





فصلنامه علمی فردوس هنر

زمینه انتشار: هنرهای تجسمی، هنرهای کاربردی، پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر
سال دوم، شماره ۶، پاییز ۱۴۰۰
شاپای چاپی: ۲۷۱۷-۲۳۱۷
شاپای الکترونیکی: ۲۷۷۵-۲۷۱۷

صاحب امتیاز: مؤسسه آموزش عالی فردوس
مدیرمسئول: دکتر حمید کارگر
سردبیر: دکتر فاطمه کاتب
معاون سردبیر: دکتر سیده مریم مجتبوی
مدیر داخلی: مهندس ندا عبدالله‌زاده

هیئت تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

دکتر رقیه بهزادی
دانشیار پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
دکتر رضا اشرف‌زاده
استاد بازنشسته، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد
دکتر مهدخت پورخالقی چترودی
استاد دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد
دکتر سید موسی دیباج
دانشیار دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران

دکتر رضا سپهوند
استاد دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه لرستان
دکتر رجیعی عسکرزاده طریقه
دانشیار دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد
دکتر فاطمه کاتب
استاد دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)
دکتر علی مشهدی
استاد دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه فردوسی مشهد

طراحی سرلوحه: محمد محسن خضری
طراحی جلد و صفحه‌آرایی: نیما ملک‌زاده
با سپاس از: دکتر هاشم جلیلی صفریان، دکتر حمید طباطبایی، دکتر سید حسین مجتبوی، دکتر محمدمهدی سرگلزهی، خانم سکینه قاسمی، آقای احسان ملکی.

نشانی: ایران، مشهد، بلوار شهید کلاهدوز، کلاهدوز ۳، مؤسسه آموزش عالی فردوس
پایگاه اینترنتی: <http://www.fhja.ir>
تلفن: ۰۵۱۳۷۱۳۸۰۱۱ داخلی ۷۰۳ و ۷۱۳
پست الکترونیکی:
ferdowsehonar@gmail.com - fhja.info@gmail.com

• مقالات مندرج لزوماً نقطه‌نظر فصلنامه فردوس هنر نیست و مسئولیت مقالات به عهده نویسندگان گرامی است.
• استفاده از مطالب و تصاویر فصلنامه فردوس هنر با ذکر مأخذ بلامانع است.
• پروانه انتشار فصلنامه فردوس هنر به موجب ماده ۱۳ قانون مطبوعات مصوب ۱۳۶۴/۱۲/۲۸ مجلس شورای اسلامی، از سوی اداره کل مطبوعات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، طی شماره ۸۶۰۹۰ مورخ ۱۳۹۸/۱۰/۳۰ صادر شده است.



Ferdowe-e-Honar

Scientific Journal in the Field of Visual and Applied Arts
Vol. 2 | No. 6 | Fall 2021

Print ISSN: 271702317

Online ISSN: 2717-2775

Publisher: Ferdows Institute Higher Education

Director-in-Charge: Dr. Hamid Kargar

Editor-in-Chief: Dr. Fateme Kateb

Deputy Editor: Dr. Seyede Maryam Mojtavavi

Manager: Neda Abdolazadeh

Editorial Board:

Dr. Reza Ashrafzadeh

Professor, Islamic Azad University of Mashhad

Dr. Mahdokht Pourkhaleghi Chatroodi

Professor, Ferdowsi University of Mashhad (FUM)

Dr. Reza Sepahvand

Professor, Faculty of Management and Economics, Lorestan University

Dr. Fatemeh Kateb

Professor, Alzahra University

Dr. Ali Mashhadi

Professor, Department of Clinical Psychology Faculty of Education and Psychology, Ferdowsi University of Mashhad (FUM)

Dr. Roghaye Behzadi

Associate professor, Institute for Humanities and Cultural Studies

Dr. Seyed Mousa Dbadj

Associate Professor, Faculty of Letters and Humanities, University of Tehran

Dr. Rajabali Askarzadeh Torghabeh

Associate Professor, Department of English Faculty of Letters and Humanities, Ferdowsi University Of Mashhad (FUM)

Dr. Javad Amin Khandaghi

Assistant Professor, Department of Islamic Art, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

Dr. Sahar Changiz

Assistant Professor, Department of Art, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

Dr. Seyede Maryam Mojtavavi

Assistant Professor, Department of Architecture, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

Logo Designer: Mohammad Mohsen Khezri

Layout and Graphic Design: Nima Malekzadeh

Special Thanks: Dr. Hashem Jalili Safarian, Dr. Hamid Tabatabaye, Dr. Seyed Hossein Mojtavavi, Dr. Muhammad Mahdi Sargolzei, Dr Davood Shadlou, Ms. Sakineh Ghasemi, Mr. Ehsan Maleki.

Address: Kolahdouz 30th Alley, Kolahdouz St, Mashhad, Razavi Khorasan Province, Iran.

Website: <http://www.fhja.ir>

Phone: 00985137138011

Email: ferdowsehonar@gmail.com

مطالعه تزئینات و نقوش کاشی‌کاری آرامگاه خواجه ربیع مشهد	۱۰
تحلیل بازنمایی مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی	۳۲
خوانش آیکونولوژیک «گل» در مجموعه‌ی فتوکلاژهای «تصویرخیال» اثر بهمن جلالی	۵۰
ارائه الگو برای استفاده از مکتب نگارگری قاجار در طراحی سبک بازی موبایلی	۶۶
بررسی شرایط کارآفرینی و اشتغال‌زایی فارغ‌التحصیلان رشته هنر و صنایع فلز دانشگاه هنر اسلامی تبریز	۹۰
بررسی تصویرگری نسخه خطی پزشکی مصور ذخیره خوارزمشاهی محفوظ در کتابخانه ملی ایران	۱۰۶

Contents

Study of decorations and tile designs of Khajeh Rabi Tomb in Mashhad	11
An Analysis of presentation of Culture and Civilization Concepts in Jamshid Court Paintings in Tahmasp's Shahnameh	33
An iconological reading «flower» in «The image of imagination» photo collages collections by Bahman Jalali	51
Providing a Template for Using the Qajar painting in mobile game style design	67
Identifying the conditions of entrepreneurship and job creation for graduates of arts and metal work of Tabriz Islamic Art University	91
Study of illustrated manuscript of Zakhire Kharazmshahi	107

۱. راهنمای آماده‌سازی و ارسال مقاله پژوهشی

۱-۱. ساختار مقاله و موارد الزامی در آن

نشریه «فردوس هنر» مقالات علمی رami پذیرد که دربرگیرنده مقالات پژوهشی، مقالات مروری، مطالعه موردی، نقطه نظر، ترویجی و کاربردی هستند. همچنین، در راستای سیاست‌های نشریه، تنها پژوهش‌هایی پذیرفته می‌شوند که صرفاً توصیفی یا آماری نباشند و بر تحلیل‌های نویسنده مبتنی باشند؛ لذا پژوهش‌هایی که آزمون‌پذیری یک فرضیه از پیش ثابت شده را - اغلب به وسیله سنجش آماری - می‌آزمایند، تکیه صرف به پرسش‌نامه دارند، تکنیکی و فنی‌اند یا در بررسی‌ها تکیه به فرمول دارند، پژوهش‌های کمی و پژوهش‌های صرفاً گردآوری شده (کلاژگونه) پذیرفته نخواهند شد. موضوع مقاله باید در حوزه‌های تخصصی هنر (هنرهای تجسمی و کاربردی)، معماری و مباحث میان‌رشته‌ای هنر باشد. موضوع باید بدیع باشد و موجب ارتقای سطح دانش در حوزه‌های ذکر شده شود؛ درعین حال پرهیز از کلی‌گویی، دوری از تعصب به مسئله و مستدل بودن مطالب نیز باید مد نظر قرار گیرد.

- به‌طور خلاصه، عوامل زیر باعث عدم تأیید مقاله در مرحله نخست ارسال می‌شود:
- عدم سنخیت با موضوع مجله؛
- قرار نگرفتن روش تحقیق مقاله در اولویت روش‌های مورد قبول نشریه (ضعف رویکرد کیفی در پژوهش و اتکای غالب به سنجش‌های آماری / تکنیکی بودن و دوری از جنبه‌های نظری)؛
- عدم برخورداری از ساختار علمی (فاقد سؤال، نظریه) و اتکا به گردآوری یا روش‌های انشایی یا گزارشی در محتوای مقاله؛
- خارج بودن روش تحقیق یا موضوع مقاله از امکان‌های داوری مجله؛
- تکراری بودن محتوای مقاله (قسمت اعظم سؤال یا فرضیه مقاله قبلاً در مقالات دیگر بررسی شده است)؛
- عدم رعایت دستورالعمل ذکر شده در بخش راهنمای نویسندگان.

۱-۲. بخش‌های اصلی مقاله

ساختار مقالات علمی برای نشریه «فردوس هنر» باید مطابق شرایط زیر باشد، در غیر این صورت مورد بررسی قرار نخواهد گرفت (همه بخش‌ها ضروری است):

عنوان: عنوان مقاله باید کمتر از ۲۰ واژه باشد، روشن و بیانگر موضوع پژوهش باشد، تکراری نباشد، تطویل بدون ضرورت نداشته باشد و خطابی یا شعرگونه نباشد.

چکیده: خلاصه‌ای از مقاله است که طرح کلی، روش پژوهش و نتایج مقاله را بیان می‌کند. چکیده باید ساختارمند و به ترتیب دربرگیرنده این موارد به صورت تیتروهای جداگانه باشد: بیان مسئله، هدف، سؤال یا فرضیه تحقیق، روش تحقیق و نتیجه‌گیری باشد. چکیده مقاله باید حداکثر ۳۰۰ کلمه باشد. موارد بالا حتماً در قالب تیترو تنظیم شوند.

چکیده انگلیسی: مبسوط‌تر از چکیده فارسی و بین ۸۰۰ تا ۱۰۰۰ واژه باشد.

واژگان کلیدی: نویسنده باید واژگان اصلی مرتبط با موضوع مقاله را در پایان چکیده با عنوان واژگان کلیدی بیان کند. واژگان کلیدی نباید صرفاً تکرار واژه‌های به‌کاررفته در عنوان مقاله باشد و باید بین ۴ تا ۶ واژه باشد که با ویرگول از یکدیگر جدا می‌شوند.

مقدمه و بیان مسئله: مقدمه مدخل مقاله و کلام نویسنده است که به شرح مسئله می‌پردازد و باید بدون ارجاع و مستقلاً به‌دست نویسنده نگاشته شود. این بخش به ترتیب دربرگیرنده این موارد است: شرح مبسوط‌تر مسئله پژوهش، مبانی نظری، اهداف، سؤال‌ها و ضرورت و اهمیت پژوهش است.

روش تحقیق: مراحل و نحوه انجام پژوهش - که در چکیده به آن اشاره شده بود - باید به‌طور کامل و با ذکر جزئیات در این بخش توضیح داده شود. روش انجام پژوهش باید به‌طور دقیق مشخص شود تا پژوهشگران بعدی، در صورت نیاز، بتوانند از همان روش برای انجام پژوهش‌های مشابه یا تکمیل پژوهش فعلی استفاده کنند. این بخش به ترتیب دربرگیرنده این موارد است: روش تحقیق، شیوه گردآوری داده‌ها، ابزار گردآوری داده‌ها، جامعه آماری، تعداد نمونه مورد

بررسی، روش نمونه‌گیری، روش تجزیه و تحلیل اطلاعات باشد. (ارائه کلیه موارد ضروری است).

