۱۳۳.
- doi: 10.22051/10.pgr.1240.45973.2024
- سپهری، سهراب (۱۳۷۶). *اتاق آبی*. تهران: سروش.
 - سیما، جسی (۱۴۰۰). *من کی هستم*. ترجمه آناهیتا حضرتی. تهران: پرتقال.
 - شعبانی، اسدالله (۱۳۹۵). *ماه نو نگاه نو*. با تصویرگری ثمینه سروقد. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

- صفوی، کوروش (۱۳۸۳). *از زبان‌شناسی به ادبیات*. جلد ۲. تهران: سوره مهر.
- قادری جویباری، رقیه و محمودی، فتانه (۱۴۰۰). کارکرد استعاره و مجاز در طراحی پوستر و جلد کتاب. *نهمین همایش ملی متن پژوهشی ادبی، تهران*. <https://civilica.com/doc/1245571>
- کالر، جانانان (۱۳۸۸ الف). *در جستجوی نشانه‌ها (نشانه‌شناسی، ادبیات، و اسازی)*. ترجمه لیلا صادقی و تینا امرالهی. تهران: علم.
- کالر، جانانان (۱۳۸۸ ب). «تحلیل بوطیقای یاکوبسن» *در بوطیقای ساخت‌گرا*. ترجمه کوروش صفوی. تهران: سیاه‌رود. ۸۷-۱۱۱.
- لاج، دیوید (۱۳۹۷). «زبان ادبیات داستانی نوگرا، استعاره و مجاز» *در زبان‌شناسی و نقد ادبی*. ترجمه مریم خوزان. تهران: نی. ۴۷-۷۱.
- متز، کریستین (۱۳۹۵). «بررسی نظرات ژان میتری درباره استعاره و نماد و زبان در سینما» *در ساخت‌گرایی، نشانه‌شناسی سینما*. گردآوری بیل نیکولز. ترجمه علاءالدین طباطبایی. تهران: هرمس. ۹۵-۱۹۲.
- مرادی لاکه، یگانه (۱۴۰۰). *نیست نیست*. با تصویرگری عاطفه شفیعی‌راد. تهران: محراب قلم.
- وایس‌برد، لیزا (۱۴۰۲). *خانه عشق کجاست؟*. با تصویرگری نینی آلاسکا، ترجمه نیلوفر کشتیاری. تهران: گیسو.
- یاکوبسن، رومن (۱۳۸۰). «قطب‌های استعاره و مجاز» *در ساخت‌گرایی، پس‌اساخت‌گرایی و مطالعات ادبی*. ترجمه کوروش صفوی. تهران: سوره مهر. صص ۱۱۵-۱۲۸.
- یاکوبسن، رومن (۱۳۹۷). «قطب‌های استعاره و مجازی در زبان‌پیشی» *در زبان‌شناسی و نقد ادبی*. ترجمه مریم خوزان. تهران: نی. ۳۹-۴۷.
- یانگ، ایمی (۱۴۰۱). *تک‌شاخ سفارشی*. ترجمه شبنم حیدری‌پور. تهران: پرتقال.

References

- Aghababaei, S., (2018). "A Comparative Analysis of Bidel Dehlavi's Poems with Indian Miniatures of the Gurkani Period, based on the Theory of the Metaphoric and Metonymic Pole of Jakobson". *Literary Aesthetics*. 36(9). 1-46. (Text in Persian).
- Aghababaei, S., (2021). "A Comparative Analysis of Šā'eb Tabrizi's Poems and Kamāl Al-dīn Behzād's Miniatures in Light of Jakobson's Theory of Metaphoric and Metonymic Poles". *Literary Text Research*. 24(86). 285-311. [Text in Persian]. 10.22054/LTR.2019.27202.2085
- Ahmadi, B., (2004). From Visual Sign to Text (*Az Nešān-ā-ye Tasviri tā Matn*). Tehran: Markaz. [text in Persian].
- Ahmadi, B., (2009). *The structure of text interpretation (Sāxtār-e T'āvil-e Matn)*. Tehran: Markaz. (Text In Persian).
- Aslani, M. R., (2007). *Metaphor and Metonymy in Fiction, a Research in the Field of Linguistics (Este'āreh va Majāz dar Dāstān, Pažūheš-i dar Zabān-šenāsi)*. Tehran: Niloufar.
- Rajabi, M., (2014). *A Can of Giant (Konserv-e Qul)*. Tehran: Ofoq. (Text In Persian).
- Brandi, M.S., & Ammann, D., (1993). Beyond Like and As in Images: Metonymy and Metaphor in Some Recent Art. *Art Criticism*. 8(2). Pp 98-108.

- Culler, J. D., (2009 a). *The Pursuit of Signs, Semiotics, Literature, Deconstruction (Dar Joste-ju-ye Nešāneh-hā)*. Translated by: Leila Sadeghi and Tina Amrollahi. Tehran: Elm. (Text In Persian).
- Culler, J. D., (2009 b). "Analysis of Jakobsen's Poetics" in Structuralist Poetics, *Structuralism, Linguistics and the Study of Literature (Būtiqā-ye Sāxt-garā)*. Translated by: Leila Sadeghi and Tina Amrollahi. Tehran: Elm. (Text In Persian).
- Danesi, M., (2008). *Understanding Media Semiotics (Nešāneh-šenāsi-e Resāneh-hā)*. Translated by: Goudarz Mirzayi and Behzad Dovran. Tehran: Anisheh Nama. (Text In Persian).
- Dubnick, R. K., (1980). Visible Poetry: Metaphor and Metonymy in the Paintings of Rene Magritte. *Contemporary Literature*, 21, 407.
- Eco, U., (1979). *The Role of the Reader*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eriksson, P., and Kovalainen, A., (2008). *Qualitative Methods in Business Research*. London: Sage.
- Forceville, C., (2002). *Pictorial Metaphor in Advertising*. New York: Routledge. This edition published in the Taylor & Francis e-Library.
- Ghaderi Jouybari, R., & Mahmoudi, F., (2021). "The Function of Metaphor and Permission in Poster and Book Cover design".
- Conference paper, *The 9th National Conference on Literary Text*. <https://civilica.com/doc/1245571>
- Goossens, L., (1990). Metaphtonymy: The interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action. *Cognitive Linguistics*, 1(3), 323-340.
- Habibi, H., (2008). *Būqī ke Xorūsak Gerefteh Būd*. Illustrated by Ali Reza Golouziyan. Tehran: Elmi-Farhangi. (Text In Persian).
- Iturbe, A. G., (2024). UN Ayudante Mucha Ayuda (Parvadeh-hā-ye Kārāgāh Sīto va Dastyārāš). ?). Illustrated by Alex Omist. Translated by: Reza Eskandari. Tehran: Houpa. (Text In Persian).
- Jacobson, R., (2001). "The Metaphoric and Metonymic Poles" in *Structuralism, Poststructuralism, and Literary Studies (Sāxt-garā-yi, Pasā-sāxt-garā-yi va Motāle'āt-e adabi)*. Translated by: Kouroush Safavi. Tehran: Soure Mehr. 115-128. (Text In Persian).
- Jacobson, R., (2018). "The Metaphoric and Metonymic Poles in the Aphasia" in *Linguistics and Literary Criticism (Zabān-šenāsi va naqd-e adabi)*. Translated by: Maryam Khozan. Tehran: Ney. 39-47. (Text In Persian).
- Jacobson, R., & Pomorska, K., (1983). *Dialogues*. Uk: Cambridge University press. Pp 125-135.
- Khanzadeh, F., (2020). *Designing Pictograms for Children Using Positive and Negative Space (Based on the Concept of Visual Gestalt)*. Thesis Master of Art in Visual Communication Art. Department of Art. University of College Nabi Akram. (Text In Persian).
- Lawrence, D. H. (1920). *Women in Love*. New York: Thomas Seltzer.
- Lodge, D., (2018). "The language of modern fiction, metaphor and Metonymy" in *Linguistics and Literary Criticism (Zabān-šenāsi va naqd-e adabi)*. Translated by: Maryam Khozan. Tehran:

Ney. 47-71. (Text In Persian).

- Metz, Ch., (2016). "Studying Jean Mitry's comments about metaphor, symbol and language in cinema". *In Structuralism and semiotics of cinema* (Sāxtgarāyi, Nešāe-šenāsi-ye Sinemā). Edd: Bill Nichols. Translated by 'Allaoddin Tabatabayi. Tehran: Hermes. 95-192, (Text In Persian).
- Mills, A., Durepos, G., & Wiebe, E., (Eds.). (2010). *Encyclopedia of case study research*. Vol(1). London: Sage Publications.
- Moradi Lake, Y., (2021). *There Is No Exist (Nist Nist)*. Illustrated By: Atefeh Shafi'eirad. Tehran: Mehrabeghalam. (Text In Persian).
- Ostovar, M., (2013). *The Environmental Graphic Art (Honar-e Gerāfik-e Mohiti)*. Tehran: Raznameh. (Text In Persian).
- Pérez-Sobrino, P., (2016). Multimodal metaphor and metonymy in advertising, A corpus-based Account. *Metaphor and Symbol*. 31(2). Pp73-90. 10.1080/10926488.2016.1150759
- Ruiz de mendoza Ibáñez, F., (2000). The role of mappings and domains in understanding matonymy. In A. Barcelona, *Metaphor and Metonymy at the Crossroads: A Cognitive Perspective*. New York: Mouton de Gruyter.
- Ruiz de Mendoza Ibáñez, F., & Galera Masegosa, A., (2011). Going beyond metaphonymy: Metaphoric and metonymic complexes in phrasal verb interpretation. *Language Value*, 3(1), 1-29.
- Safavi, K., (2004). *From linguistics to literature (Az Zabān-šenāsi be Adabiy-yāt)*. Vol(2). Tehran: Soure-ye Mehr. (Text In Persian).
- Sepehri, S., (1997). *The Blue Room (Otāq-e Ābi)*. Tehran: Souroush. [text in Persian].
- Sh'abani, A., (2016). *New Moon, New Look (Māh-e Now, Negāh-e Now)*. Illustrated by: Samineh Sarvghad. Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults. (Text In Persian).
- Sima, J. (2021). *Not Quite Narwhal (Man Ki Hastam?)*. Illustrated by Jessie Sima. Translated by: Anahita Hazrati. Tehran: Porteqal. (Text In Persian).
- Teckentrup, B., (2012). *How Big Is the World? (Donyā Čeqadr Bozorg ast?)*. Translated by: Noura Haghparast. Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults. (Text In Persian).
- Ullmann, S., (1964). "The Naure of Imagery" In *Language and style*. UK: Oxford, Blackwell.
- Yin, R., (1994). *Case study research: Design and methods*. London: Sage Publications.
- Yung, A. L., (2022). *A Unicorn Named Sparkle (Tak-šāx-e Sefāreši)*. Illustrated by Amy Yung. Translated by: Shabnam Heydarpour. Tehran: Porteqal. (Text In Persian).
- Wallace, A., (2019). *How to Catch a Unicorn*. (Elkerton, A.; Illus). Naperville: Sourcebooks Wonderland. ISBN: †978-1492669739.
- Weisbrod, L., (2023). *Weibst du, Wo Die Liebe Wohnt (Xāneh-ye Ešq Kojā-st)*. Illustrated by Nini Alaska. Translated by: Niloufar Keshtyari. Tehran: Gisa. (Text In Persian).
- Zanzanbar, A. H., (2023). "Classification of Calligrams from a Formalist Perspective in the Ty-

pography of Titles for Children's Picture Books". *Graphic Art and Painting Research*. 6(11). (Text In Persian). doi: 10.22051/pgr.2024.45973.1240

URL

URL 1: <https://w.wiki/CwDg>

آن‌ها از نحوه بازآفرینی میراث هنری در قالب‌های نوین را تقویت کند.

کلیدواژه‌ها: هنر قاجار، دیوارنگاره، خانه قریشی، طراحی اسباب‌بازی، هنر معاصر

طراحی و اجرای اسباب بازی کودکان متأثر از نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل بر اساس دلالت‌های معنایی

چکیده

دوره قاجار یکی از دوره‌های برجسته در تحول هنر و معماری ایران به شمار می‌آید که تجلی آن در دیوارنگاره‌های بناهای این دوره مشهود است. خانه قریشی آمل با تنوع نقوش و مضامین دیوارنگاره‌های خود، نمونه‌ای ارزشمند از این هنر به شمار می‌رود. این پژوهش با هدف بازطراحی و بهره‌برداری از نقوش دیوارنگاره‌های این خانه برای طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی کودکان انجام شده است. در این پژوهش، ویژگی‌های تصویری و معناشناختی نقوش منتخب مورد بررسی قرار گرفته و بر اساس این تحلیل‌ها، شخصیت‌هایی برای اسباب‌بازی طراحی شده‌اند که می‌توانند ضمن ارتقای تجربه بازی، ارتباط مؤثری با میراث هنری و فرهنگی ایران برقرار کنند. پرسش‌های اصلی پژوهش عبارتند از: (۱) اهمیت نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی چیست؟ (۲) چگونه طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگرفته از دوران قاجار می‌تواند به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری به کودکان کمک کند؟ روش پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی انجام شده و نقوش دیوارنگاره‌های منتخب خانه قریشی به‌طور هدفمند برای طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگزیده شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد که نقوش قاجاری با ساده‌سازی و بازآفرینی، می‌توانند در تقویت خلاقیت، آموزش مهارت‌های اجتماعی، و ترویج ارزش‌های فرهنگی و بومی در میان کودکان مؤثر باشند. بازطراحی و ساده‌سازی نقوش قاجاری در قالب شخصیت‌های اسباب‌بازی، نه تنها پلی میان گذشته و حال ایجاد می‌کند، بلکه به دلیل ارتباط با مفاهیم هنر معاصر، امکان بازتعریف این نقوش در چارچوب‌های جدید و مرتبط با دنیای امروز را فراهم می‌آورد. این نوع طراحی می‌تواند موجب پیوند عمیق‌تر کودکان با هنر معاصر شود و درک

ثمره رضائی

دانشجوی دکتری تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.
samareh.rezaei@gmail.com

عطیه یوزباشی

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران، نویسنده مسئول.
atiyehyoubashi@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۳-۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۹-۱۸

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47329.1267

مقدمه

رایانه ای طراحی می کنند بنابراین فرهنگ همراه با اسباب بازی از طریق این تولیدات به کودک القا می شود و در سبک زندگی او تأثیرگذار خواهد بود. به نظر می رسد اسباب بازی های موجود در جامعه ما انتظارات دینی، ملی، تاریخی و فرهنگی را برآورده ن ساخته اند. از سوی دیگر بی توجهی به طراحی و ساخت اصولی و صحیح اسباب بازی در کشور در شکل گیری خلأ فرهنگی و رواج اسباب بازی های غربی مؤثر بوده؛ بنابراین توجه بیش از پیش به حفظ، بررسی و آموزش مفاهیم تاریخی-هنری به کودکان از طریق اسباب بازی احساس می شود.

پیشینه پژوهش

با توجه به بررسی های انجام شده، تاکنون پژوهشی مستقل با عنوان مقاله حاضر صورت نگرفته است، با این حال پژوهش هایی به طور مستقیم یا غیرمستقیم با موضوع پژوهش در ارتباط هستند. فلاح نیا و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله ای با عنوان «آسیب شناسی و حفاظت خانه قریشی آمل» ضمن معرفی خانه قریشی به عنوان بازمانده ارزشمندی از معماری دوره قاجار، در جهت مستندنگاری به بازشناسی ارزش ها و ویژگی های فضایی و کالبدی این بنا اشاره کردند و با ارائه مستندات تاریخی برجسته حفظ و مرمت این بنا تأکید داشتند. این مقاله از حیث رویکرد و نوع نگرش به موضوع، با مقاله پیش رو تفاوت های بنیادین زیادی دارد. حجازی (۱۳۹۵) در جستاری با عنوان «بررسی فنون تزیینی خانه های قاجاری شهرستان آمل» به مطالعه تزیینات خانه قریشی به همراه چهار خانه شاخص دیگر در این شهر پرداخته است. نتایج این پژوهش بیانگر استفاده از مصالح بومی در این بناها و شناسایی کلی نقوش تزیینی معماری در خانه های مذکور است. این پژوهش از سطح توصیف فراتر نمی رود و ردپایی از تحلیل نقوش و رویکرد، جهت تجزیه و تحلیل نهایی در آن دیده نمی شود. شجاعی قادیکلایی (۱۳۹۱) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی عناصر گرافیکی نقوش خانه های قاجاری استان مازندران با تأکید بر نقش درخت» که با راهنمایی دکتر محمد خزایی در دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس به انجام رسیده است کلیه نقوش گیاهی درخت را در خانه های شاخص دوره قاجار در مازندران مورد بررسی قرار داده است. در این پژوهش عوامل مؤثر گرافیکی شامل تناسب، ریتم، رنگ، تقارن، فضای مثبت و منفی و ... بر اساس نقوش درخت در خانه های قاجاری مازندران مورد مطالعه قرار گرفته است. اگرچه خانه قریشی در این پژوهش جایگاه

معماری و تزیینات وابسته به آن، همواره بازتاب دهنده فرهنگ و هنر هر منطقه و هر عصر بوده و مطالعه نقوش بناهای معماری، شناسنامه ای از فرهنگ و هنر ایران به شمار می آید. یکی از چالش های اصلی در مطالعات مرتبط با هنر و معماری ایران، استفاده دقیق از اصطلاحاتی چون «تزیینات معماری» و «دیوارنگاری» است که گاهی به صورت نادرست جایگزین یکدیگر می شوند (علوی نژاد، ۱۳۸۹: ۵). در این پژوهش، نقوش دیوارنگاره های خانه قریشی آمل جهت تولید اسباب بازی برای کودکان مورد تحلیل قرار گرفته اند. این تحلیل با تأکید بر تمایز میان تزیینات معماری و دیوارنگاری انجام شده است، زیرا همان طور که علوی نژاد (۱۳۸۷) اشاره کرده است، دیوارنگاری علاوه بر جنبه های تزیینی، ارزش های معنایی و فرهنگی برجسته ای دارد. در نتیجه، این پژوهش تلاش دارد تا با بازتعریف مفاهیم، راهکاری نوآورانه برای بهره گیری از این نقوش در طراحی معاصر ارائه دهد. دوره قاجار به ویژه در زمینه هنر و معماری شاهد تحولات چشم گیری بوده است و این تغییرات به وضوح در تزیینات بناهای مسکونی آن دوره، از جمله خانه های تاریخی، قابل مشاهده است. خانه قریشی آمل به دلیل تنوع و غنای نقوش دیوارنگاره های خود، یکی از نمونه های برجسته هنر قاجاری محسوب می شود.

آمل، به واسطه نزدیکی به تهران و نقش مهم آن در دوران قاجار، تحت تأثیر مستقیم این تحولات قرار گرفته و این تأثیرات به خوبی در تزیینات داخلی خانه های تاریخی شهر نمایان است. در این پژوهش، تلاش شده است تا با بهره گیری از نقوش دیوارنگاره های خانه قریشی، شخصیت های اسباب بازی برای کودکان طراحی شود که این نقوش را با دنیای معاصر پیوند دهد. هدف از این پژوهش، طراحی شخصیت های اسباب بازی است که از نقوش تاریخی الهام گرفته و به کودکان کمک می کند تا از طریق بازی، با ارزش های فرهنگی و هنری ایران آشنا شوند. این پژوهش با بررسی نقوش منتخب دیوارنگاره های خانه قریشی آمل، به دنبال ارائه راهکارهایی برای بهره برداری از این نقوش در طراحی شخصیت های اسباب بازی است که علاوه بر جذابیت بصری، انتقال دهنده میراث فرهنگی ایران به نسل های آینده باشند. اسباب بازی بخشی از فرهنگ تربیتی محسوب می شود. امروزه در اکثر کشورهای پیشرفته، سازندگان اسباب بازی، بخش عظیمی از ساخته های خود را منطبق بر فیلم ها یا بازی های

خاصی دارد باری تنها به نقش درخت در آن اکتفا شده است و تحلیلی درخصوص سایر نقوش این بنا صورت نگرفته است و از این حیث با پژوهش حاضر متفاوت است.

علوی‌نژاد (۱۳۸۷) در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه تطبیقی در کاربرد دو اصطلاح تزئینات معماری و دیوارنگاری» نشان می‌دهد که این دو اصطلاح در منابع هنر اسلامی گاهی به صورت نادرست به جای یکدیگر به کار می‌روند. او تأکید می‌کند که دیوارنگاری به دلیل ویژگی‌های بصری و معنا ساز خود، جایگاهی فراتر از تزئینات صرف دارد. در این پژوهش نیز، همراستا با دیدگاه علوی‌نژاد، نقوش خانه قریشی آمل به عنوان مصادیقی از هنر دیوارنگاری تحلیل می‌شوند.

در راستای طراحی اسباب بازی با الهام از نقوش برای کودکان، پژوهش‌هایی صورت گرفته است که منتخبی از آن‌ها به شرح زیر می‌باشد: چیره دست و حجتی امامی (۱۴۰۱) در مقاله‌ای با عنوان «بازی سازی در طراحی اسباب بازی با الهام از روند تولید فرش» ضمن بکارگیری رویکردی کیفی-روانشناسانه به منظور بررسی میزان علاقه کودکان دختر و پسر به طراحی فرش دست بافت به این نتیجه دست یافتند که اسباب بازی تأثیر مستقیمی بر آینده شغلی کودکان دارد و شاید بتواند تأثیری مثبت بر روی ضمیر ناخودآگاه کودکان گذاشته، و در آینده چه به صورت حرفه ای و چه هنری به شغل‌های مرتبط با فرش بپردازند. تحقیقات جلالی و حکیم (۱۴۰۰) با عنوان «اسطوره و افسانه: کاربردی بینامتنی در بازی‌ها و اسباب بازی‌ها» از حیث توجه به نقوش اسطوره‌ای قابل توجه است. پژوهشگران ضمن تشریح، ساز و کار بینامتنیت و کاربردسازی آن در افسانه‌ها و اسطوره به خوانشی متفاوت از این موضوع پرداختند. نتایج این پژوهش به کشف روابط بینامتنی بازی و اسباب بازی‌ها، اسطوره‌ها و افسانه‌های هر سرزمینی به عنوان راهکاری برای تولید بازی متناسب با زمینه ادبی و انتقال آن به مخاطب در نظر گرفته شده است که می‌تواند ژانر جدید و ویژه‌ای ایجاد کند. مقالات فوق از حیث رویکرد و نمونه مورد مطالعه تفاوت زیادی با پژوهش حاضر دارد. همچنین شیردل (۱۳۹۳) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «طراحی اسباب‌بازی در راستای فرهنگ یاریگری در کودکان» که با راهنمایی دکتر شادمهری در دانشگاه هنر برگزار شد ضمن معرفی اسباب‌بازی به عنوان کالایی فرهنگی، به بررسی نقش مهم آن بر فرهنگ پذیری کودکان و انتقال پیام فرهنگی میان

کودکان جامعه اشاره کرد. نتایج این پژوهش نشان داد که عواملی مانند همبستگی، آشنایی با فرهنگ زمانه خود، نشاط، کار گروهی و همدلی اجتماعی از تأثیرات انتخاب طراحی درست اسباب بازی میان کودکان است. آذربویه دینکی و قاضی زاده (۱۳۹۲) در پژوهشی با عنوان «مطالعه نقش تصویرسازی در بسته بندی اسباب بازی کودکان» در پی اشاره به ویژگی‌های بصری تصویرسازی از طراحی تا تولید از زاویه دید یک تصویرساز، ضمن برشمردن مهم ترین ویژگی‌های تصویرسازی اسباب‌بازی و جذابیت آن برای کودکان به چالش‌های موجود در این عرصه نیز پرداختند. نتایج پژوهش بیانگر تأثیر زیاد موضوع تصویرسازی خصوصاً موضوعات برگرفته از تخیل، همراه با رنگ مناسب و طراحی زیبا بر جذب شدن کودکان به سمت انتخاب و خرید اسباب‌بازی است. مقاله حاضر به شکل ویژه و جامع بر استفاده از نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی شخصیت‌های اسباب بازی برای کودکان متمرکز است. با توجه به مطالعات پیشین، این مقاله با ارائه نگاهی نوین به طراحی شخصیت‌ها بر اساس نقوش تاریخی، هنری و فرهنگی دوره قاجار، به عنوان دستاوردی جدید در پیوند بین میراث فرهنگی و طراحی معاصر اسباب بازی شناخته می‌شود.

روش پژوهش

جستار حاضر از منظر هدف، کاربردی-توسعه‌ای است و روش پژوهش مبتنی بر روش توصیفی-تحلیلی می‌باشد. شیوه جمع‌آوری اطلاعات ترکیبی از روش کتابخانه‌ای و میدانی است و مهم‌ترین ابزار گردآوری داده‌ها شامل مشاهده، دوربین عکاسی و نرم‌افزار ایلاستریتور^۱ جهت رسم و کتورهای نقوش و خطی کردن آن و نرم‌افزار کورل^۲ به منظور سه بعدی شدن نقوش می‌باشد. جامعه پژوهش، نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل است و روش نمونه‌گیری به شکل غیرتصادفی (انتخابی) بر مبنای نقوش موجود با حجم نمونه، چهار نقش کلی در دوازده نقش جزئی است. خانه قریشی آمل دارای نقوش گوناگونی در طبقه‌بندی‌های انسانی، حیوانی، گیاهی، شکار و نمادین است که از هر طبقه‌بندی یک نقش برای طراحی اسباب بازی انتخاب شده است. در کنار اسباب‌بازی‌ها، کارتهایی طراحی شده‌اند که هر یک بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش شکل گرفته‌اند. انتخاب شخصیت‌ها برای ساخت اسباب‌بازی در هر دسته‌بندی به صورت هدفمند انجام شده و امکان گسترش به سایر دسته‌بندی‌ها نیز وجود دارد. در طراحی کارتها از ابعاد و فونت و رنگ مناسب کودکان استفاده شده

گچ‌بری و اُرسی در طبقه همکف از بین رفت، لذا طبقه همکف در حال حاضر عاری از هرگونه نقش است (تصویر ۳ و ۴). پس از ورود به حیاط، کلیه تزیینات خارجی که در نمای جنوبی بنا واقع شده است، قابل مشاهده است. خانه قریشی در ضلع غربی و شرقی و شمالی دارای همسایگی با خانه‌های مسکونی و در ضلع جنوبی در مجاورت کوچه بن بست قرار دارد.

شرح عناصر فضایی تشکیل‌دهنده هر یک از طبقات با تکیه بر صحبت‌های خانواده قریشی بدین شکل است: طبقه همکف شامل: پله (راه ارتباطی حیاط به خانه)، دالان (ایوان ورودی یا سکو)، دستی خنه (نشیمن‌خانه)، اتاق مخصوص نشیمن (جهت پذیرایی از مهمان‌های صمیمی) و آسَنخ خنه^۴ (صندوق‌خانه که در بازسازی به آشپزخانه تبدیل شد)؛ طبقه اول شامل: پله (راه ارتباطی طبقه همکف به طبقه اول)، راهرو، ارسی، غرفه (مجرد خنه) و بال جا (اتاق مهمان‌های رسمی).

در حال حاضر این بنا دارای دیوارنگاره با روش آهک‌بری^۵، تزیینات معماری شامل پنجره‌های مشبک، گره‌چینی چوبی و سقف سفالینه^۶ در نما است و همچنین پنجره‌های ارسی به عنوان تنها تزیینات باقی‌مانده داخلی در قسمت داخلی طبقه اول بنا واقع شده‌اند (تصویر ۲).

دیوارنگاره‌های این بنا با مضامین انسانی، حیوانی، گیاهی، شکار و نمادین در نمای جنوبی خانه قابل مشاهده می‌باشد (جدول ۱ و نمودار ۱). دیوارنگاره‌ها با تکنیک آهک‌بری در خانه قریشی شامل نمای ضلع جنوبی خانه، نمای نقش درخت سرو با طرح اسلیمی و حیوانی و پرنده، نمای نقش پرنده‌ای شبیه طاووس بر روی درخت سرو، نقش اسلیمی در داخل کادر درخت سرو به صورت گل‌های گوشواره‌دار به رنگ‌های آبی و قرمز، نقش شانه به سر داخل کادر درخت سرو، نقش اژدها در دو طرف کادر، حیوانی شبیه خرگوش در قسمت پایین، نقش شیر در حال شکار گوزن و شکارچی که به سوی آن‌ها شلیک کرده است. در ضلع جنوبی در داخل کادر درخت سرو با طرح‌های متنوع اجرا گردیده است. همان‌طور که علوی‌نژاد (۱۳۸۷) اشاره می‌کند، یکی از ویژگی‌های اصلی دیوارنگاری، فراتر رفتن از جنبه‌های تزیینی و تمرکز بر پیام‌رسانی فرهنگی و اجتماعی است. هدف این نوع تحلیل ارتقا نقوش از سطح تزیینات صرف به سطحی مفهومی و ارتباطی است.

برای هر نقش، سه ویژگی برشمرده شده است که با طیف رنگی یکسان قابل مشاهده است. این بازی به طور کلی برای کودکان ۶-۱۰ سال طراحی شده است و امکان بازی برای ۲ تا ۵ نفر را دارا است.

هنر دیوارنگاری دوره قاجار

دیوارنگاری اصطلاحاتی رایج در تاریخ هنر است که با هدف آراستن فضا و تزیین بنا با استفاده از مواد و مصالح متفاوتی مانند آهک ماسه، گچ، رنگ و... به وسیله روش‌های گوناگون جهت زیباسازی، بیان احساسات و بیان عقاید توسط هنرمند اجرا می‌شود (علوی نژاد، ۱۳۸۷: ۲۱). دیوار نگاری در ایران نیز از پیشینه‌ای طولانی برخوردار است که در بناهای دوران قاجار به اوج خود رسید.

این هنر که از دوران صفویه آغاز شده بود؛ مردم عادی را با سلیقه‌های متفاوت و ذوق خاص خودشان وارد صحنه هنر کرد تا جایی که علاوه بر کاخ‌های اشرافی در بناهای مسکونی مردم عادی نیز نمایان شد و حکایت از گونه جدیدی از تزیینات دیواری را داد که از آنها می‌توان به عنوان سندی در راستای مطالعه وضعیت جامعه آن دوران استفاده کرد (شهرکی مقدم و سهیلی، ۱۴۰۲: ۵). دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل، نه تنها جنبه تزیینی دارند، بلکه بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی دوران قاجار هستند. مطابق با دیدگاه علوی‌نژاد (۱۳۸۷)، این نقوش را باید در زمره دیوارنگاری‌ها قرار داد، زیرا آن‌ها فراتر از عناصر آرایشی صرف بوده و معنای خاصی را منتقل می‌کنند. نقوش مورد استفاده در این دیوارنگاره‌ها نمادی از جاودانگی و پیوند میان جهان مادی و معنوی هستند که با ساده‌سازی و بازآفرینی می‌تواند در طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی معاصر نیز به کار رود.

مبانی نظری

خانه قریشی آمل

خانه قریشی آمل در بافت قدیمی شهر آمل و در محله نیاکی قرار دارد. این بنا با پلان مستطیل در راستای شرق به غرب در دو طبقه ساخته شده است و در سال ۱۳۸۵ در فهرست آثار ملی کشور به ثبت رسیده است. کاربری این بنا مسکونی بوده و طبق مصاحبه با خانواده قریشی، این بنا در دوره ناصرالدین شاه ۱۲۶۶-۱۳۱۴ هـ.ش ساخته و در اواخر دهه ۶۰ بازسازی شده است (فلاح‌نیا و همکاران، ۱۳۹۹: ۴). (تصویر ۱). پس از بازسازی، کلیه تزیینات آینه‌کاری،



تصویر ۲. تزیینات ارسی، طبقه اول خانه قریشی، آمل (مأخذ: نگارندگان: ۱۴۰۲).



تصویر ۱. دیوارنگاره‌ها نمای خارجی، خانه قریشی، آمل (مأخذ: نگارندگان: ۱۴۰۲).

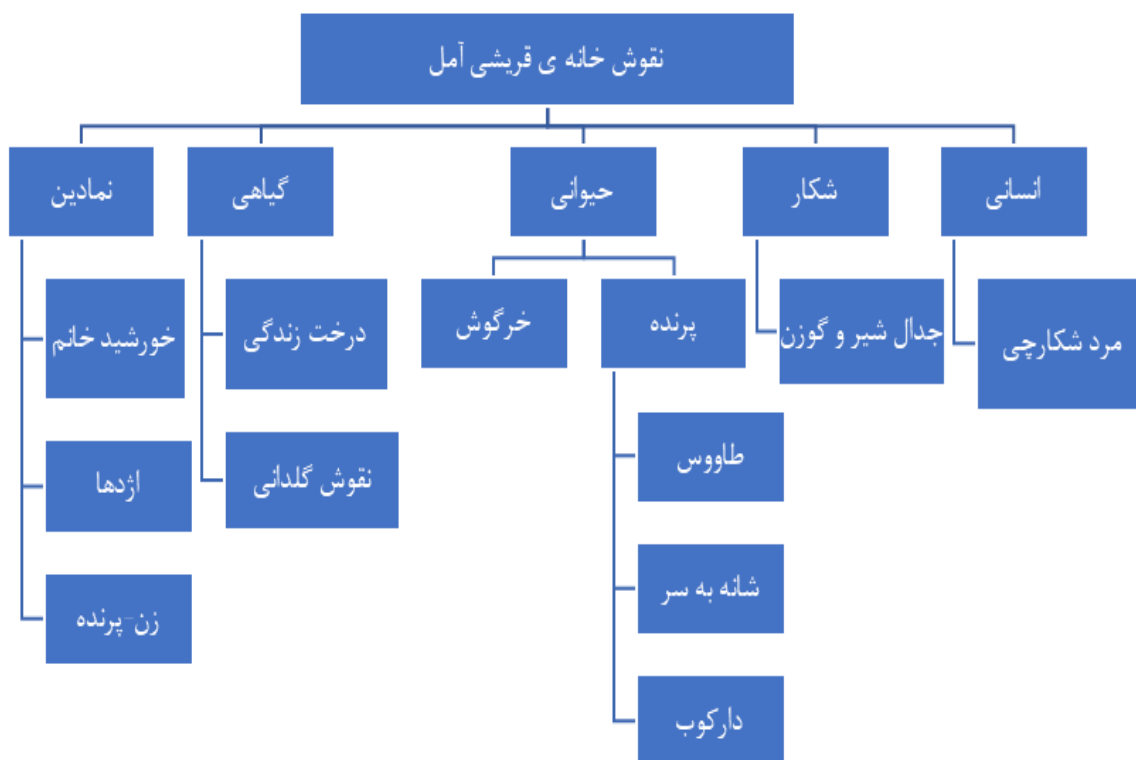


تصویر ۴. نمای داخلی طبقه همکف خانه قریشی، آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

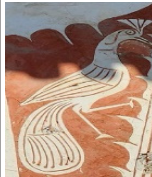
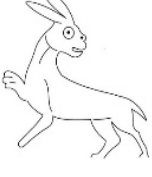
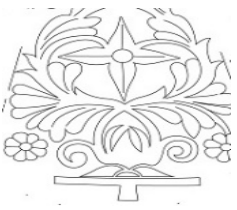
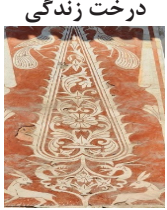


تصویر ۳. نمای داخلی طبقه همکف خانه قریشی، آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

نمودار ۱. مضامین دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).



جدول ۱. تقسیم‌بندی تصویری مضامین دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل. (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

مضامین	نقش	اجرا خطی	نقش	اجرا خطی
حیوانی	طاووس (نر)		طاووس (ماده)	
	خرگوش		خرگوش	
	دارکوب		شانه به سر	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
تصویر حیوان در طبیعت	طاووس (نر)		طاووس (ماده)	
	شانه به سر		دارکوب	
	خرگوش		خرگوش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
نمادین	طاووس (نر)		خورشید خانم	
	اژدها		اژدها	
	نقش		نقش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
گیاهی	گلدانی		درخت زندگی	
	نقش		نقش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
	نقش		نقش	
انسانی	مرد شکارچی		مرد شکارچی	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
شکار	جدال شیر و گوزن		جدال شیر و گوزن	
	اجرا خطی		اجرا خطی	

مسیر تولید اسباب‌بازی در خانه قریشی آمل

نقوش ساده‌سازی شده به صورت وکتورهای خطی کشیده شد.

سپس با استفاده از نرم‌افزار کورل، وکتورهای خطی، سه بعدی شد و در مرحله آخر تمامی نقوش سه بعدی توسط دستگاه پرینتر سه بعدی به مرحله تولید رسید (تصویر ۵ و جدول ۲). جنس اسباب‌بازی تولید شده توسط دستگاه پرینتر سه بعدی، نوعی پلاستیک فشرده به نام افدی‌ام است و برای رنگ آمیزی از رنگ اکرولیک استفاده شده است.

در طراحی اسباب‌بازی برای کودکان تلاش شده تا علاوه بر جنبه خلاقیت و زیبایی، مسأله هم‌راستایی با فرهنگ بومی و ایرانی لحاظ شود و استفاده از آن در تولید انبوه در سطح جامعه به منظور احیای هنر بومی و شناساندن آن به جوامع گوناگون مطلوب و پسندیده تلقی شود.