پیشینه تحقیق: در پیشینه تحقیق، پژوهش‌های انجام شده مرتبط با موضوع (کتاب، مقالات علمی، پایان‌نامه‌ها، رساله‌ها و گزارش‌های چاپ شده مرتبط) بررسی و مسئله و نتایج و دستاوردهای این پژوهش‌ها به‌طور خلاصه بیان می‌شود. در پیشینه باید تفاوت رویکرد و روش مقاله حاضر با پژوهش‌های پیشین بیان شود.

بحث: یافته‌های پژوهش، پاسخ به سؤالات پژوهشی و، در صورت وجود فرضیه، شواهد اثبات یا عدم اثبات فرضیه در این بخش ارائه می‌شود. همچنین نتایج پژوهش حاضر با نتایج پژوهش‌های مشابه و پیشینه تحقیق مقایسه می‌شود و هم‌راستایی، تفاوت و به‌طور کلی نسبت نتایج پژوهش حاضر با پژوهش‌های مرتبط قبلی بیان می‌شود.

نتیجه‌گیری: در این بخش یافته‌های مقاله بررسی و دستیابی یا عدم دستیابی به اهداف پژوهش و دلایل رد یا اثبات فرضیه (ها) بیان می‌شود؛ در نتیجه‌گیری، مقدمه، ارجاع و دلیل آورده نمی‌شود.

تقدیر و تشکر: در بخش تقدیر و تشکر باید نام و عنوان افراد، گروه‌ها و مؤسساتی که به‌صورت مادی یا غیرمادی بر روند انجام پژوهش اثرگذار بوده و موجب پیشرفت آن شده‌اند ذکر شود.

اعلام عدم تعارض منافع: نویسندگان باید در پایان مقاله (پیش از فهرست منابع) عدم تعارض منافع خود را در انجام پژوهش بدین صورت اعلام کنند: نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است. (تعارض منافع به حالتی گفته می‌شود که منافع شخصی مادی یا غیرمادی نویسنده یا نویسندگان با نتایج پژوهش در تعارض باشد و این موضوع بر روند انجام پژوهش یا اعلام صادقانه نتایج تأثیر بگذارد.)

پی‌نوشت‌ها: توضیحات اضافه بر متن، اعلام، علائم اختصاری، کوتاه‌نوشت‌ها و معادل لاتین واژه‌ها (در نسخه فارسی) باید تحت عنوان پی‌نوشت‌ها در انتهای مقاله آورده شود. پی‌نوشت‌ها را می‌توان به‌صورت دستی یا با سیستم پی‌نوشت (Endnote) نرم‌افزار Word وارد کرد. توضیحات ذکر شده نباید به‌صورت پانویس (Footnote) وارد شوند.

فهرست منابع: مشخصات کامل منابعی که در نگارش مقاله از آن‌ها استفاده شده است باید در انتهای مقاله ذکر شود. منابع استفاده شده در مقاله باید حتی‌الامکان جدید و در ده سال گذشته منتشر شده باشند. ارجاع به مقالات علمی منتشر شده در مجلات معتبر نسبت به استفاده از کتاب و مقالات کنفرانس و مطالب برداشت شده از سایت‌های اینترنتی ارجحیت دارد. نحوه ارجاع‌دهی درون متن و دستورالعمل تنظیم منابع را می‌توانید در بخش راهنمای ارجاع‌دهی و تنظیم منابع در منوی راهنمای نویسندگان ببینید.

تذکر: فهرست منابع و مأخذ به ترتیب حروف الفبا تنظیم می‌شوند. لازم است منابع و مأخذ در بخش انگلیسی نیز درج شوند. برای این منظور کلیه فهرست منابع و مأخذ (اعم از فارسی، لاتین و سایت‌ها) پس از ترجمه به انگلیسی، بر مبنای حروف نام خانوادگی در ذیل References تنظیم شود. فهرست جمع شده نهایی به زبان انگلیسی، در قسمت چکیده انگلیسی قرار می‌گیرد.

۳-۱. روش تنظیم جداول، تصاویر و ارجاعات

به‌جز رعایت ساختار اصلی مقاله، موارد دیگری نیز وجود دارند که توجه به آن‌ها ضروری است و موجب افزایش دقت اثر و ارتقای کیفیت آن می‌شود. از جمله می‌توان به این موارد اشاره کرد: یک‌دستی در به‌کاربردن اصطلاحات تخصصی، یک‌دستی در زبان و روان و خوانا بودن مقاله، دقت در استفاده از منابع و ارجاع‌دهی صحیح، یک‌دست بودن روش ذکر تاریخ‌ها در سراسر مقاله (بدین معنی که همه تاریخ‌ها هجری شمسی یا هجری قمری یا میلادی باشند)، استفاده به‌جا و متناسب از تصویر، نمودار و جدول برای روشن‌تر شدن موضوع، رعایت اصول مجله، از جمله برای تنظیم تصاویر، نمودارها و جداول. نحوه تنظیم متعلقات متن (جدول، تصویر) و روش ارجاع‌دهی و تنظیم منابع را در ادامه ببینید.

متعلقات متن: در صورتی که بدنه مقاله شامل متعلقاتی مانند جدول، نمودار، تصویر و نقشه باشد، برای تنظیم این موارد لطفاً به دستورالعمل زیر توجه نمایید:

جدول:

- جدول باید دارای ردیف و ستون باشد و هر ردیف و هر ستون آن شاخص (یا عنوان) مستقل داشته باشد؛ ردیف‌ها و ستون‌های جدول باید به هم مربوط باشند و از بهم‌کنش و مقایسهٔ ردیف و ستون نتیجه‌ای منطقی حاصل شود.
- اطلاعات فقط در صورتی باید در قالب جدول ارائه شوند که این قالب از طریق خلاصه‌سازی به ارائهٔ بهتر و گویایی مطالب کمک کند، بنابراین متن‌های طولانی و تصاویر حتی الامکان نباید در قالب جدول ارائه شوند.
- هر جدول باید طوری تنظیم شود که حداکثر از یک صفحه تجاوز نکند. جدولی که مطالب آن بیش از یک صفحه باشد باید در قالب متن مقاله ارائه شود.
- جدول‌ها حتماً شماره، شرح و مأخذ داشته باشند و پس از ارجاع در متن مقاله در جای مناسب قرار بگیرند.
- در متن با ذکر شماره به همهٔ جداول ارجاع داده شود.
- تیتراژ جدول به دوزبان فارسی و انگلیسی تنظیم شود.
- اعداد در جداول انگلیسی درج شوند.

تصویر:

- تصاویر، نمودارها و نقشه‌ها همگی با عنوان «تصویر» و پس از ارجاع در متن در محل مناسب قرار بگیرند.
- تصاویر مربوط به مقاله باید مستند (همراه با ذکر کامل مأخذ)، غیر تزئینی و از ارکان مقاله باشد.
- در متن با ذکر شماره حتماً به همهٔ تصاویر ارجاع داده شود.
- در کنار محورهای نمودارها حتماً واحد یا توضیح مربوط مشخص شود.
- کنار نقشه‌ها حتماً مقیاس (Scale) آن‌ها درج شود.
- مجموع تعداد تصاویر و جداول حداکثر ۱۰ عدد پیش‌بینی شود.
- تصاویر نباید از منابع غیر معتبر مانند وبلاگ یا سایت‌های غیر علمی گرفته شده باشد.
- زیرنویس تصاویر به دوزبان فارسی و انگلیسی نوشته شود.

ارجاعات فهرست منابع و مأخذ (فارسی و لاتین):

- روش ارجاع نویسی مقالات «فردوس هنر» درون‌متنی (APA) و داخل پرانتز است؛ نام خانوادگی نویسنده، سال انتشار اثر و شمارهٔ صفحه یا صفحاتی که مطلب از آن برداشته شده است، باید در متن ذکر شود (نام خانوادگی، سال، شمارهٔ صفحه). برای منابع فارسی (تألیف یا ترجمه) حتماً نام نگارنده به فارسی و سال انتشار اثر به شمسی نوشته شود و برای منابع لاتین حتماً نام به انگلیسی و سال به میلادی نوشته شود.
- فهرست منابع و مأخذ به ترتیب حروف الفبا و بر پایه روش زیر تنظیم شود:
- برای کتاب: نام خانوادگی نویسنده، نام، سال نشر، نام کتاب، نام مترجم یا مصحح، محل نشر، ناشر.
- برای مقاله: نام خانوادگی نویسنده، نام، عنوان مقاله، نام نشریه، شماره نشریه، دوره یا سال، شماره صفحه آغاز و پایان مقاله.
- برای مقاله الکترونیکی: نام خانوادگی نویسنده، نام، سال نشر، نام مقاله، نام نشریه الکترونیکی یا تارنما، تاریخ آخرین بازنگری، نشانی اینترنتی.
- کلیه فهرست منابع و مأخذ (اعم از فارسی، لاتین و سایت‌ها) پس از ترجمه بخش فارسی به همراه بقیه منابع انگلیسی و سایت‌ها، مجدداً بر مبنای حروف نام خانوادگی در ذیل References تنظیم گردد. (این بخش در قسمت چکیده انگلیسی قرار می‌گیرد).

۴-۱. نحوهٔ ارائه مقاله

- مقالات باید صرفاً از طریق سایت با دو فرمت Word و Pdf ارسال شوند. به مقالاتی که از طریق ایمیل یا به صورت چاپی به مجله ارسال شوند ترتیب اثر داده نخواهد شد.

- با برنامه رایانه‌ای Word (برای نسخه فارسی با قلم BNazanin ۱۳ و فاصله خطوط single؛ و برای نسخه انگلیسی با قلم Times New Roman ۱۱، و فاصله خطوط single) حروف چینی شده و فاقد اشتباهات تایپی باشد.
- متن مقاله (بدون احتساب کلمات داخل جداول) در حدود ۸۰۰۰ کلمه باشد.
- عنوان مقاله باید کمتر از ۲۰ واژه باشد.
- چکیده فارسی بیش از ۳۰۰ واژه نباشد.
- چکیده انگلیسی مبسوط‌تر از چکیده فارسی و ۸۰۰ تا ۱۰۰۰ واژه باشد.
- واژگان کلیدی حداکثر ۷ واژه باشد.
- همراه مقاله یک فایل جداگانه نیز ارسال شود که موارد زیر در آن درج شده باشد (به جز عنوان مقاله، سایر موارد زیر در فایل اصلی مقاله درج نشود):
- ۱- عنوان مقاله؛
- ۲- نام نویسندگان؛
- ۳- اطلاعات مربوط به سمت، وابستگی سازمانی، رتبه علمی و اطلاعات تماس نویسندگان؛
- ۴- نشانی پستی، ایمیل، تلفن و اطلاعات تماس نویسنده مسئول مقاله؛
- ۵- تصاویر (و نمودارهای) مقاله با شماره مربوط نام‌گذاری و با فرمت JPEG و حداقل رزولوشن ۳۰۰dpi به صورت فایل‌های مجزا بارگذاری شوند؛
- ۶- جدول‌ها حتماً به صورت فایل Word ارسال شوند و متن درون جدول با مشخصات زیر تنظیم شود: جداول فارسی با اندازه ۱۰ و قلم Bnazanin و جداول انگلیسی با اندازه ۹ و قلم Times new roman.

۲. روش بارگذاری مقاله روی سایت

- نویسندگان باید پس از آماده‌سازی فایل‌ها از طریق زبانه (Tab) «ارسال مقاله» در سایت نسبت به تکمیل اطلاعات، ثبت مقاله و بارگذاری فایل‌های مربوط اقدام نمایند. [در این مرحله از نویسندگان درخواست می‌شود دو داور متخصص را برای داوری مقاله پیشنهاد دهند، ولی مجله در انتخاب داوران پیشنهادی نویسنده مختار است و در هر صورت نام داوران انتخابی مجله برای نویسنده مشخص نخواهد شد].
- از نویسندگان محترم درخواست می‌شود اطلاعات مربوط به مقاله و اطلاعات شخصی نویسندگان را کامل و دقیق ثبت کنند (در صورتی که مقاله بیش از یک نویسنده داشته باشد، توصیه می‌شود علاوه بر نویسنده مسئول، سایر نویسندگان هم در سایت مجله حساب کاربری داشته باشند تا بتوانند از روند پیشرفت مقاله آگاه شوند). فایل‌های مربوط به مقاله (اصل مقاله و فایل‌های تکمیلی) باید دقیقاً مطابق دستورالعمل ذکر شده آماده شده باشند و به طور کامل و دقیق روی سایت بارگذاری شوند. در صورتی که مقاله طبق موارد ساختاری و نگارشی موجود در راهنمای نویسندگان تنظیم نشده باشد، یا فایل‌ها دقیق و درست بارگذاری نشوند، مقاله به مراحل بررسی و داوری وارد نخواهد شد.
- فایل‌های درخواست شده
 - مشخصات نویسندگان
 - فایل اصل مقاله (بدون نام نویسندگان)
 - نامه به سردبیر (تعهدنامه و توافق‌نامه نویسندگان برای انتشار اثر)
 - تصویر
 - جدول

به نام هنرآفرین

«هنر» بن‌مایه از نیکوئی و خرد دارد و بی‌هنری -یا به تعبیر حکیم توس «جادوئی»- ریشه در بی‌خردی و بددانشی و بن‌مایه‌های اهریمنی دارد. هنر گسترندۀ زیبایی و حیات و آبادانی است و جادوئی مروج بدگوهری و بدسیرتی و نازیبائی است. هنر گردهم‌آورندۀ نعمت‌های خدادادی است و جادوئی تجمیعی از ویژگی‌های ناروا و ناپسند که در تضاد با هنر و خلاف عادت طبع انسان‌هاست.

دور از خرد و بیراه نیست اگر بگوئیم که هنر همان «معروف» است که در آموزه‌های دینی بر آن تأکید شده و جادوئی همان «منکر» که بر پرهیز از آن انذار داده شده است. از همین روست که هنر در دنیای مینوی و پردیس‌گونه و سودمند تصویر شده است و بی‌هنری و جادوئی در جهانی اهریمنی و دیو‌صفتانه و خوارکننده.

هنرمند به صفت شرافت و کمال‌گرایی آراسته است و در کنش و پویش مستمر برای دستیابی به نقش‌والاست و در برابرش جادوگر در پی جعل و فریب و خدمت به آنانی است که او را برکشیده یا به کارگمارده‌اند.

آن‌چنان که حکیم فردوسی روایت می‌کند، هنر با خاستگاهی ایزدی، رو به تعالی و بهبود دارد و جادوئی رو به فروکاستن و اضمحلال. هنرآموزان هنر را از عالم بالا و معنا می‌گیرند و تکثیر می‌کنند و به نیکوئی به نیکوان می‌آموزند و هرگاه سهم و نقش‌شان در جامعه تقلیل یابد، به همان میزان تأثیر فرهنگشان فرومی‌کاهد و دیوسیرتان و ددصفتان و بی‌دانشان بر مصدر امور چیره می‌شوند و ملک و ملت رو به کاستی می‌نهد.

باشد که در این سرزمین از برکشیدن سفلگان جادوپرست برحذر باشیم و سحر و جادو را به کناری نهیم و در برابر، به بالانشستن هنرمندان و آئین هنرمندی یاری رسانیم تا مباد که بگویند: «هنر خوار شد جادوئی ارجمند»

حمید کارگر؛ مدیرمسئول

مطالعه تزئینات و نقوش کاشی‌کاری آرامگاه خواجه ربیع مشهد

لاله خرازیان^{۱*}

۱. استادیار گروه هنر، دانشکده الزهرا، دانشگاه فنی و حرفه‌ای، مشهد، ایران.

سمیه کوه جانی گوجی^{۲**}

۲. کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، هنرآموز آموزش و پرورش، مشهد، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۳/۱۶
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۱۱
صفحه ۳۱-۱۰

چکیده

بیان مسئله: آرامگاه «ربیع ابن الحَئِیم» در دوران صفوی به توصیه شیخ بهایی و به دستور شاه عباس، در مشهد بنا گردید. وی از یاران امام علی (ع) بود که به دستور ایشان راهی خراسان شد و در ایران با نام خواجه ربیع شناخته شده است. ساختار بنای بقعه به شکل هشت ضلعی و تزئینات آن شامل گچبری، نقاشی، حجاری، آجرکاری و به رسم معماران دوران صفوی عمده سطوح بیرونی با کاشی مزین شده است.

هدف پژوهش: پژوهش پیش رو نظر بر آن دارد که با تحلیل قیاسی در فرم و تنوع نقوش تزئینی به کار رفته در کاشی‌کاری آرامگاه خواجه ربیع، به مستندسازی این نقوش بر اساس مکان قرارگیری‌شان در تمام اضلاع بیرونی بنا بپردازد.

روش پژوهش: این پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی با جمع‌آوری اطلاعات از طریق منابع کتابخانه‌ای و بازدید میدانی از بنا صورت گرفته است. تصاویر مستندسازی شده توسط نگارندگان از آرامگاه، با توجه به جهت اضلاع دسته‌بندی شده و میزان تفاوت‌ها و شباهت‌های موجود میان این اضلاع، در قالب جداولی ارائه گردیده است.

نتیجه‌گیری: مشهود است که عمده کاشی‌کاری در بدنه بیرونی آرامگاه و ازاره داخلی با بهره‌گیری از نقوش هندسی، اسلیمی و کتیبه‌ای کار شده، و تنها در یک مورد از نقش جانوری استفاده شده است. بر اساس جایگاه نقوش و تکنیک ساخت کاشی‌های هر ضلع به صورت مقایسه‌ای - دو دوره تاریخی صفوی و تیموری - می‌توان بیان کرد بیشتر نقوش کاشی‌ها با سبک دوره صفوی بوده و تا حدودی در خود گرایش به سبک تیموری را حفظ کرده است. در میان نقوش کاشی‌های معقلی اضلاع پشت به پشت بنا میزان شباهت در نقش و رنگ بسیار مشهود است، اما تفاوت‌هایی در بخش‌هایی از کاشیکاری معرق و هفت رنگ دیده می‌شود. همچنین در تطبیق کاشیکاری‌های سه مزار خواجه ربیع، هارون ولایت و ابوبکر بغدادی شباهت‌هایی مشهود در این سه بنا دیده شد که با اندکی اختلاف تاکید می‌کند که این آثار میراث‌دار دوره صفوی بوده است.

واژگان کلیدی: معماری صفوی، آرامگاه‌های خراسان، خواجه ربیع، کاشی صفوی، نقوش اسلامی.



*Laleh.kharazian@yahoo.com
**Skoohjani@yahoo.com

Study of decorations and tile designs of Khajeh Rabi Tomb in Mashhad

Laleh Kharazian *¹

1. Art Department, Alzahra University, Mashhad, Iran.

Somayhe Koohjani Goji **²

2. M.A, Education teacher, Mashhad, Iran

Received: 06/06/2022

Accepted: 03/10/2022

Page 11-31

Abstract

Problem statement: The tomb of Rabi 'Ibn al-Khathim was built in Mashhad during the Safavid dynasty recommended by Sheikh Baha'i and ordered by Shah Abbas. He was one of the companions of Imam Ali (PBUH) known as Khajeh Rabie in Iran. The structure of the tomb is octagonal and its decoration includes plaster-molding, painting, carving and brick working. Following the architectural style of Safavid period the major part of external surface has been decorated by the tiles. The tomb, located in north west of Mashhad, forms part of the historical and cultural identity of this city and has been the focus of attention since its construction. It is also considered as one of the important places of art and architecture in northeastern Iran. The tomb has an octagonal shape located in the middle of the garden. Since its construction, the building has been under numerous reconstructions. However, the identity of the building has not changed and its Iranian-Islamic spirit has been preserved. Other prominent characters buried in this tomb include Fath Ali Khan Qajar, Sheikh Kafi and Nurullah Mirzai. The burial of these people in the tomb of Khajeh Rabi indicates the special importance of the tomb in the Qajar period.

Objectives: the present study aims to document the decorative motifs used in the tiling of Khajeh Rabi's tomb based on their location on all the exterior sides of the building using comparative analysis in form and variety of the motifs.

Research Method: the present study has been carried in a descriptive manner and based on the analysis of the collected data. The data was collected from library documents, documents available in Astan Quds Razavi and Khorasan Cultural Heritage Organization. Besides, the visual information in the article and the tables has been done by the author during a field visit and taking photos of Khawaja Rabi's mausoleum. A number of tables have been presented along with the explanations and the basics mentioned in the main discussions. And beside stating the results of the studies and analysis of the data obtained from the mentioned building, some images in terms of location and production method are

placed in the form of tables for a better expression of the desired concepts and better understanding of the audience.

Conclusion: It is evident that most of the tiling in the outer body of the tomb and the inner plinth are carried using geometrical, arabesque and inscriptional motifs. animal motifs were observe being used only in a single case. According to the patterns and techniques of making tiles on each side in a comparative way -two historical periods of Safavid and Timurid- it can be stated that most of the patterns of the tiles are based on the style of Safavid period and it has preserved the Timurid style to a certain extent. Among the motifs of the maaqli tiles standing in back-to-back sides of the building, the degree of similarity in pattern and color is evident, but differences can be seen in parts of the mosaic tiles (moaragh) and seven-color tiling. In the tiling of the outer shell of Khawaja Rabi's tomb maqali, moarraaq and seven-color styles have been used depending on the type of the intended role and its place in the overall composition. Due to its quick implementation and its resistance to environmental factors, Maaqli tile has gived a greater share in the exterior decorations. The interior of the porch, the outer plinth of the tomb, inside of the chambers, the border of the chambers and the main porches, around the entrance doors of the tomb and the edge of the dome, are among the parts of the tomb that are covered with Maqali tiles.

The geometric motifs made up of maqali tiles are in some way similar in the four main sides as well as in the half sides following a number of specific patterns. Beside Alvan tiles, inscriptions decorated with the verses of the Holy Qur'an are also visible from all sides which are centered around Sols calligraphy and has doubled the beauty of the grave of the dome and the main sides of the building.

A large part of the external decorations of the building, which play a major role in the beauty of the tomb, including the upper laths of the main porches and champers, the interior of the porches, and the Toranj medallions embedded in the interior of the porch, are decorated with mosaic tiles.

Lack of repetition and following of the same pattern in the decorative motifs of the mosaic tiles of each unit of the sides which is also one of the

unique features of this huge building. through the study and comparison of the tiling motifs standing in back to back sides (north-south and east-west) can determine that there is less difference and there are many similarities between them.

In addition, comparing the tiling of the three tombs of Khwaja Rabi, Harun Velayat and Abu Bakr Baghdadi reveals that along with the special characteristics of each building, the tiling and other decorations follow the same style, with the differentiation that in the tomb of Khwaja Rabi, there is high variety in geometric motifs, brick works and inscriptions, and in the tomb of Harun Velayat in addition to geometric tiling, human, animal and bird patterns of motifs can also be seen, and the variety of inscriptions is also greater. In Abu Bakr al-Baghdadi's mausoleum, next to the limited number of Quranic inscriptions, the emphasis and attention on the clay and brick building is remarkable. Although, it should be noted that in this old building, due to the lack of restoration, a huge part of the tiles and inscriptions have collapsed. In total, it was found that the three buildings are inheritor of Safavid period.

Keywords: Safavid period, Khorasan tombs, Khajeh Rabi, Safavid tile, Islamic motifs.