علاوه بر این، تعدادی کارت هم راستا با دلالت های معنایی نقوش انتخاب شده برای اسباب بازی طراحی شد تا امکان بازی گروهی و در عین حال آموزش مفاهیم نیز برایشان میسر شود.

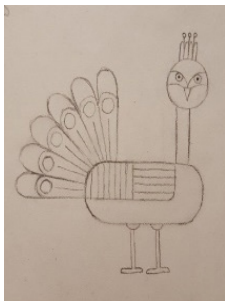
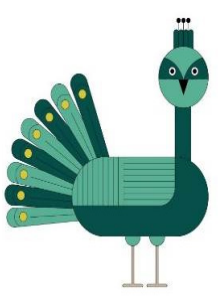
نقوش به کار رفته در تزئینات معماری خانه‌های تاریخی تنها برای تزئین بنا به کار گرفته نمی‌شد بلکه همواره بر مبنای مفاهیم ویژه تری ترسیم می‌شد. هنرمندان بومی با الهام از فرم‌های طبیعی برای تزئین بنا به دنبال ایجاد پیوندی عمیق میان جهان مادی و معنوی بودند (شیخی و عباسی شوکت آباد، ۱۴۰۱: ۸۹). از سویی دیگر نمای خارجی و سردر ورودی به عنوان اولین و مهم‌ترین شاخصه در معرفی بنا است که به وسیله انواع نقوش و مصالح به مفهوم نوعی دعوت و استقبال افراد به درون منزل دلالت دارد.

خانه قریشی آمل به عنوان میراثی بازمانده از دوره قاجار دارای نقوش متنوعی در دسته‌بندی‌های انسانی، شکار، حیوانی، گیاهی و نمادین است که از هر دسته‌بندی یک نقش برای طراحی اسباب‌بازی انتخاب شده است پس از بررسی هر نقش در دسته‌بندی مختلف ابتدا نقوش تا حد امکان ساده‌سازی شد و در راستای گروه سنی کودکان بازطراحی شد و اتودهای اولیه بر روی کاغذ ترسیم شد. در مرحله بعد با استفاده از نرم‌افزار ایلاستریتر،



تصویر ۵. اسباب‌بازی‌های ساخته شده بر اساس نقوش خانه قریشی آمل (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

جدول ۲. مشخصات نقوش خانه قریشی آمل در طراحی اسباب بازی (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

نوع نقش	نقش در دیوارنگاره	اتود دستی اولیه و ساده سازی شده برای کودکان	اجراء گرافیکی	دلالت های معنایی
طاووس				بی مرگی، بهشت برین، حاصلخیزی زمین
خورشید خانم				باروری، پاکی و لطافت
درخت سرو				بهشت (درخت طوبی) و القاء حس حیات و آزادی
مرد شکارچی				بازتاب زندگی روزانه (کار و فعالیت)
جدال شیر و گوزن				حفظ بقا، قدرت طلبی، پیروزی

اصول طراحی اسباب بازی

طراحی اسباب‌بازی‌ها نیازمند رعایت اصول مشخصی است تا نه تنها جنبه سرگرم‌کنندگی آن‌ها حفظ شود، بلکه در کنار آن، مهارت‌های آموزشی و تربیتی کودکان نیز تقویت گردد. این اصول به خلق اسباب‌بازی‌هایی کمک می‌کنند که به‌طور همزمان نیازهای فرهنگی، اجتماعی و آموزشی را پاسخ دهند.

۱- سرگرمی

نیاز به بازی میلی بنیادین در انسان‌ها است. بازی فعالیتی است که طی آن کودک و حتی افراد بزرگسال اوقات خود را به نحوی لذت بخش سپری می‌کنند. است (فلسفی‌زاده و محمدزاده، ۱۳۹۴: ۱۰۴). کودکان در حین بازی، بسیاری از مهارت‌های ضروری برای زندگی آینده را یاد می‌گیرند. اسباب‌بازی کودکان از گذشته تا به امروز، به لحاظ ساختاری و فرمی، در انطباق کامل با ساختار جامعه و تحت تأثیر غیرقابل انکار با فرهنگ و آداب و رسوم زمان بوده است. با گذشت زمان و پیشرفت‌های بشر، اسباب‌بازی، جایگاهی ویژه برای سرگرم کردن افراد بزرگ و کوچک پیدا کرده است. از سویی دیگر، خلق سناریوی بازی برای کودکان اهمیت بسیار زیادی دارد زیرا این سناریوها به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که تجربه‌های آموزشی، تربیتی و توسعه‌ای را برای کودکان فراهم کنند. بیشتر اسباب بازی‌های امروزی به دلیل تمرکز بر جنبه تجاری، گاه‌ها نیاز اصلی کودک را نادیده می‌گیرند و در مواردی باعث تعریف نیاز جدید نیز می‌شوند. این مسأله در تغییر فرهنگ و سبک زندگی کودک بسیار مؤثر است. به دلیل وارداتی بودن بیشتر اسباب‌بازی‌ها در کشور ما و تقلید کورکورانه از مدل‌های تجاری موجود در سایر کشورها و استفاده ناآگاهانه کودک از این اسباب‌بازی‌ها موجب می‌شود که کودکان بر خلاف اهداف تربیتی جامعه ایرانی-اسلامی پرورش یابند.

۲- آموزشی

در طول تاریخ، اسباب‌بازی‌ها، بیش‌ترین تأثیر را در حیطه آموزش اجتماعی بر روی کودکان گذاشته‌اند. تحقیقات حاکی از این است که فاکتورهایی مانند افزایش رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی، پرورش قوه تخیل، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت از جمله این تأثیرات می‌باشد (الله‌دادی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۴۰). بازی‌ها ممکن است آموزشی، نمادین، نمایشی، یا ترکیبی از دو یا چند مشخصه باشند.

بعضی از بازی‌ها بدون نیاز به وسیله‌ای خاص و بعضی‌ها نیاز به ابزار و وسایلی دارند که اسباب‌بازی نامیده می‌شوند. فرهنگ رفتاری بازسازی در میان عامه مردم از دیرباز رایج بود. به نظر می‌رسد اولین بازی آموزشی-سرگرمی برای آموزش و تغییر رفتار را می‌توان در داستان‌های عامیانه ایرانی یافت. داستان حسن کچل که پسری تن‌پرور بود و مادرش برای تشویق به بیرون آوردنش از خانه با قراردادن سیب‌هایی به ردیف، او را ترغیب می‌کرد تا از حالت سکون خارج و برای به دست آوردن میوه تلاش کند. (نقاش چیره‌دست و حجتی امامی، ۱۴۰۱: ۷۲). به طور کلی بازسازی با هدف نوآوری در زمینه‌های گوناگون و آموزش مفاهیمی جدید برای تغییر سبک زندگی و تولید یک محصول جدید طرفداران زیادی دارد. (Chou, 2015: 55).

بر اساس این اصول طراحی، نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی با در نظر گرفتن جنبه‌های سرگرمی و آموزشی بازطراحی شده‌اند. این نقوش، نه تنها از ارزش‌های فرهنگی و تاریخی ایران الهام گرفته‌اند، بلکه در قالب اسباب‌بازی‌های معاصر، به گونه‌ای طراحی شده‌اند که ضمن سرگرم کردن کودکان، زمینه‌های آموزشی و توسعه‌ای را نیز فراهم کنند. به این ترتیب، این اسباب‌بازی‌ها با بهره‌گیری از فرهنگ بومی و تلفیق آن با رویکردهای نوین آموزشی، پیوندی مؤثر بین هنرهای سنتی و نیازهای آموزشی کودکان ایجاد می‌کنند. علاوه بر این، شناخت فرهنگ بومی و ریشه‌های تاریخی یک ملت و احیای آن از عوامل مهم و تأثیرگذار در آینده فرهنگی و اجتماعی کشور است. بنابراین احیاء هنرهای بومی موضوع مهم و کاربردی جهت حفظ فرهنگ غنی ایرانی است. از آنجا که تزیینات معماری از مهم‌ترین عناصر فرهنگی-هنری ایران است، در راستای حفاظت از این نقوش و میراث بومی الگوهایی جهت طراحی اسباب بازی و سپس سناریوی بازی خلق شد تا این تزیینات ارزنده مهجور نباشند و به دست فراموشی سپرده نشوند.

۳- سناریوی بازی

سناریوهای بازی به عنوان ابزاری مؤثر در تقویت مهارت‌های شناختی و اجتماعی کودکان شناخته شده‌اند. سناریوهای هدفمند می‌توانند به توسعه تخیل، خلاقیت و یادگیری غیرمستقیم کمک کنند و کودکان را با مفاهیم فرهنگی و آموزشی آشنا سازند (Pellegriani, 2020). طراحی سناریوهای جذاب و معنادار، به کودکان اجازه می‌دهد تا با محتواهای آموزشی

۲- تقسیم کارت‌ها بین کودکان

راوی برای هر شخصیت، کارت‌هایی طراحی کرده است که حاوی ویژگی‌های نمادین آن شخصیت است. این کارت‌ها بین کودکان پخش می‌شود، یا به صورت مشترک در مقابل آن‌ها قرار می‌گیرد تا در طول بازی از آن‌ها استفاده شود.

۳- شروع بازی - خواندن ویژگی‌ها

راوی یکی از کارت‌های شخصیت‌ها را برداشته و یکی از ویژگی‌های نمادین آن شخصیت را با صدای بلند می‌خواند. این ویژگی‌ها به دلالت‌های معنایی مرتبط با نقوش دیوارنگاره‌های قاجاری اشاره دارد.

۴- تشخیص شخصیت

کودکان باید تلاش کنند تا با توجه به ویژگی خوانده‌شده، شخصیت مرتبط با آن را شناسایی کنند. کودکی که به درستی شخصیت را تشخیص دهد، باید اسم آن شخصیت یا ویژگی خاص او را اعلام کند.

۵- اختصاص شخصیت و کارت‌ها

کودکی که شخصیت درست را شناسایی کرده، اسباب‌بازی آن شخصیت به او داده می‌شود و کارت ویژگی‌های شخصیت نیز در کنار او قرار می‌گیرد.

۶- ادامه بازی با شخصیت‌های دیگر

بازی با خواندن ویژگی‌های جدید و شناسایی شخصیت‌های دیگر ادامه می‌یابد. هر بار که راوی ویژگی جدیدی را می‌خواند، کودکان باید تلاش کنند شخصیت مرتبط را سریع‌تر از دیگران شناسایی کنند.

۷- پایان بازی و اعلام برنده

بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که همه شخصیت‌ها بین کودکان تقسیم شده باشند. در نهایت، کودکی که بیشترین تعداد شخصیت‌های اسباب‌بازی و کارت‌های مرتبط با آن‌ها را جمع‌آوری کرده، به‌عنوان برنده اعلام می‌شود.

۸- تبادل نظر و یادگیری بیشتر

پس از پایان بازی، راوی می‌تواند در مورد نمادها و ویژگی‌های هر شخصیت توضیحات بیشتری بدهد و از کودکان بخواهد درباره آن‌ها صحبت کنند تا مفاهیم فرهنگی و هنری بهتر در ذهنشان تثبیت شود.

به شیوه‌ای سرگرم‌کننده و تعاملی آشنا شوند (Goswa-mi, 5:2015).

بازی طراحی شده متأثر از نقوش خانه قریشی آمل، نه تنها به کودکان امکان می‌دهد تا با تاریخ هنر و معماری اصیل ایرانی آشنا شوند بلکه اجازه می‌دهد تا در یک محیط سرگرم‌کننده اطلاعاتی در خصوص هنر، تاریخ و فرهنگ کشور به دست آورند. لازم به ذکر است این بازی قابلیت اجرا با اندکی تغییر را در سایر خانه‌های تاریخی با این مضمون دارد. همچنین شخصیت‌های طراحی شده در قالب اسباب بازی، قابلیت بازی به صورت مستقل توسط کودکان را دارد. در کنار اسباب‌بازی‌ها، کارت‌هایی طراحی شده‌اند که هر یک بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش شکل گرفته‌اند. این کارت‌ها با سناریوی بازی چندنفره سازگار بوده و تجربه‌ای تعاملی و گروهی برای کودکان فراهم می‌کنند. انتخاب شخصیت‌ها برای ساخت اسباب‌بازی در هر دسته‌بندی به صورت هدفمند انجام شده و امکان گسترش به سایر دسته‌بندی‌ها نیز وجود دارد.

هدف آموزشی بازی: آشنایی با میراث فرهنگی و هنری ایران، تقویت مهارت‌های شناختی و تخیلی، آموزش ارزش‌های فرهنگی و یادگیری غیرمستقیم مفاهیم آموزشی است.

عده بازیکنان: قابلیت اجرا به صورت منفرد و ۲-۵ نفر

الزامات: هدایت‌کننده (راوی)، اسباب‌بازی‌های ساخته شده متأثر از نقوش، کارت‌هایی که ویژگی هر نقش روی آن نوشته شده است. کارت‌ها در ابعاد ۹*۹ طراحی شده که مناسب کودکان است و همچنین از فونت مناسب کودک در نوشتار کارت استفاده شده است (تصویر ۶). برای هر نقش، سه ویژگی برشمرده شده است که با طیف رنگی یکسان قابل مشاهده است. و برای بازی از هر نقش تعداد سه اسباب بازی لازم است. این بازی به طور کلی برای کودکان ۶-۱۰ سال طراحی شده است و امکان بازی برای ۲ تا ۵ نفر را دارا است.

چگونگی اجرای بازی

۱- معرفی بازی و شخصیت‌ها

راوی ابتدا کودکان را با بازی آشنا می‌کند و شخصیت‌های مختلفی که به‌عنوان اسباب‌بازی طراحی شده‌اند را معرفی می‌کند. این شخصیت‌ها بر اساس نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل انتخاب شده‌اند و هر کدام ویژگی‌های نمادین خاصی دارند.

تصویر ۶. کارت‌های طراحی شده بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش خانه قریشی آمل (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳).



نتیجه‌گیری

نقوش تزئینی در هنر ایران، به‌ویژه در دوره قاجار، به‌عنوان حاملان فرهنگی و هنری، همواره راه‌هایی فراتر از معانی ظاهری خود را در بر دارند. خانه‌های قاجاری استان مازندران، به‌ویژه شهر آمل، با مجموعه‌ای متنوع از نقوش، نمایانگر هنر و فرهنگ غنی ایران هستند. این پژوهش نشان داد که نقوش خانه قریشی آمل فراتر از تزئینات معماری بوده و به‌عنوان مصادیقی از دیوارنگاری قابل تحلیل هستند. با بهره‌گیری از این نقوش در طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی، می‌توان پل ارتباطی مؤثری میان هنر سنتی و نیازهای معاصر ایجاد کرد. استفاده از دیدگاه علوی‌نژاد (۱۳۸۷) در تفکیک مفاهیم، به انسجام علمی پژوهش کمک کرده و بر ارزش کاربردی این تحقیق تأکید دارد. نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل با مضامین مختلف و به‌کارگیری درست عناصر تزئینی، نمونه‌ای برجسته از نظم و زیبایی در هنر ایرانی محسوب می‌شوند. پاسخ به سؤالات پژوهش به شرح زیر است:

اهمیت نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی: استفاده از نقوش خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی، علاوه بر حفظ و ترویج هنر بومی، به استمرار فرهنگ ایرانی کمک می‌کند. این طراحی‌ها نه تنها خلاقیت و زیبایی را مدنظر قرار می‌دهند، بلکه با بازطراحی ساده‌شده، زمینه‌ساز انتقال فرهنگ و هنر ایران به نسل‌های آینده می‌شوند. استفاده از نرم‌افزارها

و تکنولوژی‌های نوین مانند پرینتر سه‌بعدی برای تبدیل این نقوش به اسباب‌بازی، باعث حفظ و گسترش هنر بومی در قالبی معاصر شده است. طراحی سناریوی بازی نیز به دلایل ترویج خلاقیت، آموزش اجتماعی و تقویت ارزش‌های میزاث فرهنگی، نقشی مؤثر در بهبود تجربه یادگیری و تفریحی کودکان ایفا می‌کند.

کمک به طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری:

طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگرفته از دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل می‌تواند به چندین روش به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری به کودکان کمک کند:

- ایجاد ارتباط با گذشته: شخصیت‌های اسباب‌بازی که بر اساس نقوش و مفاهیم هنری-تاریخی دوران قاجار طراحی شده‌اند، کودکان را با تاریخ و هنر سنتی ایران آشنا می‌کنند. این اسباب‌بازی‌ها به آن‌ها امکان می‌دهند تا از طریق بازی، با فرهنگ بصری و میراث غنی تاریخی کشور خود ارتباط برقرار کنند.

- تقویت حس هویت فرهنگی: طراحی اسباب‌بازی‌هایی که از میراث فرهنگی ایران الهام گرفته‌اند، می‌تواند به تقویت حس هویت و افتخار به گذشته و فرهنگ کشور در کودکان کمک کند. این اسباب‌بازی‌ها به کودکان می‌آموزند که هنر و تاریخ ایران بخشی از هویت ملی آن‌هاست.

-افزایش درک هنری: نقوش و الگوهای سنتی دوران قاجار، دارای پیچیدگی‌های زیبایی‌شناختی خاصی هستند. ساده‌سازی این نقوش برای طراحی اسباب‌بازی به کودکان کمک می‌کند تا به تدریج با مفاهیم هنری مانند تقارن، تعادل، و ترکیب‌بندی در هنر سنتی آشنا شوند.

تقدیر و تشکر

نگارندگان بر خود لازم می‌دانند از هنرمند گرمای سرکار خانم شکوبا زمانی به سبب همکاری در ایده‌پردازی نقوش جهت طراحی اسباب‌بازی تشکر نمایند.

پی‌نوشت

1 Adobe Illustrator

2 CorelDraw

۳ سِخ در زبان مازندرانی به معنای صندوق است.

۴ خِنه در زبان مازندرانی به معنای خانه است.

۵ به دلیل رطوبت بالا در استان مازندران و سخت شدن و استحکام بالای آهک در برابر رطوبت، یکی از مصالح پرکاربرد در اجرای تزیینات در نمای خانه‌های قاجاری مازندران، آهک است و به نوع تزیین آهک‌بری گفته می‌شود (شجاعی قادیکلایی، ۱۳۹۰: ۶۳).

۶ نوعی سقف نسبتاً شیبدار که با استفاده از مصالح سفال پدید آمده و از گذشته در منطقه‌ی مازندران رواج داشته است (مفیدی، محمدرضا، ۱۳۹۹: ۴۲).

-تقویت خلاقیت و تخیل: بازی با شخصیت‌های برگرفته از تاریخ و هنر قاجار، زمینه‌ای برای تقویت خلاقیت و تخیل کودکان فراهم می‌کند. آن‌ها می‌توانند با شخصیت‌های تاریخی داستان‌سازی کنند و دنیای خود را گسترش دهند، در حالی که با اصول فرهنگی و هنری درگیر هستند.

-آشنایی با تنوع فرهنگی: طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی بر اساس شخصیت‌ها و نمادهای دوران قاجار، کودکان را با تنوع فرهنگی و تاریخی ایران آشنا می‌کند. این کار باعث افزایش درک آن‌ها از تنوع هنرها و فرهنگ‌های مختلف در طول تاریخ می‌شود.

به این ترتیب، اسباب‌بازی‌هایی که بر اساس هنر و فرهنگ قاجار طراحی شده‌اند، نه تنها برای سرگرمی هستند، بلکه به عنوان ابزاری آموزشی برای تقویت هویت و آگاهی فرهنگی کودکان عمل می‌کنند.

به علاوه، بسیاری از نقوش خانه‌های دوره قاجار در مازندران به واسطه شرایط خاص آب و هوایی و رطوبت بسیار بالا و همچنین بی‌توجهی متخصصان تخریب شده‌اند و یا در معرض نابودی قرار گرفته‌اند. شناسایی و احیای این نقوش در هنر امروز، ضمن

منابع

- آذربویه دینکی، غلامرضا، و قاضی‌زاده، خشایار (۱۳۹۲). مطالعه نقش تصویرسازی در بسته‌بندی اسباب‌بازی کودکان. *نقش‌مایه*، ۵ (۱۴)، ۵۱-۶۴.
- اسد فلسفی‌زاده، سارا، محمدزاده، مهدی (۱۳۹۳). اسباب بازی‌های چوبی سنتی در ایران، تداوم فرهنگ بومی. *فرهنگ مردم ایران*، ۳۹، ۱۰۴-۱۲۶.
- جلالی، مریم و حکیم، اعظم (۱۴۰۱). اسطوره و افسانه: کاربردی بینامتنی در بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها. *مطالعات بین رشته‌ای ادبیات، هنر و علوم انسانی*، ۲ (۱)، ۲۵۳-۲۷۵.
- حجازی، معینه السادات (۱۳۹۵). بررسی فنون تزیینی خانه‌های قاجاری شهرستان آمل، *چهارمین کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در مهندسی عمران، معماری و مدیریت شهری*، تهران.
- شجاعی قادیکلایی، حسین (۱۳۹۰). بررسی عناصر گرافیکی نقوش تزیینی خانه‌های قاجاری استان

مازندران با تأکید بر نقش درخت، استاد راهنما: محمد خزایی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، **دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس تهران**.

• شهرکی مقدم، گوهر، سهیلی، جمال‌الدین (۱۴۰۲). مضامین شمایل‌نگارانه در نقاشی دیواری خانه نصیرالملک شیراز، **هنر و تمدن شرق**، ۴۰، ۶-۱۸.

• شیخی، علیرضا، عباسی شوکت آباد، امیرحسین (۱۴۰۱). بیان تصویری در نقوش گیاهی خانه‌های قاجاری شهر کاشان (مطالعه موردی: خانه عباسیان، بروجردی‌ها، طباطبایی‌ها، خانه عامری). **پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی**، ۵(۹)، ۸۶-۱۰۵.

• شیردل، حمیدرضا (۱۳۹۳). طراحی اسباب‌بازی در راستای یاریگری برای کودکان. استاد راهنما: نیلوفر شادمهری، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، **دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر تهران**.

• علوی‌نژاد، محسن (۱۳۸۷). بررسی مفهوم دیوارنگاری در منابع هنر اسلامی، **نگره**، ۷، ۱۷-۲۹.

• علوی‌نژاد، محسن، نادعلیان، احمد، کفشچیان مقدم، اصغر و شیرازی، علی اصغر (۱۳۸۹). مطالعه تطبیقی در کاربرد دو اصطلاح تزینات معماری و دیوارنگاری در منابع هنر اسلامی، **نگره**، ۱۵، ۵-۱۷.

• فلاح‌نیا، سمیه، ابویی، رضا، و پورنادری، حسین (۱۳۹۹). آسیب‌شناسی و حفاظت خانه قریشی آمل، **ششمین همایش بین‌المللی مطالعات معماری و شهرسازی در جهان اسلام**، ۱-۲۱.

• الله‌دادی، مرضیه، نجاتی، بهاره، و بیرقیان، پرنیا (۱۳۹۸). بررسی سیر تاریخی اسباب‌بازی تمدن‌های ایران باستان، **مبانی نظری هنرهای تجسمی**، ۷، ۱۳۲-۱۴۰.

• نقاش چیره‌دست، صفا، حجتی‌امامی، خشایار (۱۴۰۱). بازی‌سازی در طراحی اسباب‌بازی با الهام از روند تولید فرش دستبافت برای کودکان ۷-۱۱ سال. **جلوه هنر**، ۴-۶۶-۸۳.

References

- Alavinejad, M. (2008). An Analysis of the Concept of Mural Painting in Islamic Art Sources, *Negareh Journal*, 7, 17-29. (Text in Persian).
- Alavinejad, M., Nadealian, A., Kafshchian Moghaddam, A., & Shirazi, A. (2010). A Comparative Study on the Use of the Terms «Architectural Decorations» and «Mural Painting» in Islamic Art Sources, *Negareh Journal*, 15, 5-17. (Text in Persian).
- Allahdadi, M., Nejati, B., & Beiraghian, P. (2019). A historical survey of playing toys in ancient Persia. *Theoretical Principles of Visual Arts*, 4(1), 131-140. (Text in Persian).
- Asad Falsafi Zadeh, S. & Mohammadzadeh, M. (2014). Traditional Wooden Toys in Iran: Continuity of Indigenous Culture, *Journal of Iranian folklore*, 39, 104-126. (Text in Persian).
- Azarbouyeh Dinaky, Gholamreza, & Ghazizadeh, Khashayar. (2013). The study on the role of illustration in children's toys packaging. *Naghsh Mayeh*, 5(14), 51-64
- Chou, Yu-Kai., (2015). *Actionable Gamification, Beyond point, Badge and Leaderboards*, Publisher: Createspace Independent Publishing Platform.

- Fallahnia, S., Aboui. , R & Pournaderi, R. (2020). Pathology and Conservation of *Qoreyshi House in Amol, Sixth International Conference on Architectural and Urban Studies in the Islamic World*, 1-21. (Text in Persian).
- Goswami, U. (2015). *Children's Cognitive Development and Learning*. A report for the Cambridge Primary Review Trust. Published by the Cambridge Primary Review Trust, University of York.
- Hejazi, Moeineh Al-Sadat. (2016). The study of decorative techniques in Qajar houses of Amol. *The 4th National Conference on Applied Research in Civil Engineering, Architecture, and Urban Management*, Tehran.
- Jalali, M. and Hakim, A. (2022). Myths and Legends, An Intertextual Application in Games and Toys. *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 2(1), 253-275
- Naghash chirehdast, S., & Hojati Emami, K. (2023). Gamification in Designing a Toy for Children Aged 7-11, Inspired by Carpet Weaving Process. *Glory of Art (Jelve-y Honar) Alzahra Scientific Quarterly Journal*, 14(4), 66-83. (Text in Persian).
- Pellegrini, A., (2020). *The Role of Play in Human Development*. Oxford University Press.
- Shahraki Moghadam, G., & Soheili, J. (2023). Iconographic Themes in the Wall Paintings of Nasir al-Mulk House in Shiraz. *Journal of Art and Civilization of the Orient*, 11(40), 5-18. (Text in Persian).
- Sheikhi, A., & Abbasi Shokat Abad, A. H. (2023). Visual Expression in the Plant Motifs of Qajar Houses in Kashan City (case study: Abbasian, Boroujerdi, Tabatabai, Ameri Houses). *Painting Graphic Research*, 5(9), 86-105. (Text in Persian).
- Shirdel, Hamidreza. (2014). Toy design in the context of assistance for children. Master'sthesis, Supervisor: Niloufar Shadmehri, *Faculty of Applied Arts*, University of Art, Tehran.
- Shojaei Qadikolaei, Hossein. (2011). Analysis of the Graphic Elements of Decorative Motifs in Qajar Houses of Mazandaran Province with an Emphasis on the Tree Motif, Supervisor: Mohammad Khazaei, Master's Thesis, *Faculty of Arts, Tarbiat Modares University*.

کلیدواژه‌ها: تمثال حضرت علی (ع)، خزانه عامره، شمایل‌خانه، ناصرالدین شاه قاجار، میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی غفاری، خزائن ملوک سلف

تمثال حضرت علی (علیه السلام) در خزائن ملوک سلف

چکیده

نمره ۳۰۵ روزنامه وقایع اتفاقیه در سال ۱۲۷۳ ق به تمثالی از حضرت علی (ع) اشاره کرده که در عهد آن حضرت ایجاد شده و از خزائن ملوک سلف به خزانه عامره دولت ناصری انتقال یافته است. سؤال اصلی پژوهش حاضر این بوده که آیا به راستی چنین تمثالی وجود داشته و این تمثال کدامست؟ سؤالات فرعی مربوط به چگونگی آن تمثال، کیستی ملوک سلف، و چگونگی تمثال نشانی بوده‌اند که میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی غفاری به فرمان ناصرالدین شاه از روی آن تمثال کشیده است. بدین ترتیب، پژوهش بر پایه این پیش‌فرض که تمثال خزائن ملوک سلف در «کتابچه جواهرات سلطنتی» دوره ناصری سند شده، شکل گرفته است. مهم‌ترین هدف، سپس یافتن این تمثال بوده است. لذا تلاش شده با روش کیفی (استقرایی) و با استفاده از ابزارهای توصیف، ارزیابی، تحلیل، قیاس و تطبیق از میان تمثال‌های حضرت علی (ع) سند شده در کتابچه مذکور (جامعه آماری) اکتشاف شود. یافته‌ها نشان می‌دهند که سند پرده رنگ روغنی در «کتابچه جواهرات سلطنتی» مربوط به تمثال خزائن ملوک سلف بوده است. به نظر می‌رسد این سند یا متعلق به تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی است که در برخی مراسمات در تکیه دولت نصب می‌شده است، یا متعلق به اثری در همان ابعاد، تکنیک، فرم و محتوا است. عمرسنجی دقیق تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی این مساله را مشخص خواهد نمود؛ اگر عمر این اثر بیش از دوره ناصری باشد، متعلق به خزائن ملوک سلف بوده، اما اگر حدود دوره ناصری باشد، اثر صنیع الملک بوده است.

هاجر سلیمی نمین

استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، نویسنده مسئول.
h.salimi@alzahra.ac.ir

مصطفی گودرزی

استاد گروه مطالعات عالی هنر، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
Goudarzi40@gmail.com

بهمن نامور مطلق

دانشیار گروه زبان و ادبیات فرانسه، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.
bnmotlagh@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲-۱۰-۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۶-۱۰

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.45976.1232

مقدمه

دست اول مراجعه شده است و در گام بعدی تلاش شده نشان تمثالی از حضرت علی(ع) شناسایی شود که توسط صنایع الملک از روی تمثال خزائن ملوک سلف نقل شده است. در گام بعد نامزدهای تمثال حضرت علی(ع) در خزائن ملوک سلف، برای شناسایی آن بررسی شده‌اند و در پایان تلاش شده به کیستی ملوک سلف پرداخته شود.

پیشینه پژوهش

نگارنده تاکنون در مورد مرجع نخست تمثال خزائن ملوک سلف نتوانسته در منابع دست اول یعنی متون مرتبط با دربار توضیحی بیابد و به جز اشاراتی به هند در متون سفرنامه‌ها، مطلب دیگری یافت نشده است و همان‌طور که اشاره شد این دست مطالب نیاز به بررسی دقیق‌تر و گاه حتی نیاز به راستی‌آزمایی دارند. ساموئل گراهام ویلسون^۷ در کتاب «Persian life and customs» (Wilson, 1895: 213) یاکوب ادوارد پولاک^۸ (۱۸۶۵ م) در کتاب «سفرنامه پولاک» (پولاک، ۱۳۶۸ ش: ۲۲۲ و ۲۲۳)، هاینریش کارل بروگش^۹ (۱۸۶۱ م) در کتاب «سفری به دربار سلطان صاحبقران» (بروگش، ۱۳۶۷، ج ۲: ۵۷۵) و جوزف آرتور دوگوبینو^{۱۰} (۱۸۵۹ م) در کتاب «سه سال در آسیا» (گوبینو، ۱۳۸۳: ۲۳۰ و ۲۳۱) کشور مبدأ این تمثال را هند معرفی کرده‌اند.

یکی از پژوهش‌های معاصر که به موضوع تمثال خزائن ملوک سلف ورود پیدا کرده‌اند کتاب میرزا ابوالحسن خان غفاری صنایع الملک نوشته یعقوب آژند است که آن تمثال را از یادگارهای دوره صفوی دانسته است (آژند، ۱۳۹۰: ۶۹). یکی دیگر از پژوهش‌ها کتاب «Qajar Shiite Material Culture From the Court of Naser al-Din Shah to Popular Religious Paintings» نوشته پدram خسرو نژاد (۲۰۱۸م-۱۳۹۶ ش) است. هرچند این کتاب متمرکز بر روی موضوع تمثال خزائن ملوک سلف نبوده لیکن به برخی نمونه‌هایی که از روی آن تمثال نقل شده‌اند، اشاراتی داشته است. به همین طریق، مهدی محمدزاده (۱۳۸۶) نیز در پژوهش خود تحت عنوان «مدال‌های مصور و تقدیس قدرت در عصر قاجار» بر روی موضوع تمثال خزائن ملوک سلف متمرکز نبوده لیکن رسیدن آن را از هند تأیید نموده و به برخی نمونه‌هایی که از روی آن تمثال نقل شده‌اند، اشاراتی داشته است. لازم به ذکر است که هیچکدام از پژوهش‌های معاصر به طور خاص بر روی این موضوع متمرکز نبوده‌اند و بنابراین پژوهش حاضر، نخستین پژوهش مستقل در این باب است.

در خصوص خزانه عامره ناصرالدین شاه قاجار، منابع دست اول، اسناد و اجناس آن، روزنامه‌های خاطرات ناصرالدین شاه و درباریان، سفرنامه‌ها، روزنامه‌های دولتی، نسخی چون روضه الصفای ناصری^۱، ناسخ التواریخ سلاطین قاجاریه^۲، مرآت البلدان^۳، تاریخ منتظم ناصری^۴، مرآت الوقایع مظفری^۵ و ... هستند که در زمان مورد مطالعه خلق شده‌اند. نکته مهم این است که برخی منابع دست اول شامل نوشته‌های اشخاص نزدیک به ماجرای می‌شوند که پیرامون آن ماجرا می‌نویسند. این امکان وجود دارد که به دلایل مختلف در برخی منابع دست اول، مطلبی طبع شود که صحت نداشته باشد؛ در بسیاری از روزنامه‌های دولتی، روزنامه‌های خاطرات درباریان و ... و خصوصاً در بسیاری از سفرنامه‌ها موارد این چنینی قابل مشاهده هستند. بنابراین منابع دست اول، خود، به لحاظ اعتبار به دو دسته قابل تقسیم هستند و همواره یک دسته اصیل و معتبر وجود دارد و دسته‌ای دیگر که نیاز به راستی‌آزمایی دارد. از جمله مسائلی که در مورد تمثال‌های حضرت علی(ع) همواره ذهن نگارنده را به خود مشغول داشته، تمثال خزائن ملوک سلف ناصری بوده است. نمره ۳۰۵ روزنامه وقایع اتفاقیه در سال ۱۲۷۳ ق به تمثالی از حضرت علی(ع) اشاره کرده که در عهد آن حضرت نقش شده و از خزائن ملوک سلف به خزانه عامره دولت ناصری انتقال یافته است. امروزه هیچ‌گونه اطلاعاتی از تمثال خزائن ملوک سلف موجود نیست و هیچ پژوهش مستقلی در خصوص آن صورت نپذیرفته است. بنابراین سؤال اصلی پژوهش این بوده که آیا به راستی چنین تمثالی وجود داشته و این تمثال کدامست؟ و به تبع سؤالات فرعی از این قرار بوده‌اند که تمثال خزائن ملوک سلف چگونه بوده، مرجع آن کدام تمثال و مبدأ آن کدام کشور بوده، ملوک سلف که بوده‌اند، و تمثال نشانی که میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی غفاری^۶ به فرمان ناصرالدین شاه از روی آن تمثال کشیده، چگونه بوده است؟ بدین ترتیب، پژوهش بر پایه این پیش‌فرض که تمثال خزائن ملوک سلف در کتابچه جواهرات سلطنتی دوره ناصری سند شده، شکل گرفته و مهم‌ترین هدف، یافتن تمثال خزائن ملوک سلف بوده است. بنابراین در گام نخست پژوهش برای یافتن اطلاعات بیشتر در مورد تمثال حضرت علی(ع) در خزائن ملوک سلف، گزارش‌های متون دست اول قاجاری مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در گام دوم به تمثال‌های حضرت علی(ع) در خزانه عامره ناصری به عنوان متن معتبر

این در حالی است که مطالعه تطبیقی نگاره‌ها و اسناد، این پژوهش را در نوع خود بی‌مانند ساخته است.

بدین ترتیب، از آنجا که پژوهش حاضر بر پایه این پیش‌فرض که تمثال خزائن ملوک سلف در کتابچه جواهرات سلطنتی دوره ناصری سند شده، شکل گرفته، مقاله «شمایل‌خانه گمشده» به قلم نگارنده (۱۴۰۱)، که در آن کتابچه سند جواهرات سلطنتی مربوط به اسناد جواهرات خزانه عامره ناصرالدین‌شاه معرفی و پنج تمثال حضرت علی(ع) موجود در آن شناسایی شده، به نوعی به عنوان پیشینه پژوهش حاضر مطرح بوده است.

تفاوت پژوهش مذکور با پژوهش حاضر در این است که صرفاً بر شناسایی تمثال‌های کتابچه متمرکز بوده و به بحث شناسایی تمثال خزائن ملوک سلف ورود پیدا نکرده است.

روش پژوهش

از آنجا که پژوهش حاضر بر پایه این پیش‌فرض که تمثال خزائن ملوک سلف در کتابچه سند جواهرات سلطنتی دوره ناصری سند شده، شکل گرفته، پنج تمثال حضرت علی(ع) سند شده در کتابچه سند جواهرات سلطنتی که در مقاله «شمایل‌خانه گمشده» معرفی و شناسایی شده‌اند، به عنوان جامعه آماری پژوهش حاضر مطرح بوده و همگی مورد پیمایش قرار گرفته‌اند.