References

- Abdoli, Mohammad: Garkani., Razieh. (2013) East Myths. Jamal Honar Publisher. Tehran
- Al-Amin, Al-Sayyed Mohsen. (1983). Aayan-alshia, Dar Al-Taarif Publications, Beirut
- Al-Athir, Ali ibn Mohammad (1866-1876). Chronicon Quod perfectissimum Inscibitur, Almoniriyeh, Translated by: Mohammad Hossein Rouhani. Asatir Publication, Iran
- Azarkhordad, Fereshte; Zarei, Ali; Hashemi Zarj Abad. (2018). Evaluation and Recognition of Applied Geometry of the Timurid Period in the Design of Mawlana Zayn al-Din Abu Bakr Taybadi's Tomb. Islamic Iranian city studies. No.31. (p. 164-87)
- Chevalier, Jean; Gheerbrant, Alain (1969- 1973). Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes
- Dadvar, Abolghasem. (2016). Theoretical Foundations of Traditional Arts (Iran in the Islamic period). Alzahra University. Iran
- Dinawari, Abu Hanifa. (1985). Akhbar Al-Taval. Translated by: Mahdavi Damghani, Mahmoud.

Nashr-e Ney. Iran

Golombek, Lisa; Wilber, Donald Newton. (1988). The Timurid architecture of Iran and turan. Princeton University Press. United state
Hosseini, Seyyed Gholam Hossein. (2000) Agents and geographical location of Ali's government (PBUH). Islamic Government. NO. 18. (P. 337-368)

Hosseini, Seyyed Mohsen (2008). Khajeh Rabie. Islamic Research Foundation of Astan Quds Razavi, Iran

Jalali, Gholamreza; Jalali, Meysam (2015). The meaning of Shiite art. Bustan Ketab, Iran
Karam Rezayee, Parisa. (2006). List of Persian and Arabic lithography books of public libraries of Isfahan province. Ketabmah. No.105. (P.79-85)
Kashshi, Muhammad ibn Umar. (1969). Ekhtiar Marefat Al-Rejal Al-Marouf be-Rejal Al-Koshi. With research and interpretation by Allameh Mostafavi. Research and Studies Center of the Faculty of Theology and Islamic Studies, Mashhad University. Iran

Kermani, Afzal Al-Molk. (1975). Qajar Sultans and Their Rule in Brief. Vahid Publisher. Iran. No.179. (P. 72-186)

Khazee, Mohammad. (2007). Interpretation

of symbolic motifs of peacock and Simorgh in Safavid era buildings. Honar-Ha-Ye Tajassomi, Iran. No.26. P.24-27

Mousavi Khansari, Seyyed Mohammad Bagher. (2011). Rawzat al-Jannat Fel-Ahval Olama Va Al-Saadat, the first part. Esmalieelian Publication. Iran

Papoli-Yazdi, Mohammad -Hossein (2009). Gazetter of villages and religious places of Iran. Second edition. Islamic Research Foundation of Astan Quds Razavi, Iran

Ruzbehan Khonji, Fazlollah Ibn (2011). Mehnan_ Name-Ye Bokhara. With the efforts of Manouchehr Sotoudeh. Tehran: Book Translation and Publishing Company. Iran

Saeedi. Seyyed Gholamreza. (1964). Historical research about Khorasan: Tomb of Khajeh Rabie. Astan Quds, No. 16, (P. 31-36)

Salehi, K.A. (1988). Inscriptions of Zayn al-Din Abu Bakr Taybadi's Tomb, Journal of Art & Architecture, No. 25. (P. 62-98)

Shanechi, Kazem. (1964). The tombs of Khorasan. Letter of Astan Quds, No. 15, (P. 49-53)

Yahaqqi, Mohammad Jafar. (1966). A Dictionary of Myths and Narrative Symbols in Persian Literature. Soroush publisher. Iran

مقدمه و بیان مسئله

در سرزمین‌های اسلامی بخصوص ایران، مزار به عنوان شاخصه‌ای از دین و مذهب شناخته می‌شود؛ که از ابعاد مختلف معماری، تحول تاریخی، هنری و مذهبی قابل مطالعه و بررسی‌اند. با روی کار آمدن حکومت صفویه در سال ۹۶۱ و معرفی مذهب شیعه به عنوان مذهب رسمی ایران، ساخت و بازسازی بناهای یادبود ائمه و یارانشان رونق گرفت.

آرامگاه خواجه ربیع در شمال غربی مشهد، قسمتی از هویت تاریخی و فرهنگی این شهر را شکل می‌دهد و از زمان ساخت تاکنون، مورد توجه مردمان بوده است؛ همچنین از اماکن مهم هنر و معماری شمال شرق ایران نیز محسوب می‌شود. آرامگاه به شکل هشت ضلعی و در وسط باغی قرار دارد. از زمان ساخت تا به حال بازسازی‌های متعددی در این مقبره صورت گرفته؛ با این وجود، هویت بنا دچار تغییر نشده و روحیه ایرانی-اسلامی خود را حفظ کرده است. از جمله اشخاص دیگری که در این آرامگاه دفن شده‌اند، می‌توان فتحعلی خان قاجار، شیخ کافی و نورالله میرزایی را نام برد. دفن این اشخاص در بقعه خواجه ربیع، حاکی از اهمیت ویژه‌ی این آرامگاه در دوره قاجار است. در دوره پهلوی اول با افزایش مدفونین در این مکان، موجبات تبدیل محوطه مقبره به قبرستان فراهم شد. این بنا در نیمه اول قرن یازدهم هجری قمری، توسط حسین زمرشیدی و به سرپرستی میرزا افلع ساخته شد. از آن جا که این بنا منصوب به دوران صفوی است، استفاده از نقوش و روش‌های ساخت کاشی دوره صفوی مشهود

است؛ اما به این دلیل که آرامگاه در منطقه خراسان قرار دارد، بنا به نظر برخی پژوهشگران، تعدادی از عناصر رایج در معماری دوران تیموری، در این مقبره استفاده شده است.^۱ از آن جا که پوشش ساختار بنا در عصر صفوی با استفاده از کاشی انجام می‌شده، این آرامگاه نیز به پیروی از زمانه خود، بخش عمده تزئیناتش، به خصوص در پوسته بیرونی آرامگاه با بهره‌گیری از هنر کاشی‌کاری مزین شده است. پوسته داخلی که معروف به گنبدخانه است، بخش مرکز ثقل معنوی بنا محسوب می‌شود، بیشتر فضا با استفاده از نقاشی بر روی لایه‌ای از گچبری برجسته آراسته شده و فقط در ازاره بنا می‌توانیم شاهد نقش آفرینی هنر کاشی‌کاری باشیم. بنابراین بخش بزرگی از دامنه موارد قابل بررسی این پژوهش، تکیه بر کاشی‌کاری فضای خارجی آرامگاه است همچنین نقوش کاشی‌های اضلاع بیرونی بنا با یکدیگر تفاوت بارزی دارند، از اهداف اصلی پژوهش حاضر، شناخت و تفکیک نقوش و کاشی‌کاری‌ها، از حیث محل قرارگیری و تزئینات نقش مایه‌ها است. شناسایی فرم و مفهوم کتیبه‌های کاشی‌کاری درج شده در بنا از دیگر اهداف نگارنده است، که در طی این پژوهش به جایگاه قرارگیری، نوع خطوط و محتوای ارائه شده در آن می‌پردازد.

روش پژوهش

این پژوهش به شیوه توصیفی و بر پایه تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده صورت گرفته است. گردآوری اطلاعات از طریق اسناد کتابخانه‌ای، مدارک موجود در آستان قدس رضوی و سازمان میراث فرهنگی خراسان انجام شد.

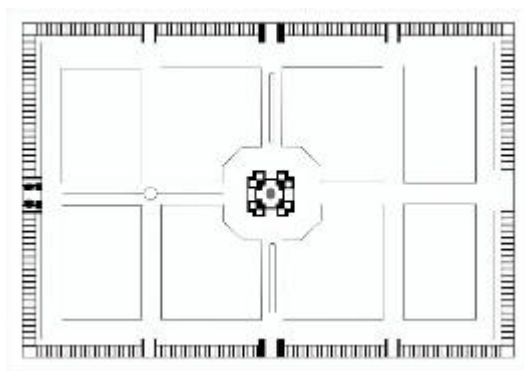
همچنین اطلاعات تصویری موجود در مقاله و جداول به وسیله بازدید میدانی و عکاسی از بنای آرامگاه خواجه ربیع، توسط شخص نگارنده انجام شده است. به همراه توضیحات و مبانی گفته شده در مباحث، جداولی نیز ارائه شده و در کنار بیان نتایج مطالعات و تحلیل داده‌های به دست آمده از بنای مذکور، تصاویر از حیث جایگاه و شیوه تولید در قالب جداولی قرار داده شده‌اند تا موجب بیان بهتر مفاهیم مورد نظر نویسنده و فهم بهتر آن توسط مخاطب شوند.

پیشینه پژوهش

در بحث پیشینه تحقیق و مطالعات انجام شده بر روی آرامگاه خواجه ربیع، از منظر معماری پژوهش‌هایی صورت گرفته است: در کتاب خواجه ربیع، به تألیف سید محسن حسینی، که در سال ۱۳۸۷ شمسی توسط بنیاد پژوهش‌های آستان قدس به چاپ رسید، مفصل به شرح حال و زندگی خواجه ربیع و بررسی اجمالی آرامگاه وی از منظر معماری و شیوه ساخت بنا پرداخته شده است؛ و در این کتاب تنها اشاراتی مختصر به نقوش کاشی‌کاری و ویژگی‌های فرمی آن وجود دارد. مباحث مربوط به معماری آرامگاه، در پژوهشی همایشی با عنوان «بررسی معماری و تزئینات آرامگاه خواجه ربیع»، که توسط ندا سرگلزائی و دکتر علیرضا طاهری در سال ۱۳۹۷ تألیف و در همایش ملی نقش ملی خراسان در هنر و معماری ایرانی- اسلامی ارائه شد، تنها به توضیحی کوتاه در خصوص تزئینات کاشی‌کاری بنا بسنده کرده‌اند.

ساختار و معماری آرامگاه خواجه ربیع

مقبره خواجه ربیع در تاریخ ۱۵ دی ۱۳۱۰ شمسی با شماره ثبت ۱۴۲ به عنوان یکی از آثار ملی ایران به ثبت رسید.^۳ این بنا در بخش شمالی شهر مشهد و در طول جغرافیایی ۵۹ درجه و ۳۷ دقیقه و عرض جغرافیایی ۳۶ درجه و ۲۰ دقیقه واقع شده (تصویر ۱) و ارتفاع آن از سطح دریا ۹۵۰ متر است (پاپلی یزدی، ۱۳۸۸، ۶۲۸). ساخت بنای آرامگاه ربیع طی سفر سال ۱۰۲۱ قمری شاه عباس صفوی به مشهد انجام شده و در همین سفر است که شاه عباس صحن عقیق آستان مبارک قدس رضوی را به وضع کنونی درآورد و برای توسعه آن قسمتی از ابنیه مجاور بارگاه امام رضا (ع) را ضمیمه آن ساخت.^۴ این مزار متبرک از بیرون دارای بنایی است هشت ضلعی، که چهار ضلع اصلی و چهار ضلع فرعی را داراست و در معماری اسلامی به آن اصطلاح هشت و نیم هشت اطلاق می‌شود؛ در چهار گوشه مقبره هشت حجره دو طبقه وجود دارد، که جمعاً ۱۶ حجره می‌شود. مساحت بنای مقبره ۶۶۴/۶۸ و در وسط باغی قرار گرفته و مساحت محوطه آن ۵۱۵۳۵ مترمربع که در حال حاضر به عنوان قبرستان مورد استفاده عموم مردم مشهد است (حسینی، ۱۳۷۹، ۱۵). (تصویر ۲). طبق نظر تعدادی از محققین، بنای آرامگاه خواجه ربیع از نظر شیوه ساخت، کشیدگی گنبد و برخی نقش‌مایه‌های به کار رفته در تزئینات بنا، از جمله نقش کاشی‌کاری شده ازدها در ایوان غربی، مشابه و قابل مقایسه با برخی آثار معماری دوران ماقبل خود، یعنی دوره تیموری است از جمله بناهایی که پیوند عناصر به کار رفته در آن‌ها قابل بررسی است، می‌توان آثاری همچون بنای عشرت‌خانه، گور امیر در سمرقند و آرامگاه گوهرشاد در هرات را نام برد.



تصویر ۲. پلان محوطه آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: حسینی، ۱۳۷۹.

Picture 2: plan of the landscape of Khawaja Rabi's tomb. Source: Hosseini, 1379.

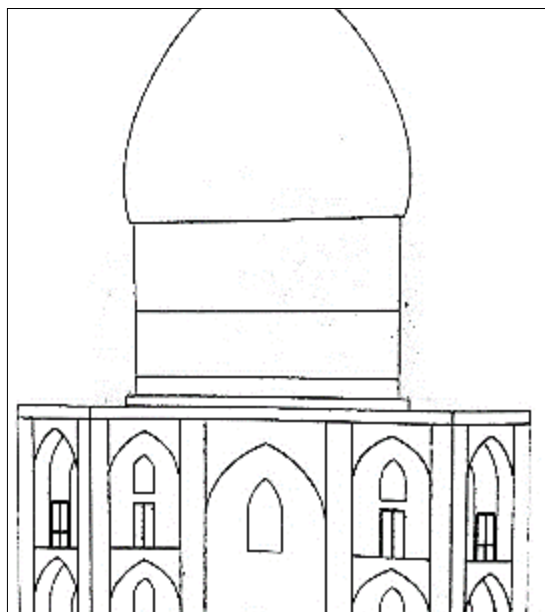


تصویر ۱. عکس هوایی مجموعه خواجه ربیع، مأخذ: پاپلی یزدی، ۱۳۸۸.

Picture 1: aerial photo of Khawaja Rabi complex. Source: Papeliyazdi: 1388.

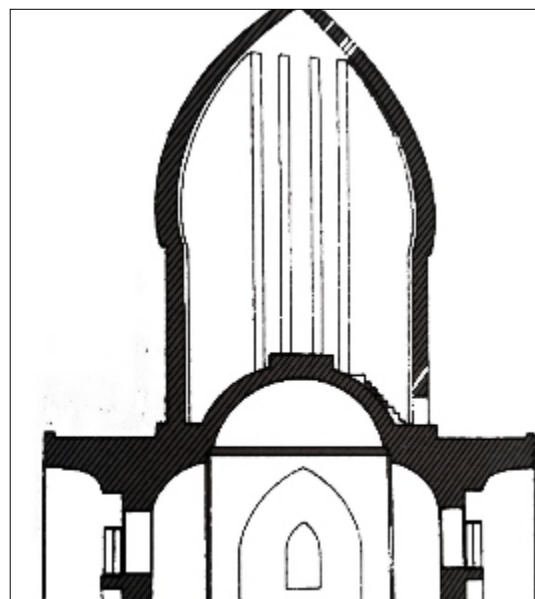
از کهن‌ترین منابعی که در آن به بنای خواجه ربیع اشاره شده، می‌توان کتاب *سفرنامه بخارا*، اثر فضل‌الله ابن روزبهان خنجی را نام برد. نویسنده در این کتاب می‌نویسد: «... و روز دوشنبه سیوم صفر در صحرای مشهد مزار ربیع ابن الخثیم که بر یک فرسخی مشهد مقدس واقعست منزل ساختند و در ارباض مشهد مقدس عصای اقامت انداختند.»^(۵) (روزبهان خنجی، ۱۳۹۰، ۳۲۹).

مصلح به کار رفته در بنای آرامگاه، آجر چهارگوش با ملات ماسه گچ و در برخی بخش‌های مرمتی از سیمان نیز استفاده شده است. چهار ورودی و ایوان در چهار ضلع اصلی بنا قرار دارد. بخش فوقانی درها دارای چهار نورگیر است که فضای گنبدخانه را روشن می‌کند. این نورگیرها از داخل ایوان‌های چهار طرف به شکل مشبک دارای نقوش اسلیمی هستند. گنبد بنا به شکل دوپوسته گسسته و گوشه‌سازی گنبد با سه کنج و کاربندی انجام شده است. ارتفاع گنبد داخل تا کف ۱۳/۲۰ متر و ارتفاع پوسته بیرونی گنبد یا خود تا کف ۲۸/۹۰ متر و به قطر ۱۴/۷۰ است (حسینی، ۱۳۷۹، ۳۶) (تصویر ۳ و ۴).



تصویر ۴، نمای مقبره خواجه ربیع، مأخذ: حسینی، ۱۳۷۹.

Picture 4: front view of Khawaja Rabi's tomb. Source: Hosseini, 1379.

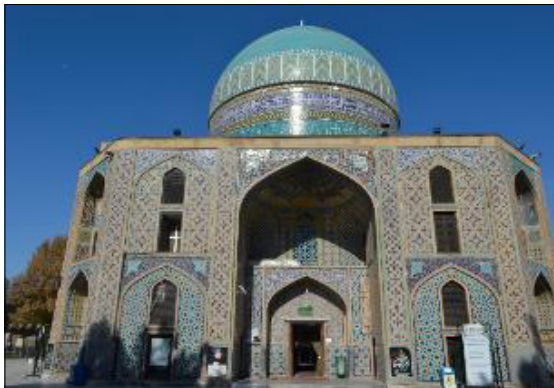


تصویر ۳، برش مقبره خواجه ربیع، مأخذ: حسینی، ۱۳۷۹.

Picture 3: cross section of Khawaja Rabi's tomb. Source: Hosseini, 1379.

این بنا پس از ساخت در دوره صفوی، بر اثر عوامل جوی و انسانی آسیب‌های زیادی دیده و همچنین در نقل قول‌های متعددی گفته شده که این بنا در دوران قاجار و پس از آن بارها مورد مرمت قرار گرفته است (تصویر ۵)؛ مهم‌ترین این مرمت‌ها در سال ۱۲۴۸ شمسی انجام شد.

مرمت احیایی بنای آرامگاه از سال ۱۳۲۸ زیر نظر اداره کل باستان‌شناسی خراسان رضوی آغاز شد؛ این بازسازی‌ها شامل احیای کاشی‌های بنا و مرمت ایوان و گنبد بوده است.^۶ از سال ۱۳۴۵ با تشکیل دفتر فنی سازمان ملی حفاظت آثار باستانی در خراسان، بنای آرامگاه خواجه ربیع بیش از پیش مورد توجه ویژه قرار گرفت. تزئینات و ساختار بنا بازسازی اساسی شد و از دهه ۱۳۶۰ مرمت نقاشی دیواره‌های داخل مقبره آغاز شد؛ احیای نقاشی‌های درون آرامگاه تا سال ۱۳۷۵ به وسیله سازمان میراث فرهنگی خراسان ادامه داشته است (پرونده فنی آرامگاه خواجه ربیع موجود در سازمان میراث فرهنگی خراسان). به دلیل مقاومت زیاد کاشی در برابر عوامل و تغییرات جوی محیط، در عمده تزئینات بیرونی بنا از این نوع مصالح استفاده شده است؛ به همین علت بخش عمده این پژوهش به بررسی تزئینات خارجی بنا می‌پردازد (تصویر ۶).



تصویر ۶، نمای شرقی آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: نگارندگان.

Picture 6: Eastern view of Khawaja Rabi's tomb. Source: by authors.



تصویر ۵، عکس قدیمی پیش از مرمت به جامانده از آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: حسینی، ۱۳۷۹.

Picture 5: Old photo left from the tomb of Khawaja Rabi before restoration. Source: Hosseini, 1379.

زندگی و شخصیت خواجه ربیع

ربیع بن الحثیم ابن عبدالله شخصی از افراد قبیله ثور و از بنی تمیم بود. وی اهل کوفه بوده و در میان ایرانیان و به خصوص خراسانیان به خواجه ربیع معروف است (الامین، ۱۳۶۱، ۴۵۱). از محل و تاریخ تولد وی اطلاع دقیقی در منابع و مندرجات معتبر ذکر نشده است، اما با توجه به این که او یار و هم‌نشین ابن مسعود، صحابی معروف پیامبر اکرم (ص) بوده، به احتمال قوی تاریخ تولدش به زمان پیش از هجرت رسول گرامی اسلام به مدینه بازمی‌گردد. از آن جایی که خواجه ربیع مدت زمانی را در کوفه می‌زیسته، به این علت به کوفی معروف گردیده است (شانه چی، ۱۳۸۳، ۱۵). ربیع از سوی امیر مؤمنان، امام علی (ع) مدتی در ایران متصدی پست فرمانداری قزوین بود (حسینی، ۱۳۷۹، ۳۲۵). بنا به گفته برخی روایت‌ها و اسناد گفته شده که او در همین زمان مدتی مرزدارری نیز بوده و در جمع بین این گزارش و آن چه درباره فرمانداری وی در قزوین به دست آمده است، به این نتیجه رسیدیم که در گذشته قزوین مرز اسلامی ری از ناحیه شمال غربی بود و معمولا استانداری تابستان را در قزوین زندگی می‌کرد؛ ولی این که امارت خواجه ربیع بر نواحی ری و قزوین تا چه زمانی ادامه داشته و چه زمان به سمت خراسان مهاجرت کرده است، قابل تشخیص و شناسایی نیست (شانه چی، ۱۳۸۳، ۴۹). از سفر ربیع به خراسان و اقامت وی در این سامان، جز آن چه که در زبان‌ها و روایات عامه مردم است، عبارتی از پیشینیان مشاهده نشده است. فقط شیخ بهایی در ضمن پاسخ به نامه شاه عباس صفوی، یادآور این نکته شده که: «دروقتی که لشکر اسلام به سوی خراسان و به قصد جهاد علیه کفار آمدند، خواجه ربیع همراه آن‌ها بود و در آنجا فوت شد.» (موسوی خوانساری، ۱۳۶۹، ۲۸۲). همچنین طبق مدارک موجود می‌دانیم که شیخ بهایی در ترغیب شاه عباس به ساخت عمارت آرامگاه خواجه ربیع (واقع در محل کنونی) تأثیر گذار بوده است. در مورد زمان وفات او نقل قول‌های متعددی در منابع گوناگون ذکر شده است و در این بین می‌توان به معتبرترینشان در سال ۶۱ هجری قمری در روایت ابن حجر عسقلانی (الامین، ۱۳۶۱، ۴۵) و سال ۶۲ قمری به روایت ابن الجوزی و سال ۶۳ ق به روایت ابن اثیر اشاره کرد (ابن اثیر، ۱۳۷۲، ۲۳۵). بنا به گفته شیخ بهایی، ربیع از جمله افراد مخالفی بوده است که در اعتراض به حکومت عثمان در شهر مدینه گرد آمده و خواستار کناره‌گیری او از خلافت بر مسلمانان شد (حسینی، ۱۳۷۹، ۹). علمای رجال از او با عنوان شیخ متقدم و امام متبحر و به عنوان ادیب و لغت‌شناس یاد کرده‌اند (موسوی خوانساری، ۱۳۸۹، ۳۳۲)؛ خواجه به واسطه زیادی ورع از مردم کناره می‌گرفته و جز به انجام عبادت نمی‌پرداخته است (حلیه الاولیاء). چنان که وی در تمام عمرش میان مردم به زهد و پارسایی شهره بوده و هم اوست که با جمعی از اصحاب برانس (لقب زعاد آن عصر) به محضر امام علی (ع) رفته و مشرف و خواستار توصیف اخلاقیات پرهیزکاران شدند (شانه چی، ۱۳۸۱، ۵۱) و حضرت علی (ع) خطبه متفقین را در پاسخ به آنان انشاء فرمودند و این خطبه آن چنان در وجود آنان مؤثر افتاد که «همام»، برادرزاده خواجه ربیع قالب تهی کرد و مرغ روحش از این خاکدان پرواز نمود (مطالب السئول گنجی، به نقل از بنیان الرفیع). غزالی در احیاء العلوم آورده که خواجه بیست