بنابراین در پژوهش حاضر تلاش شده تمثال خزائن ملوک سلف با روش تحقیق کیفی (استقرایی) و با استفاده از ابزارهای توصیف، ارزیابی، تحلیل، قیاس و تطبیق از میان تمثال‌های جامعه آماری اکتشاف شود.

مبانی نظری پژوهش

تمثال حضرت علی(ع) در خزائن ملوک سلف

۱- گزارش‌های قاجاری در مورد تمثال حضرت علی (علیه السلام) در خزائن ملوک سلف

در نمره ۳۰۵ روزنامه وقایع اتفاقیه در سنه ۱۲۷۳ ق آمده است: «سرکار اعلیحضرت قوی شوکت

شاهنشاه دین پناه خلدالله ملکه و سلطانه ... بعد از حصول این نصرت و ظفر و وقوع چنین فتح عظیم از جانب خاور در ازاء زحماتی که در راه دین و دولت بر وجود فایض الجود همایون قبول فرموده بودند شایسته چنان دیدند که همچنان‌که در باطن استفاضه و استمداد از درگاه حضرت احدیت و مقربین بارگاه صمدیت عزّ و علا و تبارک و تعالی می‌فرمایند در ظاهر نیز از این عالم معنی صورتی اتخاذ شود و دین و دولت را ظاهر و ملاذ آید علی‌هذا تمثال بی‌مثال مبارکه حضرت سید الاولیاء و سند الاصفیاء یعسوب الدین امیرالمؤمنین علی بن ابی‌طالب علیه‌السلام را از روی صورتی که در عهد آن حضرت نقش کرده و از خزائن سلاطین سلف یداً به‌ید به خزانه عامره این دولت عظمی شرف داده بود نقل کرده و به جواهر گران‌بهای ثمین قیمتی به بهترین وضعی و خوش‌ترین [صیاعتی] مکمل داشته و اعظم و اقدم نشان‌های مخصوص سلطنت کبری و خاصه ذات همایون خلافت پیر اقرار دادند و برای آویختن این نشان عظیم المثال همایون حکم از مصدر عظمت و جلالت شرف نفاذ یافت که مجلس، جشنی ملوکانه و عیشی خدیوانه تربیت شود ... و بر حسب همین اشارت علیّه خسروانی در روز چهارشنبه بیست و هفتم شهر ربیع‌الاول به همان تفصیلات مزبوره در تالار تخت مرمر و اطاق نقاش‌خانه و اطاق‌های فوقانی آن عمارت عالی‌بنیان پادشاهی مجلس‌های متعدد و مرمت و شیلان کشیده شد و شیرینی‌های الوان چیدند» (تصویر ۱).

در این پژوهش به دنبال تمثالی از حضرت امیرالمؤمنین علی بن ابی‌طالب(ع) هستیم که در عهد آن حضرت ساخته شده بوده و در این گزارش به آن اشاره شده است.

اطلاعاتی که در مورد این تمثال از طریق متن خبر پیدا کرده‌ایم از این قرار هستند که این تمثال در زمان حیات حضرت علی(ع) ایجاد شده بوده و از خزائن سلاطین سلف به خزانه دولت ناصری رسیده بوده، و در خزانه عامره دولت ناصرالدین شاه قاجار نگه‌داری می‌شده است.

به علاوه تمثالی از روی آن در قطع کوچک مثنی‌برداری شده بوده که روز چهارشنبه بیست و هفتم ربیع‌الاول ۱۲۷۳ ق به عنوان نشان سلطنتی برای شاه نصب شده است.



تصویر اخیر نصب نشان تمثال امیرالمؤمنین (ع)، روزنامه وقایع اتفاقیه، نمره ۳۰۵، سنه ۱۲۷۳ ق (ماخذ: مرکز اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران).

می‌پندارد که شمایل واقعی حضرت علی (ع) در تملک اوست» (پولاک، ۱۳۶۸: ۲۲۲ و ۲۲۳). آنته لسو^{۱۳} در دهه ۱۸۸۱ م می‌نویسد: ناصرالدین‌شاه باور دارد که صاحب تنها پرتوهای است که به طور مستقیم از آن انسان مقدس [حضرت علی (ع)] نقاشی شده است (Laessøe, 1881: 201-202). بدین ترتیب به نظر می‌رسد عموم مردم از وجود این تمثال مطلع بوده‌اند.

۲- تمثال‌های حضرت علی (ع) در خزانه عامره ناصرالدین شاه قاجار

با استناد به این متون، اگر تمثالی موجود بوده که متعلق به خزان ملوک سلف بوده و از خزان دول قبلی مستقیماً به خزانه عامره دولت ناصری رسیده بوده، قطعاً جزء جواهرات سلطنتی ناصری محسوب می‌شده، زیرا آثار خزانه عامره همگی جزء جواهرات سلطنتی بوده‌اند. همان‌طور که پیشتر اشاره شد، نگارنده در مقاله «شمایل خانه گمشده»، کتابچه سند جواهرات سلطنتی را که مربوط به اسناد جواهرات خزانه عامره ناصرالدین‌شاه بوده، معرفی نموده است. کتابچه منظور نظر حاوی اسناد شمایل‌های موجود در خزانه عامره و دربار ناصرالدین‌شاه بوده است و در حال حاضر در مرکز اسناد کتابخانه و موزه ملک، به شماره ثبت ۶۱۶۴ نگاهداری می‌شود (جهت مطالعه بیشتر ر.ک به سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۷۶).

در این کتابچه، سند پنج تمثال از حضرت علی (ع) موجود بوده که در مقاله مذکور شناسایی شده‌اند. نخستین تمثال، نشان سینه و گردنی است که صورتگر آن میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی است و از سرنوشت کنونی آن اطلاعی در دست نیست.

محمدحسن اعتمادالسلطنه^{۱۴} در مرآة البلدان و منتظم ناصری در وقایع سال ۱۲۷۳ ق می‌نویسد: چون تمثال شمایل مبارک حضرت امیرالمؤمنین علی بن ابی‌طالب (ع) که در عصر آن حضرت از روی چهره مبارک آن بزرگوار ساخته‌اند از خزائن ملوک سلف به خزینه این دولت جاوید عتد انتقال یافته بر حسب امر همایون میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی^{۱۵} که در این صنعت وحید اعصار و فرید ادوار است از روی آن تمثالی عظیم المثال ساخته به جواهر آبدار ترصیع کردند و به لثالی شاهوار علاقه بستند، روز چهارشنبه بیست و هفتم ربیع‌الاول نظر به حسن عقیدت و خلوص توسل شاهانه آن تمثال مبارک را از پیکر خسروانی خود آویختند و جشن و سروری باشکوه و سلام عام منعقد گردید و بخشش‌های ملوکانه فرمودند. به میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی غفاری یک جعبه رنگ نقاشی طلا که در وسط آن گل الماس گران‌بهای ثمین است مرحمت فرمودند (اعتمادالسلطنه، ۱۳۶۷ الف: ۱۲۷۵) (اعتمادالسلطنه، ۱۳۶۷ ب: ۱۷۹۴). رضاقلی خان هدایت در روضه الصفای ناصری (هدایت، ۱۰۶۵: ۱۲۷۳ و ۱۰۶۶)، و محمدتقی بن محمدعلی سپهر در ناسخ‌التواریخ سلاطین قاجاریه (سپهر، ۱۳۵۳، ج ۴: ۲۰۹) نیز همین گزارش را با ادبیاتی دیگر آورده‌اند. اطلاعات بیشتری که از طریق متون گزارش‌های اخیر در مورد این تمثال پیدا کرده‌ایم از این قرار هستند که میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی شخصی بوده که تمثالی از روی آن برای قرار گرفتن در نشان، مثنی‌برداری کرده بوده است. به علاوه اینکه چنین گفته می‌شده که تمثال در عصر آن حضرت از روی چهره مبارک ایشان ساخته شده است. یاکوب ادوارد پولاک در سال ۱۸۶۵ م در کتاب سفرنامه پولاک می‌نویسد: «شاه چنین

نگهداری می‌شوند. به نظر می‌رسد پنجمین تمثال اکنون در خزانه موزه آستان قدس رضوی نگهداری می‌شود و صورتگر آن نامعلوم است (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۴) (جدول ۱).

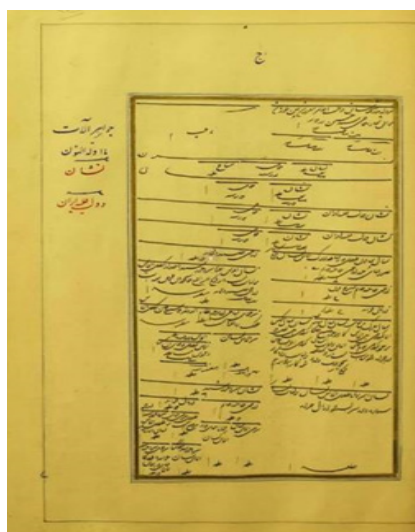
دومین تمثال عکسی از صورت مبارک حضرت علی (ع) در زیر آئینه سنگ است و اکنون در خزانه موزه جواهرات ملی نگهداری می‌شود. تمثال سوم اثر آقا حسن برادرزاده آقا یعقوب و چهارمین تمثال اثر اسماعیل جلایر است و هر دو اکنون در خزانه موزه کاخ گلستان

جدول ۱ سند تمثال‌های حضرت علی (ع) در کتابچه جواهرات سلطنتی (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۴).

تمثال‌های کتابچه سند جواهرات سلطنتی	اولین تمثال سند	دومین تمثال سند	سومین تمثال سند	چهارمین تمثال سند	پنجمین تمثال سند
محل نگهداری	نامعلوم	خزانه موزه جواهرات ملی	خزانه موزه کاخ گلستان	خزانه موزه کاخ گلستان	خزانه موزه آستان قدس رضوی
صورتگر	میرزا ابوالحسن نقاش باشی غفاری	نقاش مسیحی، نامعلوم	آقا حسن برادر زاده آقا یعقوب	اسماعیل جلایر	نامعلوم
تصویر تمثال					

۳- نشان تمثال حضرت علی (ع) نقل شده توسط صنایع الملک از روی تمثال خزائن ملوک سلف

به نظر می‌رسد در مسیر کشف چگونگی تمثال خزائن ملوک سلف، نخستین گام می‌تواند شناسایی تمثال نشانی باشد که میرزا ابوالحسن خان نقاش باشی ملقب به صنایع الملک بر حسب امر ناصرالدین‌شاه از روی آن کشیده است چرا که این تمثال ارجاع مستقیم به تمثال خزائن ملوک سلف داشته است. همان‌طور که اشاره شد، طبق بررسی‌های تطبیقی در مقاله «شمایل‌خانه گمشده» به نظر می‌رسد نخستین تمثال در کتابچه سند جواهرات سلطنتی، همان نشان تمثالی است که صنایع الملک کشیده است (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۰). علاوه بر این نگارنده کتابچه سندی از اسباب موجودی در موزه سلطنتی یافته که حاوی سه سند از نشان تمثال مبارک است و یکی از آنها اثر صنایع الملک بوده است (تصویر ۲). در این سند نیز به پشت‌باز بودن، فرنگی‌ساز بودن و الماس برلیانت داشتن و علاوه بر اینها به داشتن یک تخمه درشت الماس اشاره شده است که در تطبیق با سند و تصویر نشان تمثال ذکر شده، تأیید می‌نماید که صنایع الملک نقاش تمثال این نشان بوده است.



تصویر ۲ کتابچه اسباب موجودی در موزه سلطنتی ایران، سال ۱۲۹۳ تا ۱۲۹۵ ق، شناسه سند: ۷۱۸۴ / ۲۹۵ (مأخذ: سازمان اسناد و کتابخانه جمهوری اسلامی ایران).

نشان تمثال مبارک کار مرحوم صنایع الملک الماس برلیانت نشان پشت‌باز که یک قطعه تخمه درشت دارد، فرنگی‌ساز نشان تمثال عکس گیلای اصل لعل که گیلای اطراف الماس برلیانت ریزه کار شده کار استاد ابراهیم

۴- تمثال حضرت علی(ع) در خزائن ملوک سلف

قاعدتاً یکی از پنج سند کتابچه سند جواهرات سلطنتی، متعلق به تمثالی است که از خزائن ملوک سلف رسیده است و بنابراین هر پنج تمثال، نامزدهای^{۱۴} تمثال خزائن ملوک سلف هستند و بایستی برای شناسایی آن تمثال، مورد مطالعه قرار گیرند، ولی باید دقت داشت که از میان آنها، سه تمثال، فاکتورهای نامزد تمثال خزائن ملوک سلف بودن را ندارند؛ زیرا تمثال نخست، توسط صنایع الملک از روی تمثال خزائن ملوک سلف کشیده شده و بنابراین از میان نامزدها حذف می‌گردد. تمثال چهارم نیز عمل اسماعیل جلایر است (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۴) و بنابراین از ملوک سلف نبوده است. تمثال سوم نیز از قبل در شمایل‌خانه وجود نداشته و توسط آقا حسن برادرزاده آقا یعقوب اضافه شده و بنابراین مشخص است که از خزائن ملوک سلف نبوده است. اشاره به این مطلب نشان می‌دهد که باقی تمثال‌ها پیش از ۱۲۹۱ ق در خزانه بوده‌اند؛ بنابراین در ادامه به بررسی این دو نامزد خواهیم پرداخت. تمثال خزائن ملوک سلف بایستی شبیه به تمثال نشان سند نخست باشد که اثر صنایع الملک بوده است. همان‌طور که در جدول ۱ قابل مشاهده است، دو نامزد نه تنها بسیار به هم شبیه هستند بلکه هر دو به تمثال نشان نیز شباهت دارند. بنابراین در

مورد شکل، فرم و محتوای کلی تمثال خزائن ملوک سلف تکلیف مشخص است و بحث در مورد جزئیات خواهد بود.

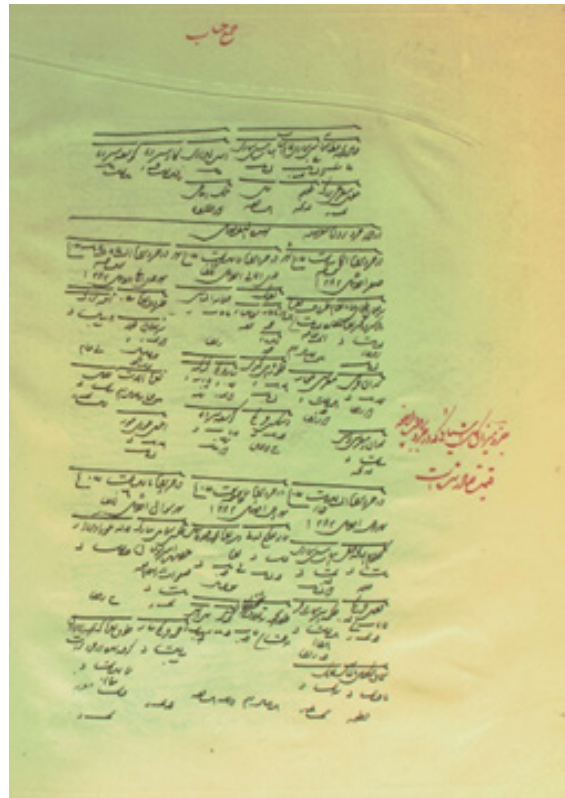
۴.۱- نامزد اول

نامزد اول، دومین تمثال در کتابچه سند جواهرات سلطنتی است که تحت عنوان «عکس صورت مبارک حضرت ولایت مآب علیه‌السلام در زیر آئینه سنگ» در ذیل شمایل‌خانه سند شده و هم اکنون در موزه جواهرات ملی، نگهداری می‌شود (تصویر ۳). نگارنده در مقطع انجام پژوهش حاضر، کتابچه جنسی بیوتات را مورد بررسی قرار داده که مربوط است به «مشخص جمع و خرج پیشکشی و غیره به حضور مبارک اقدس همایون از بابت هفت ساله از یونتئیل ۱۲۷۵ لغایت سیچقانئیل ۱۲۸۲ ابواب جمعی میرزا هاشم خان امین‌الدوله مطابق کتابچه‌های مفاسه حساب دیوانی مرحوم مزبور که به دستخط مبارک مزین گردیده است» (کتابچه جنسی بیوتات، ۱۲۷۵-۱۲۸۳) و در توضیح آن آمده است: «از بابت اشیاء حاصل ابتیاع هفت ساله از قرار جزو صدور بروات دیوانی که بر حسب امر قدر قدرت اعلی حضرت اقدس همایونی مقرر شد که کلیه اشیاء ابتیاعی و قیمتی که بتوسط صاحب جمعان وجوه صرف جیب مبارک خریده شده و در محاسبات نقدی خودشان



تصویر ۳، تمثال حضرت علی(ع)، قاب زرین الماس‌نشان، خزائن موزه جواهرات ملی، گنجینه ۲۰ شماره ۳۸ (مأخذ: موزه جواهرات ملی).

خزائن ملوک سلف (یعنی ۱۲۷۳ ق) در دربار نبوده و بنابراین تمثال خزائن ملوک سلف این تمثال نبوده بلکه بسیار مشابه بدان بوده است. لکن انجام یک بررسی برای اکتشاف مرجع عکس فوریت دارد. مشخص است که اهمیت این عکس، سبب قرارگیری آن در چنین قابی شده و اهمیت آن به معنی قدمت و اعتبار تمثالی که از آن عکاسی شده و همچنین اطمینان از صحت انتساب تمثال به حضرت علی (ع) و ... بوده است. از تحلیل و تطبیق دو سند و اثر چنین بر می آید که عکس از اثری بیرون از دربار تهیه شده است. بنابراین مشخصاً به دنبال مرجع عکس در خارج از دربار در ایران و یا به طور کلی در خارج از ایران هستیم. باید توجه داشت که نخستین دستگاه‌های عکاسی به روش داگروتیپ، به درخواست محمدشاه قاجار از کشورهای روسیه و انگلیس به دربار ایران وارد شده‌اند و در دسامبر ۱۸۴۲ م / آذر ۱۲۲۱ ش نخستین عکس‌برداری در ایران انجام شده است. به‌طور کلی پیدایش عکاسی و رواج روش‌های گوناگون این فن در ایران، با اختلاف حدود سه سال از اعلام موجودیت عکاسی در فرانسه روی داده است؛ بنابراین ناصرالدین‌شاه دوربین عکاسی داشته و می‌توانسته از هر اثری که مطلوب وی بوده عکاسی کند و نیاز نداشته عکس آن را خریداری کند. به علاوه ناصرالدین‌شاه در داخل ایران هر چیزی را با هر بهایی می‌توانسته تهیه کند و نیازی نداشته که عکسی از آن تهیه و در داخل قاب قرار دهد، بنابراین وجود مرجع این عکس در داخل ایران تقریباً منتفی به نظر می‌رسد مگر اینکه اثر مرجع، قابل جابجایی نبوده باشد، مثلاً اینکه روی دیوار یک کلیسا کشیده شده باشد. هیچ‌کدام از اخبار مربوط به نشان تمثال امیرالمؤمنین (ع) با این حدس تناقض ندارند که مرجع عکس در خارج از ایران بوده باشد. تعدادی عکس از نقاشی‌های موزه‌های مختلف در سفر ناصرالدین‌شاه و حتی سفر سایر افراد مرتبط با دربار به کشورهای خارجی تهیه شده‌اند و تعداد زیادی عکس و آلبوم عکس نیز از اقلام اهدایی به دربار هستند که نشان می‌دهند عکاسی از نقاشی، کاری مرسوم بوده و عکس از نقاشی بهای خاص خود را داشته است. این عکس‌ها که نقش مهمی در هنر دوره قاجار ایفا کرده‌اند، در موضوعات مذهبی اختصاص به تمثال حضرت محمد (ص) و حضرت علی (ع) داشته‌اند و این عکس از تمثال حضرت علی (ع) یکی از عکس‌هایی است که نگارنده احتمال می‌دهد به همین ترتیب از خارج وارد ایران شده است؛ خصوصاً آنکه در این اثر علاوه بر طاق قوسی شکل متصل به دو ستون، فرشتگان و پوشش و حالات تمثال پنجم کتابچه



تصویر ۴، کتابچه جنسی بیوتات، ۱۲۷۵-۱۲۸۲ ق، شناسه سند: ۲۹۵/۷۲۱۷، مرکز اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران (ماخذ: مرکز اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران).

جمع حساب

جزو میزان کل اشیائی که در جزو بروات بصیغه قیمت صادر شده است

در جزو برات ۱۵۸ تومان به تاریخ شهر شوال اودئیل ایضا [۱۲۸۲]

عکس شمایل مبارک حضرت امیرمؤمنان صلوات الله و سلام علیه، ۳۰ تومان، مقررأ عدد (یک عدد)

خرج نوشته‌اند در حساب جنسی آنها جمع شود و هر قدر از آن اشیاء را بمودیان دیگر داده باشند از قرار سند قلمداد نمایند که در حساب سایر مودیان هم رسیدگی و جمع و خرج شود» (همان: همان: جا). در این کتابچه، سندی از ابتیاع عکس شمایل مبارک حضرت امیرمؤمنان (ع) در سال ۱۲۸۲ ق موجود است (تصویر ۴). به نظر می‌رسد این سند مربوط به عکس تمثال موجود در خزانه موزه جواهرات ملی است.

در جمع‌بندی باید گفت با توجه به تاریخ خریداری عکس (یعنی ۱۲۸۲ ق)، این عکس در زمان ساخت و نصب نشان تمثال امیرالمؤمنین (ع) از روی تمثال

خزائن ملوک سلف بوده است. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد در مقاله شمایل‌خانه گمشده تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی شناسایی شد (تصویر ۵) که در برخی مراسمات در تکیه دولت^{۱۵} نصب می‌شده است (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۳). باید توجه داشت که حصول نتیجه قطعی معطل عمرسنجی دقیق این تمثال است؛ چنانچه بررسی دقیق‌تر و دستگاهی^{۱۶} تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی عمر آن را بیش از دوره ناصری تعیین نماید، این تمثال مربوط به سند کتابچه جواهرات سلطنتی و تمثال خزائن ملوک سلف بوده است، اما چنانچه این بررسی عمر آن را حدود دوره ناصری تعیین نماید، دو سوال پیش می‌آید: اول اینکه تمثال خزائن ملوک

سند، آنها، در بالای سر حضرت علی(ع) «چشم الهی» نیز دیده می‌شود که نمادهایی مربوط به نقاشی مذهبی در دین مسیحیت هستند و مسئله مسیحی بودن مرجع این نقاشی و نقاش آن را مطرح می‌کنند و ما را به سمت جستجوی مرجع این تمثال در کشورهای مسیحی مذهب سوق می‌دهند.

۴،۲- نامزد دوم

نامزد دوم، همان‌طور که اشاره شد، تمثال پنجم سند کتابچه سند جواهرات سلطنتی یعنی تصویر حضرت علی(ع) روی پرده‌ای رنگ‌روغنی است. چون تمثال خزانه موزه جواهرات ملی هم از دایره نامزدها خارج شد، به نظر می‌رسد همین سند مربوط به تمثال



تصویر ۶. روزنامه وقایع اتفاقیه، نمره ۳۱۷، ۱۲۷۳ ق، لوی ٹیل (ماخذ: کتابخانه مرکزی دانشگاه تهران).



تصویر ۵. تمثال حضرت علی(ع)، خزائن موزه آستان قدس رضوی، هدایی سرهنگ ابراهیم بیگلر زاده، ۱۳۴۱، ۱۹۰*۱۴۰ سانتی‌متر (بدون قاب) (ماخذ: موزه آستان قدس رضوی).

نموده و صنعت شبیه‌کشی را که در ایران سابقاً چندان معمول نبود و استادان کامل درست از عهده بر نیامده بودند، به سر حد کمال رسانید و وحید عصر خود گردید و خدماتش همگی مقبول خاک‌پای اعلیحضرت قدر قدرت شاهنشاهی افتاده و مورد شمول مراسم شاهانه گردیده است از جمله در تصویر تمثال بی‌مثال حضرت مولای کل، هادی سبل، اسدالله الغالب، امیرالمؤمنین علی بن ابی‌طالب علیه آلاف التحیه و السلام، کمال مهارت و استادی را به کار برده بود، موجب اهتزاز مکارم علیه خسروانه گردیده، موازی یک جعبه جای رنگ نقاشی طلا که در وسط گل الماس و شیر و خورشید دارد و بسیار

سلف کدามست و کجاست؟ دوم اینکه نقاش تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی چه کسی است و سند این اثر کجاست؟

۴،۳- انتساب تمثال خزانه آستان قدس رضوی و تمثال تکیه دولت به صنیع‌الملک

پیش از پاسخ دادن به این سوالات لازم است نظری به یک گزارش بیفکنیم. در شماره ۳۱۷ روزنامه وقایع اتفاقیه آمده است: «عالی‌جاه میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی که تربیت یافته خاص دربار گردون مناص و در فن تصویر و شبیه‌کشی بی‌عدیل و نظیر است، مدتی در صفحات فرنگستان تحصیل

جدول ۲: گزارش‌های تمثال‌های حضرت علی (ع) در روزنامه وقایع اتفاقیه (مأخذ: نگارنده)

گزارش اثر	اثر	پیش‌متن اثر	توضیحات	نقاش	تاریخ
روزنامه وقایع اتفاقیه- نمره ۳۰۵	تمثال امیرالمومنین (ع)	تمثال خزان ملوک سلف	برای نشان سینه و گردن ایجاد شده	میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی	مورخ ۲۷ ربیع الاول ۱۲۷۳ ق
روزنامه وقایع اتفاقیه- شماره ۳۱۷	تمثال امیرالمومنین (ع)	-	در کمال استادی کشیده شده و بابت آن موازی یک جعبه جای رنگ نقاشی طلا به نقاشش عنایت شده	میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی	۴ ماه بعد، مورخ غره رجب ۱۲۷۳ ق

جواب می‌رسیم که اثر جلایر به خاطر قاب طلاکاری شده در این کتابچه آمده و اثر صنیع الملک در کتابچه دیگری مختص شمایل‌خانه سند شده که هنوز یافت نشده است.

همان‌طور که ملاحظه شد، گزارش دوم روزنامه وقایع اتفاقیه (وقایع اتفاقیه، شماره ۳۱۷، مورخ غره رجب ۱۲۷۳ ق) اشاره به تحصیل میرزا ابوالحسن خان در فرنگستان و کمال مهارت و استادی وی در شبیه‌کشی تا پایه وچید و یگانه گشتن در عصر خویش دارد که تلویحاً اشاره به مهارت وی در سبک رئالیسم و ناتورالیسم اروپایی و بی‌رقیب بودن وی در این میزان مهارت است. از این مسئله چنین برداشت می‌شود که اثری که مورد الگوبرداری قرار گرفته، سبکی رئالیستی داشته و صنیع‌الملک با مهارت کامل این الگوبرداری را به سرانجام رسانده است. در گلستان هنر نیز آمده: «این نقاش هنرمند که در سلک نوابغ هنر انتظام دارد، در تاریخ هنر نقاشی نظیر او چند تن بیش نیستند. وی در شبیه‌سازی با آب و رنگ و رنگ روغن بسیار استاد بوده در پردازش شیوه‌ای مخصوص به خود داشت و در دقایق این هنر بی‌رقیب بوده است» (منشی قمی، بی‌تا: ۵۱). اعتمادالسلطنه در روزنامه خاطرات اعتمادالسلطنه مورخ دوشنبه ۲۹ غره محرم ۱۳۰۵ ق می‌نویسد: «امروز چند صورت کار میرزا ابوالحسن صنیع‌الملک نقاش‌باشی که سی سال قبل ساخته بود از اندرون بیرون آوردند که بدهند قاب بکنند. از جمله صورت مرحوم اعتمادالسلطنه در زمان حاجت الدولگی بود و خیلی شبیه» (اعتمادالسلطنه، ۱۳۵۰: ۵۹۱). دوستعلی خان معیرالممالک^{۱۷}، در مجله یغما در مورد صنیع‌الملک می‌نویسد: فن او در رنگ روغن، شبیه‌سازی و کپی بود (کپی عبارت است از نقل دقیق و جزءبه‌جزء پرده اصلی به‌وسیله نقاش دیگر). وی چهار پرده رنگ روغن از صنیع‌الملک دیده بوده و در مقاله خود

ثمین و گران‌بهاست برای مزید مفاخرت و امیدواری او مرحمت و عنایت فرمودند» (تصویر ۶) (وقایع اتفاقیه، شماره ۳۱۷، مورخ غره رجب ۱۲۷۳ ق).

از آنجا که گزارش‌های روزنامه وقایع اتفاقیه با فاصله حدود چهار ماه در شماره‌های ۳۰۵ و ۳۱۷ ثبت شده‌اند، ممکن است از دو تمثال مختلف از امیرالمومنین (ع) که توسط میرزا ابوالحسن خان نقاش‌باشی ایجاد شده‌اند، صحبت نموده باشند، به‌ویژه به این دلیل که در گزارش اول از نشان صحبت شده اما در گزارش دوم بحثی از نشان نیست (جدول ۲). با عطف نظر به این گزارش در پاسخ به سوالات باید گفت که اگر تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی، تمثال خزان ملوک سلف نباشد، در آن صورت طبق سند و مطالعاتی که انجام شد به دنبال دو اثر مشابه هم هستیم که یکی اصل (تمثال خزان ملوک سلف) است و دیگری مثنی‌برداری شده از روی آن (توسط صنیع الملک) و به قولی کپی برابر اصل است، و در ابعاد، تکنیک، فرم و محتوا دقیقاً مشابه هم هستند؛ و در حال حاضر یکی از آنها را یافته‌ایم. تمثال خزانه موزه آستان قدس رضوی یا تمثال خزان ملوک سلف است یا اثر صنیع الملک است، بنابراین اگر تمثال خزان ملوک سلف نباشد، اثر صنیع الملک است. در آن صورت مثنی‌برداری صنیع الملک در تکیه دولت به نمایش گذاشته می‌شده و اثر اصلی احتمالاً در حال حاضر در خزانه یکی از موزه‌هاست. در این بخش در تلاش هستیم ادله خود را برای انتساب این اثر به صنیع‌الملک مطرح نماییم. اما در هر دو حالت این سوال باقی خواهد بود که چرا اثر صنیع الملک و تمثال خزان ملوک سلف هر دو در کتابچه جواهرات سلطنتی سند نشده‌اند؟ آیا چون اثر جلایر با ارزش‌تر از اثر صنیع الملک بوده در کتابچه سند شده است؟ از آنجاکه مطمئن هستیم چنین نبوده، در آن صورت به این

این نکته که نشان تمثال عمل صنیع‌الملک مشابه تمثال خزانه موزه جواهرات ملی بوده، توجه کنیم، تمثال تحسین شده وی باید مشابه تمثال خزانه موزه جواهرات ملی باشد. نگارنده در حال حاضر شش نمونه از این نوع تمثال را در دوره قاجار شناسایی نموده که همگی بدون تاریخ و امضا بوده‌اند (تصویر ۷) و بر این رأی است که حداقل یکی از این نمونه تمثال‌ها بوده که توسط صنیع‌الملک در قطع بزرگ و رئالیستی و از روی نسخه خزائن ملوک سلف کشیده شده است.

از یک سو، از آنجا که صنیع‌الملک در استخدام دربار بوده و برای خلق تمثال مذکور از دربار حقوق و انعام دریافت نموده است، باید اثر وی را در دربار

به طور اختصار به شرح آنها پرداخته است: ۱- کپی از پرده رافائل با موضوع مریم و مسیح (ع) ۲- کپی از پرده رافائل با موضوع عروج مسیح (ع) ۳- شبیه نسبتاً بزرگی از اوان جوانی ناصرالدین‌شاه ۴- شبیهی از پدر معیرالممالک سوار بر اسب (معیرالممالک، ۱۳۳۶: ۱۶۸-۱۶۹).

از آنجا که آثار به‌جای مانده از صنیع‌الملک، گزارش وقایع اتفاقیه و سایر متون مرتبط نشان‌دهنده مهارت قابل توجه وی در شبیه‌سازی و مثنی‌برداری هرگونه اثری از روی الگو بوده‌اند، اگر این واقعیت را که تمثال خزائن ملوک سلف الگوی صنیع‌الملک در خلق این تمثال خاص بوده در نظر بگیریم و به



تصویر ۷. کنار هم قراردادن تمثال‌ها برای بررسی کیفیت چهره‌پردازی و مقایسه با آثار صنیع‌الملک، به ترتیب از راست به چپ: تمثال سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران، تمثال نشان آستان قدس رضوی، تمثال مسجد معیرالممالک و خزانه آستان قدس رضوی، تمثال منسوب به هوناتانیان، تمثال خزانه موزه جواهرات، تمثال تکیه دولت، تمثال خزانه آستان قدس رضوی

۵- کیستی ملوک سلف

باید توجه داشت که در شباهت قابل توجه دو نامزد نکاتی نهفته است؛ دو نامزد به یک پیش‌متن واحد ارجاع دارند ولی ممکن است از دو طریق مختلف و در دو زمان مختلف به دربار رسیده باشند؛ ممکن است دسته‌ای از متون دوره قاجار در مورد نامزد اول و دسته‌ای دیگر در مورد نامزد دوم صحبت کرده باشند. از آنجا که اخبار و گزارش‌های دولت قاجار صرفاً به بیان لفظ «ملوک سلف» بسنده کرده‌اند، به نظر می‌رسد در مورد نامزد دوم صحبت کرده‌اند. نگارنده تاکنون در هیچ‌یک از گزارش‌های متون دست اول قاجاری اطلاعاتی در مورد کیستی ملوک سلف نیافته است، بنابراین می‌توان به ملوک سلف قاجاری، زندی، صفوی و ... اندیشید. چون نمونه‌های

و مکان‌های متعلق به شاه جستجو نمود^{۱۸}. از دیگر سو، از نصب شدن تمثال خزانه آستان قدس در تکیه دولت، مشخص می‌شود که متعلق به شمایل‌خانه ناصری بوده و بنابراین یکی از حدسیات نگارنده این است که اثر تحسین شده صنیع‌الملک در روزنامه وقایع اتفاقیه همین تمثال بوده است. علاوه بر این، ظن ذکاء به اثر منسوب به هوناتانیان^{۱۹} که سبب شده بود ابتدا آن را منسوب به صنیع‌الملک بدانند (ذکاء، ۱۳۴۲: ۲۱)، و نوشته کریم‌زاده تبریزی (تبریزی، ۱۳۶۳، ج ۱: ۲۹)، یکی دیگر از ادله جستجوی آثار صنیع‌الملک در این‌گونه تمثال هستند. نگارنده در این مقطع صرفاً مسئله انتساب تمثال خزانه آستان قدس رضوی به صنیع‌الملک را مطرح می‌نماید و نتیجه قطعی را به اعلام نتیجه بررسی عمر دقیق این تمثال موکول می‌نماید.

از کشوری خارجی آمده است (نامزد اول)؛ مصادف شدن قرارگیری این دو تمثال مشابه در دربار و اعتبار مرجع آن دو سبب ورود نامزد اول نیز به خزانه شده است. این بدین معنی است که هر دو نامزد در دو دوره زمانی مختلف (ملوک سلف و ناصری) از روی پیش‌متنی واحد ایجاد شده بوده‌اند که در زمان حیات حضرت علی(ع) توسط فردی مسیحی از روی چهره مبارک ایشان ایجاد شده بوده و احتمالاً در کشوری خارجی (مسیحی مذهب) موجود بوده است.

نتیجه گیری

در این پژوهش، گزارش تاریخی نمره ۳۰۵ روزنامه وقایع اتفاقیه در سال ۱۲۷۳ ق در مورد تمثال حضرت علی(ع) بر اساس این پیش‌فرض که یکی از پنج تمثال حضرت علی(ع) در کتابچه سند جواهرات سلطنتی که در مقاله «شمایل‌خانه گمشده» شناسایی شده‌اند از خزائن ملوک سلف به خزانه عامره دولت ناصری رسیده است، مورد بررسی قرار گرفت و بدین ترتیب هر پنج تمثال برای شناسایی تمثال خزائن ملوک سلف مورد مطالعه قرار گرفتند. از میان آنها، سه تمثال، فاکتورهای نامزد تمثال خزائن ملوک سلف بودن را نداشتند؛ زیرا تمثال نخست توسط صنایع‌الملک از روی تمثال خزائن ملوک سلف کشیده شده بوده و تمثال چهارم نیز عمل اسماعیل جلاپیر بوده (سلیمی نمین و دیگران، ۱۴۰۱: ۸۴) و بنابراین از ملوک سلف نبوده‌اند. تمثال سوم نیز از قبل در شمایل‌خانه وجود نداشته و توسط آقا حسن برادرزاده آقا یعقوب اضافه شده (همان: همانجا) و بنابراین از خزائن ملوک سلف نبوده است. بنابراین دو تمثال باقی‌مانده به‌عنوان نامزد خزائن ملوک سلف شناخته شده و مورد بررسی قرار گرفتند. بررسی‌ها نشان داد که نامزد اول در ۱۲۸۲ ق توسط ناصرالدین شاه ابتیاع شده است و بنابراین از خزائن ملوک سلف نرسیده است. نامزد دوم تمثالی رنگ‌روغنی از حضرت امیر(ع) است و به نظر می‌رسد همین تمثال از خزائن ملوک سلف رسیده است. به نظر می‌رسد تمثال متعلق به بازه زمانی پیش از دوره ناصری تا دوره صفوی بوده است؛ بنابراین ویژگی‌های تمثال از متن سند استخراج و با تمثال رنگ‌روغنی حائز اهمیتی در دوره قاجار که در تکیه دولت نصب می‌شده، مورد مطالعه تطبیقی قرار گرفت و نتایج مطالعه نشان داد که ویژگی‌های تمثال تکیه دولت که اکنون در خزانه موزه آستان قدس رضوی گه‌داری می‌شود با سند برابری می‌کند و در صورتی که عمرسنجی دقیق تمثال تکیه دولت،

مشابه به این تمثال به سبک نقاشی ایرانی از دوره صفوی در ایران وجود داشته‌اند، رسیدن آن از ملوک صفوی بعید به نظر نمی‌رسد. یعقوب آژند نیز در میرزا ابوالحسن خان غفاری صنایع‌الملک بر این عقیده است که تمثال خزائن ملوک سلف باید از یادگارهای دوره صفوی بوده باشد (آژند، ۱۳۹۰: ۶۹)، همچنین رنگ‌روغنی بودن و روی بوم بودن این تمثال اجازه می‌دهد که تعلق داشتن آن را به دوره صفوی بپذیریم.^{۲۰}

اما اطلاعات جسته و گریخته‌ای که در برخی سفرنامه‌ها وجود دارند به سختی با اطلاعات گزارش‌های دولت قاجار قابل جمع هستند و به همین دلیل به نظر می‌رسد از تمثال دیگری سخن گفته‌اند. سفرنامه نویسانی چون ساموئل گراهام ویلسون (Wilson, 1895: 213)، یاکوب ادوارد پولاک در سال ۱۸۶۵ م در کتاب سفرنامه پولاک (پولاک، ۱۳۶۸ ش: ۲۲۲ و ۲۲۳)، هاینریش کارل بروگش در ۱۸۶۱ م در کتاب سفری به دربار سلطان صاحبقران (بروگش، ۱۳۶۷، ج ۲: ۵۷۵)، جوزف آرتور دوگوبینو در سال ۱۸۵۹ م در کتاب سه سال در آسیا (گوبینو، ۱۳۸۳: ۲۳۰ و ۲۳۱) هندوستان را به عنوان کشوری که تمثال از آن آمده، معرفی کرده‌اند و ناصرالدین شاه را دریافت کننده تمثال معرفی نموده‌اند و حرفی از ملوک سلف به میان نیاورده‌اند، بنابراین به نظر می‌رسد در مورد نامزد اول صحبت کرده‌اند.

نگارنده قضاوت نهایی و به طور کلی رد یا قبول ادعاهای متون مذکور خصوصاً سفرنامه‌ها را به راستی آزمایی آنها و زمانی موکول می‌کند که گزارش یا سندی معتبر و دست اول از دوره قاجار پیدا شود. هرچند شناسایی کشور مبدأ در شناسایی پیش‌متن این تمثال‌های حضرت علی(ع) و اکتشاف چگونگی ایجاد آن اهمیت دارد لیکن توجه به این نکته نیز حائز اهمیت است که تمثال‌های مذکور مرجعی مسیحی داشته و توسط مسیحیان ایجاد شده‌اند. چنانچه پیش‌تر ذکر شد حدس نگارنده بر ورود تمثال از کشورهای مسیحی مذهب است، چراکه چشم الهی، فرشتگان، کمربند و حمایل شمشیر، طاق قوسی متصل به دو ستون همگی به سبک نقاشی مسیحی هستند.

در حال حاضر طبق بررسی متون دست اول قاجاری چنین به نظر می‌رسد که تمثالی از خزائن ملوک سلف به خزانه ناصری رسیده بوده (نامزد دوم) و در دوره ناصری عکس تمثالی مشابه آن

(صنیع الدوله)، مترجم و رئیس دارالطباعه و دارالترجمه ناصرالدین شاه است. این کتاب به شرح شهرها و قری و قصبات ایران زمین؛ یعنی ایران بزرگ که گستره آن از رود سیحون تا ماوراء فرات و از دربند باب الابواب در شمال دریای خزر تا جزایر و سواحل خلیج فارس را در برمی گیرد، می پردازد. به جز مباحث جغرافیایی، اعتمادالسلطنه گاه در این کتاب به درج پاره‌های وقایع تاریخی معاصر نیز پرداخته است.

۴ **تاریخ منتظم ناصری**، کتابی تاریخی تألیف محمدحسن خان اعتمادالسلطنه (صنیع الدوله)، مترجم و رئیس دارالطباعه و دارالترجمه ناصرالدین شاه است. این کتاب که میان سال‌های ۱۲۹۸ و ۱۳۰۰ ق نوشته و به شاه تقدیم شد، تاریخ عمومی جهان را از هجرت پیامبر اسلام ص تا آغاز فرمان‌روایی قاجاریان (دولت قاجاریه) در بر دارد.

۵ **مرآت الوقایع مظفری**، نوشته عبدالحسین خان ملک المورخین، تصحیح عبدالحسین نوایی می‌باشد. این کتاب، جنگی فارسی از یادداشت‌ها درباره رویدادهای ایران و مردمان این سرزمین از ذی القعدة ۱۳۱۴ تا ۱۳۲۴ ق؛ یعنی روزگار فرمان‌روایی مظفرالدین شاه است.

۶ ابوالحسن غفاری ملقب به صنیع‌الملک (۱۱۹۲-۱۲۴۵)

نقاش، عموی محمد غفاری (کمال‌الملک)

7 Wilson, Samuel Graham (۱۸۵۸-۱۹۱۶ م)

مدیر مدرسه مموریال تبریز در زمان مظفرالدین شاه

8 Jakob Eduard Polak (۱۸۹۱-۱۸۱۸ م)

آلمانی، یهودی، پزشک، داروساز، وی به دعوت امیرکبیر برای تدریس در دارالفنون همراه با شش استاد دیگر اتریشی در سال ۱۸۵۱ م، پیش از گشایش دارالفنون به ایران آمدند. او با تربیت دانش‌آموزان دارالفنون و تألیف اولین کتب پزشکی مدرن، نقشی کلیدی در معرفی پزشکی نوین به ایران ایفا کرد. دکتر پولاک در سال ۱۲۳۴ ش/۱۲۷۲ ق/۱۸۵۵ م، پس از مرگ دکتر کلوله و قبل از استخدام دکتر تولوزان، طبیب مخصوص ناصرالدین شاه بود و پس از ۱۰ سال اقامت در ایران در ۱۸۶۰ م به وطن خود بازگشت. چندی بعد از بازگشت به اتریش در فوریه ۱۸۶۵ /مضان ۱۲۸۱ ق کتابی تحت عنوان ایران و ایرانیان منتشر کرد. او در سال ۱۸۸۳ م بار دیگر به ایران سفر کرد و به مطالعه و تحقیق در منطقه الوند پرداخت. وی در مدتی که در ایران بود، فارسی را فراگرفته و به روانی صحبت می‌کرد. او به مناطق مختلف ایران سفر کرد و تمام چیزهایی را که می‌دید، در خاطراتش به رشته تحریر درآورد. کتاب خاطراتش در سال ۱۹۸۲ به فارسی نیز ترجمه شد.

9 Heinrich Karl Brugsch (1872-1894)

آلمانی، خاورشناس، وی در جوانی و کهنسالی سفرهایی به آسیا و آفریقا نمود و دو بار نیز به ایران مسافرت کرد.

نعم‌آن را بیش از دوره ناصری نشان دهد، این تمثال مربوط به سند کتابچه بوده است. اما در صورتی که عمرسنجی دقیق عمر آن را حدود دوره ناصری تعیین نماید، این تمثال اثر صنیع‌الملک بوده است و تمثال خزائن ملوک سلف به لحاظ ابعاد، تکنیک، فرم و محتوا دقیقاً مشابه به آن بوده است. در جمع‌بندی باید گفت در خزانه ناصری یک نوع تمثال واحد در سه اثر موجود بوده که یکی نشان تمثال عمل صنیع‌الملک بوده، یکی از خزائن ملوک سلف ایرانی رسیده بوده (نامزد دوم) و دیگری از کشوری خارجی ابتیاع شده بوده است (نامزد اول یعنی تمثال خزانه موزه جواهرات ملی). این بدین معنی است که هر دو نامزد در دو دوره زمانی مختلف (ملوک سلف و ناصری) از روی یک پیش‌متن واحد ایجاد شده بوده‌اند. متأسفانه در حال حاضر اطلاعات دقیقی از اینکه این تمثال‌ها بر اساس چه پیش‌متنی ایجاد شده بوده‌اند، در کدام موزه و کدام کشور موجود بوده‌اند، و توسط چه کسی/ کسانی به ایران آمده بوده‌اند، وجود ندارد ولی چون تمثال‌های مشابه به آنها از دوره صفوی در ایران وجود داشته‌اند، مشخص است که پیش‌متنی تصویری از دوره صفوی در ایران وجود داشته است. باور بر این بوده که این تمثال‌ها از روی تمثالی اصلی ایجاد شده‌اند که در زمان حیات حضرت علی(ع) از روی چهره مبارک ایشان توسط نقاش مسیحی ایجاد شده است.

پی‌نوشت‌ها

۱ **روضه‌الصفاء**، کتاب تاریخ عمومی نوشته محمد بن خاوند شاه معروف به میرخواند است. وی در این کتاب حوادث تاریخ جهان، از آغاز آفرینش تا روزگار خود یعنی دوران حکومت سلطان حسین بایقرا را آورده‌است. پس از درگذشت میرخواند، نوه دختری او خواندمیر به تکمیل کتاب روضه‌الصفاء پرداخت و حوادث تاریخی را از شرح تاریخ زندگانی سلطان حسین بایقرا تا حوادث تاریخی سال ۹۲۹ ق به‌صورت تکمله‌ای بدان افزود. در دوره قاجار، رضاقلی‌خان هدایت طبهرستانی تکمله‌ای بر روضه‌الصفاء با عنوان روضه‌الصفای ناصری نگاشت و حوادث تاریخی را از آغاز حکومت صفویه تا سال ۱۲۷۳ ق شرح داد.

۲ **ناسخ التواریخ**، تألیف محمدتقی لسان‌الملک سپهر، کتابی است در تاریخ عمومی عالم، از ابتدای آفرینش آدم تا سال ۱۲۶۷ ق، که دربردارنده گزارش رویدادهای زمان مذکور است. این کتاب که می‌توان به اعتباری آن را در زمره تواریخ عمومی به شمار آورد، با دستور محمد شاه قاجار به میرزا محمدتقی خان سپهر و حمایت‌های حاج میرزا آقاسی تألیف یافت.

۴ **مرآت البلدان**، تألیف محمدحسن خان اعتمادالسلطنه

10 Joseph Arthur de Gobineau (۱۸۱۶-۱۸۸۲)

فرانسوی، نویسنده، خاورشناس، شاعر، تاریخ‌نگار، پژوهشگر و سیاستمدار

گوپینو در سال ۱۸۵۵ به همراه همسر و دخترش از طریق بندر بوشهر به ایران آمد و از طرف دربار استقبال باشکوهی از او به عمل آمد. در طول اقامت خود در ایران به زبان فارسی مسلط شد و به کارهایی از قبیل سکه‌شناسی و مطالعه تاریخ و فلسفه و ترجمه متون فارسی به فرانسه مشغول گشت. گوپینو در سال ۱۸۵۸ بار دیگر به فرانسه بازگشت و به آمریکا رفت و بعد از مدتی بار دیگر در مقام سفیر فرانسه به تهران اعزام شد و تا سال ۱۸۶۳ در این مقام باقی ماند.

۱۱ محمدحسن خان اعتمادالسلطنه ملقب به صنیع‌الدوله (۱۲۵۹-۱۳۱۳ق)

دانشمند و سیاستمدار مشهور عصر ناصرالدین شاه

۱۲ از این گزارش مشخص است که میرزا ابوالحسن خان در این تاریخ لقب نقاش‌باشی گرفته بوده ولی لقب صنیع‌الملک نگرفته بوده است.

13 Agnete (Jerichau) Laessøe

وی به همراه همسر خود به تهران آمده بود و همسرش به عنوان یک افسر در ارتش ناصرالدین شاه در دهه ۱۸۷۰ خدمت می‌کرد.

۱۴ کاندید

۱۵ اگرچه در مورد تاریخ دقیق ساخت تکیه دولت، نقل قول‌های متفاوتی وجود دارد، اما گفته شده است که ناصرالدین شاه قاجار در سال ۱۲۸۳ ق اوامری برای ایجاد و تاسیس تکیه دولت به دوستعلی خان معیرالممالک صادر کرد. ساخت این بنا مدت حدود ۴ الی ۵ سال یعنی از ۱۲۸۵ تا حدود ۱۲۹۰ ق به درازا انجامیده است.

۱۶ امید است که با پیشرفت علم و فناوری در آینده، بتوان تاریخ دقیق خلق اثر را مشخص نمود.

منابع

۱۷ دوستعلی معیری (دوستعلی خان معیرالممالک) (۱۲۵۳ - ۱۳۴۵ ش) (۱۲۹۱ - ۱۳۸۶ ق). پسر دوستمحمد خان معیرالممالک، نوه دختری ناصرالدین شاه قاجار، ملقب به «عصام‌السلطنه» و «معیرالممالک»، آخرین صاحب لقب از خاندان معیری.

وی در اواخر عمر به پیشنهاد حبیب یغمایی خاطرات خود از دوران ناصرالدین شاه را به رشته تحریر درآورد که در چندین مقاله پی در پی در مجله یغما و پس از آن به صورت کتاب‌هایی جداگانه منتشر شدند.

۱۸ هر چند به دلیل رفاقت معیر الممالک و صنیع‌الملک ممکن است تمثال مسجد معیر را هم صنیع‌الملک کشیده باشد، ولی تعریف روزنامه وقایع اتفاقیه مربوط به تمثالی است که برای شخص شاه کشیده شده است.

۱۹ ها کوپ‌هوناتانیا

تفلیسی، ارمنی، نقاش‌باشی ناصرالدین شاه

۲۰ از جمله نقاشی‌های رنگ روغنی روی که بر روی پارچه بوم شده ترسیم و سپس روی دیوار چسبانده شده است در دوره صفوی می‌توان نقاشی‌های طاقچه‌های بلند تالار اشرف، نقاشی‌های سالن مرکزی کاخ عالی‌قاپو و طبقه دوم کاخ هشت بهشت را نام برد.

تشکر

با تشکر از آقای دکتر مهدی برادران، مدیر عالی حرم مطهر رضوی

با تشکر از آقای محمد مهدی زاهدی، رئیس اداره ذخائر و نفائس (خزانة) موزه آستان قدس رضوی

با تشکر از آقایان سید محمد بهروز و مهدی یوسفی، کارشناس فنی مرمت آثار اداره ذخائر و نفائس (خزانة) موزه آستان قدس رضوی

با تشکر از آقایان مهدی یزدی و حمید منظمی، کارشناسان اداره ذخائر و نفائس (خزانة) موزه آستان قدس رضوی

● اعتماد السلطنه، محمدحسن خان (۱۳۶۷ الف). *مرآة البلدان*، جلد دوم، جلد سوم، تهران: دانشگاه تهران.

● ----- (۱۳۶۷ ب). *منتظم ناصری*، جلد سوم، به تصحیح محمد اسماعیل رضوانی، تهران: دنیای کتاب.

● ----- (۱۳۵۰). *روزنامه خاطرات اعتمادالسلطنه*، چاپ دوم، تهران: مؤسسه انتشارات امیرکبیر.

● آژند، یعقوب (۱۳۹۰). *میرزا ابوالحسن خان غفاری صنیع‌الملک*، تهران: امیرکبیر.

- بروگش، هاینریش کارل (۱۳۶۷). *سفری به دربار سلطان صاحبقران*، ج ۲، ترجمه مهندس کردیچه، انتشارات اطلاعات.
- پولاک، یاکوب ادوارد (۱۳۶۸ ش). *سفرنامه پولاک*، چاپ دوم، ترجمه کیکاووس جهانگیری، تهران: شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- دوگوبینو، آرتور (۱۳۸۳). *سه سال در آسیا*، ترجمه عبدالرضا هوشنگ مهدوی، تهران: نشر قطره.
- ذکاء، یحیی (۱۳۴۲). میرزا ابوالحسن خان صنیع‌الملک غفاری مؤسس نخستین هنرستان نقاشی در ایران (۲)، *هنر و مردم*، شماره ۱۱، صص ۱۶-۳۴.
- سپهر، محمد تقی بن محمدعلی (۱۳۵۳ ش). *ناسخ‌التواریخ سلاطین قاجاریه*، محمداقصر بهبودی، جلد ۴، تهران: اسلامیه.
- سلیمی نمین، هاجر؛ گودرزی، مصطفی؛ نامورمطلق، بهمن (۱۴۰۱). شمایل‌خانه گمشده؛ تمثال‌های حضرت علی (ع) در زمره جواهرات سلطنتی ناصرالدین شاه قاجار، *رهپویه هنر/ هنرهای تجسمی*، دوره پنجم، شماره ۴، (پیاپی ۱۷)، صص ۷۵-۸۶.
- کریم زاده تبریزی، محمد علی (۱۳۶۳ ش). *احوال و آثار نقاشان قدیم ایران و برخی از مشاهیر نگارگر هند و گورکانی*، جلد اول، لندن: انتشارات مستوفی.
- محمدزاده، مهدی (۱۳۸۶). *مدال‌های مصور و تقدیس قدرت در عصر قاجار*، گلستان هنر، س ۳، ش ۲ (پیاپی ۸)، صص ۶۱-۶۸.
- منشی قمی، قاضی میراحمد (بی‌تا). *گلستان هنر*، احمد سهیلی خوانساری، تهران: انتشارات بنیاد فرهنگ ایران.
- معیرالممالک، دوستعلی خان (۱۳۳۶). رجال عصر ناصری، *یغما*، سال دهم، شماره ۴ (پیاپی ۱۰۸)، صص ۱۶۸-۱۷۵.
- هدایت، رضاقلی‌خان (۱۲۷۳ ق). *روضه‌الصفای ناصری*، بی‌جا: بی‌نا.

اسناد

- (۱۲۹۱ الی ۱۳۱۷ ق). *کتابچه سند جواهرات سلطنتی*، شماره ثبت: ۶۱۶۴، موزه ملک.
- (بی‌تا). *کتابچه اسباب موجودی در موزه سلطنتی ایران*، شناسه سند: ۲۹۵/۷۱۸۴، سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران.
- (۱۲۷۵-۱۲۸۲ ق). *کتابچه جنسی بیوتات*، شناسه سند: ۲۹۵/۷۲۱۷، سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران.

روزنامه‌ها

- (۱۲۷۳ ق). *روزنامه وقایع اتفاقیه*، شماره ۳۰۵.
- (۱۲۷۳ ق). *روزنامه وقایع اتفاقیه*، شماره ۳۱۷.

References

- Azhand, Y., (2011). *Mirza Abulhasan Khan Ghafari Sani al-Molk*, Tehran: Amir Kabir Publication (Text in Persian).
- -----, (1988). *Reise der königlich Preussischer Gesandtschaft nach Persien 1860 und 1861*, Volume II, translated by: Kurdbeche, Ettelaat Publication (Text in Persian).
- Etemad al-Sultaneh, M. H. K., (1988 A). *Mir'at al-buldān*, Volume II & III, Tehran: University of Tehran (Text in Persian).
- -----, (1988 B). *Montazam-e Naseri*, Volume III, edited by: Mohammad Esmail Rizvani, Tehran: Duniya-i Ketab (Text in Persian).
- -----, (1971). Etemad al-Saltaneh diary, (2th ed), Tehran: Amirkabir Publication (Text in Persian).
- Karimzadeh Tabrizi, M.A., (1984). *The lives & art of old painters of iran, and a selection of masters from the ottoman & indian region*, Volume I, London: Mostofi Publication (Text in Persian).
- Khosronejad, P., (2018), *Qajar Shiite Material Culture: From the Court of Naser al-Din Shah to Popular Religious Paintings*, Oklahoma: Iranian and Persian Gulf Studies Program, Oklahoma State University.
- Laessøe, A. (Jerichau), (1881). *Fra Persien*, Kjøbenhavn: Andr. Schous Forlag.
- Moayer al-Mamalek, D.A.Kh., (1957). Rijal-e Asr-e Naseri, *Yaghma*, 4, 168-175.
- Monshi Qomi, Q.M., (without date). *Golestan-e Honar*, edited by: Ahmad Soheili Khansari, Tehran: Culture (Farhang) of Iran Foundation Publication (Text in Persian).
- Mohammadzadeh, M., (2007). Pictorial Medals and the Power Sanctifying in Qajar Period, *Golestan-e Honar*, 2, 61-68.
- Polak, J.E., (1989). *Persien: Das Land und seine Bewohner: ethnographische Schilderungen*, (2nd ed), translated by: Kikavos Jahandari, Tehran: Kharazmi Publishing Company (Text in Persian).
- Salimi Namin, H.; Gudarzi, M.; Namurtalaq, B., (2022). The lost Shamayel-Khaneh; The images of Imam Ali (as) among the royal Jewelry of Nasser al-Din Shah Qajar, *Art Guide/Visual Arts, Rahpooye Honar-Ha-Ye Tajassom*, 5, 4, 75-86.
- Sepehr, M.T., (1974). *Nasikh al-tawarikh of Qajar Sultans*, edited by: Mohammad Baqer Be-boodi, Volume IV, Tehran: Islamia (Text in Persian).
- Wilson, S. G., (1895). *Persian life and customs, with scenes and incidents of residence and travel in the land of the lion and the sun*, Chicago: Student Missionary Campaign Library.
- Zoka, Y., (1963). Mirza Abolhasan Khan Sani-ul-Molk Ghafari, the founder of the first painting academy in Iran (2), *Art and People*, 11, 16-34.
- -----, (1999). Hakob Hovnatanyan, *Tavus*, Tehran: Honar-e Iran Publishing, 1, 32-34.

Documents.

- (1874- 1899). *Royal Jewelry Document Booklet*, Registration number: 6164, Malek Museum.
- (without date). *Objects in the Royal Museum of Iran Booklet*, document ID: 295/7184, National Library of Iran.
- (1865-1858). *Jensi Boutat Booklet*, Document ID: 295/7217, National Library of Iran.

Newspapers

- (1856). *newspaper Vagaye-e Ettefaqiye*, No. 305.
- (1856). *newspaper Vagaye-e Ettefaqiye*, No. 317.

کارکرد ویژه‌ای دارند. تصاویر، وظیفه بیان عاطفی را برعهده دارند و با استفاده از سبک واقع‌گرایانه و کارکردهای استعاری و بیانی، توجه مخاطب را به ویژگی‌های زیبایی‌شناختی پوستر جلب کرده و او را در موقعیت شناخت تأملی قرار می‌دهند. نوشتار نیز با ارائه اطلاعات آماری و توصیفی، داده‌های خبری را به مخاطب منتقل می‌کند. در این پوسترها، نوشتار به‌عنوان توسعه‌دهنده و تکمیل‌کننده محتوای تصویری عمل کرده و نقش تثبیت‌کننده معانی متکثر و سیال بخش تصویری را برعهده دارد.

کلیدواژه‌ها: ارتباط تصویری، نوشتار و تصویر، پوستر آموزشی، صندوق جهانی طبیعت

بهاره معیری

دانشجوی دکتری هنرهای اسلامی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
b.moayeri@modares.ac.ir

سمیرا رویان

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران، نویسنده مسئول.
s.royan@modares.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۴-۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۰-۱۸

1-DOI: 10.22051/pgr.2025.47723.1274

تأثیر نوشتار بر انتقال محتوای تصویری پوسترهای آموزشی (مطالعه موردی: پوسترهای حیات وحش صندوق جهانی طبیعت)

چکیده

همنشینی نوشتار و تصاویر در متون آموزشی از دیرباز مورد توجه بوده است. در این همنشینی گاه تصاویر به کمک رسانه‌های نوشتاری آمده‌اند (مانند نقشه‌ها، نمودارها و تصویرسازی‌های علمی) و گاه نوشتار به توسعه و تثبیت محتوای رسانه دیداری کمک کرده است (مانند بلبوردها و پوسترها). همنشینی نقوش و نوشتار در گرافیک نشان از آگاهی طراحان نسبت به قابلیت‌های متفاوت رسانه‌های کلامی و دیداری در انتقال معنا دارد. به‌عنوان مثال، پوسترهای صندوق جهانی طبیعت با هدف آموزش همگانی در راستای حفاظت از محیط‌زیست، از ترکیب تصویر و نوشتار برای تأثیرگذاری بیشتر استفاده کرده‌اند. رویکرد خلاقانه طراحان در چگونگی بهره‌گیری از نوشتار در متن دیداری نقش قابل‌توجهی در تأثیرگذاری و انتقال پیام پوسترهای آموزشی دارد. بر این اساس، هدف پژوهش حاضر تبیین نحوه تعامل و برهم‌کنش تصویر و نوشتار در مجموعه پوسترهای حیات وحش صندوق جهانی طبیعت است. برای پاسخ به این پرسش که نوشتار در پوسترهای صندوق جهانی طبیعت چگونه بر محتوای بخش تصویری اثر گذاشته است، ۱۰ نمونه از پوسترهای صندوق جهانی طبیعت بر اساس موضوع (حفاظت از حیات وحش)، حضور نوشتار به عنوان تکمیل‌کننده پیام تصویر و در دسترس بودن در رسانه‌های رسمی آن سازمان، انتخاب شدند. روش گردآوری اطلاعات اسنادی و روش پژوهش توصیفی-تحلیلی است. در تحلیل نمونه‌ها از آرای نظریه‌پردازان حوزه ارتباط تصویری (دیوید نوپتز) و حوزه تصویرگری کتاب کودک (نودلمن، نیکولایو و اسکات) استفاده شده است. نتایج نشان می‌دهد که بخش‌های تصویری و نوشتاری پوسترها هر یک

مقدمه

به‌شمار می‌روند. در بخش تحلیل پوسترها، پس از تبیین محتوای تصویری آثار، مطابق با روش‌شناسی تحلیلی نودلمن و تطبیق آن با نظریات نیکولایو و اسکات، کارکرد نوشتار در هم‌نشینی تصویر در انتقال پیام پوسترها مورد بررسی قرار می‌گیرد. با توجه به اهمیت شیوه‌های خلاقانه کاربرد تصاویر و نوشتار در پوسترهای آموزشی صندوق جهانی طبیعت، امید است که نتایج حاصل از این پژوهش مورد توجه و استفاده طراحان پوستر قرار گیرد.

پیشینه پژوهش

تاکنون منابع قابل توجهی در حوزه گرافیک به کاربرد نوشتار و تصویر پرداخته‌اند، ولی بیشتر این مطالعات حول مبانی بصری گرافیک در راستای جنبه تصویری نوشتار یا چگونگی ترکیب‌بندی نقوش و نوشتار در یک صفحه و مواردی از این دست هستند. به عنوان مثال، ایمی‌ای آرتسون (۱۴۰۲)، در کتاب‌هایی چون «مبانی طراحی گرافیک»، به کاربرد هنر طراحی، تاریخ طراحی گرافیک، کاربرد زبان تصویری و نحوه ترکیب‌بندی عناصر می‌پردازد. هم‌چنین کریستین کالن (۱۳۹۶)، در کتاب «لی‌اوت»، به موضوعاتی مانند عملکرد طراحی، الهام، فرآیند، شهود، ساختار، سازمان، تعامل عناصر بصری و تایپوگرافی پرداخته است. علی‌رغم آنکه این منابع بیان‌گر برخی از اصول بنیادین گرافیک در ارتباط با تصاویر و نوشتار هستند، به عنوان پیشینه به معرفی منابعی پرداخته می‌شود که بیشترین نزدیکی را با موضوع یا مبانی نظری پژوهش حاضر دارند. معیری و خزائی (۱۴۰۲)، در کتاب «اصول طراحی پوسترهای آموزشی با محوریت بهداشت و سلامت»، ضمن برقراری ارتباط میان یافته‌های علوم زبان‌شناسی و روان‌شناسی با مقوله گرافیک به‌طور عام و طراحی پوسترهای آموزشی با محوریت بهداشت و سلامت به‌طور خاص، راهکارهایی را جهت طراحی علمی و تأثیرگذار پوسترهای آموزشی ارائه می‌دهد. نویسندگان، علم زبان‌شناسی را از آنجایی حائز اهمیت می‌دانند که پوسترهای آموزشی در کنار بهره‌مندی از زبان تصویری، بدون در نظر گرفتن شاخصه‌های زبان نوشتاری کارایی لازم در انتقال مفاهیم آموزشی را ندارند. دیوید نویتز (۱۹۷۷)، در کتاب «تصاویر و استفاده از آن‌ها در ارتباطات»، به نحوه استفاده از تصاویر برای اطلاع‌رسانی می‌پردازد؛ روشی که بر تفکر، نگرش و درک ما از جهان، تأثیر می‌گذارد. در این راستا، نویتز به سؤالات مربوط به رابطه تصویری، عمل به تصویر کشیدن و استفاده از تصاویر برای انتقال اطلاعات پاسخ می‌دهد. هم‌چنین، نویسندگان تأکید

هم‌نشینی تصاویر و نوشتار در ارتباط تصویری می‌تواند به تقویت و تکمیل پیام، جذب توجه مخاطب، افزایش یادگیری و به خاطر سپاری، ایجاد ارتباط عاطفی و تنوع در ارائه اطلاعات کمک نماید. این ترکیب می‌تواند تأثیرگذاری پیام را به شکل قابل توجهی افزایش دهد و تجربه‌ای غنی‌تر و پویاتر برای مخاطب فراهم آورد. تصاویر و نوشتار هر یک قابلیت‌های ویژه‌ای در انتقال معنا دارند که قابل تقلیل و فروکاستن به دیگری نیست. این ویژگی در پوسترهای آموزشی بیش از هر حوزه دیگری مورد توجه قرار گرفته است. رویکردهای خلاقانه طراحان در کنار هم قرار دادن تصاویر و نوشتار، ضمن جلب توجه مخاطب، می‌تواند منجر به خلق فضای مفهومی جدیدی شود که فراتر از معنای هر یک از بخش‌های تصویری یا نوشتاری به‌صورت مستقل است. نودلمن، نظریه‌پرداز حوزه تصویرگری کتاب کودک، بر این باور است که هم‌نشینی تصاویر و نوشتار زمانی تأثیرگذاری بهتری دارد که یا معنای تصاویر و نوشتار یک متن منطبق بر هم باشند و یا در راستای توسعه و تکمیل محتوای بخش دیگر عمل نمایند.

از جمله پوسترهای آموزشی با مخاطبان گسترده و هدف آگاهی‌بخشی می‌توان به پوسترهای آموزشی صندوق جهانی طبیعت اشاره نمود. این سازمان در تلاش است مخاطبان خود را به این موضوع که مشکلات پیش‌روی سیاره زمین به‌طور فزاینده‌ای پیچیده‌تر و بحرانی‌تر می‌شوند، آگاه نماید. با توجه به اهمیت این پوسترها در اطلاع‌رسانی دغدغه‌های محیط‌زیستی در سطح جهان، طراحی و ارائه تأثیرگذار آنها می‌تواند در جهت ارتقاء آگاهی زیست‌محیطی نقش مهمی ایفا نماید. این پوسترها با استفاده از ترکیب خلاقانه تصاویر و نوشتار، تلاش می‌کنند تا پیام‌های پیچیده محیط‌زیستی را به شکلی ساده و قابل فهم به مخاطبان منتقل کنند. هدف پژوهش حاضر، تبیین چگونگی تعامل نوشتار و تصاویر در پوسترهای حیات‌وحش صندوق جهانی طبیعت بر مبنای تحلیل ۱۰ مصداق است. پرسش اصلی پژوهش این است که نوشتار در پوسترهای حیات‌وحش صندوق جهانی طبیعت چه تأثیری بر محتوای بخش تصویری دارد؟

نظریات نودلمن و برخی دیگر از نظریه‌پردازان این حوزه در گونه‌شناسی انواع تعامل تصاویر و نوشتار در یک متن روایی، مبنای نظری پژوهش حاضر

دارد که نباید شباهت‌های بین تصاویر و نوشتار را دست‌کم گرفت، زیرا هر دو می‌توانند برای نشان دادن یک موضوع و نسبت دادن ویژگی‌های خاص، تمایلات، اقدامات و مانند آن استفاده شوند. رخشان (۱۳۸۴)، در مقاله «پیوند کلمه و تصویر»، به چگونگی استحکام‌بخشی نوشتار و تصاویر-دو سیستم ارتباطی متفاوت برای ایجاد یک پیام به هم پیوسته و به یک معنا و مفهوم می‌پردازد. در این راستا تأثیر متقابل نوشتار و تصویر، قرارگیری تصویر و نوشتار در کنار یکدیگر، نوشتار در داخل تصاویر، ترکیب تصویر و نوشتار، متن به صورت تصویر و مواردی از این دست را مورد بررسی قرار می‌دهد.

بخش اعظم مبانی نظری پژوهش حاضر از مطالعات حوزه کتاب کودک که برکنار از مباحث فلسفی کلمه و تصویر-بیشترین سهم را در مطالعه کاربردی برهم‌کنش نوشتار و تصویر در تولید معنا، آموزش، لذت و خلاقیت داشته‌اند، اتخاذ گردیده است. حبیبی و همکاران (۱۳۹۹)، در مقاله «ارتباط تصویر و متن در تعامل کودک با داستان‌های کودکان» محمد العبد براساس نظریه پری‌نودلمن، به طراحی داستان‌های مصور کودکان اشاره دارد که باید به صورت توأمان کودک را با دو رسانه کلامی و دیداری آشنا نموده و با چرخش ناگهانی و تمرکز وی از متن به تصویر و بالعکس، کودک را در درک اطلاعات داستان و تعامل اثربخش یاری نماید. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که در این داستان‌ها رسایی ارتباط نوشتار و تصویر از بسامد بالایی برخوردار است. خسرونژاد و همکاران (۱۳۹۴)، در مقاله «دیدگاه: در جست‌وجوی نظریه ویژه کتاب‌های تصویری داستانی»، پس از پرداختن به علت نیازمندی به نظریه ویژه کتاب‌های تصویری داستانی، ضرورت پرداختن به این دیدگاه، کاربرد رویکردها و شناخت مشکل‌ها، به دو پرسش چگونگی آفرینش کتاب تصویری داستانی و نحوه خوانده شدن آن در هفت مرحله پاسخ می‌دهد. نودلمن و عرفانیان (۱۳۸۶) در مقاله «تصاویر، کتب مصور و مخاطب»، که فصلی از کتاب واژگان و تصاویر؛ هنر روایتگری کتب مصور کودکان است، در مورد تعامل و رابطه میان تصاویر، واژگان و ارتباطی است که حاصل کنش و واکنش این عناصر در یک کل واحد و تأثیر آن بر مخاطب است.

علی‌رغم نقش کلیدی نوشتار در انتقال مؤثر پیام در ارتباط تصویری و به طور مشخص پوستره‌های آموزشی، تاکنون پژوهشی با این موضوع انجام نشده است. لذا پژوهش حاضر ضمن استفاده از پیشینه‌ای که در اینجا بیان شد، با استفاده از نظریه‌های کلمه و

تصویر در سایر رسانه‌های ارتباطی به تبیین چگونگی برهم‌کنش این دو رسانه در پوستره‌های آموزشی می‌پردازد که هم از منظر موضوع و هم در حیطه نمونه‌های مطالعاتی نوآورانه و حائز اهمیت است.

روش پژوهش

پژوهش حاضر در زمره پژوهش‌های توسعه‌ای و از منظر روش، توصیفی-تحلیلی است. داده‌ها به روش اسنادی گردآوری شده و بر مبنای مفاهیم نظری ارائه شده در پژوهش تحلیل می‌گردند. رویکرد نظری پژوهش با استناد به آرای نظریه‌پردازی چون دیوید نویتز، در جهت دستیابی به روش‌های استفاده مؤثر از تصاویر در ارتباطات و نظریه‌پردازی چون پری نودلمن، نیکولایا و اسکات در باب انواع تعامل نوشتار و تصویر در یک متن واحد تدوین گردیده است. پژوهش حاضر بر پوستره‌های مرتبط با حفاظت از حیات‌وحش به منظور آشنایی و آموزش مردم متمرکز است تا جوانب موضوع با دقت بیشتری مورد بررسی قرار گیرد. در این راستا، تعداد ۴۰ پوستر از سری پوستره‌های مرتبط با بخش حیات‌وحش که زیر نظر صندوق جهانی طبیعت منتشر شده است، جمع‌آوری و مورد بررسی قرار گرفتند؛ از هر سری پوستر جمع‌آوری شده، یک نمونه پوستر، در مجموع ۱۰ نمونه، انتخاب شد. این پژوهش، جنبه‌های مهم تصویر و نوشتار در طراحی پوستره‌های آموزشی صندوق جهانی طبیعت را تحلیل می‌نماید؛ تصاویر پوستره‌های این سازمان به‌عنوان متولی حفظ دنیای طبیعی و حیات‌وحش در سطح جهان، به‌طور مستقیم از سایت رسمی و سایت‌های زیر نظر آن جمع‌آوری شده است. نتایج حاصل از این پژوهش در زمینه‌های تصویرگری آموزشی و تبلیغاتی، تبلیغات شهری و سایر حوزه‌های طراحی چند رسانه‌ای و ارتباط تصویری قابل بهره‌برداری است.