سال در منزل ابن مسعود (از صحابی پیامبر) تردد داشت و کنیز وی خیال می‌کرد ربیع نابیناست. در مصباح الشریعه (که برخی به امام صادق (ع) منسوب می‌دانند) مکرر به کلام خواجه ربیع استشهاد شده است؛ او نه تنها ناقل حدیث بوده بلکه محدثی ناقد و به اصطلاح دارای شم الفقاهاه و تشخیص صحت و سقم اخبار دین و احادیث بوده است. از وی نقل شده که می‌گفت حدیث را نورانیتی مانند روز است (کشی، ۱۳۴۷، ۲۸۳) و از این سخن می‌توان پی برد که گوینده آن خویش را در تشخیص غث و سمین حدیث (که کاری بس دشوار است) اهل می‌دانسته و این مرتبه جز از طریق ممارست و آشنایی به لحن رسول اکرم (ص) دست یافتنی نیست. همچنین خواجه ربیع را به عنوان یکی از هشت تن زاهدان مهم صدر اسلام نام برده‌اند و در منابع مختلف از درجات بالای زهد و پارسایی او روایت‌های گوناگون نقل شده و در بسیاری از کتب اخلاقی و عرفانی حکایت‌هایی از زندگی او ذکر شده است؛ لازم به ذکر است که به کتاب «اخلاق ربیعی» موضوع خواجه ربیع داده شده و ربیع ابن الخثیم، مستند موضوعی آن است (کرم‌رضایی، ۱۳۸۵، ۸۴).

آنچه که درباره زندگانی ربیع ابن الخثیم بسیار مهم بوده و از سوی منابع شیعی نقل‌های بسیاری گردیده، همراهی نکردن ایشان و گروهی با امام علی (ع)، در نبرد صفین است. دو تن از مورخان برجسته شیعه یعنی نصر بن مزاحم منقری و دینوری در کتب خود می‌نویسند: فرمانده گروه شکاکان عبدالله بن مسعود، عبیده سلمانی و ربیع ابن الخثیم بوده‌اند. دینوری این چنین می‌نویسد: «عموم مردم حرکت با علی (ع) را پذیرفتند، به جز یاران عبدالله بن مسعود و عبیده سلمانی و ربیع ابن خثیم؛ که همراه چهارصد تن از قاریان به حضور ایشان آمدند و گفتند: «ای امیر مؤمنان ما با آن که معترف به فضل شما هستیم، ولی درباره صحت انجام این جنگ گرفتار شک و تردیدیم و شما و مسلمانان از گروهی که با مشرکان جنگ کنند بی‌نیاز نیستید. ما را برای نگهداری و پاسداری یکی از مرزها، گسیل فرمای تا در آنجا جهاد کنیم.» علی (ع) آنان را برای مرزبانی ری و قزوین فرستاد و ربیع ابن الخثیم را بر ایشان فرماندهی داد و برای او پرچمی بست که نخستین پرچمی بود که در کوفه بسته شد.» (دینوری، ۱۳۶۳، ۲۰۴).

تزئینات درونی آرامگاه خواجه ربیع

تزئینات پوشش دیواره داخلی قسمت گنبدخانه آرامگاه و پوسته داخلی گنبد، نقاشی با شنکرف و آب طلا بر روی لایه برجسته‌ای از گچبری است. نقش بخش مرکزی گنبد ترنج‌های به هم پیوسته طلایی بر زمینه آبی لاجوردی که از اضلاع فوقانی کاربندی شروع و به مرکز گنبد ختم می‌شود. در ازاره داخل آرامگاه نیز کاشی‌هایی با نقوش اسلیمی، در تقسیماتی هندسی و به شیوه زیررنگی نمایان است. در داخل هر یک از اشکال هشت ضلعی این تقسیمات، تزئینات هندسی و اسلیمی با رنگ سفید بر روی زمینه آبی لاجوردی به چشم می‌خورد (تصویر ۷)؛ که در مرکز آن عبارت «یا حفیظ»، که به نظر می‌رسد با خط ثلث در داخل کادری سفید نگارش شده است (تصویر ۸). در تزئینات فضای داخل آرامگاه تنها یک نقش جانوری نمایان می‌شود؛ طرح طاووسی که در ضلع شمال شرقی گنبدخانه و در قسمت کاربندی، دو بار تکرار شده است؛ این پرند به رنگ لاجوردی همراه با نقش و نگاره‌های تزئینی، بر روی زمینه سفید تصویر شده است و اطراف آن همانند دیگر تزئینات و نقاشی‌های فضای گنبدخانه نقش و نگاره‌های اسلیمی طلایی رنگ بر زمینه لاجورد جلوه‌نمایی می‌کند (تصویر ۹).



تصویر ۹: کاربندی شمال شرقی داخل آرامگاه، مأخذ: نگارندگان.



تصویر ۸: عبارت یا حفیظ ازاره داخل گنبدخانه آرامگاه، مأخذ: نگارندگان.



تصویر ۷: ازاره داخل گنبدخانه آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: نگارندگان

Picture 9: Northeast background (karbandi) inside the tomb. Source: by authors.

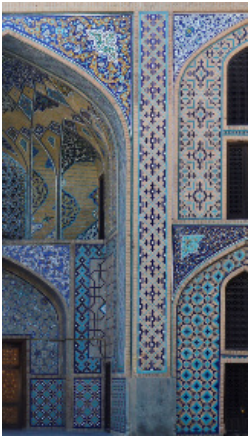
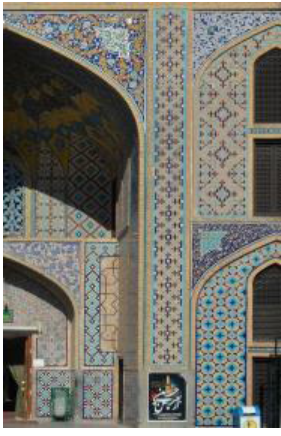
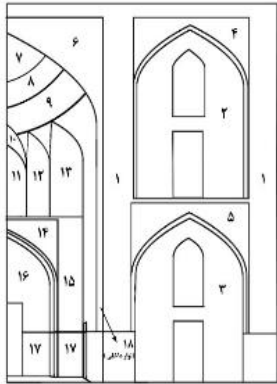
Picture 8: "Ya Hafiz" Statement of the plinth inside the dome of Khawaja Rabi's tomb. Source: by authors.

Picture 7: Plinth inside the dome of Khawaja Rabi's tomb. Source: by authors

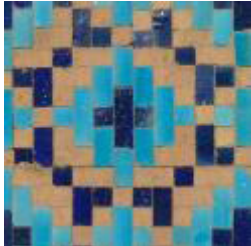
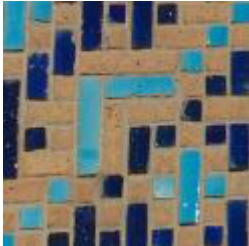
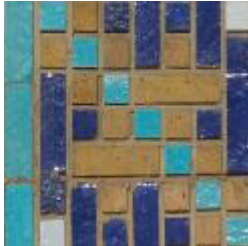
نقش طاووس: از دیرباز تا امروز دارای معانی و مفاهیم عمیقی در ادیان و داستان‌های اساطیری دارد. این پرنده را با خورشید - خدایان مربوط می‌دانستند، شاید از آن لحاظ که، مانند خروس و میمون مصری فریادش مبشر صبح بود. در سنت مسیحی طاووس نماد چرخ خورشید است، و از این دیدگاه علامت جاودانگی و در فرهنگ‌های گوناگون دمش یادآور آسمان پرستاره است. در اسلام طاووس هنگام چتر زدن با دمش، نماد کیهان، قرص ماه یا خورشید در سمت الرأس بوده است. طاووس حیوان صد چشم، علامت سعادت ابدی، نشان‌دهنده دیدار رویاروی روح با خداوندی خدا و نماد تمامیت است، که تمامی رنگ‌ها بر چتر دم او دیده می‌شود. از آن جا که در اسلام طاووس را یک پرنده بهشتی می‌دانند و در داستان رانده شدن آدم از بهشت، طاووس به عنوان دربان و راهنمای مردم به بهشت استفاده می‌شد، و اعتقاد بر این است که او قادر به شناسایی و تشخیص ابلیس است و می‌تواند از داخل شدنش به اماکن مقدس جلوگیری کند. همچنین طاووس در کنار اژدها^۶، با قدرتی بسیار توانایی راندن شیاطین را از اماکن متبرک و مقدس را داراست (خزایی، ۱۳۸۵: ۱۰). می‌توان نتیجه گرفت که بی‌شک معمار و سازنده بنا دارای بینشی گسترده در حوزه علم نمادشناسی بوده و با استفاده از طرح این طاووس سعی بر حفظ نیروهای خیر و دفع هر گونه شر دارد. جهت حضور نقش این دو طاووس در شمال شرقی کاربندی داخل آرامگاه، اشاره به جهت قبله نیز دارد، که این خود امری است روشن، در جهت حفظ نیروهای خیر (که در اماکن مقدس حکم فرماست). همچنین می‌شود بیان کرد، نقش این پرنده زیبا در فرهنگ ایران به جهت جایگاه اهمیتی و توجه حکام و به طبع هنروران و صنعتگران حضوری پر تلالو داشته و دارد.

تزئینات کاشی‌کاری اضلاع شرقی و غربی

در به‌کارگیری کاشی در تزئینات خارجی آرامگاه خواجه ربیع، از شیوه معقلی، معرق و هفت‌رنگ استفاده شده است؛ کاشی معقلی در حاشیه و داخل حجره‌ها، آزاره و کاربندی داخل ایوان و در بخش‌های میانی داخل قوس ایوان، با بهره‌گیری از گره‌ها و نقوش هنر اسلامی به چشم می‌خورد. کاشی‌های معقلی به کار رفته در حاشیه و داخل حجره‌ها در تمام اضلاع اصلی بنا بر اساس یک الگوی واحد و نقش مشترک کار شده‌اند و بخش عمده‌ای از مساحت پوشش بیرونی آرامگاه از اصولی مشترک در نقش و رنگ پیروی می‌کنند. در جدول شماره ۱ این شیوه کاشی‌کاری با توجه به سهولت و سرعت اجرای بالا، بیشترین مساحت تزئینات بیرونی آرامگاه را به خود اختصاص داده است. با توجه به ابداع و رواج استفاده از کاشی هفت‌رنگ در تزئینات بناهای دوران صفوی، این شیوه کاشی‌کاری حضور پررنگی در تزئین آرامگاه خواجه ربیع ندارد و تنها در نوار بغل‌کش داخلی چهار ایوان بنا و تعدادی از کاشی‌های جدید، که در غرفه‌های ساخته شده در اطراف محوطه به کار برده شده‌اند.

راهنمای جدول شماره ۱ و ۲، مأخذ: نگارندگان.		
		