مبانی نظری

هم‌نشینی تصویر و نوشتار در پوستر آموزشی

سیستم‌های نوظهور و متنوع اطلاع‌رسانی در دنیای کنونی نتوانسته‌اند نقش پوستر به‌عنوان شاخه‌ای از طراحی گرافیک و رسانه محیطی، اطلاع‌رسان، کارا و جذاب را کم رنگ سازند. پوستر «در طراحی گرافیک در مقوله عرضه و تبلیغات قرار دارد؛ جایی که نوشتار و تصویر به گونه‌ای مقتصدانه با مفهومی خاص و به یادماندنی در کنار هم قرار می‌گیرند» (هولیس، ۲۲: ۱۳۹۴). پوستر رسانه‌ای چاپی در اندازه‌های تعیین‌شده است که در مکان‌های مشخص نصب

است. این هدف آموزشی متشکل از سه جزء اصلی فاعل، فعل و مفعول است که در آن فاعل (مخاطب پوستر که قرار است مطابق دستورالعمل آموزش داده شده کار یا کارهایی را انجام دهد)، فعل (کارهایی که مخاطب باید انجام دهد) و مفعول (موضوعات آموزشی) می‌باشد (معیری و خزایی، ۱۴۰۲: ۸۴). زبان تصویری پوستر همانند زبان نوشتار از یک ساختار نظام‌مند پیروی می‌کند یعنی مانند زبان نوشتاری دارای صرف و نحو مشخص بوده و قاعده‌مند است. زبان تصویری دارای نظامی است که در آن دست‌کم چهار عامل اصلی (۱) منبع، فرستنده یا هنرمند (۲) محتوا یا پیام (۳) مجرا، حامل پیام یا اثر هنری (۴) گیرنده، دریافت‌کننده یا مخاطب وجود دارد (معیری و خزایی، ۱۴۰۲: ۱۶).

واضح است که تصویر می‌تواند توجه بیننده را به ویژگی‌هایی از شیء جلب نماید که قبلاً متوجه آن نشده است. تصاویر اغلب برخی از باورهای گسترده و اساسی را در مورد اشیایی که تصویر می‌شوند، منعکس می‌کنند. تغییر در شیوه‌های استاندارد به تصویر کشیدن چنین اشیایی ممکن است به عنوان چالشی برای این باورها در نظر گرفته شود و بنابراین بیننده را وادار نماید تا اشیاء به تصویر کشیده شده را از منظر تصاویر آنها نگاه کند. به این ترتیب است که تصویر می‌تواند توجه ما را به ویژگی‌های عموماً غیرقابل توجه یک شیء جلب نماید. در کنار جلب توجه مخاطبان در جهت مشاهده جنبه‌های قبلاً دیده نشده یک شیء تصویر، ممکن است بیننده را با روشی کاملاً متفاوت برای دیدن یا تفسیر بصری شیء، تحت تأثیر قرار دهد (Novitz, 1997: 112). این احتمال وجود دارد که تصاویر به روش‌هایی مورد استفاده قرار گیرند که بر نگرش و نظرات مخاطب تأثیر بگذارد. هم‌چنین، گاهی از تصاویر در رسانه‌های غیرکلامی برای توصیف، نمایش دادن، هشدار، تبلیغ و غیره استفاده می‌شود و در هر مورد، درک و انتقال پیام به مخاطب متفاوت است. در نتیجه، تصاویر ممکن است موجب وفاداری، تقویت یا تضعیف ارزش‌ها و یا ایجاد، تقویت و حتی نابودی اعتقادات شوند. البته همیشه این امکان وجود دارد که استفاده از تصویر در موقعیتی خاص نتواند مخاطبان را تحت تأثیر قرار دهد. دیوید نویتز، در کتاب تصاویر و استفاده از آنها در ارتباطات، روش‌های استفاده مؤثر از تصاویر را به شش گروه تقسیم نموده و به شرح ذیل بیان می‌نماید (Novitz, 1997: 112-148):

۱. تصاویر طبیعت‌گرا؛ طرحواره‌ها و باورها: طرحواره اغلب نقطه شروع یک تصویر است و بر اساس

می‌گردد. این رسانه با کمترین عناصر پیونددهنده بصری، رعایت اصول زیبایی‌شناسی و با هدف آگاهی‌بخشی و اطلاع‌رسانی ضمن جلب توجه مخاطب، پیام را در کوتاه‌ترین زمان منتقل می‌کند. وظیفه پوستر، برقراری ارتباط میان افراد جامعه با موضوع تبلیغ و در اکثر موارد انتقال پیام و آگاهی‌دادن است (اسداللهی، ۱۳۹۷: ۷). هدف طراح پوستر، تولید تصاویر قدرتمند است تا بیننده بتواند محتوای بصری را به یاد آورد (Lester, ۲۰۱۳: ۷). این کار نیاز به حداکثر وضوح، غنای تصویر و فرم دقیق نیاز دارد؛ پوستر زمره را نمی‌شناسد، همیشه باید فریاد بزند و ایده‌آل آن روشنایی است (Vekovtseva & Plotnikova, ۲۰۱۹: ۱۳۶). به نقل از مک لوهان، فیلسوف کانادایی، پوستر تصویری جمعی است که در ژرفای جامعه‌ای زنده در فضا و زمان فرو می‌نشیند. این تصویر به تدریج احساسات مخاطب را تغییر داده تا تخیل خلاق او را برانگیزد؛ در نتیجه مخاطب را به نوعی به تغییر فرآیندهای اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی سوق می‌دهد. آبراهام مول (۱۹۲۰-۱۹۹۹) می‌نویسد: «پوستر معمولاً تصویری رنگی است که با نوشتاری اصلی که مضمون آن با مضمون تصویر هماهنگ است، همراهی می‌شود، این تصویر برای قرار گرفتن در مسیر دید رهگذران طراحی و منتشر می‌شود» (دانشگر و طاهری، ۱۳۹۹: ۵۵).

عناصر تصویری و نوشتاری، به پوستر کمک می‌کند تا اثری به یادماندنی به بهترین نحو در ذهن مخاطب جای گیرد. تصاویر پوستر دارای کدهای خاصی می‌باشد که نیازمند رمزگشایی است؛ بنابراین، رمزگذاری تصاویر پوستر می‌باید به حداقل ممکن تقلیل یابد تا عموم مخاطبان بتوانند پیام اثر را رمزگشایی نمایند. در طراحی پوستر، هدف از تصاویر در کنار ایجاد احساسی منحصربه‌فرد و به یادماندنی، تحریک مخاطبان به اقدام یا احساسی خاص نسبت به پیام بیان شده است. مسئله اصلی عمل ارتباطی نیست، بلکه تأثیر آن بر نگرش، دانش و رفتار مردم است (معیری و خزایی، ۱۴۰۲: ۶). هارولد لاسول، دانشمند علوم سیاسی آمریکایی، در سال ۱۹۴۸ ادعا کرد که مناسب‌ترین راه برای تعریف مفهوم ارتباطات، پاسخ به سؤالاتی مانند «چه کسی؟»، «چه می‌گوید؟»، «از طریق چه کانالی؟»، «به چه کسی؟»، «با چه تأثیری؟» می‌باشد و بنابراین، شاید معروف‌ترین مدل ارتباطی اساسی را ایجاد نماید (Han, ۲۰۱۴: ۱). بر این اساس، پوستر آموزشی رسانه‌ای گرافیکی است که هدف آن آموزش فعالیت‌های از پیش تعیین‌شده به مخاطبان

شباهت ظاهری به مرجع خود حدس زده می‌شود؛ از منظر گامبریچ در کتاب هنر و توهم، حدسی که «مشروط به عادت و سنت» است (Gombrich, ۱۹۶۸: ۷۷). به همین دلیل، هر تصویری که مطابق با طرحواره تولید می‌شود، منعکس‌کننده باورها، نظریه‌ها، انتظارات و پیش‌داوری‌های خاصی در رابطه با شیء مورد نظر است.

۲. توجه به کرگدن: تصاویر می‌توانند توجه بیننده را به جنبه‌های نادیده گرفته شده یک شیء جلب کند. از منظر نویتز، طرح متعارف برای کرگدن (یا هر شیء دیگری) مظهر باورهای گسترده در مورد این حیوان است و این باورها وارد درک مخاطب شده و آن را هدایت می‌کند. با این حال، معمولاً زمانی که هنرمند یا طراح، قصد دارد مخاطبان خود را متوجه دیگر جنبه‌های نادیده گرفته شده از یک شیء، نماید؛ تصمیم می‌گیرد، طرح متعارف را، برای به تصویر کشیدن آن شیء، تغییر دهد. به‌طور دقیق‌تر، هنرمند، طرحواره را تغییر می‌دهد تا امکان انتقال اطلاعات مورد نظر خود را به مخاطبان داشته باشد.

۳. انقلاب‌های ادراکی: در کنار مشاهده جنبه‌های قبلاً نادیده گرفته شده یک شیء، تصویر ممکن است بیننده را با ایجاد روشی کاملاً متفاوت برای دیدن یا تفسیر بصری شیء، تحت‌تأثیر قرار دهد. به‌عنوان مثال، ممکن است مخاطب محیط‌زیست خود را از چشمان رامبراند یا ورمیر، ویستلر یا ترنر ببیند، آن را در چرخش و رنگ‌آمیزی شده توسط سزان مشاهده نماید. در هر یک از این موارد طیف وسیعی از تصاویر در سبک تصویری خاص، بیننده را به روشی برای سازماندهی مجدد درک خود از محیط، مجهز می‌نماید. بنابراین، شکی نیست که سبک تصویری خاص که با قراردادهای مشخص می‌شود، تغییرات اساسی در نحوه درک بیننده ایجاد نماید.

۴. استعاره تصویری: این روش شامل هر دو اثر عاطفی و شناختی بازنمایی‌های تصویری است؛ به عبارت دیگر، نه تنها باورها و دانش‌های ناشی از اعمال بازنمایی تصویری را در بر می‌گیرد، بلکه تأثیرات بیانی این اعمال-عواطف، حالات و نگرش‌های تولید شده، توسط آنها را نیز در بر می‌گیرد. این روش عبارت است از به تصویر کشیدن ویژگی‌هایی که در واقعیت یک پدیده حضور ندارد؛ استفاده غیر مستقیم از تصاویری که دارای ترکیبات غیرمعمول و اغلب غیرمنتظره‌اند و یا به نوعی کنار هم قراردادن تصاویر شماتیک هستند-مانند تصاویر اژدها با سر

انسان، اسب با چنگال و غیره. تنها موردی که باید بدان اعتقاد داشت تا چنین بازنمایی‌های تصویری درک شود، این است که طراح، قصد انتقال مفهوم پیچیده‌ای دارد که باید در پرتو طیف وسیعی از ایده‌هایی که به‌طور استاندارد با آن مرتبط نیستند، در نظر گرفته شود.

۵. بازنمایی و برانگیختگی: تاکنون اشاره شد که تصویر، ممکن است در یک عمل تصویری، برای تولید طیف وسیعی از باورها برای مخاطبان استفاده شود. این باورها، ممکن است حالت‌های عاطفی، اعتقادات و نگرش‌های خاصی را در مخاطبان ایجاد نماید. از منظر گامبریچ، تصویر بصری در ظرفیت آن برای برانگیختگی عالی است. بنابراین به عنوان مثال، استفاده از عکس برای گزارش حادثه‌ای خاص، ممکن است مخاطب را به این باور برساند که درک نماید؛ حادثه مربوط به کشتن یک فرد است؛ در نتیجه این احتمال وجود دارد که وی بیش از حد خوشحال، عصبانی یا خجالت‌زده شود، به انتقام تحریک شود و یا حتی از وحشت فرار کند.

۶. تصاویر و بیان: منتقدان هنرهای تجسمی اغلب در مورد نقاشی‌ها، حکاکی‌ها، طرح‌ها یا عکس‌ها می‌گویند که احساسات و حالات خاصی را بیان می‌کنند. تأکید بر خواص بیان‌گر تصاویر، نتیجه ذهن‌گرایی تاریخی هنر تصویری، به‌ویژه ظهور رومانتی-سیسم در هنر است. با این حال، از نظر غیرتاریخی، منطقی به نظر می‌رسد که فرض کنیم منتقدان، معمولاً ویژگی‌های بیانگر را به آثار هنری تصویری نسبت می‌دهند، زیرا آثار هنری، اساساً تجلی انسانی هستند؛ آنها نتیجه اقداماتی هستند که اغلب، آرمان‌ها، نیازها و خواسته‌های انسانی را منعکس می‌کنند.

نویتز سعی دارد نشان دهد که تصاویر، چگونه بر ارتباط مخاطب با جهان تأثیر می‌گذارند، ولی باید توجه داشت که همواره بخشی از معنا به واسطه کلام منتقل می‌شود. نوشتار ابزاریست برای تغییر معنای تصویر یا تشریح آن برای مخاطبان. هنگامی که کلمات، مخاطبان را به درک معنای خاصی سوق می‌دهند، احتمال برداشت‌های شخصی از تصاویر کاهش می‌یابد. تفاوت آشکار نوشتار و تصویر در آنجاست که هر یک در بخش متفاوتی قرار می‌گیرند اما در عین حال دارای نوعی رابطه بصری قراردادی می‌باشند. بارت، ارتباط تصویر و کلمات را شامل سه نوع تصویر مبتنی بر متن، متن مبتنی بر تصویر، تصویر و متن منطبق برهم می‌داند (Barthes, ۱۹۶۸: ۱۴۰۳).

کلمات را به تصویرگران می‌سپارند.

۲- توسعه‌گرایی تصویر و نوشتار: منظور آن است که تصویر یا نوشتار در راستای توسعه دادن و افزایش اطلاعات یکدیگر باشد. این نوع ارتباط تصویر و نوشتار، همیشه در قالب افزایش اطلاعات به مخاطب قرار دارد. توسعه‌گرایی تصویر و نوشتار، بسته به چگونگی افزایش اطلاعات به چهار نوع زیر تقسیم می‌شود.

الف) فرامتنی - فراتصویری: هرگاه اطلاعات منتقل شده به واسطه تصویر، فراتر از اطلاعات نوشتار باشد، در این صورت رابطه تصویر با نوشتار از نوع فرامتن است. بنابراین، مخاطب «از تصویر مواردی را می‌فهمد که حتی واژه‌های بسیار دقیق هم آن را بیان نمی‌کند» (نودلمن، ۹۴: ۱۳۸۹).

ب) فزون‌متنی - فزون‌تصویری: منظور از فزون‌متن اطلاعاتی از تصویر است که داستان‌نویس می‌تواند از طریق کلمات انتقال دهد؛ اما ترجیح می‌دهد صرفاً از طریق تصویر آنها را منتقل نماید. بنابراین، در ارتباط فزون‌متنی، متن، قابلیت انتقال اطلاعات را دارد اما این کار را نکرده و به تصویر بسنده می‌کند. فزون‌تصویر نیز به روابطی از تصویر و نوشتار اشاره دارد که در آن بخش نوشتاری اطلاعاتی افزون‌تر از تصویر ارائه می‌دهد؛ اطلاعاتی که تصویرگر می‌تواند آنها را از طریق تصویر به مخاطب ارائه دهد، اما این کار را تنها به متن واگذار می‌نماید.

ج) برون‌متنی - برون‌تصویری: ارتباط برون‌متنی در صورتی رخ می‌دهد که تصویر، اطلاعاتی کلی از یک واقعه یا پدیده را ارائه دهد. گاه داستان‌نویس در قالب واژگان، نمی‌تواند شمای کلی از یک پدیده را به کودک بیان نماید؛ لذا، این وظیفه را به تصویرگر محول می‌کند و تصویرگر با درک درست، نسبت به بخش نوشتاری و ارتباط آن با دنیای کودک، تصویری کلی از آن پدیده را نقاشی می‌کند. ارتباط برون‌تصویری نیز در صورتی رخ می‌دهد که تنها نوشتار، طرحواره کلی از یک واقعه یا پدیده را توضیح دهد و این مسئله توسط تصویر پوشش داده نشود.

د) بیش‌متنی - بیش‌تصویری: بیش‌متن به جزئیاتی از داستان گفته می‌شود که در نوشتار به آن اشاره‌ای نشده است اما این جزئیات در تصویر وجود دارد و به مخاطب اطلاعات تازه‌ای منتقل می‌کند. ارتباط بیش‌تصویری نیز به آن دسته از ارتباطات گفته می‌شود که در کلمات داستان، اطلاعات جزئی و تازه‌ای به مخاطب ارائه گردد اما این اطلاعات در

1997: 4)، رونالد بارنز، از طراحان گرافیک برجسته دهه ۹۰-۷۰ ایالات متحده آمریکا، می‌گوید: «در گذشته عکس‌ها متن را به تصویر می‌کشیدند، امروزه نوشتار تصاویر را با خود حمل می‌کند و تصویر را با فرهنگ و تصورات آمیخته می‌سازد» (Meggs، 1992: 40).

مارش و وایت ویژگی هم‌پوشانی و گریز را به‌عنوان شاخصه ارزیابی رابطه تصاویر و نوشتار قرار داده و سه نوع تصویر را تفکیک می‌نمایند؛ تصاویری که ارتباط کمی با نوشتار دارند، تصاویری که ارتباط نزدیکی با نوشتار دارند و تصاویری که فراتر از نوشتار هستند (March & White، 2003: 6). پری نودلمن، از نظریه‌پردازان حوزه تصویرگری کتاب کودک، نیز معتقد است که رسایی ارتباط تصویر و کلمات در صورتی است که هر دو با شاخصه‌هایی خاص یا با یکدیگر همسو باشند و یا یکدیگر را توسعه دهند؛ در غیر این صورت، ارتباط تصویر و کلمات، ارتباطی نارساست. وی با نظر به آراء نظریه‌پردازان پیشین، چهارچوبی استوارتر برای بررسی موشکافانه ارتباط تصویر و کلمات در کتاب‌های کودک ارائه نمود. آنچه وی درباره داستان‌های تصویری حوزه کودک می‌گوید، در مورد پوسترها نیز مصداق می‌یابد. نودلمن معتقد است که اجزای این چهارچوب کودک را از حالت کنش‌پذیری خارج و به عنوان شخصیتی کنش‌گر در طول داستان وارد می‌نماید (پیروز و دیگران، ۱۳۹۵: ۷).

نودلمن ارتباط تصویر و نوشتار در کتاب تصویری را به ۶ گونه مختلف تقسیم کرده است که در دو دسته کلی قرار می‌گیرند:

۱- همسوگرایی تصویر و نوشتار: منظور آن است که تصاویر و نوشتار در راستای یکدیگر حرکت کنند؛ یعنی هر دو اطلاعات، یکدیگر را تأیید و یا تکمیل نمایند. از این‌رو، همسوگرایی تصویر و نوشتار به دو نوع تأییدگر و مکمل تقسیم می‌شود.

الف) تصویر و نوشتار تأییدگر: تصویر با نوشتار همخوانی دارد و آن را تأیید و سبب درک بهتر آن می‌شود؛ در چنین شرایطی است که کودک با داستان در کمترین زمان ممکن ارتباط برقرار می‌کند (اقبالی و رجبی، ۱۳۹۵: ۱۰۴).

ب) تصویر و نوشتار مکمل: منظور از مکمل آن است که تصویر و نوشتار، مورد واحدی را ارائه داده و یکدیگر را پوشش می‌دهند. بیشتر نویسندگان داستان‌های کودک، انتقال اطلاعات حسی و عاطفی موجود در

تصویر وجود نداشته باشد.

علاوه بر این، نودلمن تأکید می‌کند که برخی از تصاویر این شش مرحله را شامل نشده و نمی‌تواند در انتقال اطلاعات، مکمل نوشتار باشد. در این صورت، تصویر نارسایی دارد (نودلمن، ۱۳۸۶: ۹۰). در نتیجه از نظر نودلمن، یک تصویر یا پیام، نوشتار را تأیید و در راستای آن حرکت می‌کند (همسوگرا)، یا اطلاعاتی بر آن می‌افزاید (توسعه‌گرا) و یا نارسایی دارد و از قابلیت انتقال اطلاعات نوشتار ناتوان است.

نیکولایو و اسکات نیز از جمله نظریه‌پردازانی هستند که به ارتباط کلمات و تصویر، توجه نموده‌اند. هر دو صاحب‌نظر، بر این باورند که ویژگی منحصربه‌فرد کتاب‌های تصویری توسط دو مجموعه جداگانه از نشانه‌های نمایشی (تصویر) و نشانه‌های قراردادی (واژه) بوجود آمده و تنش میان این دو عملکرد، احتمال‌های بی‌پایانی را برای برهم‌کنش آنها فراهم می‌آورد. آنها کتاب‌های داستانی تصویری را با توجه به رابطه متن و تصویرشان به پنج دسته تقسیم می‌کنند:

۱. قرینه‌ای: در این کتاب‌ها واژگان همان داستانی را روایت می‌کنند که می‌توان آن را در تصویر دید؛ هر چند واژگان نمی‌توانند همه جزئیات تصویر را بیان کنند.

۲. مکملی: کتاب‌هایی که اگر نوشتار آن، مطلبی را بیان نکرده یا نتوانسته بیان نماید، تصویر، آن را کامل کرده و بالعکس. زمانی که شکاف‌های میان نوشتار و تصویر کم باشد، این ارتباط برقرار می‌شود.

۳. گسترشی یا افزایشی: کتاب‌هایی که تصویرشان افزون بر مفاهیم کلمات، داستانی گسترده‌تر، اما با همان درون‌مایه را بیان می‌کند.

۴. تقابلی: در کتاب‌های تقابلی، روایت نوشتار و تصویر متفاوت است. این کتاب‌ها می‌توانند به شیوه‌های گسترده، مخاطب را به چالش بکشند تا با تعبیرهای متفاوت در آفرینش داستان سهیم شود (ایجاد تقابل در مخاطب، با ارائه دو سطح معنای نهفته پیچیده و ساده؛ تقابل در سبک؛ تقابل در گونه و کیفیت؛ تقابل در شخصیت‌پردازی؛ تقابل در فضا و زمان؛ تقابل در چشم‌انداز و دیدگاه؛ تقابل فراداستانی و تقابل در پهلوی هم‌گذاری). نیکولایو و اسکات، کتاب‌های دارای تقابل در پهلوی هم‌گذاری را با نام «چند روایتی» میان کتاب‌های روایت تصویری و تقابلی قرار داده‌اند.

۵. چند روایتی: در این کتاب‌ها، دو یا چند روایت ناهمسان، در کنار یکدیگرند (Nikolajeva & Scott, 2000: 28-1; Nikolajeva & Scott, 2006: 238-225).

داستان‌های مصور کودک از طریق مجموعه‌ای از تصاویر همراه با کلمات کمابیش اندک، اطلاعاتی را به کودک منتقل نموده و داستان را برای او بازگو می‌کنند (البرزی، ۱۳۹۴: ۳). در طراحی پوستر نیز بخش نوشتاری کوتاه بوده و وظیفه اصلی انتقال پیام برعهده تصویر می‌باشد. در این پژوهش، ابتدا کارکرد تصویر در پوستره‌های آموزشی صندوق جهانی طبیعت بر اساس مشخصه‌های هر یک از نمونه‌های پژوهش، مشخص می‌گردد و سپس با مبنا قرار دادن تصاویر، به نقش نوشتار در انتقال معنا و در نهایت به تبیین نوع رابطه بین نوشتار و تصاویر بر اساس دسته‌بندی‌هایی که نظریه پردازان این حوزه پیشنهاد داده‌اند، پرداخته خواهد شد.

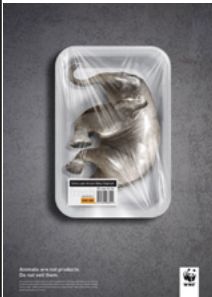
یافته‌ها

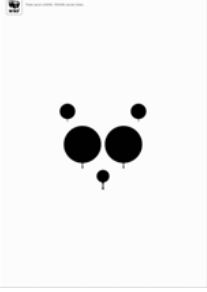
صندوق جهانی طبیعت، برای حفظ دنیای طبیعی به نفع مردم و حیات وحش کار نموده و با شرکای خود از سطوح محلی تا جهانی در نزدیک به ۱۰۰ کشور همکاری می‌کند. این سازمان کار خود را حول شش حوزه کلیدی، سازماندهی می‌نماید: جنگل، دریا، آب شیرین، حیات وحش، غذا و آب‌وهوا. با پیوند دادن این شش منطقه در یک رویکرد یکپارچه، می‌توان از دارایی‌های منحصربه‌فرد خود بهتر استفاده کرد و تمام منابع خود را برای محافظت از مکان‌ها، گونه‌ها و جوامع آسیب‌پذیر در سراسر جهان هدایت نمود. مردم در مرکز کار قرار دارند زیرا تنها با همکاری و مشارکت عمومی می‌توان مسیرهای تهدید طبیعت را تغییر داده و به اطمینان از توانایی طبیعت برای احیاء، به‌خاطر هر موجود زنده، از جمله انسان‌ها، کمک نمود. صندوق جهانی طبیعت، در بخش گونه‌ها، تلاش خود را بر روی گونه‌هایی چون ببرها، کرگدن‌ها، نهنگ‌ها و لاک‌پشته‌های دریایی متمرکز نموده است، زیرا حفاظت از آنها بر بقای گونه‌های دیگر تأثیر می‌گذارد. به همین منظور، پژوهش حاضر بر پوستره‌های مرتبط با حفاظت از حیات وحش به منظور آشنایی و آموزش مردم متمرکز است تا جوانب موضوع با دقت بیشتری مورد بررسی قرار گیرد. در جدول ۱، پس از تبیین محتوای تصویری آثار، مطابق با روش‌شناسی

تحلیلی نودلمن و تطبیق آن با نظریات نیکولایو و اسکات و نیز روش‌های استفاده مؤثر از تصاویر نویتز که در بخش مبانی نظری بدان پرداخته شد، کارکرد نوشتار در هم‌نشینی تصویر در انتقال پیام پوسترها مورد بررسی قرار می‌گیرد.

جدول ۱. تجزیه و تحلیل پوسترهای محافظت از حیات وحش صندوق جهانی طبیعت، (منبع: نگارندگان).

ردیف	پوستر	توصیف تصویر	کارکرد تصویر	توصیف نوشتار	کارکرد نوشتار
۱	 مأخذ: (WWF:) Polar Bear, Parrot, Lion, Whale, Gorilla, Rhino • Ads of the World™ Part of The (Clio Network URL۳): مأخذ: (URL۳)	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاز، شامل شاخ کرگدن و جعبه جواهرات می‌باشد. - زمینه پوستر تکرنگ بوده و نقطه عطف پوستر در مرکز کادر قرار گرفته است. - تضاد رنگ گرم و سرد توجه مضاعفی را به مرکز پوستر جلب می‌نماید. - نورپردازی به سبک دراماتیک، شاخ کرگدن داخل جعبه جواهرات را به عنوان نقش اصلی پوستر معرفی می‌کند.	- استعاره: قرار گرفتن شاخ کرگدن داخل جعبه جواهرات در مرکز تصویر، به ارزش این عنصر به مثابه جواهری گران قیمت اشاره دارد.	- عنوان اصلی (در یک‌سوم بالای پوستر): دستاورد شما یا زندگی من. - عنوان فرعی (حاشیه پایین سمت چپ پوستر): زندگی آنان را برای لذت خود نابود نکنید.	- مکمل و توسعه دهنده: کرگدن‌ها به دلیل شاخ‌هایشان کشته می‌شوند تا آنها را به عنوان یک دستاورد به نمایش گذارند! نوشتار حاوی پیامی اخلاقی در راستای حفاظت از حیات وحش است. این نوشتار در کنار تصویر شاخ بریده شده کرگدن، پیام تصویر را توسعه می‌دهد.
۲	 مأخذ: (URL۹)	- اجزای تصویر با تکنیک فتومونتاز، شامل بطری پلاستیکی، ماهی و جعبه حاوی برچسب می‌باشد. - زمینه پوستر، تکرنگ بوده و نقطه عطف پوستر در مرکز کادر قرار گرفته است. - تضاد، تیرگی و روشنی رنگ‌ها توجه مضاعفی را به بطری پلاستیکی به همراه ماهی در مرکز پوستر جلب می‌نماید. - نورپردازی به سبک موزه، بطری پلاستیکی به همراه ماهی را به عنوان شیء موزه‌ای نشان می‌دهد.	- استعاره: قرار گرفتن ماهی در بطری پلاستیکی در بسته و درج تاریخ انقضا، خبر از تبدیل آن به شیء موزه‌ای می‌دهد. - بیانی: به نظر می‌رسد، انتخاب این نوع ماهی به منظور همدردی بیشتر مخاطب با انیمیشن (در جستجوی نمو) است.	- عنوان اصلی (در یک‌ششم بالای پوستر): جلوه پلاستیکی. - عنوان فرعی (حاشیه پایین سمت راست پوستر): در سراسر جهان هر دقیقه حدود یک میلیون بطری پلاستیکی خریداری می‌شود. پلاستیک‌های یکبار مصرف را کاهش داده و بازیافت کنید. - هم‌چنین، برچسب روی جعبه خبر از انقراض ماهی برای آیندگان می‌دهد.	- مکمل و توسعه دهنده: پیام تصویری به انقراض ماهی‌ها اشاره دارد و متن پوستر دلیل انقراض را مصرف بی‌رویه بطری‌های پلاستیکی می‌داند.

۳	 مأخذ: (URL۲)	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاژ، شامل نیم تنه انسان (ظاهراً مرد) با صورت دفرمه شده غیرانسانی است. - زمینه پوستر تکرنگ بوده و نه شمایل کلیت پوستر را دربرمی گیرد. - هارمونی و تنالیت‌های رنگی موجب هماهنگی بیشتر در کلیت اثر شده است. - نورپردازی به سبک دراماتیک، صورت دفرمه شده بر روی نیم تنه را به عنوان نقطه عطف پوستر معرفی می کند.	- تغییر در طرحواره (آشنایی زدایی): نقش طراحی شده بر روی پیراهن با خطوط موج و رنگ انتخابی آن یادآور اقیانوس می باشد و فرمی انتزاعی از ماهی را نیز تداعی می نماید. فرم رو به پایین لب، چشمان نگران و اشک آلود و نیز رنگ سبز مایل به زرد موجود در چهره و گردن، حاکی از اختلالی در عملکرد طبیعی بدن است.	- عنوان: تغییر آب و هوا را قبل از اینکه شما را تغییر دهد متوقف کنید. پوستر از تأثیر متقابل انسان بر طبیعت و سخن گفته و هشدار می دهد. - همسوگرا: در تصویر، چهره دفرمه شده انسان را می بینیم که در متن نیز بدان اشاره گردیده است. - مکمل: دلیل تغییر چهره در نوشتار مشخص می شود که انسان ها سبب تغییر اقلیم شده اند و اقلیم نیز موجب تغییر آنان شده است.
۴	 مأخذ: (URL۵)	- اجزای تصویر با تکنیک فتومونتاژ، شامل لیوان پلاستیکی حاوی آب و اسکلت ماهی می باشد. - زمینه پوستر تکرنگ و یکدست بوده و تماماً از رنگ های سرد استفاده شده است و بازنمایی تصویری در مرکز کادر قرار دارد. - انعکاس لیوان در بخش پایینی اثر مشاهده می شود.	- بیانی: بهره گیری از رنگ های سرد و نمایش تصویری از اعماق آب دریا/ اقیانوس در فضای بسته و کوچکی از لیوان که اسکلتی از ماهی درون آن قرار گرفته است، فضایی سرد و یخی که یادآور مرگ و انقراض جانوران دریایی است. هم چنین، آن عکس لیوان یادآور لعکس تصویر در آب است	- عنوان اصلی (در یکدهم حاشیه بالا سمت راست پوستر): قاتل زنجیره ای. - عنوان فرعی (در یکدهم حاشیه بالا سمت چپ پوستر): مردم پلاستیک غیرضروری مصرف می کنند. پلاستیکی که در اقیانوس ها فرو می آید و جانوران دریایی را می کشد. شما شریک جرم هستید.
۵	 مأخذ: (URL۸)	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاژ، شامل ظرف یکبار مصرف و فیل می باشد. - زمینه پوستر تکرنگ بوده و تمرکز بر بخش مرکزی پوستر است. - بهره گیری از رنگ های خنثی سبب ریتم یکنواختی در کلیت اثر شده است.	- استعاره: قرار گرفتن فیل در بسته بندی و درج بارکد بر روی آن، خبر از تبدیل حیوانات و موجودات زنده به کالای مصرفی می دهد.	- عنوان اصلی (برچسب درج شده روی محصول): بچه فیل زمینی بسیار لاغر. - عنوان فرعی (حاشیه پایین سمت چپ پوستر): حیوانات محصول نیستند. آنها را نکشید. مأموریت ما ایجاد آینده ای است که در آن مردم در هماهنگی با طبیعت زندگی کنند. تجربه ما به عنوان سازمان پیشرو مستقل حفاظت از محیط زیست، می دانیم که رفاه مردم، حیات وحش و محیط زیست ارتباط نزدیکی با هم دارند و به همین دلیل است که ما رویکردی یکپارچه برای کار خود داریم.

۶	 مأخذ: (URL۷)	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاژ، شامل بطری پلاستیکی و فیلی در درون آن می‌باشد. - زمینه پوستر، تکرنگ بوده و پوستر نقطه عطف مرکزی دارد. - بطری پلاستیکی به صورت شیشه ساعت شنی طراحی شده است.	- استعاره: طراحی بطری به صورت شیشه ساعت شنی و قرارگیری فیلی در آن به جای شن، گذر زمان را تداعی می‌کند. - طرح واره: استفاده از رنگ‌های خنثی و دفرمه شدن بطری در نواحی گردن، فیلی، احساس خفگی، آشفته‌گی و مرگ را به همراه دارد.	- عنوان اصلی (در یک ششم پایین کادر در مرکز پوستر): زمان برای آنها در حال اتمام است نه برای پلاستیک. - عنوان فرعی (در حاشیه پایین سمت چپ پوستر): یک گردشگر مسئولیت‌پذیر باشید. از امروز درگیر شوید. - قرینه‌ای و همسوگرا: تصویر ساعت شنی را تداعی می‌نماید و متن نیز به اتمام زمان اشاره دارد. - توسعه‌دهنده: پیام فرعی پوستر به همراه تصویر، این پیام را به مخاطب منتقل می‌نماید که مواد دورریز و پلاستیکی خود را در طبیعت رها نکنند.
۷	 مأخذ: (URL۱۰)	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاژ، شامل لاک پشت، ساحل دریا و مقادیر زیادی از زباله است. - در کلیت اثر از رنگ‌های سرد و خنثی استفاده شده است. - لاک پشت، بدون لاک طراحی شده و مقادیر زیادی زباله را درون بدن آن جای داده‌اند.	- طرح واره: لاک پشتی که واژگون شده و درون شکمش از زباله پر شده است در این پوستر به راحتی قابل تشخیص است. نشانه‌های تصویری در مجموع دلالت بر مرگ لاک پشت دارد.	- عنوان اصلی (حاشیه بالا سمت چپ پوستر): انقراض آنهاست. - قرینه‌ای و همسوگرایی: نوشتار پوستر به انقراض جانوران اشاره دارد و تصویر اثر نیز لاک پشت مرده‌ای را به نمایش گذاشته که بدن آن با زباله پر شده است.
۸	 مأخذ: (URL۱)	- اجزای تصویر به روش گرافیکی و به صورت وکتور، شامل طراحی انتزاعی از درخت می‌باشد که نحوه قرارگیری آنان در کنار یکدیگر فرمی از سر خرس پلدار نشان می‌دهد. - پوستر تماماً سیاه و سفید بوده ترکیب بندی مرکزی دارد.	- خطای تصویری: مشاهده تصویر، گاه مجموعه‌ای از درختان و گاه تصویری از چهره پاندارا تداعی می‌نماید. - بیانی: سیاه و سفید بودن پوستر، رنگ طبیعی خرس پاندارا تداعی می‌کند. هم‌چنین، با مشاهده تصویر، حالتی از ذوب شدن نیز حس می‌شود.	- عنوان اصلی (در حاشیه بالا سمت چپ پوستر): درختان، حیات وحش را نجات می‌دهند. - قرینه و همسوگرا: نوشتار از تأثیر متقابل درختان و حیات وحش بر یکدیگر می‌دهد و تصویر نیز همین مفهوم را نشان داده است. - مکمل: نوشتار و تصویر به تکمیل یکدیگر در انتقال مؤثر پیام کمک نموده‌اند.
۹	 مأخذ: (URL۶)	- اجزای تصویر با تکنیک فتومونتاژ، شامل بطری شیشه‌ای و شیر مجاله شده با چهره‌ای غمگین درون فضای بسته بطری شیشه‌ای جای گرفته است. - زمینه پوستر، تکرنگ بوده و بازنمایی تصویری در مرکز کادر قرار گرفته است.	- بیانی: بهره‌گیری از رنگ‌های کدر در پس زمینه اثر و نیز چهره بی حال جانور نیز، فضای غمگینی را تداعی می‌نماید. - استعاره: جادادن سلطان جنگل درون بطری، احساس خفگی و اسارت را ایجاد می‌کند.	- عنوان اصلی (حاشیه پایین سمت راست پوستر): ۴۳ درصد از سیرک‌ها و باغ وحش‌های کوچک به فضای مناسب احترام نمی‌گذارند. - قرینه و همسوگرا: استفاده از بطری شیشه‌ای و نه پلاستیکی و نیز عدم دفرمه شدن بطری با وجود قرارگیری جانوری چون شیر در آن، حاکی از فضا و شرایط نامناسب آنان است که در نوشتار نیز بدان اشاره نموده‌اند. - مکمل: اشاره بخش نوشتاری اثر به سیرک‌ها و باغ وحش‌های کوچک، پیام تصویری را برای بیننده کاملتر می‌نماید.