تصویر ضلع غربی	تصویر ضلع شرقی	نمای اضلاع غربی و شرقی

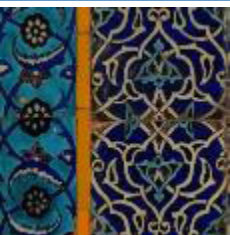
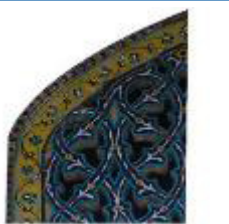
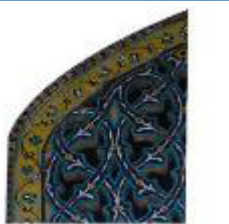
جدول شماره ۱، نقوش کاشی‌های معقلی اضلاع غربی و شرقی، مأخذ: نگارندگان.
Table 1, Maaqli tiles motifs of the western and eastern sides. source: authors

			
۱۲، کاربندی داخل ایوان	۳، داخل حجره‌های پایین	۲، داخل حجره‌های بالا	۱، نوار حاشیه دو طرف حجره‌ها
			
۱۷، ازاره داخلی ایوان	۱۶، بالا و اطراف درب ورودی	۱۵، داخل ایوان	۱۳، کاربندی داخل ایوان

کاشی‌های معرق، با وجود سختی و مشقت زیاد هنگام تولید، حداکثر بار زیبایی تزئینات بیرونی آرامگاه خواجه ربیع را بر دوش می‌کشند؛ کاشی لچکی‌های بالای ایوان، درب ورودی آرامگاه و غرفه‌های دو طرف ایوان‌های موجود در اضلاع اصلی و نورگیرهای مشبک در قسمت فوقانی درب‌های ورودی در چهار ضلع اصلی بنا، که نور داخل گنبدخانه را تأمین می‌کنند، به شیوه معرق تولید شده‌اند. کاشی‌های معرق به اشکال سرمه‌دان، شمسه و موج، با نقوش اسلیمی و ختایی هستند.

جدول شماره ۲، نقوش کاشی‌های معرق و هفت رنگ ضلع شرقی، مأخذ: نگارندگان.
Table 2: motifs of mosaic and seven-color tiles on the eastern side. source: authors.

			
۷، تزنج داخل کاربندی ایوان	۶، لچکی ایوان اصلی	۵، لچکی حجره‌های پایین	۴، لچکی حجره‌های بالا
			

۹، کاشی معرق	۸، کاربندی داخل ایوان	۸، کاربندی داخل ایوان	۸، کاربندی داخل ایوان
			
۱۰، کاربندی داخل ایوان	۹، کاربندی داخل ایوان	۹، کاربندی داخل ایوان	۹، کاربندی داخل ایوان
			
	۱۸، کاشی هفت‌رنگ، نوار حاشیه داخلی ایوان	۱۴، لچکی بالای درب ورودی	۱۱، نورگیر مشبک بالای درب ورودی

آن‌ها با تزئینات اخراپی و فیروزه‌ای رنگ، بر زمینه آبی تیره و با بهره‌گیری از نقوش اسلیمی پر شده است. اژدها به شکل شاخ‌دار و بازبانی قرمز رنگ و آتشین که از دهانش بیرون آمده و دو حلقه به قصد تزئین نیز برگردن دارد. اساساً اژدها موجودی دو خصلته است، که در کهن‌ترین سنن، یا همچون نگهبانی سخت‌گیر و اهل آب و آبادانی است و یا نماد شر و گرایش‌های شیطانی و مشغول به ویران‌کاری (عبدلی، ۱۳۹۳، ۱۲۲). با در نظرگیری قداست و ارزش معنوی بنا (این ارزش با در نظرگیری جایگاه دینی و اخلاقی شخص مدفون شده مشخص می‌شود)، فرضیه اژدها به مثابه موجودی شریر باطل می‌شود. همچنین گفته شده که اژدها نگهبان گنج‌های پنهان (چه معنوی و چه مادی) است، پس باید برای دستیابی به آن گنج‌ها، بر او پیروز شد. نبرد میان قهرمان و اژدها، تعبیری از

بر اساس بازدید و بررسی‌های صورت گرفته توسط نگارنده، در منظر طراحی معماری و نقوش کاشی‌ها، بیشترین شباهت در نقوش میان ضلع شرقی و غربی نمایان می‌شود؛ این شباهت‌ها به شکلی دیگر میان اضلاع شمالی و جنوبی نیز وجود دارد. برخی از قسمت‌های کاشی‌کاری ضلع غربی آرامگاه که دارای نقش‌هایی متفاوت از ضلع شرقی هستند در جدول شماره ۳، به همراه تصویرشان قرار دارند. در یک مورد کمیاب دوران خود، چهار بار از نقش حیوانی اژدها در کاربندی داخل ایوان ضلع غربی به چشم می‌خورد و در جدول شماره ۳، در قسمت ۱۲ و ۱۳ مشخص شده است. اژدها در اینجا سری کوچک و گردنی باریک دارد و بدن هرکدام از آن‌ها به صورت نیم‌ترنج بزرگ و زیبایی به طرف بالا کشیده شده است؛ دم حیوان به شکل نقوش تزئینی درآمده و داخل بدن هر یک از

جدول شماره ۳، نقوش کاشی‌های معرق و هفت‌رنگ متفاوت ضلع غربی در مقایسه با ضلع شرقی، مأخذ: نگارندگان.
Table 3: the motifs of different mosaic and seven-color tiles on the west side compared to the east side. source: authors.

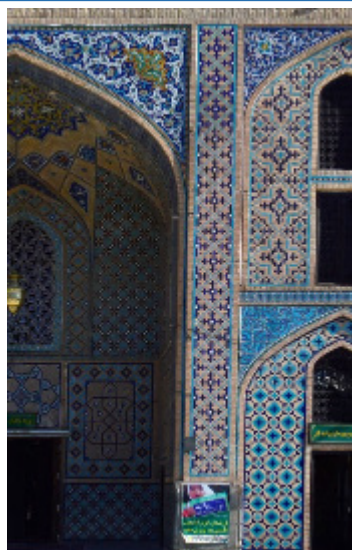
			
۳-۸، کاربرندی داخل ایوان	۲-۸، کاربرندی داخل ایوان	۱-۸، کاربرندی داخل ایوان	۷، قسمت فوقانی کاربرندی ایوان
			
۴-۹، داخل ایوان	۳-۹، داخل ایوان	۲-۹، داخل ایوان	۱-۹، داخل ایوان
			
	۱۸، کاشی هفت‌رنگ، نوار حاشیه داخلی ایوان	۱-۱۲، کاربرندی داخل ایوان	۱۲ و ۱۳، کاربرندی داخل ایوان

کشمکش انسان برای نیل به خودآگاهی و وصل به معبود حقیقی نیز هست^۸ (یا حقی، ۱۳۴۴، ۷۵) (جدول شماره ۲ و ۳).

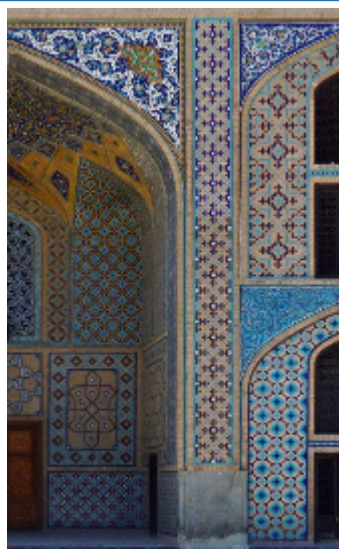
تزئینات کاشی‌کاری اضلاع شمالی و جنوبی

برخی از کاشی‌کاری‌های بنا در تمام اضلاع اصلی به صورت یکسان انجام شده‌اند. این قسمت‌ها شامل نوار دو طرف غرفه‌ها، کاشی‌های داخل حجره‌های بالا و پایین، ازاره داخلی ایوان، پنجره مشبک و کاشی‌های اطراف و بالای درب ورودی می‌شوند؛ این قسمت‌ها در جداول ۲ و ۳ با شماره‌گان ۱، ۲، ۳، ۱۱ و ۱۷ معرفی شده‌اند و تکرارشان ضرورتی در این بخش ندارد. بنابراین در ادامه به بیان نقوش متفاوت با آن چه در اضلاع شرقی و غربی موجود است، خواهیم پرداخت. به جز پنجره مشبک بالای درب، دیگر قسمت‌های مشابه، به شیوه کاشی معقلی پوشیده شده‌اند. نقوش کاشی‌های معرق به کار رفته در اضلاع شمالی و جنوبی، تنها در بخش‌های فوقانی داخل ایوان‌ها با هم تفاوت دارند؛ این قسمت‌ها در جدول شماره ۴ و ۵ با شماره‌گان ۷، ۸ و ۹ مشخص شده‌اند.

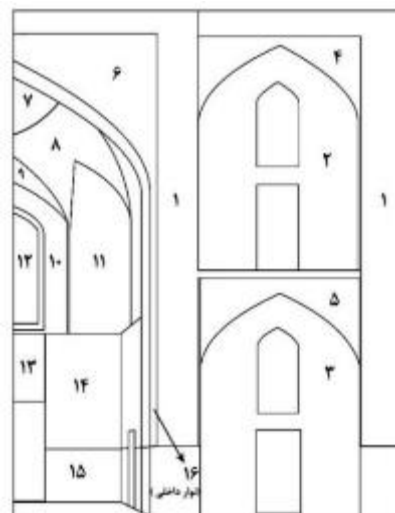
راهنمای جدول شماره ۴ و ۵، مأخذ: نگارندگان.



تصویر ضلع جنوبی



تصویر ضلع شمالی



پلان اضلاع شمالی و جنوبی

جدول شماره ۴، نقوش کاشی‌های مختص به ضلع شمالی و جنوبی، مأخذ: نگارندگان.

			
۷، کاشی معرق، ترنج داخل کاربندی ایوان	۶، کاشی معرق، لچکی بالای ایوان	۵، کاشی معرق، لچکی حجره‌های پایین	۴، کاشی معرق، لچکی حجره‌های بالا
			
۱۱، کاشی معقلی، کاربندی داخل ایوان	۱۰، کاشی معقلی، کاربندی داخل ایوان	۹، کاشی معرق، قسمت فوقانی پنجره مشبک	۸، کاشی معرق، کاربندی داخل ایوان
			
			۱۶، کاشی هفت‌رنگ، نوار حاشیه داخلی ایوان

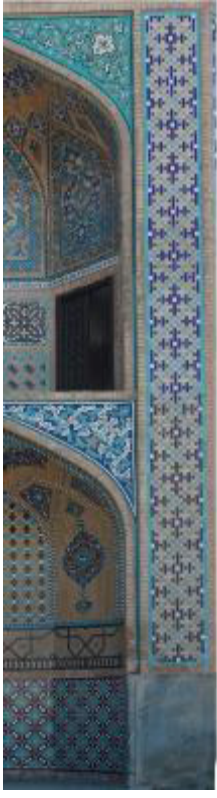
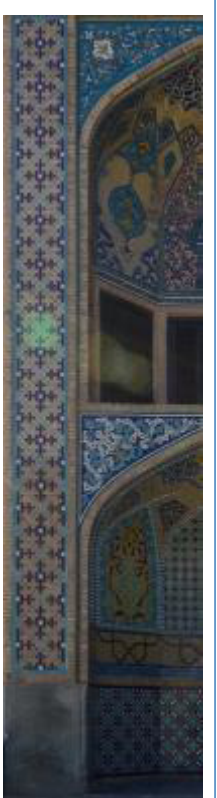
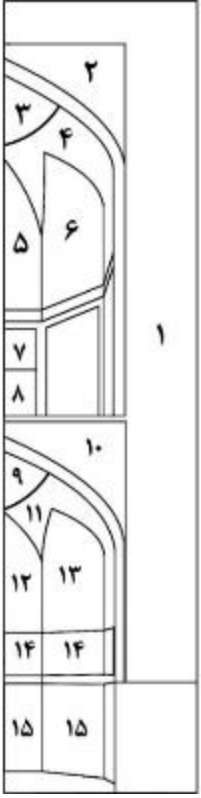
جدول شماره ۵، نقوش کاشی‌های معرق متفات ضلع جنوبی (در مقایسه با ضلع شمالی)، مأخذ: نگارندگان.