	- اجزای تصویر با تکنیک عکاسی و فتومونتاژ، شامل بالاتنه‌ای از مردی با مدل مویی خاص است. - زمینه پوستر، تکرنگ بوده و بازنمایی تصویری کلیت پوستر را در بر می‌گیرد. - تضاد، تیرگی و روشنی رنگ‌ها، توجه مضاعفی را به مدل موی فرد در مرکز پوستر جلب می‌نماید.	- طرح‌واره: قرارگیری فرد در زاویه نیم‌رخ و طراحی جهت‌دار مدل موی آن، شاخ کرگدن را تداعی می‌نماید، که در نهایت، ذهن انسان درگیر رابطه دوسویه میان انسان و کرگدن می‌شود.	- عنوان اصلی (حاشیه پایین سمت چپ پوستر با قلم بزرگتر): آیا کسی را به‌خاطر موهایش می‌کشی؟ - عنوان فرعی (حاشیه پایین سمت چپ پوستر با قلم کوچکتر): شاخ کرگدن از همان ماده موی انسان تشکیل شده است و هیچ ارزش دارویی ندارد. با این حال، تقریباً ۳۰ کرگدن در سال ۲۰۱۳ در هند به‌خاطر شاخ خود کشته شده‌اند.	- توسعه‌دهنده: نوشتار، توضیحاتی را به اثر اضافه نموده است که تصویر به تنهایی آن پیام را انتقال نمی‌دهد.
---	--	--	---	--

نتیجه‌گیری

مطالعات شناختی، نشان داده‌اند که با وجود اهمیت حواس پنج‌گانه در ارتباط انسان با محیط پیرامونش، بینایی و شنوایی، تأثیرگذارترین نقش را در ایجاد ادراک کلی و یادگیری دارند. از این جهت است که هر جا انتقال پیام مهمی مدنظر بوده است، همنشینی نوشتار و تصاویر در رسانه‌های ارتباطی مورد توجه قرار گرفته است. تصاویر و نوشتار به دو حوزه شناختی کاملاً متفاوت ولی در ارتباط مداوم تعلق دارند، به گونه‌ای که با حضور یکی، ذهن متوجه غیاب دیگری شده و دیگری به صورت ضمنی تداعی می‌شود. ارتباط تصویری هرگز به تمامی تصویری نیست، چرا که اگر هیچ نوشتاری در کنار تصویر نباشد، باز هم مخاطب به خواندن پیام تصویر با کلماتی که در ذهنش ساخته می‌شود، می‌پردازد. در رسانه‌هایی که به منظور آموزش مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند این مهم کارکرد ویژه‌ای می‌یابد؛ زیرا در این‌جا هدف طراح، محدود نمودن برداشت‌های مخاطب و رسیدن به یک پیام مشخص است. این رویکرد در پوستره‌های صندوق جهانی طبیعت که ارتباط با طیف وسیعی از مخاطبان در سراسر جهان و تأثیرگذاری در راستای اهداف سازمان برای حفظ حیات وحش را در نظر دارد، حائز اهمیت دوچندان است. نوشتار و تصاویر در پوستره‌های آموزشی حیات وحش صندوق جهانی طبیعت ارتباطی پویا و متناقض‌نما دارند. از طرفی، ویژگی جهان‌شمولی صندوق جهانی طبیعت موجب شده تا هر کدام از کشورها شرایط و امکانات خاص خود، نظیر تنوع مخاطبان، میزان تحصیلات، امکانات

رفاهی، دسترسی به فضای مجازی و غیره را داشته باشند. بنابراین، آن ادبیات پوستری موفق است که با واژگان و ساختارهای زبانی متناسب با درک مخاطب و آمیزش آن با تصاویر، ساختار معمول تفکر وی را بر هم زده و او را به انطباق تصویر با نوشتار و درک درست اطلاعات متن سوق دهد که این سازمان، در انجام آن، موفق عمل نموده است. پوستره‌های آموزشی با هدف ارتقاء آگاهی و ایجاد تغییر، فعالیت‌های از پیش تعیین‌شده را به مخاطبان، آموزش می‌دهند. با مطالعه نمونه‌های موردی پژوهش، مشخص شد طراحان صندوق جهانی طبیعت، در طراحی بخش تصویری اکثر پوستره‌های آموزشی خود، از تکنیک عکاسی استفاده کرده‌اند که تصویر را برای مخاطب، باورپذیرتر می‌نماید. تصاویر در بیشتر این پوسترها کارکرد استعاری دارند؛ به گونه‌ای که با قرار دادن چیزی به جای چیز دیگر مفاهیم انتزاعی که معادل بصری برایشان وجود ندارد را تصویرسازی می‌کنند و از طرفی با آشنایی‌زدایی از تصاویر مألوف، ذهن مخاطب را برای به چالش کشیدن عادت‌ها و رفتارهای پذیرفته‌شده، آماده می‌سازند. البته در مواردی نیز، کارکرد نمادین (پوستر شماره ۳) و طرحواره‌ای (پوستره‌های ۷ و ۱۰) تصویر مشاهده شده است که هدف اصلی طراحان در استفاده از این تکنیک و روش‌ها را می‌توان افزایش تأثیرات عاطفی بر عموم دانست. گاهی عکس‌های قابل توجه و جالب، موجب بیدار شدن و کنجکاوی مخاطبان شده و آنان را به خواندن نوشتار سوق می‌دهد؛ احساسات و حالات خاصی را برای آنان رقم می‌زند تا انتقال پیام مؤثرتر صورت گرفته و در نهایت موجب انجام

- 7 World Wild Fund for Nature (WWF).
- 8 Harold Lasswell
- 9 Pictures in Nature: Schemata and Beliefs
- 10 Gombrich
- 11 Art and Illusion
- 12 Noticing a Rhinoceros
- 13 Perceptual Revolutions
- 14 Rembrandt
- 15 Vermeer
- 16 Whistler
- 17 Turner
- 18 Van Gogh
- 19 Cezanne
- 20 Visual Metaphor
- 21 Representation and Arousal
- 22 Pictures and Expression
- 23 Romanticism
- 24 Ronald Barnez
- 25 March
- 26 White
- 27 World Wild Fund for Nature (Retrieved May 2024 at 22:30 from <https://www.worldwildlife.org>).

فعالیت‌های مدنظر این سازمان توسط مخاطبان می‌شود. در تمامی نمونه‌های موردی پژوهش، این نتیجه حاصل گردید که بخش نوشتاری در راستای توسعه و تکمیل پیام تصویر عمل کرده است. در این پوسترها، بخش نوشتاری، اطلاعات دقیقی را ارائه می‌دهند که در تصویر نیست (به‌عنوان مثال آمار و ارقام یا مکان‌های جغرافیایی و شرایط زیستی خاصی را مشخص می‌کنند). در نهایت مشخص شد که در پوسترهای صندوق جهانی طبیعت با تمرکز بر ارتقاء آگاهی عمومی، نسبت به حیات وحش، از قابلیت‌های ویژه تصاویر و نوشتار استفاده شده است؛ تصاویر با نمایش استعاره و نمادین موضوع، عواطف مخاطب را برمی‌انگیزند و فرد را برای همراهی با هدف پوستر آماده می‌سازند و نوشتار به‌صورت دقیق اطلاعات آموزشی از پیش تعیین‌شده را انتقال می‌دهند. تعامل میان نوشتار و تصاویر، منجر به ارتقاء آگاهی مخاطب و واکنش او می‌شود که هدف نهایی پوسترهای آموزشی است.

پی‌نوشت‌ها

۱ شناخت تاملی اصطلاحی است که کانت در نقد قوه حکم به کار می‌برد، به این معنا که تاثیرگذاری زیبایی از این جهت است که شناخت عینی یا فوری ایجاد نمی‌کند و نیازمند تامل است.

- 2 David Novitz
- 3 Pictures and their Use in Communication
- 4 Perry Nodelman
- 5 Nikolajeva
- 6 Scott

منابع

- آرتسون، ایمی‌ای (۱۴۰۲). *مبانی طراحی گرافیک*، ترجمه حسام حسن‌زاده، تهران: انتشارات سوره مهر.
- اسدالهی، مصطفی (۱۳۹۷). *طراحی پوستر*، چاپ دوم، تهران: انتشارات فاطمی.
- اقبالی، پرویز و رجبی، محمدعلی (۱۳۹۵). شناخت تصویرسازی کتاب براساس رابطه میان متن و تصویر، *فصلنامه علمی نگره*، ۱۱، ۳۷، ۱۱۵-۱۰۳.
- البرزی، محبوبه (۱۳۹۴). مؤلفه‌ها و مهارت‌های تفکر خلاق در کتاب‌های تصویری داستانی: تحلیلی بر مجموعه کتاب‌های مرغک، *مجله مطالعات ادبیات کودک*، ۶، ۱، ۲۸-۱.

- پیروز، غلامرضا؛ ملک، سروناز و فتوت، محدثه (۱۳۹۵). بررسی هم‌پیوندی متن و تصویر در شش داستان دفاع مقدس کودکان براساس نظریه پری نودلمن، **مجله علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز**، (۷) و ۲، ۲۸-۲.
- حبیبی، علی‌اصغر؛ یوسف‌آبادی، عبدالباست و بیات کشکولی، مژگان (۱۳۹۹). ارتباط تصویر و متن در تعامل کودک با داستان‌های کودکان‌های محمدالعبد براساس نظریه پری نودلمن، **فصلنامه علمی لسان‌مبین**، دوره جدید (۱۲) و ۴۱، صص ۲۴-۱.
- خسرونژاد، مرتضی (۱۳۹۴). در جست‌وجو نظریه‌ی ویژه‌ی کتاب‌های تصویری داستانی، **مجله‌ی مطالعات ادبیات کودک**، ۱۱ (۶) و ۱، ۲۲۴-۲۰۵.
- دانشگر، فهیمه و طاهری، مونا (۱۳۹۹). بررسی ترکیب‌بندی در بیلبردها و عرشه‌های پل شهری تهران (۱۳۹۴-۱۳۹۶)، **پژوهشنامه گرافیک و نقاشی**، ۵، ۶۵-۵۳.
- رخشان، منوچهر (۱۳۸۴). پیوند کلمه و تصویر، **ماهنامه کتاب ماه هنر**، ۱۰۴-۹۶.
- کالن، کریستین (۱۳۹۶). لی‌اوت، ترجمه نسرین صدقیان، تهران: انتشارات آبان.
- معیری، بهاره و خزایی، مصطفی (۱۴۰۲). **اصول طراحی پوستره‌های آموزشی با محوریت بهداشت و سلامت**، تهران: دانشگاه فنی‌وحرفه‌ای.
- نودلمن، پری و عرفانیان، بنفشه (۱۳۸۹). پیوند واژگان و تصاویر قسمت آخر، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، ۹۷-۸۸.
- نودلمن، پری و عرفانیان، بنفشه (۱۳۸۶). مفاهیم هدفمند، تصاویر، کتب مصور و مخاطب قسمت دوم، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، ۹۴-۸۵.
- نودلمن، پری و عرفانیان، بنفشه (۱۳۸۶). مفاهیم هدفمند، کیفیات کلی کتب و تصاویر قسمت سوم، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، ۸۳-۸۰.
- هولیس، ریچارد (۱۳۹۲). **تاریخچه‌ای از طراحی گرافیک**، سیما مشتاقی، چاپ ششم، تهران: سازمان چاپ و انتشارات.

References

- Alborzi, M., (2015). "Components and Skills of Creative Thinking in Illustrated Storybooks: An Analysis of the Morghak Series", *Children's Literature Studies Journal*, 6(1), 1-28. (Text in Persian).
- Arnston, A., (2023). *The Fundamentals of Graphic Design*, translated by: Hesam Hassanza-deh, Tehran: Sooreh Mehr Publications.
- Asadollahi, M., (2018). *Poster Design*, Second Edition, Tehran: Fatemi Publications. (Text in Persian).
- Barthes, R., (1997). The Photographic Message in R, Barthes (ed.). *ImageMusic- Text*, 15-31.
- Cullen, K., (2017). *Layout*, translated by: Nasrin Sadeghian, Tehran: Aban Publications. (Text in Persian).
- Daneshgar, F., and Taheri, M., (2020). An Analysis of Composition in Billboards and Urban

Bridge Decks in Tehran (2015-2017), *Journal of Graphic and Painting Research*, 5, 53-65. (Text in Persian).

- Eghbali, P., and Rajabi, M., (2016). Understanding Book Illustration Based on the Relationship Between Text and Image, *Negareh Scientific Quarterly*, 11(37), 103-115. (Text in Persian).

- Gombrich, E.H, (1968). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Third Edition, London: Phaidon Press.

- Habibi, A.,; Yousofabadi, A., and Bayat Keshkooli, M., (2020). The Relationship Between Image and Text in Children's Interaction with Mohammad Al-Abed's Stories Based on Perry Nodelman's Theory, *Lisan Mobin Scientific Quarterly*, New Series, 12(41), 1-24. (Text in Persian).

- Han, B. (2014). *Visual Effects of Advertisements*. Master's Thesis, İstanbul: İstanbul Arel University Institute of Social Sciences, Department of Graphic Design.

- Hollis, R., (2013). *A History of Graphic Design*, translated by: Sima Moshtaqi, Sixth Edition, Tehran: Organization of Printing and Publishing. (Text in Persian).

- Khosronejad, M., (2015). In Search of a Unique Theory for Illustrated Storybooks, *Children's Literature Studies Journal*, 11(6) and 1, 205-224. (Text in Persian).

- Lester, P. M., (2013). *Visual Communication: Images with Messages*. Belmont, CA: Wadsworth.

- March, E.E., & White, M.D., (2003). A Taxonomy of relationships between images and Text, *Journal of documents*, 59 (6). 647-672.

- Meggs, Ph., (1992). *Type and Image the Language of Graphic Design*, New York: John Wiley & Sons, INC.

- Moayeri, B., and Khazaei, M., (2023). *Principles of Designing Educational Posters Focused on Health and Hygiene*, Tehran: Technical and Vocational University. (Text in Persian).

- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). *How Picture books Work*, Great Britain: Routledge.

- Nikolajeva, M. & Scott, C. (2000). The Dynamics of Picture book Communication. *Children's Literature in Education*. 31 (4), 225-238.

- Nodelman, P., and Erfanian, B., (2010). The Link Between Words and Images, Final Part, *Children and Adolescents Book Monthly*, 88-97. (Text in Persian).

- Nodelman, P., and Erfanian, B., (2007). Purposeful Concepts, Pictures, Picture Books, and the Audience, Part Two, *Children and Adolescents Book Monthly*, 85-94. (Text in Persian).

- Nodelman, P., and Erfanian, B., (2007). Purposeful Concepts, Overall Qualities of Books and Pictures, Part Three, *Children and Adolescents Book Monthly*, 80-83. (Text in Persian).

- Novitz, D., (1977). *Picture and their Use in Communication*, Netherlands: Martinus Nijhoff.

- Pirouz, G., Malek, S., and Fotovat, M., (2016). Examining the Interconnection of Text and Image in Six Children's Sacred Defense Stories Based on Perry Nodelman's Theory, *Scientific-Research Journal of Children's Literature Studies*, Shiraz University, 7(2), 2-28. (Text in Persian).

- Rakhshan, M., (2005). The Link Between Word and Image, *Art Book Monthly Magazine*, 96-

1lpg (Text in Persian).

• Vekovtseva T.A. & Plotnikova O.A. (2019). The Role of Creative Concept and Speech Organization in the Creation of Modern Advertising Posters, *Journal of Education and Human Development*, 8(2), 135-143.

URLs

URL1: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/bear-268e5181-8c7a-464c-a561-6fd2a98f8fa8>

URL2: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/polar-bear>

URL3: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/polar-bear>

URL4: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/rhino-day>

URL5: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/serial-killer-mammal>

URL6: <https://www.behance.net/gallery/3869657/Thanks-for-the-Cage>

URL7: <https://dk.pinterest.com/pin/852306298204779883/>

URL8: <https://www.pinterest.com/pin/203999058100651143/>

URL9: <https://www.pinterest.co.uk/sibramaryam123/>

URL10: <https://rossmcgposts.tumblr.com/post/129063378834/shocking-images-show-harmful-effects-littering-has>

words formed in their minds. This becomes particularly important in educational media, where the aim is to guide the audience toward a specific message, limiting individual interpretations. This approach is critical in WWF posters aimed at global audiences to raise awareness and advocate for wildlife conservation.

The WWF educational posters utilise dynamic and paradoxical relationships between text and images. Given the diverse conditions and facilities of different countries, such as varying audience diversity, education levels, and internet access, effective poster literature disrupts the audience's usual thought processes, aligning images with text to ensure accurate information comprehension.

Educational posters aim to raise awareness and encourage behavioral change by teaching predetermined activities to their audience. Analysing case studies revealed that WWF designers often use photography in their posters, making the images more believable. Most posters employ metaphorical imagery, illustrating abstract concepts through visual analogies and defamiliarising familiar images to challenge accepted behaviors and norms.

In some instances, symbolic (poster 3) and schematic (posters 7 and 10) functions of images are observed, intending to amplify emotional impact on the public. Striking and intriguing photos often capture audience interest, prompting them to read the text, thus enhancing the effectiveness of message delivery. In all analysed case studies, the text complements and expands the image's message, providing precise information not visible in the image, such as statistics or specific geographic details.

In conclusion, WWF posters effectively utilise the unique capabilities of images and text to raise public awareness about wildlife conservation. Metaphorical and symbolic images engage the audience's emotions, preparing them to support the poster's goals, while the text conveys detailed,

pre-determined educational information. The interaction between text and images enhances audience awareness and response, achieving the ultimate goal of educational posters.

Keywords: Visual Communication, Typography and Imagery, Educational Poster, World Wildlife Fund

- Confirmatory: Image aligns with the text, enhancing comprehension (Eghbali & Rajabi, 2016:104).
- Complementary: Image and text cover a single topic, providing emotional and sensory information.

2. Development: Images or text expand the information provided by the other. This includes:

- Beyond text: Images convey more than what is in the text (Nodelman, 2010).
- Text enhancement: Text provides more details not shown in the image.

Nikolajeva and Scott also explore the unique interaction between images and text, categorising it into five types, including symmetrical, complementary, and contrasting relationships (Nikolajeva & Scott, 2006:225-238). These theories inform the analysis of WWF educational posters, focusing on how text and images work together to convey messages.

Discussion: This study focuses on wildlife conservation posters to closely examine the nuances of the topic. A total of 40 posters from the wildlife series published under the World Wildlife Fund (WWF) were collected and analysed. One poster from each series was selected, resulting in a total of 10 posters examined. Table 1 provides a detailed analysis of the posters based on Nodelman's analytical methodology and its alignment with the theories of Nikolajeva and Scott, as well as Novitz's effective use of images discussed in the theoretical framework section.

The visual elements in the posters, created using techniques such as photography and photomontage, include diverse elements like rhino horns, jewelry boxes, plastic bottles, fish, and more. Each poster's background is monochromatic, emphasising the central image through colour contrast and lighting techniques. For instance, the rhino horn placed inside a jewelry box symbolizes the value of the horn as a

precious jewel. Similarly, a plastic bottle containing a fish with an expiration date suggests its transformation into a museum object. These metaphors effectively convey messages about wildlife conservation and environmental protection.

The textual elements complement and expand the visual messages, providing moral and educational content about wildlife conservation. For example, the text accompanying the image of a rhino horn discusses the ethical implications of killing rhinos for their horns. Similarly, the text about the plastic bottle and fish highlights the issue of overuse of plastic bottles and its impact on marine life. The interaction between text and images in these posters creates a compelling narrative that enhances the audience's understanding and engagement with the conservation message.

The analysis revealed that the interaction between text and images follows Nodelman's categories of convergence and development. Convergent interactions include instances where images and text confirm or complement each other, providing a cohesive message. Developmental interactions involve images or text expanding the information provided by the other, enriching the overall message. The findings indicate that effective use of visual and textual elements in WWF posters can significantly enhance the communication of complex conservation messages, making them more accessible and impactful for the audience.

By analysing these 10 WWF posters, the study highlights the importance of creative and strategic use of images and text in educational materials. The results offer valuable insights for poster designers and educators in developing impactful visual communication strategies for environmental awareness campaigns.

Conclusion: Visual communication is never entirely visual; even without accompanying text, audiences interpret images with

images, as part of the WWF's mission to protect the natural world and wildlife globally, have been collected directly from the official website and related sites.

The main **research question** is: how does the text in WWF wildlife posters influence the content of the visual part?

Theoretical Framework & Method: The visual and textual elements in posters help create a memorable impact on the audience. The images in the posters contain specific codes that require decoding; therefore, the encoding of poster images should be minimised so that the general audience can easily interpret the message (Maieri & Khazaei, 2024:16). The purpose of the images is not just to create a unique and memorable feeling but also to encourage the audience to take specific actions or feel a particular way about the message conveyed. The primary issue is the impact on people's attitudes, knowledge, and behavior.

The visual language of posters follows a systematic structure, similar to written language, with its own syntax and rules. This visual language consists of four main elements: the source or artist, the content or message, the medium, and the receiver or audience. Images can draw viewers' attention to features of an object they hadn't noticed before and often reflect broader beliefs and assumptions about the objects depicted (Novitz, 1997:112-148).

David Novitz, in his book on images and their use in communication, categorizes effective use of images into six groups:

1. Naturalistic images and schemas: Images are often based on schemas and reflect specific beliefs and assumptions about the depicted objects (Gombrich, 1968:77).
2. Attention to neglected aspects: Images can highlight overlooked features of an object (Novitz, 1997:112-148).
3. Perceptual revolutions: Images can change viewers' ways of seeing or interpreting an object.

4. Visual metaphors: Images convey complex ideas through indirect representation.

5. Representation and arousal: Images can evoke specific emotional responses in viewers.

6. Expression: Visual artworks often express particular emotions and states.

Novitz emphasizes that part of the meaning is always conveyed through words. Texts are tools for altering or explaining the meaning of images to the audience. Words guide viewers to specific interpretations of images, reducing personal misinterpretations. The relationship between text and image can be complementary or supplementary, enhancing the communication of the message.

In this research, the functionality of images in WWF educational posters is first determined based on the characteristics of each research sample. Then, the role of text in conveying meaning and the relationship between text and images based on proposed theoretical frameworks are analyzed. This study aims to provide insights for poster designers on the effective use of images and text in educational posters.

Perry Nodelman, a theorist in children's book illustration, believes that the effectiveness of the relationship between images and text is achieved when both elements either complement or align with each other; otherwise, the connection is ineffective. Nodelman has developed a robust framework for closely examining the interaction between images and text in children's books. His framework can be applied to posters as well, suggesting that children transition from passive observers to active participants in the story (Pirooz et al., 2016:7). Nodelman categorizes the interaction into two main types: convergence and development.

1. Convergence: Images and text move in the same direction, either confirming or complementing each other. This type includes:

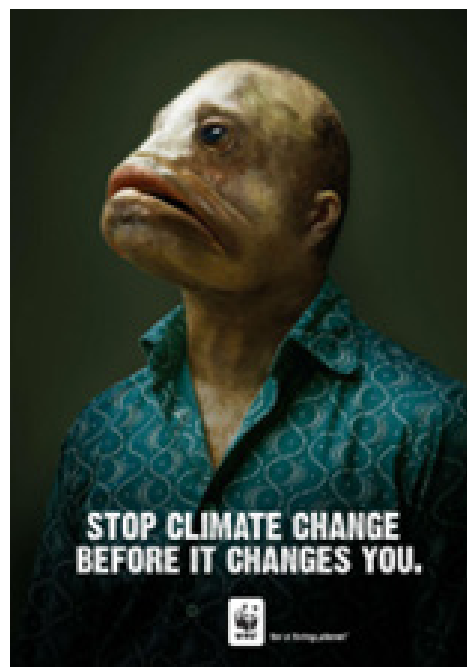
The Impact of Typography on the Conveyance of Visual Content in Educational Posters (Case Study: Wildlife Posters of the World Wildlife Fund)

Abstract:

Detailed Abstract

Introduction: The combination of images and text in visual communication can enhance and complete the message, attract audience attention, increase learning and memory retention, create an emotional connection, and add variety to the presentation of information. This combination can significantly increase the impact of the message and provide a richer, more dynamic experience for the audience. Images and text each have unique capabilities in conveying meaning, which cannot be reduced to one another. This feature has been particularly emphasized in educational posters. The creative approaches of designers in juxtaposing images and text can create new conceptual spaces that go beyond the meaning of each visual or textual part independently.

One prominent example of educational posters with a broad audience and the goal of raising awareness are the educational posters of the World Wildlife Fund (WWF). This organization aims to make its audience aware that the planet's problems are becoming increasingly complex and critical. The effective design and presentation of these posters can play a crucial role in raising environmental awareness. Using a creative combination of images and text, these posters strive to convey complex environmental messages in a simple and understandable way. This study **aims** to explain how text and images interact in WWF wildlife posters based on the analysis of 10 **case studies**. This research analyses the key aspects of images and text in the educational posters of the World Wildlife Fund (WWF). The poster



■ Bahareh Moayeri

Ph.D Student of Islamic Arts, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
B.Moayeri@modares.ac.ir

■ Samira Royan

Assistant Professor in Department of Painting, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Corresponding Author.
s.royan@modares.ac.ir

Date Received: 2024-07-12

Date Accepted: 2025-01-07

1- DOI: 10.22051/pgr.2025.47723.1274

Dowlat, which is now kept in the treasury of The Astan Quds Razavi Museum, is equal to the document, and if the accurate age measurement of the icon of Takyeh Dowlat shows that it is older than the Naseri period, then this icon belongs to the booklet document and this is the icon of the treasures of the previous monarchs. However, if accurate age measurement determines its age around the Naseri period, then this replica icon is equal to the original icon of treasures of the previous monarchs and was created in the Naseri period, and the icon of the treasures of the previous monarchs has not been found yet. Since the reports of the newspaper *Vaqaye-e Ettefaqiyeh* were recorded in issues 305 and 317 with a gap of about four months, they may have talked about two different icons of Imam Ali (AS) created by Sani al-Mulk. Especially because the first report talks about the order, but there is no mention of the order in the second report. The report of 317 of the newspaper *Vaqaye-e Ettefaqiyeh* also implicitly refers to the unrivaled skill of Sani al-Mulk in the European style of realism and naturalism. From this issue, it can be understood that the work that was modeled for the duplication has a realistic style and Sani al-Mulk has completed this duplicating with complete skill. Therefore, if we consider the fact that the icon of the treasures of the previous monarchs was the model of Sani al-Mulk in creating this particular icon, and referring to report 317, it should be said that if the icon of the treasury of Astan Quds Razavi Museum is not the icon of the treasures of the previous monarchs, then it is the Sani al-Mulk's admired icon. At this point, the author only raises the issue of attributing the icon of the treasury of Astan Quds Razavi Museum to Sani al-Mulk and defers the definitive result to the announcement of the result of the exact age of this icon. In summary, it should be said that there is a single type of icon in three works in the Naseri treasury, one of which is the icon of Sani al-Mulk, one of which was obtained from the treasures of the previous Iranian monarchs (the second

candidate) and the other one was purchased from a foreign country (the first candidate, that is in The Treasury of National Jewels). This means that both candidates were created from a single pretext in two different time periods (previous monarchs and Naseri period). Unfortunately, at present, there is no accurate information about what pretext these icons were created based on, in which museum and which country they were available, and by whom they came to Iran. But because there were similar icons from the Safavid period in Iran, it is clear that there was a pretext for these icons from the Safavid period in Iran. It is believed that these icons were created from the original icon that was created during the lifetime of Imam Ali (AS) from his blessed face by a Christian painter.

Keywords: Icon of Hazrat Ali (AS), Royal Jewelry, Shamayel-Khaneh, Naser al-Din Shah, Sani al-Mulk, Treasures of the Previous Monarchs

which icon was its reference and which country was the origin of it, and how was the reference icon from which Sani al-Mulk has painted the medallion under the command of Naser al-Din Shah. In this way, the research is based on the hypothesis that the icon of the treasures of the previous monarchs has been documented in the Royal Jewelry Document Booklet of the Naseri period, and the most important goal then has been to find the icon of the treasures of the previous monarchs. The booklet in question contained the documents of the icons in the treasury and the court of Naser al-Din Shah, and it is currently kept at Documentation Center of the Malek National Library and Museum Institution under registration number 6164. In this booklet, there are documents of five icon of Hazrat Ali (AS), which were introduced and identified in the article "The Lost Shamayel-Khaneh". In this way, these five icons of Hazrat Ali (AS) have been considered as the statistical population of the current research, and an attempt has been made to find out the icons of treasures of the previous monarchs among the icons of the statistical population by using qualitative (inductive) research method and by using the tools of description, evaluation, analysis, comparison and matching. The first icon of the booklet is a medallion, which was painted by Sani al-Mulk, and there is no information about its current fate. The second icon is a photograph of the blessed face of Hazrat Ali (AS) under the stone mirror and is now kept in The Treasury of National Jewels. The third icon is the work of Agha Hassan, the nephew of Agha Yaqoub, and the fourth icon is the work of Ismail Jalayer, and both are now kept in the treasury of the Golestan Palace. The fifth icon in the booklet is an oil painting of the image of Hazrat Ali (AS) on canvas that its creator and location are unknown. The information that we have found through the texts of other Qajar reports about the icon of the treasures of the previous monarchs is that Sani al-Mulk had copied an icon from it on a medallion under the command of Naser al-Din Shah. In the way of discovering

how the icon of the treasures of the previous monarchs was, the first step is the order that Sani al-Mulk was painted from it, because this icon had a direct reference to the icon of the treasures of the previous monarchs. According to the comparative studies carried out in this research, it seems that the first icon document in the Royal Jewelry Document booklet is related to the order icon drawn by Sani al-Mulk, and therefore, the icon of the treasures of the previous monarchs must be similar to it. It should be noted that out of these five icons, three icons do not have the factors of being the candidate of treasures of the previous monarchs; because the first icon was drawn by Sani al-Molk from the icon of the treasures of the previous monarchs, and the fourth icon was the work of Ismail Jalayer, so they were not from the previous monarchs. The third icon also did not exist in the Shamayel-Khaneh before and was added by Agha Hassan, the nephew of Agha Yaqub, and therefore, it was not from the treasures of the previous monarchs. Therefore, the remaining two icons were identified as candidates for the treasury of the previous monarchs and were investigated. Not only the two candidates are very similar, but they both also resemble the icon of the medallion. Therefore, the task was clear about the shape, form, and general content of the icon of the treasures of the previous monarchs, and the discussion was about the details. Investigations showed that the first candidate was bought by Naser al-Din Shah in 1282 A.H. and therefore it did not come from the treasures of the previous monarchs, and therefore the second candidate came from the treasures of the previous monarchs. It seems that the icon belonged to the time period before the Naseri period to the Safavid period; Therefore, the characteristics of the icon were extracted from the text of the document and compared with the important oil paint icon in the Qajar period that was installed in the Takyeh Dowlat, and the results of the study showed that the characteristics of the icon of the Takyeh

Research Article

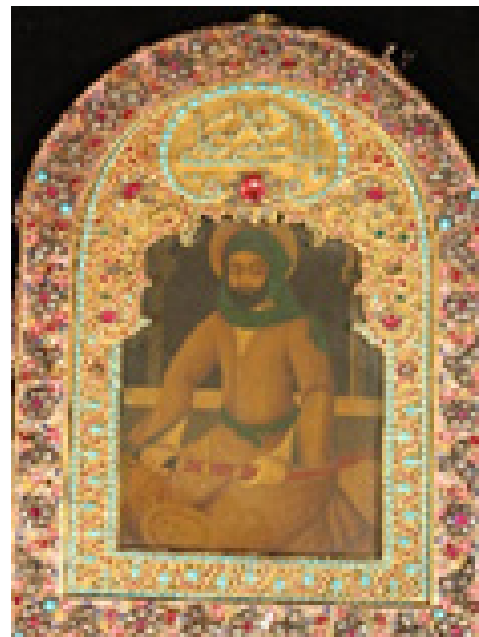


<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

The Icon of Imam Ali (AS) in the Treasures of the Previous Monarchs

Abstract:

In the case of the treasury of Naser al-Din Shah Qajar, firsthand sources are its documents and goods, newspapers of the memories of Naser al-Din Shah and his courtiers, travelogues, government newspapers, and books such as *Rawzat aṣ-ṣafā-e Naseri*, *Nasikh al-tawarikh of Qajar Sultans*, *Mir'āt al-buldān*, *Montazam-e Naseri*, etc., which were created during that period. The important point is that some firsthand sources include the writings of people whom were close to the happening that they are writing about. It is possible that, for various reasons, some firsthand sources will print an article that is not true; such cases can be seen in many government newspapers, courtiers' memoirs, etc., and especially in many travelogues. Therefore, the firsthand sources can be divided into two categories in terms of credibility, and there is always an original and authentic category and another category that needs to be verified. Among the issues that have always occupied the writer's mind regarding the icons of Hazrat Ali (AS) is the icon in the treasures of the previous monarchs of Naser al-Din Shah. No. 305 of the newspaper *Vaqaye-e Ettela'iyeh* in 1273 A.H. has mentioned an icon of Imam Ali (AS) that has been painted during his reign from his blessed face and has been transferred from the treasures of the previous monarchs to the treasury of the Naseri. Today, there is no information about the treasures of the previous monarchs, and no independent research has been done about it. The main question of the current research is whether such an icon exists. The sub-questions are related to how the icon of the treasures of the previous monarchs was, who the previous monarchs were,



Hajar Salimi Namin

Assistant Professor, Department of Graphic Design, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.
h.salimi@alzahra.ac.ir

Mostafa Goudarzi

Professor, Department of Art, College of Fine Arts, Faculty of Visual Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.
Goudarzi40@gmail.com

Bahman Namvar Motlagh

Associate Professor, Department of French language and literature, Faculty of Literature and Human Sciences, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran.
bnmotlagh@yahoo.com

Date Received: 2023-12-24

Date Accepted: 2024-08-31

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.45976.1232

especially within the city of Amol, contain an extremely great and various collection of motifs which vividly depict and reveal the deepness in the Iranian art and culture during history. The overall survey has shown that complex motifs in the Qoreyshi House in Amol have not been limited as just architectural ornamentations, rather they can be observed, analysed, and verified to be brilliant examples of Mural art which support and enrich the whole Iran arts' narrative.

Importance in Toy Design:

The strategic application of the distinctive motifs coming from the Qoreyshi House in the domain of toy design is significant in the preservation and promotion of the rich tapestry of local art and contributing to a sense of cultural continuity deeply engraved in Iranian traditions. Designers through the creation of simplified re-designs of these motifs encourage an atmosphere of creativity besides enhancing the beauty already embedded in the pieces as a very important medium via which traditional art may be linked with the changing needs of contemporary society.

Advanced technology, such as 3D printers, has made it substantially possible to update these beloved motifs so they may fit carefully into toys possessing a dual capability: educating young minds and being a source of entertainment.

These designs provide all kinds of scenarios that help learners cultivate creativity, social learning, and cultural values, ensuring an engaging educational and entertaining experience.

Transferring Cultural and Artistic Values:

Connection to the Past:

Toy characters based on the Qajar motifs acquaint kids with the historical art and architecture of Iran, linking them to their heritage in a fun way.

Cultural Identity: This helps instill much pride and a greater sense of belonging in the members of this nation, pointing out and stressing the powerful meanings of Iranian history and art.

Artistic Awareness: Simple motifs familiarise children with basic art concepts like symmetry, balance, and composition, raising and enriching their potential appreciation of the world of art. **Creativity and Imagination:** Through playing with historical figures, the child generates new stories, extending this environment while at the same time interacting with cultural and aesthetic values.

Cultural Diversity: The various themes are like a colourful window that opens for children the great wealth and rich diversity existing in the cultural and historical heritage of Iran.

At last, the motifs of the Qoreyshi House, exposed to environmental and climatic conditions and negligence, destroy or are in danger of disappearing. Reviving and integrating them into modern art strengthens local traditions and will provide a rich resource for new generations of artists. This effort not only conserves indigenous art but also promotes genuine Iranian artistic thought, enriching the base for toy development that merges cultural heritage with contemporary education and entertainment.

Keywords: Qajar Art, Mural, Qoreyshi House, Toy Design, Contemporary Art

country through the joyous medium of play. It is important to realise that toys play a vital and essential role within the educational culture of any society, serving as tools for learning and development. In most of the developed countries, today, toy manufacturers coordinate a huge amount of their products with famous movies or video games, thus instilling the related culture in the kids' lives and shaping their lifestyle. It seems that the toys available in Iran lack the religious, national, historical and cultural requirements.

Moreover, the less attention that has been given to the proper design and production of toys within the country has contributed much to widening the cultural gap and the prevalence of Western toys in the marketplace. This situation really needs much more emphasis on the preservation of cultural heritage and studying/teaching historical-artistic concepts to children through toys reflecting our own traditions and values.

Related Research Questions:

1-What is the meaning of the mural motifs of the Qoreyshi House in Amol in toy design?

2-How can the development of toy characters inspired by the complex and rich artistic traditions of the Qajar period be used to instill cultural and artistic values in preschool children?

Research Methodology:

This study is an applied-developmental one in nature, and its method is descriptive-analytical. Its data gathering has been accomplished through library research and field studies, whereby important tools used are observation and photography, alongside Adobe Illustrator in vectoring and simplifying the motifs, and CorelDRAW in developing 3D designs. This study centers around the mural motifs of the Qoreyshi House in Amol with a sampling method that has been non-random (selective), with four primary motifs selected to be further

broken down into twelve sub-motifs for analysis.

These motifs are carefully drawn from such classifications as: human figures, animal representations, plant life, hunting scenes, and symbolic elements carrying deeper meanings. One such motif is taken from each of these well-defined categories to serve the needs of toy design. The selected characters are further meant to be versatile to carry more extensive applications and usability on other categories apart from toys too.

The toys are designed for children aged 6–10 years and can be played with by 2–5 players. They are made using 3D printing technology (FDM plastic) and coloured with acrylic paints.

In the process of designing the toys, various important aspects have been put into consideration: the most vital elements were creativity, aesthetic beauty, and strong alignment with the rich cultural heritage of Iran. The main goal of the design of these toys is the active promotion and preservation of local art forms, ensuring that there is a strong cultural and artistic representative voice that not only echoes deep within the local community but also reverberates across to an international audience. Moreover, in order to enhance game play and offer the possibility of group participation, a detailed set of cards with semantic references to the chosen motifs were carefully devised, making concept learning far more effective for the individual.

Results:

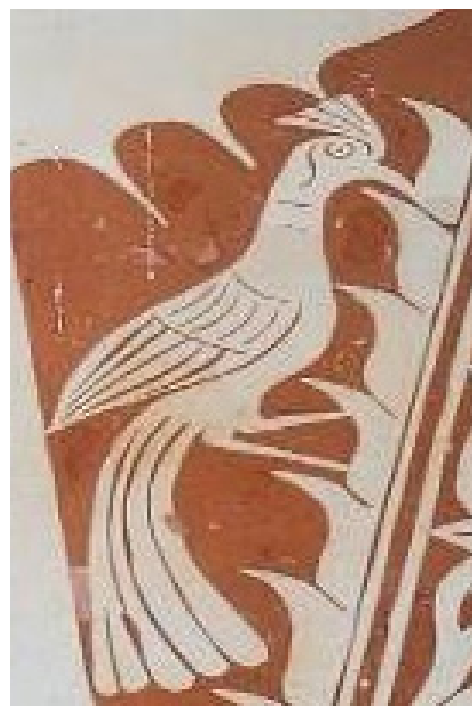
The decorative motifs in the Iranian art's domain, especially from the significant and historically momentous Qajar period, are essential carriers of meaning and artistic and cultural connotation. These motifs frequently go far beyond their apparent forms and superficial appearances, showing profound meanings and layers of representation and interpretation. The old traditional Qajar houses in Mazandaran,

Designing and Making Children's Toys Inspired by Qoreyshi House's Murals in Amol City with a Semantic Analysis Approach

Abstract:

Architecture, with all its elaborate and sometimes intricate ornaments, has always been a mirror of the specific culture and artistic expressions of any region or historical period. The study of the motifs of the decorations in architectural structures holds a crucial place in representing and identifying the cultural and artistic identity of Iran. The Qajar period, specifically, has been well noted for changing the realms of art and architecture. Considerable transformation took place at that time, which one may be able to reflect upon with much clarity when considering residential buildings' ornamentations—like the historical houses, which still stand alive as timeless testimony to the great periods of the development of this art. The Qoreyshi House, located in the city of Amol, is well-known for its excellent and diverse mural motifs, representing the richness of artistic variety. The peculiar feature of the house makes it one of the most outstanding examples of Qajar art and certainly of high cultural and historical significance.

This research carries out a comprehensive analysis of some motifs that can be detected in the elegant murals of the Qoreyshi House in the city of Amol. The aim is to generate and propose feasible strategies that can be utilised for the creative use of these special motifs within the design process of toy characters. These toys, besides their striking visual appearance and aesthetic charm, carry the important goal of transferring and preserving Iran's rich cultural heritage for future generations to understand and appreciate. In this way, they help children form a meaningful connection with the artistic and cultural values that define the



Samareh Rezaei

Ph.D Student in Comparative and Analytical History of Islamic Art, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran.
samareh.rezaei@gmail.com

Atiyeh Youzbashi

Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran, Corresponding Author.
atiyehyouzbashi@yahoo.com

Date Received: 2024-05-28

Date Accepted: 2024-12-08

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47329.1267

within the visual sign system (as an image). The connection between the letter «i» (the reading signifier) and the starry horn (the visual signifier) is predicated on similarity. Based on this similarity, in spelling «unicorn,» the starry horn serves as a substitute for the letter «i.» Such substitution illustrates an application of metaphorical language.

Additionally, there exists another connection between «unicorn» (the reading signifier) and a unicorn adorned with a starry horn (the visual signifier). The unicorn—particularly when embellished with sparkling stars—symbolises the rainbow community, representing LGBTQ+ individuals. The association between this visual representation of a unicorn and homosexuality gains significance within the metaphorical framework of language. Thus, comprehending and interpreting these interchangeable signs utilised in this typography requires an interactive chain of metaphors (illustrated horizontally in Diagram 1) and metonymies (illustrated vertically in Diagram 1).

A pictogram represents a convergence of verbal (reading) and non-verbal (visual) languages. This research indicates that both syntagmatic (combination) and paradigmatic (selection) axes are essential in shaping pictographic games found in children's book titles, facilitating a simultaneous manifestation of metaphorical and metonymic meanings across verbal and visual dimensions. Metonymies can be actualised through two mechanisms: positional contiguity and semantic proximity. Jakobson describes syntagmatic relationships within language chains and discourse as «positional contiguity,» while he refers to syntagmatic relationships in reality as «semantic proximity.» When a letter from a title is removed, and a pictographic image assumes the reading function of that absent letter, this substitution is based on positional contiguity and occurs within the metonymic dimension of language. Conversely, there exists a resemblance between the absent

letter and the pictographic image that emerges within the paradigmatic axis and reflects the metaphorical dimension of language. Consequently, replacing a visual pictogram for one of the letters in a title primarily relies on the metonymic dimension rather than on its metaphorical aspect. The virtual and metaphorical poles within these pictograms not only coexist but also intertwine. Even if Jakobson's theory—asserting that one aspect predominates in literary works and visual arts—is valid, it posits that the metonymic dimension precedes its metaphorical counterpart. In essence, for the prominence of the metaphorical pole within the paradigmatic axis to be established, it is essential for the realisation of the metonymic pole within the syntagmatic axis; however, this prominence can sometimes lead to diminished visibility or obscurity of the metonymic pole beneath typographies grounded in pictograms.

Keywords: Children's book, Typography, Pictogram, Metaphonymy, Metaphoric and Metonymic poles, Jakobson

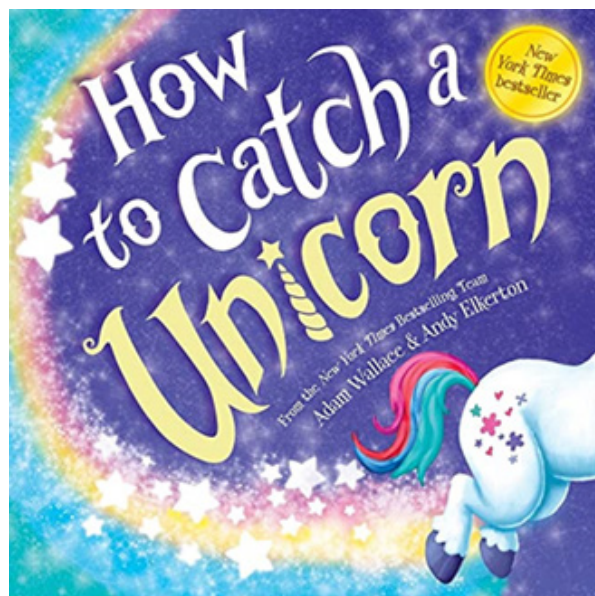


Fig 1. Cover design of *How to Catch a Unicorn* by Wallace, A. (2019)

part-to-whole connection. This metonymy emerges from positional contiguity, which refers to proximity in morphological structure.

Conversely, there exists a part-to-whole relationship between the horn and the unicorn as well. This relationship also relies on the syntagmatic axis; using a unicorn's horn in place of the unicorn

itself constitutes yet another instance of metonymy with a part-to-whole relation. This particular metonymy arises from semantic proximity, reflecting real-world associations.

In light of the typography presented in this book title, the first instance of metonymy occurs within the reading sign system (as a word), while the second instance manifests

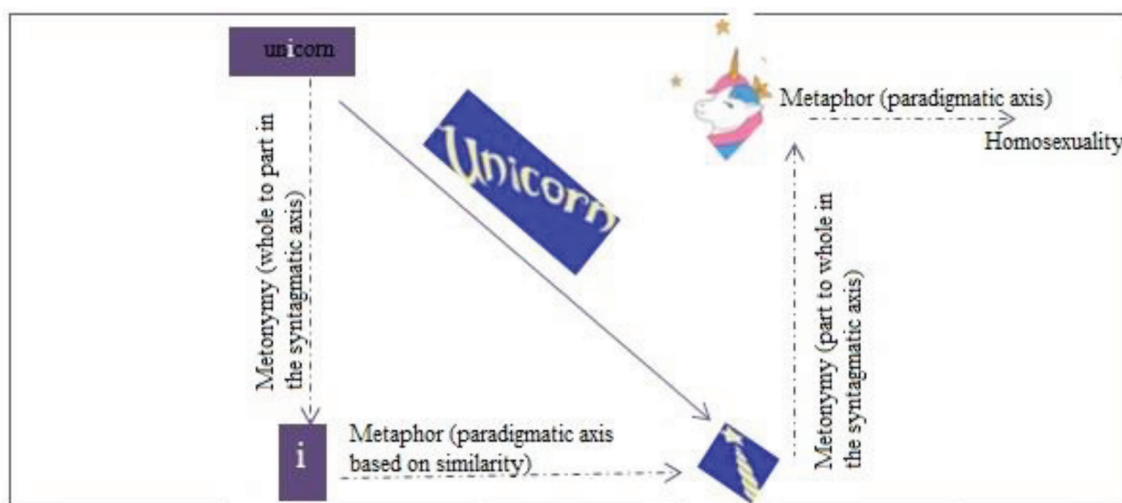


Diagram 1. Metaphor and metonymy in the lettering of the title *How to Catch a Unicorn*

axis and substitution fulfill in pictographic titles in children's literature? 2) How do the virtual and metaphorical dimensions of language interact within the framework of pictographic titles?

Methodology

In this analytical-descriptive research, data were gathered using library-based methods. The focus is on pictographic books that feature pictographic titles, specifically targeting children in age groups "A" and "B." The statistical sample comprises thirty-one titles of pictographic books characterised by Persian typography (including both original works and translations), along with twelve titles from books that utilise English typography. This statistical population is confined to publications released between early 2013 and late 2023, with a purposive non-probabilistic sampling approach employed.

Discussion and Results

The syntagmatic relationship fundamentally refers to the connection between units that combine to create a higher-level unit (Safavi, 2004: 27-28). For instance, the combination of three phonemes—"p," "e," and "n"—results in forming the word "pen." This illustrates that three linguistic units (phonemes) synthesize into one linguistic unit at a higher level (the word). Jakobson (1963) characterises syntagmatic relationships within language chains and discourse as "positional contiguity," while he describes syntagmatic relationships in reality as "semantic proximity" (Metz, 2016: 102). Consequently, linguistic elements such as phonemes "p," "e," and "n" exemplify positional contiguity, whereas a horn associated with an animal's head represents semantic proximity.

The substitution relationship denotes the ability to replace linguistic units. For example, in the sentence "Michael ate an apple," one could substitute "Jozeph" for "Michael" as the subject or replace "apple" with "Orange." Firstly, both "Michael" and

"Jozeph" exist at an equivalent linguistic level as words; thus, substituting them does not elevate to a higher level like a sentence. Secondly, these linguistic units possess potential substitutability; unlike "Michael" and "apple," which can coexist within a single sentence contextually, "Michael" and "Jozeph" cannot appear together in any given sentence. Therefore, it can be concluded that while "parole" serves as the context for syntagmatic axes, "langue" provides context for paradigmatic axes.

In Wallace's (2019) typography for *How to Catch a Unicorn*, rather than employing the base form of the letter "i," a unicorn's horn is utilised; additionally, instead of placing a dot over "i," a star symbol is incorporated (see Fig 1). The linguistic structure inherent in this book title (the syntagmatic arrangement of letters) converts this combination of horn and star—visual signifiers—into reading signifiers. This indicates that letters positioned along the syntagmatic axis alongside visual signifiers represent them as the letter "i." Jakobson posits that each linguistic sign can manifest only one dominant aspect: it may either be metaphorical (anchored in paradigmatic axes) or metonymic (anchored in syntagmatic axes); however, theorists such as Genette, Ullmann, and Goossens contend there exists no contradiction between these two aspects but rather advocate for their coexistence and intermingling. This analysis confirms Genette's and Ullmann's perspectives by demonstrating that within this typography, the representation of the book's title is concurrently influenced by both syntagmatic relationships (metonymic pole) and paradigmatic relationships (metaphorical pole).

The relationship between the term «unicorn» and the letter «i» exemplifies a part-to-whole relationship, as «i» constitutes a component of the reading signifier (the spelling) of «unicorn.» Consequently, this relationship is grounded in the syntagmatic axis, whereby substituting «unicorn» for «i» represents a form of metonymy characterised by a

Metaphtonymy in the Pictographic Titles of Children's Books Based on Jakobson's Theory of Metonymic and Metaphoric Poles

Abstract:

The concrete language of images is more easily understood by children than the abstract language of text. As a result, graphic designers of children's books incorporate pictograms into title typography in addition to the cover image to enhance visual communication. Pictograms are simple visual signs that lack detailed features. The high frequency of visual metonymies and metaphors in pictographic games within books is the basis for selecting this topic for research. Roman Jakobson, a distinguished Russian linguist, and literary theorist, emphasises the connection between two metonymic poles associated with the syntagmatic axis and a metaphoric pole linked to the paradigmatic axis, suggesting that only one can prevail in both verbal and non-verbal arts, such as painting and cinema. In contrast, scholars like Genette, Ullmann, Eco, Metz, Goossens, and other post-Jakobson structuralists focus on metaphtonymy, which refers to the coexistence of metonymy and metaphor. This research aims not only to demonstrate the feasibility of coexistence but also to establish the necessity of blending these two poles within pictographic games. This analytical-descriptive study seeks to investigate how metaphtonymy relates to the graphics of children's book titles. The case studies featured in this paper include pictograms from the covers of seven titles aimed at age groups "A" and "B." The results indicate that metonymy serves as an invisible foundation for the metaphors present in these pictographic title games.

Research Questions

This study investigates two central questions: 1) What roles do the syntagmatic



Amir Hossein Zanjanbar

MA of Children's and Young Adults' Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran.
mosafer_e_barfi@yahoo.com

Date Received: 2024-07-29

Date Accepted: 2024-12-07

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47878.1278

the ideal and sacred model of Iranian understanding of the regular repetition of actions, essential for life's continuity and survival, manifested in the king's justice, aimed at creating social order in the utopia, and was a binding sacred law impacting all affairs.

The research employs a descriptive-analytical and historical method, with data collection through documentary and library sources. The study analyses the role of the lotus motif in the reliefs of Ardashir II's coronation, Shapur I's victory, and the maps of Darabgerd and Ardashir Khoreh cities. The sample selection is purposeful, and data analysis is qualitative. Based on documents and library resources, the concept of justice is elucidated according to Iranshahri thought. Subsequently, in relation to the conceptual structure arising from the understanding of justice, the appearance of the lotus motif in the studied examples (aesthetic forms of reliefs and social forms of Sassanian cities) is analysed.

The research concludes that in the Sassanian era, the lotus motif, as a symbol of Asha, was a fundamental model in aesthetic and social forms. Its realisation was linked to justice for acquiring divine favour. This is significant because in the context of Iranshahri political thought, justice, in acting on the Asha, was obligatory, and the crystallization of the lotus motif was considered a social and aesthetic law. The Iranshahri political thought system proposed essence as a model of sacred cosmic order and comprehensive law. Every action and behaviour were understood within the essence framework, defining individual duties by justice, and the just king was deemed worthy of divine favor. This understanding simultaneously influenced the formation of aesthetic and social forms in Iranshahri. Since, the lotus, conceptually and formally is closest to Asha, this motif was chosen as the primary aesthetic model, and the city map pattern as the most important social model. Thus, shaping artistic and social forms based on the lotus motif as Asha's symbol was just and binding, also declaring the just king's

worthiness for divine grace.

Keywords: Lotus, Sasanian city, Iranshahri political thought, Aesthetics

cosmic, natural, and eternal rules and limits that humans were compelled to accept and follow. Consequently, virtue and goodness were defined by greater conformity to this eternal honor. This concept shaped the perception of life and the universe, creating a systematised whole.

Asha is also seen as a symbol of nature, the order of social and religious life, and at the highest level, the sacred cosmic order, influencing the life and orderly levels of natural beings and all aspects of existence. This sacred order, being the measure and rule for all that exists and is true, fundamentally embodies truth and righteousness, encompassing all beings. As a result, the concept of essence, which links the basis of existence at both the macro and micro levels, is understood through this sacred order. Accordingly, understanding the concept of good and evil, emerging from the sacred cosmic struggle, is also based on essence and gains meaning in relation to it. By accepting the world as a battleground for good and evil forces, where humans must choose and participate in this cosmic struggle, we approach another level of understanding the essence of human and cosmos.

This thought was founded on the understanding of law as the sacred order of existence, further strengthened by emphasizing justice. In this thought, law is considered divine, and justice signifies its implementation. Justice, as the core characteristic, determines the scope of each individual's mentality, speech, and behaviour by making actions obligatory, thus shaping the social system. Beyond this, justice, through various transformations and expansions, imparts meaning to the conceptual structure with an essence-derived understanding, rendering it valuable. Consequently, this structure also defines the methodology and criteria for valuation in Iranshahri thought. Hence, the aesthetic values and Iranian ethics can be seen as derived from the Iranian comprehension of essence and commitment to justice as the primary model of individual

action. In this system, artistic forms should epitomize justice and result from just human behaviour. Such coherence, particularly in the early Sassanian era, highlights similar aspects in various social and artistic structures.

The city plan of Ardashir Khereh, established by Ardashir I, founder of the Sassanid dynasty, exemplifies a lotus motif in social life. Similarly, the lotus motif appears prominently in Sassanian decorations and significant reliefs, such as the coronation of Ardashir II and the victory of Shapur I, as an aesthetic form. This special similarity underscores the importance and necessity of this research, visible in the aesthetic and social forms of this period. Hence, the study raises the question: what is the relationship between the appearance of the lotus motif in the social and aesthetic forms of the Sassanian era and the Iranshahri conceptual system?

In ancient Iran, mythology and religion portrayed the dualistic perception of existence based on the forces of truth and falsehood, shaping political order as a reflection of cosmic order and the overarching conflict between the good and the evil. The necessity of the king's justice within the concept of utopia positioned the Iranian king as a symbol of sacred, political, and ethical aspects of Iranshahri thought. Given the expectation to establish order and combat demonic forces in Iranshahr, the ideal king was the principal agent of the political system, transforming thought into action and ideals into reality through his justice. Since justice, as the king's primary duty, means the implementation of divine law Asha, the religious role of the king was intrinsic to Iranshahri thought and inseparable from his position. In other words, the king's status was equivalent to the shadow of God on earth. The actions of the ideal king were understood as a repetition of divine acts in creating and organising the cosmos. With the king's presence, Asha permeated society, establishing social order such that Iranshahr, embodying utopian qualities, would align with Asha. Hence,

Research Article


<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

The Lotus Motif and Sasanian Circular City Maps in Relation to the Iranshahri Concepts

Abstract:

One of the most significant characteristics of the civilization-building efforts of Iranians throughout history has been their endeavor to consolidate a comprehensive and universal thought. This ideology integrates all dimensions of individual and societal life, including politics, religion, ethics, and art, responding to the comprehensive needs necessary for the establishment of Iranian civilization. Iranshahri political thought, by shaping the Iranian epistemological framework and addressing various social and individual necessities, is regarded as a pivotal component in the formation of Iranian identity, particularly during critical historical periods like the Sassanian era.

Key concepts such as the struggle between good and evil, the divine cosmic order, the sacred nature of power, the integration of politics with religion, justice, essence, the tripartite social classification, and the theory of utopia are fundamental to Iranshahri political thought. This conceptual system, articulated by Javad Tabatabaei based on the ancient Iranian political system, posits that Iranshahri political thought matured from the pre-Zoroastrian era to the Zoroastrian era and found practical application during the Achaemenid and especially the Sassanid periods.

In essence, Asha can be equated with truth and righteousness, sanctity, divine law and ritual, and purity. Asha, known as Rate in the Vedas, in the Avesta as Asha, and in ancient Persian inscriptions as Arte, was a specific Indo-Iranian concept understood as the sustaining force of the world order and the eternal honor of nature. Asha represents the sacred cosmic order, perceived as a divine law. In ancient concepts, law encompassed



Meysam Roshani

Ph.D Student of Art Studies, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran, Corresponding Author.

meysamroshani@modares.ac.ir

Ali Asghar Fahimifar

Associate Professor, Department of Art Studies, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

fahimifar@modares.ac.ir

Date Received: 2024-11-10

Date Accepted: 2024-12-24

1- DOI: 10.22051/pgar.2024.48877.1300

a narrative and facilitating audience engagement with this medium fosters a triadic interaction among the curator (who is responsible for creating meaning), the designer (who produces the work), and the audience (the museum visitors).

This tool can be utilised by considering the characteristics of the museum, adhering to its usage prerequisites, and paying attention to the results it provides to the audience as an interpretive instrument. It conveys the museum's concepts in alignment with its mission while also taking into account the audience's understanding. By gaining a deeper insight into the audience's personal and social backgrounds, it becomes possible to select the most suitable interpretive tool effectively. Furthermore, these tools, as well as narrative and facilitation methods, should be proportionate to the collection in which they are employed.

This productivity can be presented to audiences in a simple and engaging format in specialised institutions such as archaeology museums, science museums, and industrial museums. The goal is to enhance their understanding and learning of the specialised concepts these museums address. Additionally, museums focused on storytelling, which showcase items such as gaming tools and management artifacts accompanied by specific narratives of intangible culture, can utilise this interpretive tool to convey meaningful messages. This approach aims to create a lasting and enjoyable experience for visitors.

Keywords: Museum, Interpretation Tool, Manga, Comics

are both developmental and applied. This study has identified the role of comics and manga in enhancing the visitor experience by thoroughly analysing content obtained from library data and documents related to visitor interactions. Additionally, to address the primary research question, a semi-structured interview was conducted with 15 museum and audience specialists, all of whom have experience in organising museum exhibitions, to identify suitable content for this medium. The specialists' responses were analysed, leading to the identification and categorisation of appropriate content.

Research Results

Comic books and manga serve as powerful mediums for conveying concepts in educational topics. Researchers have identified several inherent features of these media, including: making information accessible through visual metaphors; stimulating curiosity for continuous learning; fostering a sense of enjoyment and interaction in the learning process; enhancing reader comprehension; and promoting critical thinking. Additionally, they provide a foundation based on accurate and reliable information, making the experience of reading a visual story more enjoyable than that of a text version. The active participation of the audience in connecting the panels strengthens the bond between the audience and the creator, allowing readers to feel a connection with the characters. This engagement enhances the learning experience, creates motivation, and improves visual retention. Furthermore, comic books and manga can convey a substantial amount of information in a short period without overwhelming the reader, allowing them to control the pace of their experience. They encourage direct involvement with the narrative, maintaining attention and concentration, while also offering the freedom to choose how to read. Finally, these formats simplify complex scientific concepts, thereby improving understanding and recall of information. Reason: Improved clarity, vocabulary, and

technical accuracy while maintaining the original meaning.

According to researchers, this medium possesses distinctive features, such as serving as an educational aid that facilitates the understanding of complex concepts and enhances the retention of verbal information. Based on this premise, to utilise this medium as an interpretative tool for conveying museum concepts to the audience, experts in the field, along with previous research, have identified and classified three domains: the characteristics of comics and manga as interpretive tools, the prerequisites for employing comics and manga in a museum context, and the potential outcomes of their use within museums. Furthermore, to elaborate on these features, it is important to consider that when the audience for this medium consists of museum visitors, the key characteristic of manga and comics—namely, the interaction between the reader and the story's characters—allows for a shift in perspective. In this context, the character can be perceived as an object, thereby altering the nature of the relationship between the visitor and the object. The reader's interaction in visualising the world of an object enables the museum to engage the audience with the context surrounding that object. This process encourages the audience's imagination to continue exploring the desired concept or object. Furthermore, this tool effectively connects the narratives within the museum, allowing the audience to uncover these connections through their heightened curiosity.

When this medium is utilised as a tool in the interpretation process, it generates a sense of pleasure for the audience, which encourages them to return to the museum for further experiences. One distinguishing feature of this medium, compared to other forms of media used in museums for interpretation and content delivery, is its adaptability to various conditions within the museum environment. Furthermore, the collaboration among graphic designers, curators, and museum officials in crafting

Understanding the Visual Capacities of Manga and Comic Art as Interpretative Tools

Abstract:

Problem Statement

The precursor to today's museums can be traced back to the curiosity cabinets of the 16th century. These extraordinary collections showcased the wonders of the natural world and inspired eager individuals to explore these fascinating rooms. Since that time, museums have sought to engage this curiosity and enhance the visitor experience by selecting appropriate interpretive methods that convey clear and comprehensible messages to their audiences. In this context, comic strips, mangas, and other illustrated narratives are particularly relevant, as they resonate with children and teenagers of all ages. By combining images and text within a single frame, these stories provide a gateway for audiences to immerse themselves in narrative worlds. However, effectively utilizing this artistic form in relation to the meanings and narratives of museums as an interpretive tool necessitates identifying the key characteristics of this artistic-literary genre, especially emphasizing its potential as an interpretive instrument. Therefore, the present research aims to examine and identify these capabilities to offer guidelines on how to employ this form as an interpretive tool in museums.

Research Questions

The main question of this research is; "What are the Features of Comics and Manga as interpretive tools of museum concepts?"

Research Method

The nature and purpose of this research



Parnian Shekari

MA of Museum Management, Faculty of Research Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran. parnianshekari@yahoo.com

Marzieh Hekmat

Assistant Professor, Department of Museum and Tourism, Faculty of Advanced Studies in Art and Entrepreneurship, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran. Corresponding Author. m.hekmat@au.ac.ir

Date Received: 2024-07-10

Date Accepted: 2024-11-09

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47710.1273

geographical, and cultural characteristics, attention to native architecture and spatial design, and native and regional character development in the illustrations. The selection of these two books was based on several factors from both textual and illustrative perspectives, as well as the illustrators' approaches. These two books are exemplary of a contemporary and multi-layered view of traditional arts in children's illustrated books. Both works draw inspiration from Qajar period art, lithography, and miniature painting to create new illustrations, a trend clearly seen among contemporary illustrators.

Conclusion:

In today's world, the issue of identity and national belonging has become an important subject, leading to new approaches across social, political, cultural, and artistic fields, drawing artists' attention to the representation of their national and native identity. Iranian artists and illustrators have benefited from this trend, especially since the 1940s with the formation of the Saqqākhāneh movement, which gradually influenced children's book illustration. These artists, by incorporating native, national, and religious elements into their illustrations, have showcased their connection to their homeland.

Both *Scheherazade* and *Arous-e Qessegou* are contemporary representations of the fundamental one Thousand and One Nights story, employing specific artistic and narrative elements to retell familiar tales while presenting new perspectives. Both books clearly reflect the traditions of Qajar art and court illustration. In *Scheherazade*, the illustrator draws inspiration from the portraits of Fath Ali Shah and Qajar lithographic elements to create characters and scenes that represent royal power while highlighting the delicacy of *Scheherazade's* character. In *Arous-e Qessegou*, the exaggerated faces and symmetrical compositions emphasise the sense of violence and its endless cycle. In both books, the characters' exaggerated

designs reinforce the implicit meanings and moral messages of the stories.

The use of Iranian architecture in the backgrounds of *Scheherazade* creates a native and abstract space that enhances visual comprehension and communicates a sense of cultural belonging to the audience. These illustrations, while preserving the tradition of Iranian miniature painting, have transformed into a decorative and child-friendly space, reflecting classic Iranian art.

In both books, the authors have made changes to the original narrative, offering new interpretations of characters and themes. In *Scheherazade*, the transformation of the king's character from a tyrant to a figure full of love and affection reflects a form of redemption and victory in the narrative. In *Arous-e Qessegou*, the open-ended conclusion invites the reader to reflect on the fate of the characters and the impact of *Scheherazade's* storytelling.

These two books demonstrate how classic stories can be reinterpreted through contemporary readings, using visual arts and narrative changes to create a platform for new interpretations and reinforce cultural identity. Courtly portraiture, along with native elements and modern spatial designs, has successfully made familiar tales appealing and meaningful to a new generation of readers.

Keywords: Illustration, Illustrated Book, Children's Literature, Ancient Literature, Adaptation, Recreate, One Thousand and One Nights

to examine the structural elements of localisation by Iranian illustrators in the illustrated editions of *The Thousand and One Nights* and to investigate the sources of inspiration behind their work.

This paper is based on the examination of 103 illustrated rewritings, with sampling done purposefully due to the vastness of the sample population and the differences in the visual representations of these stories. Two books were selected that best reflect native and national characteristics in their illustrations.

The first book, *Arous-e Qessegou* (*The Storytelling Bride*) (2016), written by Mohammad Kazem Mozaffari and illustrated by Alireza Goldouziān, presents Shahrazad's stories with a child-friendly language and captivating illustrations. Goldouziān uses simple colours and shapes to depict the imaginary world of *The One Thousand and One Nights* in a modern style. This book, utilising contemporary Iranian illustration art, seeks to engage children with the stories and cultural and social concepts embedded within them.

The second book, *Shahrzad* (2005), written by Farideh Khalatbari and illustrated by Farshid Shafiee, delves into the complex and rich narratives of *The One Thousand and One Nights*. This book employs more precise and intricate illustration styles, combining Iranian and Western techniques to visually present Scheherazade's stories. Designed mainly for teenagers and adults, this book aims to reinforce Iranian cultural identity while preserving the core essence of the original tales.

The criteria for selecting these two books include the use of cultural and national elements, illustration methods that align with Iranian identity, and adherence to traditional styles. These two books were chosen to provide a deeper analysis of how native visual traditions are represented in the illustrated editions of *The One Thousand and One Nights*. The analysis focuses on the details of each book's

illustrations, their connection to national culture, and their impact on young readers.

The main objective of this study is to explore the various types of localisation in the illustrations of these books through the analysis of visual structures and to show how these elements contribute to strengthening national and cultural identity in the illustrated editions of *The One Thousand and One Nights*. The research aims to answer the following questions: What structural elements have Iranian illustrators used to achieve native spaces in their illustrations? And which periods of Iranian art have inspired them, and for what reasons?

The article begins with a review of *The One Thousand and One Nights* and its history in Iran, followed by an introduction to illustrated books and the incorporation of native elements into their illustrations. The analysis of the illustrations in *Arous-e Qessegou* and *Scheherazade* will focus on the sources of inspiration for the artists in creating a native atmosphere. In the conclusion, based on the analysis of the illustrations, the article will discuss the methods of localisation and the sources of inspiration for Iranian illustrators in achieving native spaces.

Methodology:

This research is applied in nature and qualitative in terms of data. The necessary studies were gathered from library and internet sources. The research followed a descriptive-analytical method, utilising observation and checklists. The statistical population of the study includes all illustrated books based on *The One Thousand and One Nights* published in Iran between 1961 and 2021. The study shows that 103 illustrated books based on *The One Thousand and One Nights* were published during this time period. The selected samples were chosen based on different approaches to localisation found in these books. These approaches include the use of motifs and visual elements, historical,

Research Article



<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

Picture Books of One Thousand and One Nights: A Platform for the Dialogue of Visual Traditions: A Case Study of the Picture Books Scheherazade and The Storyteller Bride

Abstract:

Problem Statement:

In recent years, one of the prominent approaches in children's literature has been the return to ancient literature and folk tales from different cultures, reinterpreting them in a way that aligns with the contemporary concerns of children. These efforts have gained particular attention in countries seeking to revive their culture and identity. Along with the introduction of national and religious concepts into children's literature, the illustration of children's books in Iran has also undergone changes. The use of native, national, and religious elements in the illustrations of these books reflects the illustrators' interest in the culture and beliefs of their homeland. Ancient literature, besides familiarising children with their cultural roots, helps them better understand their national identity and connects them to the historical past of their country. Therefore, the presence of native elements in the illustrations of these stories strengthens the recognition of identity through images.

One of the stories that has been widely reinterpreted by children's and young adult writers is The Thousand and One Nights. This book, due to its diverse themes and magical tales, has been re-written many times over the years for young audiences. The Thousand and One Nights is a collection of oral stories from the lands of India, Iran, and the Arab world, compiled into a single narrative. Despite having Iranian roots, the illustrations created for The Thousand and One Nights rarely feature native Iranian art symbols, often depicting Arab and Ottoman symbols instead. This discrepancy prompted the current research



Naghme Khavari Nejad

MA of Illustration, Faculty of Visual Arts, Iran University of Art, Tehran, Iran.
ngh.khnd@gmail.com

Ali Boozari

Assistant Professor, Department of Graphic Design and Illustration. Faculty of Visual Arts, Iran University of Art, Tehran, Iran, Corresponding Author.
a.boozari@art.ac.ir

Date Received: 2024-05-20

Date Accepted: 2025-02-04

1- DOI: 10.22051/pgr.2025.47112.1263

most significant challenges is the high cost of producing interactive content. Designing and developing a complex interactive experience requires significant expertise and financial resources. Ensuring the compatibility of this type of content with various devices and browsers is also a technical challenge. In addition, measuring the effectiveness of scrollytelling and accurately assessing audience feedback remains an active area of research, and it is expected that this research gap will be investigated in future studies.

In conclusion, the “Snow Fall” report, with its innovative approach and setting a new standard in digital journalism through the intelligent use of visual and interactive elements, has provided a rich and personalised experience for the audience. Given the success of “Snow Fall” in engaging and captivating the audience, the future of digital journalism is moving towards interactive and data-driven narratives. By using this approach, journalists can establish deeper connections with their audiences and be responsive to their needs. Additionally, this approach can help increase trust and credibility in media. It is advisable for Iranian journalists to be at the forefront of this transformation by studying, investing in training, utilising new tools, and collaborating with various experts, and to acquire a special position in the field of digital journalism.

Keywords: Scrollytelling, News Storytelling, Visual Elements, News Graphics, New York Times, Snow Fall

professionals, and storytellers seeking to effectively utilise multimedia tools in their storytelling endeavors

Research Method

This research employs a qualitative approach and utilises content analysis to examine the news project known as “Snow Fall.” Through this process, the visual and structural components of the project have been meticulously scrutinised and analysed. Additionally, information required for the research has been gathered by studying relevant books and articles on the subject.

Conclusion

The “Snow Fall” report has set new standards in digital journalism by intelligently utilising visual elements such as colours, typography, and interactive media. Through dynamic interactions enabled by interactive elements and innovative techniques like deep scrolling, the report has elevated the reading experience to a whole new level. The combination of these visual elements with textual narrative has allowed the “Snow Fall” report to convey complex information to audiences in a more engaging and understandable manner, resulting in increased audience engagement and improved comprehension.

The findings of this research indicate that interactive and data-driven narratives, especially scrollytelling, have the potential to revolutionise digital journalism. By employing these methods, journalists can go beyond simply presenting news and create rich, personalised experiences for their audiences. This not only leads to increased audience engagement with news but also helps build trust and enhance the credibility of media. Additionally, by using scrollytelling, journalists can present complex and multifaceted narratives in a way that is both engaging and understandable for general audiences.

According to the findings of this research, the future of digital journalism will move

towards interactive and data-driven narratives, and journalists must prepare themselves for this transformation. Through interactive methods, journalism has the potential to become an engaging and personalised experience where audiences act not only as consumers but also as participants in content production. This allows journalists to establish deeper connections with their audiences and be responsive to their needs. Furthermore, by using data collected from audience interactions with interactive narratives, journalists can gain a better understanding of their audience’s interests and preferences and produce more targeted content. In a world where a vast amount of information is available, capturing the attention of audiences and making a difference in news presentation is of paramount importance. In this regard, interactive narratives, including scrollytelling, by creating rich and engaging experiences, have greatly helped the field of journalism to address the challenges of the information age and better convey its message to the audience amidst the abundance of information.

With the advancement of new technologies, the future of scrollytelling also looks very promising. Technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and artificial intelligence (AI) can significantly enrich the experience of interactive narratives. For example, using virtual reality capabilities, audiences can imagine themselves in the heart of the news and view events in 360 degrees. Additionally, artificial intelligence can help further personalise narratives and create unique experiences for each audience member. Artificial intelligence has a key role in generating textual content, creating virtual characters, and even building virtual worlds for storytelling. This technology can help journalists present complex and data-driven narratives to audiences in a more engaging and optimized manner.

However, the expansion of scrollytelling also comes with challenges. One of the

case study of the “Snow Fall” news project, carefully analysing its visual and structural components. Furthermore, a thorough literature review was conducted to compile a comprehensive understanding of the topic. The findings of this study suggest that scrollytelling is a form of journalistic storytelling that leverages visually engaging elements to create an immersive experience for the reader. The latest related research is presented as follows:

-Sara Bahr in the paper titled ‘Snow Fall at 10: How It Revolutionised Journalism’ (2022), has examined the profound impact of this multimedia project on the world of journalism. She highlights the capabilities and awards earned by the team that implemented the Snow Fall report and provides details about how the team worked. According to the article, the Snow Fall project, through its innovative combination of text, video, interactive graphics, and animated simulations, presented a rich and engaging narrative of a news event and set new standards for multimedia journalism. The remarkable success of Snow Fall in attracting audiences and winning prestigious awards has inspired many journalists and news organisations to use these new methods in news storytelling. This article, as a valuable case study, helps researchers interested in examining the impact of technology on journalism to gain a deeper understanding of the transformations in this field.

- Renée Van Der Nat and colleagues in the article titled “Snow Fall in the Polder: Interactive Multimedia Productions in Dutch Journalism” (2021) examined interactive multimedia journalism in the Netherlands, focusing on digital long-form journalism and interactive documentaries. This research provides an overview of these types of productions created in the Netherlands and proposes an analytical and conceptual framework that encapsulates the core characteristics of this new genre: multimodality and interactivity. The analysis reveals that this form of journalism

is primarily produced by established national newsrooms in the Netherlands. While complex narrative structures like multi-linear and non-linear stories are employed, familiar media forms are still prevalent. Interactive features are mostly utilised to provide additional information to users, and the potential of digital media is showcased in a limited capacity. Despite investments in these productions, they often have a short online lifespan. Interaction plays a crucial role in increasing user engagement and facilitating a deeper storytelling experience within the realm of online journalism.

-Svetlana Simakova In her article titled “Infographics as a Visual Language” (2019), examines and categorises infographics in news agencies based on their interaction and integration with multimedia content. She analyses two official Russian news agency websites, AIF.ru and RIA Novosti, to understand how infographics are used in journalistic content. This research identifies various types of infographics, including standalone interactive infographics, multi-part interactive infographics, and infographics as part of multimedia articles or long-form journalism (such as the Snow Fall report). This classification is effective in understanding how infographics contribute to storytelling and information dissemination in modern media.

-Kobie van Krieken in the paper titled ‘Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring Narrative Techniques in the Snow Fall Report’ (2018), delves into the innovative use of multimedia storytelling techniques in journalism, with a particular focus on the highly acclaimed ‘Snow Fall’ report. She examines the narrative strategies employed in this report to enhance engagement and immerse the reader. By analysing the integration of multimedia components such as video, interactive graphics, and immersive storytelling, the article elucidates how modern journalism can push the boundaries of news narrative and captivate audiences through compelling stories. This exploration serves as a valuable resource for journalists, media

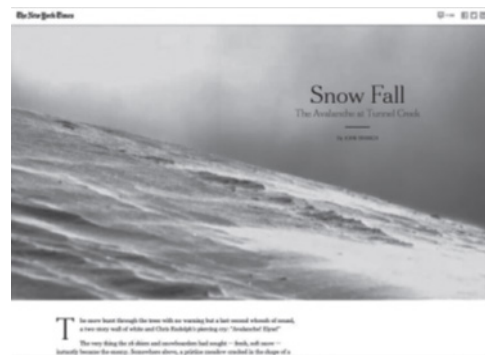
Research Article


<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

Analysis of Interactive Visual Components in News Storytelling: A Case Study of the New York Times' 'Snow Fall' Report

Abstract:

In the digital age, media plays a crucial role in shaping public opinion. With the increasing volume of information and fierce competition among media outlets, capturing audience attention and effectively conveying messages has become a significant challenge for journalists. Interactive storytelling, as a novel approach in journalism, offers an engaging and effective way to communicate complex information by combining visual and interactive elements. This method facilitates better understanding of concepts and makes communication faster, more understandable, and enjoyable by creating rich and interactive experiences for the audience. Despite the importance of interactive storytelling, there have been limited quantitative studies on the effective interactive visual components in this type of storytelling and their impact on Iranian audiences. The "Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek" report, as one of the most successful examples of interactive storytelling, can be a valuable case study for examining this topic. This research aims to identify and analyse innovative techniques of news storytelling and their application to enhance the style of news graphics in Iranian news agencies. In this regard, we seek answers to the following key questions: What is interactive news storytelling? How do interactive visual components function, and what advantages do they offer over traditional methods? What are the limitations and challenges of interactive storytelling, and how can we learn from the successful "Snow Fall" project to improve the quality of this type of storytelling in Iranian media? This research, which adopts a qualitative approach and is based on content analysis, has conducted an in-depth



Mansour Kolahkaj

Associate Professor, Department of Graphics, Faculty of Art, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran, Corresponding Author.
mansor.kolahkaj@gmail.com

Fatameh Ebrahimi

MA of Graphics, Faculty of Art, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.
fatima.ebrahimi@gmail.com

Date Received: 2024-06-11

Date Accepted: 2024-09-08

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47453.1271

It should be noted that the analyses in this article are conducted without knowing the creators' intended meanings and are based solely on the examination of visual data and the authors' reflections. Additionally, the personality types, mentioned in some of these analyses, are used not as symptoms of mental illness or psychological disorders, but as recognised and prevalent personality patterns, to provide a better understanding of interpersonal isolation.

Conclusion

The isolation depicted in each of the study samples of this research corresponds to one of the three types of isolation distinguished by Yalom. Of these six samples, three represent interpersonal isolation; two represent intrapersonal isolation; and one represents existential isolation. Among these, the analysis of cases related to interpersonal isolation is based on personality types, as Yalom considers personality type to be one of the main causes of this kind of isolation.

The findings of this research clarify that direct reference to intra-textual visual data, even without knowing the creator's intent and without external references, can provide a philosophical or psychological analysis of visual works. Such an analysis is definitely not flawless and entirely free from the analyst's preconceptions and biases; however, it can shed light on subtleties that are beyond the reach of extra-textual explorations. Additionally, this paper does not take a clinical approach to the subject of isolation, nor does it treat it as a consequence of illness or disorder. Instead, it considers isolation an inescapable human condition—a state where contemplation of it is, in fact, an approach to the truth of humanity; and the manifestation of isolation in artworks adds depth to this contemplation.

Keywords: Isolation, Contemporary Art, Iran, Irvin Yalom, Psychology, Existentialism

women, can be found abundantly in contemporary paintings. Iranian painters, too, have created works with the theme of isolation during the years 1390 to 1400 (2011 to 2021), in some of which the depicted character is a woman. This article studies six examples of these works which are painted by Rasoul Akbarloo, Parsa Hosseinpour, and Delaram Maroof. All these examples are executed in oil on canvas; they mainly have horizontal frames and centralised compositions; and stylistically, they are close to Expressionist works, as they depict inner states and emotions rather than the external world. Expressionists generally emphasise independent individual experiences and the expression of emotions and excitements. In this regard, some Expressionists use mimetic techniques, while others employ a non-realistic language. For example, early 20th-century German Expressionists largely deviated from mimetic patterns, or later, painters of the Abstract Expressionism movement in America created expressive but entirely abstract works. In contrast, the study samples of this research belong to those Expressionist paintings that use a realistic language.

The main question of this research is how to analyse the depicted isolation in these paintings, based on Irvin Yalom's existential psychology. Irvin Yalom is a renowned American psychiatrist and author, and Existentialism is a philosophical school rooted in the thoughts of philosophers such as Søren Kierkegaard, Martin Heidegger, and Jean-Paul Sartre. Here, existence means a specific way of being —being-in-the-world— that is unique to humans and distinguishes them from other beings. Freedom of choice, responsibility, anxiety, meaninglessness, and the precedence of existence over essence are key concepts of Existentialism. Yalom's method of psychotherapy is influenced by existentialist approaches and is therefore based on a philosophical foundation.

With this approach, he distinguishes three types of isolation: 'interpersonal isolation,'

'intrapersonal isolation,' and 'existential isolation.' Interpersonal isolation is the type that arises due to factors such as geographical isolation or inability to establish relationships; intrapersonal isolation, on the other hand, is the result of internal disintegration and the suppression of one's emotions; and existential isolation, which is more fundamental than the previous two types, refers to the inherent isolation of humans—the kind of isolation that one cannot escape during birth, life, and death. This research, in fact, seeks to answer the question of whether the isolation of women, depicted in the paintings of the 1990s in Iran, can be explained based on this Yalomian interpretation of isolation; and if so, what new understanding this approach—which is both philosophical and psychological—provides of these works.

Research Method

This research employs a descriptive-analytical method, with textual data collected through library research and images gathered through fieldwork. To describe isolation, this study utilises the terminology, and philosophical psychology of Irvin Yalom as well. In analysing the data, it employs Yalom's approach alongside symbology and formal-visual analysis. The reason for choosing Yalom's approach is its interdisciplinary nature. Yalom's existential psychotherapy is deeply connected to European existentialist philosophy and focuses on human existential concepts. Isolation, alongside other concepts such as freedom, death, and the meaning of life, is a central theme in Yalom's psychology. Therefore, Yalom's reflections are suitable guides for this research, which addresses the topic of isolation. Moreover, an interdisciplinary approach to artworks generally enables a transcendental perspective on these works, viewing them not merely as artistic-aesthetic objects, but as phenomena that find meaning in connection with other aspects of life and can reveal human truths; just as this research considers paintings as revealers of the truth of human isolation.

Depiction of Women's Isolation in Iranian Contemporary Paintings; A Philosophical-Psychological Analysis Based on Ervin Yalom's Views

Abstract:

Isolation is a tangible and not very desirable experience for humans—an inevitable experience of loneliness and lack of meaningful relationships. Due to the persistence and intensification of the feeling of isolation throughout human life, scholars in the fields of psychology and social sciences have paid special attention to it, offering similar and sometimes distinct opinions on the matter. These opinions are generally based on three perspectives on isolation: 1. Humans are always alone and cannot overcome this destructive feeling; 2. Humans are entirely capable of overcoming the destructive feeling of isolation; and 3. Being alone or not is related to the issue of self-awareness and self-restraint. In fact, proponents of the first perspective have a philosophical approach to the phenomenon of isolation, considering human isolation as a fundamental and inescapable matter; proponents of the second perspective believe that the feeling of isolation has specific causes which resolving them will resolve the feeling itself—causes such as an unsuitable home or social environment, poor financial situation, or having an idealistic view on human relationships that creates a vast gap between what is desired and what is real; and finally, proponents of the third perspective claim that the lack of self-knowledge and self-acceptance, and consequently, the uncontrollability of emotions and desires, leads to the feeling of isolation. Therefore, isolation is a complex and multifaceted issue that can occupy the minds of researchers in various fields such as psychology, sociology, and philosophy, as well as the minds and hands of artists.

Images of isolated individuals, especially



Kayvan Ansari

Visiting Professor, Department of Iranian Painting, Faculty of Art and Architecture, University of Science and Culture, Tehran, Iran.

kayvan.apc@gmail.com

Nasrin Seyed Razavi

Assistant Professor, Department of Iranian Painting, Faculty of Art and Architecture, University of Science and Culture, Tehran, Iran, Corresponding Author.

razavi@usc.ac.ir

Date Received: 2024-07-18

Date Accepted: 2024-12-23

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47774.1276

and eye movement phenomenon, what initially presented itself in the first plan is assessed relative to the spatial limits of the poster. This meant that, according to perceptual principles, typography, along with its other components, is perceived as a “perceptual unit.” Then, depending on the visual property determined by the designer by establishing features and visual grouping, attention is drawn to that area. The main findings of this research indicate that for the purpose of transferring message, most designers seek a large and complete perceptual grouping that includes smaller perceptual units within it. Also, grouping typographic elements for “visual prioritization” and “creating focusing points” is important. The reason behind this is that in some posters, the designer has intended to rate secondary writing elements by importance; in others, the goal has been to create specific visual conditions for secondary writing elements to emphasize the poster’s title and main writing element. These conditions and visual arrangements are based on principles such as continuity, proximity, connectedness, and similarity, and generate visual attraction, rhythm, continuity, and meaningful orientation. Furthermore, the primary idea behind posters aims to focus on creating a “focusing point,” and the visual message is concentrated in that area. To achieve these goals, one region or area of the poster often gains the most importance. Thus, this part of the poster becomes the main typography area whose visual characteristics were often organized according to principles like common region, common fate, and closure; therefore, its visual results include: visual focus, visual movement, and visual completion aimed at drawing attention to the intended points. It should be noted that besides raising awareness and creation of understanding based on theory and practice, this research also established an attitude and practical pattern to explain the “pre-design,” “during-design,” and “post-design” stages within graphic design by relying on psychology and human organic processes in perception.

Keywords: Persian Typography, Visual Media, Perceptual Grouping Principles, Visual Organization

visual relationships between letters and writing in a communication platform such as a poster from the perspective of “perceptual grouping principles” to achieve and discover the visual and semantic features of Persian typography. These holistic principles and holistic approach (from whole to part perceptual experience) refer to the state of formation of some visual and image characteristics that lead to grouping between elements and components. This leveled classification indicates how our visual system perceives visual stimulants. These multiple classifications are laws of human perception, describing how humans group similar elements, recognize patterns, and simplify complex images when perceiving objects. Following the research aims and its importance, regarding the necessity and importance of the element of writing in the form of typography and its media appearance, which is the visual explanation of speech, the author looked for an accurate and fundamental methodology for encountering “visual expression through typography”. Overall, this research aims to lead graphic designers to obtain principles and methods that rely on knowledge and new theories in typographic expression.

Research Questions: The question of the present research is, what are the features of typography in contemporary posters of Iran, from the perspective of the principles of perceptual grouping? And how is its result in visual and semantic terms? The author aims to apply descriptive and analytical methods to qualitatively carry out the research problem by using observation tools and investigate and explain this issue with perceptual grouping methods and principles. The statistical population of the research is made of Iranian contemporary typography posters, and the sample measuring tool included eleven principles of perceptual grouping (classical and new principles).

Method: It must be noted that in the research method, which is based on “principles of perceptual grouping,” there is an approach that sees the human mind and

behavior as a “whole”. It indicates that we don’t simply focus on each small component in the world surrounding us but see it as a whole. The research samples are analyzed considering this approach and using the research analytical tools. It must be stated that the principles of classical grouping included: figure-ground relationships, similarity, proximity, closure, continuity, common fate, symmetry, and the principle of parallelism. Some of the mentioned principles were dominantly used for a long time in the 20th century, and others have been gradually derived and generalized in integration with the original principles; Also, new grouping principles include: inclusiveness, common region, and element connectedness. Generally, this research is based on a scientific theory based on the experimental facts of psychology, which aims to apply and generalize this theory in visual communication, and specifically the design and expression of typography in posters; so that, while examining and explaining the capabilities of this approach, focused on the fields of its application. Therefore, research samples were selected by the author using a non-probability method. Each sample has been selected based on the descriptive characteristics of each principle of perceptual grouping that has the most expression in the typography of a poster. Meaning, to exemplify every principle of visual perception, the criterion of selecting samples has been purposefully done by the heterogeneous selection method; This method has been conducted aiming to study, analyze, and match the component and content relationships of typographic posters. In other words, this research has a theoretical and analytical model that presents measurable information and data by adjusting the method and principles of perceptual grouping to the typography of posters. Therefore, the current research is fundamental and has theoretically addressed the research problem.

Findings and Results: The results obtained through sample measurement tools indicated that, based on the saccade

Research Article


<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

Persian Typography as Visual Messenger Media from the Perspective of the Principles of Perceptual Grouping

Abstract:

Problem Statement: The creation and development of script and then calligraphy have contributed to the role of writing in the current flow of contemporary art and graphic design. Persian letters are considered pre-determined and pre-defined shape visual signs, which evolved based on the Persian writing system and alphabet. Through typing or printed letters, font or calligraphy scripts became an expressive tool in the visual arts. Today, Persian typography has reflected beyond a certain writing by the hands of contemporary graphic designers. Typography in today's world is arranged and composed by taking advantage of the countless possibilities and methods of writing, in the framework of formal relationships of letters and within a network of systematic and purposeful relationships so that they carry a special message and meaning in visual-communication contexts. These characteristics have made it a useful visual media. Typography bears distinct and special characteristics compared to normal writing; These characteristics and external and visual features have expanded and developed it as a new art in the modern art era. But now, typography has new expressive and practical aspects considering its media mission and, through communication and visual goals, independently serves graphic design. Also, it appears with different structures and visual features depending on the language and culture of each region or geography, often regardless of context, and efforts are made to recognize its visual values, to elevate this profession and art all around the globe. Therefore, the importance of this issue has made this research relevant. Thus, this research aims to identify the



Mohsen Afrouzi

MA of Visual Communication, School of Architecture and Urban Design Engineering, Shahid Rajaee Teacher Training University, Tehran, Iran.
mu.ghabra@gmail.com

Date Received: 2024-01-07

Date Accepted: 2024-10-13

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.46110.1237

of contradictory forces. the first human couple (Mashi and Mashyaneh) similar to Lahmu and Lahamu are the manifestation of existential perfection of Kiumars and Tiamat. elsewhere, we also observe to unite the contradictions naming Gahmard and Mardyaneh (in Manichaeism) and Adam and Eve, etc., in form of the first human couples. Gilgamesh is depicted as human-animal (the same human motifs in Jiroft Civilization) due to his superhuman features. Actually, Gilgamesh is manifestation of existantial perfection and combination of contradictories as well as Kiumars and Tiamat, and reveals his unity with this hyper-coloured reptile by inhibiting snakes. When ancient human pursues to inhibit and overcome such creature in form of illustrations, he indeed unveils his inner secrets, despite takingover all symbols which a single snake or entwined snakes implies them. "Two entwined snakes" are a symbol for combination of contradictories and are the life and death poles. This secret is mystery of healthfully and healing, nothing but maintaining proportions and balance. It is aparent of mental and physical equilibrium, human's complexity, his endless restraints and facilities for growth and development. Ancient people always believed in the balance of hidden forces inside the universe, creatures, and nature, combination and unity of all these forces and attributes in "snake" and their own existence.

Inhibiting entwined snakes in Jiroft's art similar to double-edge weapon (duality) in hands of ancient human, is also to unity his inner plurality and the war in such scenes signifies inner fight against the enemies inside the human himself; according to symbols of snake and entwined snakes, human goes to the fight against all elements that are contradict the regularity and unity by getting this hyper-coloured reptile in his hand. Considering these issues, it can be claimed that ancient people of Jiroft civilization truely unveils his inner secrets in eternal, everlasting and abiding encounter, by repeatedly depicting the

motifs of snake and entwined snakes and inhibiting them through human, and seek to overcome the nature, creatures, forces around themselves, with awarress about these inner contradictions and inhibiting a creature as the same as himself, and actually, they try to unify their contradictions and inner pularity.

Now, regarding to such an approach in ancient civilizations beliefs and consering the contradicting forces of snake and motifs of entwined snakes, carved scenes on many soapstone objects, by the creative artist of Halil-Rood who has specific style, in which a human (in some situations has two heads or horns, claws, a mane and tail) inhibiting two giant snakes (and or entwined snakes) with his hands testify that these people are aware about their inner contradictions. In these illustrations, human knows himself on middle of universe who standing on the centre and snakes surrende him as a frame. in some ones, ancient Jiroft's human illustrates himself idealistically in combination with other animals so that he imagines himself more powerful than he is (like God). When ancient human, in his ideal form (combination with other animals) situated himself on the centre of illustration and holds a snake and entwined snakes over his head while hands are open triumphantly, reconstructs the universe arround himself pursuant to regularity, unity and immortality.

keywords: Halil-Rood Civilization, Symbolic Snakes, Entwined Snakes, Ancient Hero

sampling method was applied and 10 study samples including motifs of confrontation between humans and snakes (or human-animal) were analyzed.

In many common scenes, a human in some situations has horns or claws, a mane and tail, inhibiting two giant snakes or entwined snakes with his hands. The scene of inhibited snakes by human or combined motifs of human and animal in art of ancient Halil-Rood have prominent similarities to the art of neighboring civilizations. From these similarities, it can be derived that the mentioned motifs also share a common meaning in addition to their apparent similarities, and this will be facilitator in decoding the motifs containing this animal.

The motif of a “snake” and “entwined snakes” are the most incomparable and numerous ones found in the ancient civilization of Jiroft. The abundance of this animal’s motif and its unique performance in various scenes indicate its great importance and comprehensive and expansive concept which the snake implies that. The snake has allocated to itself a wide range of symbols among ancient people by having special features such as deadly and healing venom, a shiny and slippery body, crawling on the ground and hiding in the underground world, a lengthy and linear appearance, the ability to shed its skin, etc.. In Persian, “the snake” has two meanings: 1- deadly and killer; 2- generative (matriarch and or stem and basis of something). Considering to the meanings of snake in other languages, we will observe that the snake is both the agent of non-existence and existence. The snake, in first meaning, is cognate with death, man and sick, and in second meaning, is cognate with matriarch and material. The snake’s power to send human into the nothingness world has always been considered as a threat to humans, so that they were declared the executioner of death. However, this reptile has been associated with medicine and health in many civilizations.

The snake has always had a special position

in human beliefs and credence. Despite its special cosmological position, the snake has many contradictions in its different behavioral and symbolic aspects. It has concepts such as water, fertility, woman, penis, tree, moon, sun, health, etc., and on the other hand, it is connected to concepts like filthiness, sin, devil, death, etc.. Probably, this animal can be considered one of the most dominant visual examples of “the gathering of contradictory forces” in nature.

In many traditions, from earliest ages, “human” is described as a microcosm analogy. A belief was common in the ancient world that human body represented the cosmos in small scale and was made from the same elements as it. In some beliefs, human bone is made from soil, his blood is from water, his lungs are made of air and his head is from fire. In other beliefs, nervous system depends on fire, respiratory ones on air, blood circulatory ones on water and digestive ones on soil. Human touches three levels of cosmos: the earth by his feet, space by his body and the sky by his head. human has a share in three realms: inanimate, plant and animal. He can communicate to the divine by his soul. He is the centre and core of solidarity, the centre of symbols world like as the snake, and has the same vast range. human also has combination of contradictory features and is linked with forces of nature in physical and mental equilibrium.

In somewhere, he (human) is such as manifestation of existential perfection in the figure of Kiumars (in Iranian mythology) (indeed, the connection between these two items is also thought provoking by giving the label “Gel-Shah (great king) to Kiumars and Shire-Khak (lion of soil) to snake. Mari and Marianne (Mashi and Mashyaneh) are emerged from him (Kiumars). At first, these two characters appear as a “snake” or “two entwined snakes” like “two rhubarb stem” wrapped around each other, and similar to entwined snakes despite of different genders (male and female) seem to a single snake, like they are unity and combination

Symbology of the Role of Restraining the Entwined Snakes of Giroft by Human Hands

Abstract:

The scene of inhibited snakes by human or human-animal is one of the dominant and unique motifs of the five thousand-year-old Jiroft civilization. Decrypting this motif can be an initial point to identify the beliefs, credence, and thoughts of Halil-Rood civilization peoples (Jiroft), and afterward, the other areas of Iran.

Regarding these interpretations, the question is “what meanings and concepts does the “snake” imply in the ancient Jiroft civilization, and what is the purpose of humans to inhibit snakes in the esthetic and iterative motifs of this ancient civilization?”. Based on this, we are trying to learn about the thinking and attitude of the ancient people of Jiroft by applying the results obtained in collecting information. The purpose of this study is to symbology the motifs of snakes, entwined snakes, and inhibiting them by humans, and to research and explore the position of mankind behind the mysterious pictograms of Halil-Rood civilization.

This research approach is qualitative and fundamental, in terms of modality is descriptive-analytical, regarding to purpose is developmental, the data collection method is documental and field-based while taking note is the most tools for it. Field surveys such as visiting “the Archaeological Museum of Jiroft”, “the Harandi Museum of Kerman”, and “the Museum of Ancient Iran” have been carried out to view and photograph these artifacts, in addition to the in-person visit of the ancient site of Jiroft. Historical studies and archaeological investigations concerning this research have been studied with a symbology approach. In this regard, non-probability



■ Mohadese al-Sadat Asadi

Ph.D Student Department of Philosophy,
Faculty of Humanities, North Tehran
Branch, Islamic Azad University, Tehran,
Iran.
Sushians2044@gmail.com

■ Shams al-Muluk Mostafavi

Associate Professor, Department of
Philosophy, Faculty of Humanities, North
Tehran Branch, Islamic Azad University,
Tehran, Iran.
Sha_mostafavi@yahoo.com

■ Ali Moradkhani

Associate Professor, Department of
Philosophy, Faculty of Humanities, North
Tehran Branch, Islamic Azad University,
Tehran, Iran.
dr.moradkhani@yahoo.com

Date Received: 2024-09-29

Date Accepted: 2025-01-29

1- DOI: 10.22051/pgr.2025.48393.1292

reign of Sultan Ahmed III—a period of luxury, extravagance, and the flourishing of Ottoman arts under a global artistic umbrella—can be observed in the stylistic changes of the time. From the tulip-adorned emblem of Suleiman the Magnificent to the efforts of local rulers to design emblems featuring the tulip, and the introduction of coinage under Sultan Ahmed III that incorporated the tulip with the emblem and the word “Allah,” the tulip’s evolution into a political symbol is traceable. Another aspect of this political symbolism is evident in the Latin translation of the tulip’s name, which was seen as a reference to a turban adorned with a tulip. For Sultan Suleiman and his successors, tulip-adorned jewellery represented the emergence of this flower, reflecting their special status.

After the Treaty of Amasya and the improvement in relations between Iran and the Ottoman Empire, sending tulips to Iran became part of the Ottoman rivalry with Iran, showcasing the empire’s grandeur to its most significant religious competitor.

However, regarding the main focus of this article, the role and significance of textiles must be examined from an economic and political perspective in the Ottoman Empire, particularly during the reign of Suleiman the Magnificent. In the Ottoman era, the depiction of human figures was prohibited, especially in artistic works like clothing. This religious prohibition against imagery was taken seriously under Ottoman rule, where human representation was unacceptable and forbidden in Islam. This led to a focus on other artistic elements, such as decorative art, plants, and flowers.

As highlighted, the political function of the tulip design served as a symbol of the empire, while from a religious perspective, it had an internal political role reflecting an ideal religious model and its peak, the empire that encompassed the holy lands. It stood as a successor to the Mamluks and a competitor to the Shia Iranian state. From an economic standpoint, the tulip was considered a high-yielding product,

generating significant wealth for the Ottomans during the tulip mania in the Netherlands. Socially, it became a marker of the grandeur and luxury of the period.

The findings indicate that while the tulip design was derived from nature, its development and diversification into decorative motifs gradually made it the favourite flower of the Ottoman sultans and a symbol of their court. With the support of the court and restrictions on using animal and human motifs, decorative art flourished thanks to the creativity of the artists. The historical sequence of events in a causal chain shows that the expansion of Ottoman conquests, the formation of a multi-ethnic and multi-lingual government, the emergence of a new Ottoman identity as the largest empire in the world, political rivalries with Europe and Shia Iran, and the increase in wealth from territorial expansion all contributed to the development of Ottoman culture and society.

Keywords: Ottoman Art, Tulip Flower, Decorative Design, Textiles, Historical Sociology

and social continuity. Textiles' role was not limited to representing social conditions alone; they were also considered an independent factor in changing moral structures and the agency of social actors. As the research question highlights, the role of the tulip and textiles adorned with this symbol in the political structure was also addressed.

Some researchers trace Ottoman interest in the tulip back to their tribal origins, where the tulip was seen as a herald of spring and a symbol of life and fertility. During Sultan Suleiman the Magnificent's reign, the use of the tulip expanded, and Muslim Turks regarded it as a symbol of growth, power, and high status, adopting it as their official emblem. This article focuses on the reign of Suleiman the Magnificent and the initial emergence of this symbol.

The events of Suleiman the Magnificent's reign should be divided into two domains: one encompassing the political and social events related to his conquests in Europe, considered external to the Islamic world, and the other concerning Iran, seen as an internal and religious competitor within the Islamic world, along with internal social and political issues. Suleiman's reign began with few internal conflicts, and he quickly turned his attention to European targets to accomplish what his predecessors had not. During his rule, Sultan Suleiman carried several titles, such as Amir al-Mu'minin (Prince of the Faithful), Shadow of God on Earth, Protector of the Holy Cities of Mecca, Medina, and Jerusalem, and Lord of Lords in the Eastern and Western Worlds. These titles reflect the prevailing approach of the Ottoman Empire during his reign.

This expansionist policy of the empire also impacted its economic system. Turkey transitioned from being an intermediary in the silk trade between the East and the West to becoming a producer during this period, a development resulting from the expansionist plans of his predecessors. The rivalry with Iran, which spurred the formation of Ottoman art, quickly led to

the emergence of a luxurious style befitting the Ottoman Empire, putting an end to the classical Ottoman style that had been a continuation of Seljuk Turkish art and was influenced by Safavid Iranian art.

Regarding the tulip, its social background must also be considered. This flower held great value in both Iran and the Ottoman Empire, symbolising fertility, love, and martyrdom. It also reflected agricultural beliefs about the relationship between the king and the fertility of the land, an idea present in the thinking of both Osman I and Mehmed the Conqueror. In addition to its symbolic aura, the Ottoman army was likened to tulips, forming the basis for transforming this symbol from one with mystical significance into a political emblem. Istanbul, the capital, was filled with flowers even in winter, symbolising the grandeur of the empire. The exchange of tulips between the Ottomans and the Safavid Iranians signified the Ottomans' attempt to surpass and monopolise this flower for the empire's benefit.

The sultan, who was enamoured with the tulip and considered himself its guardian and tamer, sought through its cultivation to enhance his divine legitimacy and spread paradise on earth. *Lale*, the book which he collected was a means to legitimise this concept and evidence of the symbolic associations tied to the flower. On a political and social level, the comparison of the tulip to the letters and form of the word "Allah," and the symbolic references in the *Abjad* calculations, along with Sultan Suleiman's interest in cultivating flowers, added to the fame of the Sheikh al-Islam (the most important figure in aligning law with sharia and transforming it for Suleiman the Magnificent) as a gardener, who worked to multiply and diversify tulip varieties. The presence of tulip designs in mosques, on shirts worn under armour, and on carpets reflected how this symbol reached the core of religious thought.

The dominance of the tulip design and its association with the "Tulip Era" during the

Research Article



<https://arjgap.alzahra.ac.ir/>

The Symbolic Motif of the Tulip in Ottoman Textiles: A Historical Sociology Perspective

Abstract:

Throughout history, human beliefs have transformed many natural elements into symbols. Among these elements is the tulip, which became a decorative design in Ottoman art and a symbol of this empire. It even lent its name to the greatest era in the empire's history, the "Tulip Era." Due to the presence of the tulip design on some textile samples, particularly fabrics used by the Ottoman sultans, and the widespread use of this design in the decoration of jewellery, carpets, tiles, and decorative objects, the tulip became one of the favourite and important symbols for the Ottoman sultans. They regarded it as a symbol of allure, love, beauty, and vitality, as well as a symbol of progress and pride. The designs inspired by this flower are characterised by remarkable visual diversity, reflecting the artistic taste of the period's artists.

This study aims to analyse the significance of the tulip design in Ottoman textiles using Theda Skocpol's historical sociology strategy, which focuses on identifying causal patterns in historical and social sequences of events. The study employs a descriptive-analytical method and relies on library-based data, texts, and historical works. It seeks to uncover the reasons behind the representation of the tulip design in Ottoman textiles, particularly the historical and social factors that emerged during the reign of Sultan Suleiman the Magnificent. The research methodology is based on analysing causal systems in history and interpreting the creativity among them.

To explore this subject, primary sources and works by historians were examined, and the political structure of that period was analysed in the context of political



Yara Ebrahim Hassan

Ph.D Student of Art Research, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.
yarahasan919@gmail.com

Farideh Talebpour

Professor, Department of Textile and Fashion Design, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.
talebpour@alzahra.ac.ir

Farinaz Farbod

Associate Professor, Department of Textile and Fashion Design, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.
f.farbod@alzahra.ac.ir

Date Received: 2024-04-03

Date Accepted: 2024-10-26

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.46801.1257

Contents

– The Symbolic Motif of the Tulip in Ottoman Textiles: A Historical Sociology Perspective

Yara Ebrahim Hassan | Farideh Talebpour | Farinaz Farbod (3-5)

– Symbolology of the Motif of Holding the Entwined Snakes of Jiroft by Human Hands

Mohadese al-Sadat Asadi | Shams al-Muluk Mostafavi | Ali Moradkhani (6-8)

– Persian Typography as Visual Messenger Media from the Perspective of the Principles of Perceptual Grouping

Mohsen Afrouzi (9-11)

– Depiction of Women's Isolation in Iranian Contemporary Paintings; A Philosophical-Psychological Analysis Based on Ervin Yalom's Views

Kayvan Ansari | Nasrin Seyed Razavi (12-14)

– Analysis of Interactive Visual Components in News Storytelling: (A Case Study of the New York Times' 'Snow Fall' Report)

Mansour Kolahkaj | Fatameh Ebrahimi (15-18)

– Picture Books of One Thousand and One Nights: A Platform for the Dialogue of Visual Traditions: A Case Study of the Picture Books Scheherazade and The Storyteller Bride

Naghme Khavari Nejad | Ali Boozari (19-21)

– Understanding the Visual Capacities of Manga and Comic Art as Interpretative Tools

Parnian Shekari | Marzieh Hekmat (22-24)

– The Lotus Motif and Sasanian Circular City Maps in Relation to the Iranshahri Concepts

Meysam Roshani | Ali Asghar Fahimifar (25-27)

– Metaphtonymy in the Pictographic Titles of Children's Books Based on Jakobson's Theory of Metonymic and Metaphoric Poles

Amir Hossein Zanzanbar (28-31)

– Designing and Making Children's Toys Inspired by Qoreyshi House's Murals in Amol City with a Semantic Analysis Approach

Samareh Rezaei | Atiyeh Youzbashi (32-34)

– The Icon of Imam Ali (AS) in the Treasures of the Previous Monarchs

Hajar Salimi Namin | Mostafa Goudarzi | Bahman Namvar Motlagh (35-37)

– The Impact of Typography on the Conveyance of Visual Content in Educational Posters(Case Study: Wildlife Posters of the World Wildlife Fund)

Bahareh Moayeri | Samira Royan (38-41)



**Journal of Graphic Arts and Painting
Research, Alzahra University**

Field of publication: **Art**

Vol.7 No.13 Autumn 2024 – Winter 2025

Concessioner: **Alzahra University,
Vice-Chancellor for Research**

Director in charge: **Dr. Parisa Shad Ghazvini**

Editor in chief: **Dr. Mansour Hessami Kermani**

Editorial board:

Dr. Effatolsadat Afzaltousi

Professor, Department of Graphic design, Faculty of Arts,
Alzahra University

Dr. Seyed Nezamodin Emamifar

Associate Professor, Department of Visual Communication,
Faculty of Art, Shahed University

Dr. Asghar Javani

Professor, Department of Painting, Faculty of Visual Arts,
Isfahan Art University

Dr. Mansour Hessami Kermani

Associate Professor, Department of Painting, Faculty of
Arts, Alzahra University

Dr. Mohammad Reza Hosnaee

Professor, Department of Cinema (Motion Picture), Faculty
of Cinema and Theater, University of Art

Dr. Parisa Shad Ghazvini

Associate Professor, Department of Painting, Faculty of
Arts, Alzahra University

Dr. Alireza Taheri

Professor, Department of History of Art, Faculty of
Theories and Art Studies, University of Art

Dr. Mehdi Mohammadzadeh

Professor, Department of Islamic Arts, Faculty of Islamic
Crafts, Tabriz Islamic Art University

Dr. Mitra Manavi rad

Associate Professor, Department of Graphic design, Faculty
of Arts, Alzahra University

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. Saeed M. Sabouri

English translator: Atefeh Hoseyni

Logotype & 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
1396/9/18 to No. 3/18/213044 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 2012, 11, by the
Ministry of Culture and Islamic Guidance in cooperation with the
Scientific Association of Visual Arts of Iran.