			
۷. ترنج داخلی بالای ایوان	۸. کاربندی داخل ایوان	۸. کاربندی داخل ایوان	۹. قسمت فوقانی نورگیر ایوان

کاشی‌کاری اضلاع فرعی آرامگاه خواجه ربیع

پیش‌تر گفته شد که آرامگاه خواجه ربیع به شکل هشت ضلعی است؛ و چهار ضلع اصلی و چهار ضلع فرعی دارد؛ که در معماری اسلامی به آن «هشت و نیم هشت» گفته می‌شود. اضلاع فرعی این بنا هر کدام دارای دو حجره در دو طبقه هستند؛ و همچون دیگر قسمت‌های خارجی بنا، با استفاده از هنر کاشی‌کاری مزین شده‌اند. در نیم ضلع‌ها نیز مانند اضلاع اصلی، تفاوت‌هایی در نقوش کاشی‌های هر قسمت با دیگر قسمت‌ها وجود دارد، که در جدول شماره ۵ میزان تفاوت و شباهت‌های موجود میان هر نیم ضلع مشخص شده است.

راهنمای جدول شماره ۶، مأخذ: نگارندگان.

				
جنوب شرقی	شمال شرقی	جنوب غربی	شمال غربی	راهنمای جدول شماره ۶

کتیبه‌های آرامگاه خواجه ربیع

در این بنا به‌طور کلی کمتر از کتیبه تزئینی استفاده شده است، و کتیبه‌های بنا بیشتر دارای جنبه تاریخ نگارانه هستند. مهم‌ترین کتیبه تزئینی به کار رفته در بنا، قسمت پایینی گردنی گنبد را به شکلی کمر بندگونه پوشانده و آن را دور زده است؛ این کتیبه به صورت سه‌رگی و به خط کوفی نوشته شده، که اشاره به آیت الکرسی دارد. از جمله نقش‌های زیبای موجود در معماری بنا، دوردیف قطار بندی کاشی معرق با نقش هندسی و به رنگ زرد است، که در زیر شکرگاه گنبد و در بالای کتیبه تاریخ دار ۱۰۲۴ هجری قمری قرار دارد؛ و ردیف فوقانی آن به شکل مقرنس‌های ساده، پوشش گنبد کاشی نره لاجوردی و به شیوه معقلی کار شده است (تصویر ۱۰).

کهن‌ترین کتیبه کاشی‌کاری درج شده در بنا به خط ثلث است، که با رنگ سفید و در پس زمینه لاجوردی،

پس از آن بخش‌هایی از خطبه ۱۸۴ نهج البلاغه معروف به خطبه همام درج گردیده است. بنا بر تفسیرهای ارائه شده در خصوص این خطبه، همام از امام درخواست کرد که پرهیزکاران را به گونه‌ای برایش توصیف کنند و امام علی (ع) پس از درنگی کوتاه به او گفتند: «ای همام از خدا بترس و نیکوکار باش. «همانا خدا با کسانی است که پرهیزکارند و آنان که نیکو کردارند» (نحل، ۱۱۸). همام به این مقدار قانع نشد و اصرار ورزید. امام علی (ع) در پاسخ به وی خطبه متقین را ایراد کردند و گفته شده که وقتی امام ۱۰۵ صفت از صفات پرهیزکاران را گفتند، همام بیهوش شد و در بیهوشی جان داد و امام سپس فرمودند که به خدا از همین می‌ترسیدم (نهج البلاغه، ۱۹۴).

در داخل بقعه نیز کتیبه‌ای تاریخ دار، با خط ثلث سفید بر زمینه لاجوردی وجود دارد؛ که در ارتفاع ۳/۸۰ متر و به شیوه ترسیم روی لایه‌ی گچ کاری شده نوشته گردیده؛



تصویر ۱۰، نمای گنبد آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: نگارندگان.

Picture 10: front view of the dome of Khawaja Rabi's tomb. Source: by authors.

این کتیبه هم نیز مانند کتیبه خط ثلث واقع در گردنی گنبد، به خط علیرضا عباسی و در تاریخ ۱۰۲۶ هجری قمری که تاریخ اتمام تزئینات بنا است، ساخته شده است؛ این تاریخ که نوعی امضا و تاریخ گذاری ساخت بنا محسوب می‌شود، از اهمیت بالایی برخوردار است و می‌تواند هر گونه شک و شبهه‌ای را در خصوص زمان ساخت آن از بین ببرد. از این گفته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که این بنا قطعاً مربوط به دوران صفوی است و شاه عباس خود شخصاً در زمان حکومتش دستور ساخت این مکان مقدس را داده است، و هر گونه فرضیاتی در خصوص ساخت بنا در دوران

بخش فوقانی گردنی گنبد را دور می‌زند. این کتیبه با کاشی معرق ساخته شده و خطاط این کتیبه «علیرضا عباسی» است؛ و تاریخ آن به ۱۰۲۴ هجری قمری بازمی‌گردد. در ابتدای کتیبه نام شاه عباس صفوی، که دستور ساخت آن را داده، آورده‌اند؛ سپس آیه ۶۲ سوره مبارکه یونس نوشته شده، که در تفسیر آن ویژگی‌های اولیای خدا بازگو شده است و عدم خوف این افراد را در دنیا و آخرت نشان می‌دهد و همچنین به نقل از پیامبر (ص): «اولیای خدا سکوتشان ذکر است، نگاهشان عبرت، سخنانشان حکمت و حرکتشان در جامعه مایه برکت است» (تفسیر نور، قرائتی، ۱۳۸۳، ۳/ ۵۹۳).

تیموری مردود شناخته می‌شود.

پیشانی و نوار بالای ایوان‌ها و غرفه‌ها دارای کتیبه‌های خط ثلث می‌باشد. مضمون این کتیبه‌های واقع در قسمت فوقانی غرفه‌ها، اسماء الله نوشته شده؛ و کتیبه‌های پیشانی ایوان‌ها که به خط ثلث سفید بر زمینه لاجوردی نوشته شده، آیات قرآن است. در بالای ایوان ورودی اصلی (ضلع شمالی آرامگاه) آیات ۱ و ۲ سوره مبارکه ملک و سوره قدر، ایوان غربی آیات ۹۵ و ۸۰ سوره مبارکه نساء و ایوان شرقی سوره مبارکه والعصر و آیه ۷۴ سوره مبارکه نساء است.

جداول راهنما

در جدول شماره ۶، وجود و یا عدم وجود شباهت، در هر قسمت شماره گذاری شده (در راهنمای جدول شماره ۵ این شماره گذاری‌ها قرار دارد)، در میان هر یک از چهار نیم ضلع ساختمان آرامگاه، با علاماتی نشان داده شده است. از این جدول می‌توان نتیجه گرفت در اضلاعی که جهت قرارگیری آن‌ها پشت به پشت یکدیگرند، یعنی شمال شرقی - جنوب غربی و شمال غربی - جنوب شرقی، شباهت بیشتری در نقش به کار رفته در کاشی‌ها وجود دارد. در جدول شماره ۷، عناصر تزئینی و معماری فضای بیرونی آرامگاه، جز به جز برای دسترسی مطلوب تر تقسیم بندی و معرفی شده است.

*علامات درج شده در جدول، نشانگر شباهت و یا تفاوت هر قسمت شماره گذاری شده در میان اضلاع فرعی است.

تطبیق کاشیکاری آرامگاه خواجه ربیع با دوره صفوی و تیموری

بنای تاریخی آرامگاه هارون ولایت که از جمله اماکن مقدس و زیارتگاه‌های عمده شهر اصفهان به شمار می‌رود، شامل بقعه، ضریح، رواق و گنبدی کاشی‌کاری شده و همچنین دو صحن در شمال و جنوب می‌شود. بقعه هارون ولایت از آثار دوره سلطنت شاه اسماعیل اول و مربوط به تاریخ ۹۱۸ هجری قمری است. مقبره هارون ولایت هم از سوی مسلمانان و هم از سوی مسیحیان مورد توجه قرار دارد و تاکنون به طور دقیق مشخص نشده است که هارون چه شخصیت و جایگاهی در گذشته داشته است. همان‌طور که گفته شد قدیمی‌ترین تاریخ درج شده در بنا

۹۱۸ هجری قمری است که بنا به احتمال زیاد این بنا بر روی گور یکی از پسران امام موسی کاظم (ع) ساخته شده است (گدار، ۱۳۷۱، ۲۴۶). در تمامی قسمت‌های امامزاده هارون ولایت از جمله سردر، گنبد، صحن، ایوان، بقعه و محراب می‌توان تزئینات کاشی‌کاری را مشاهده نمود. گنبد امامزاده که ابعاد نسبتاً کوچکی دارد، به رنگ آبی فیروزه‌ای است و تزئینات اسلیمی و ختایی نسبتاً ساده و خلوتی را در خود جای داده است (تصویر ۱۱).

بر اساس کتیبه‌های موجود در تزئینات دو آرامگاه هارون ولایت اصفهان و خواجه ربیع مشهد، بقعه خواجه ربیع حدود صد سال پس از ساخت بنای آرامگاه هارون ولایت ساخته شده است و انتظار وجود شباهاتی قابل توجه در ساخت و تزئین آن‌ها به شیوه معماری صفویه می‌رود. عمده تزئینات پوسته بیرونی این دو بنا، به رسم بناهای دوره تیموری، از کاشی معقلی استفاده شده است و علت این را می‌توان پایداری سنت‌های هنر و معماری دوره تیموری در ایران دوره صفوی دانست. این ویژگی در بناهایی مانند مسجد گوهرشاد، مدرسه غیاثیه خرگرد، مسجد جامع هرات و بسیاری بناهای دیگر آن دوره به روشنی دیده می‌شود.

از بناهای آرامگاهی دوره تیموری، مقبره مولانا ابوبکر تایب‌الدی، واقع در خراسان است. این مجموعه که در محدوده شهرستان تایباد قرار می‌گیرد، در نزدیکی بندر افغان و بر روی جاده اصلی هرات - مشهد واقع شده است. بر اساس شواهد موجود در سال ۸۴۸ هجری قمری / ۱۴۴۴ میلادی مسجد و نمازخانه توسط معماران بزرگ دوره تیموری، قوام‌الدین و غیاث‌الدین شیرازی و به دستور پیر احمد خوافی، وزیر وقت شاهرخ تیموری، ساخته شد.

مزار اصلی شیخ خارج از بنا و در فضای باز قرار دارد و آرامگاه که در مقابل مزار شیخ زین‌الدین ابوبکر قرار گرفته، شامل ایوانی بلند با طاق آهنگ، دو حجره‌ی دواشکوبه در دو سو و همچنین گنبدخانه‌ای در پشت ایوان است. سرتاسر نمای بیرونی بنا و همین‌طور داخل ایوان و طاق‌نمای مقابل حجره‌ها با استفاده از کاشی‌های نره فیروزه‌ای و لاجوردی رنگ در کنار کاشی معرق پوشانده شده است (صالحی‌کاخی، ۱۳۷۶، ۲۶). به کارگیری هندسه در تزئینات بنا از جمله مهم‌ترین ویژگی‌های معماری عصر تیموری است، که در بنا آرامگاه مولانا ابوبکر به شکلی بارز نمود پیدا کرده است (تصویر ۱۲).

جدول شماره ۶، میزان تکرار و شباهت نقوش در اضلاع فرعی آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: نگارندگان*

Table 6: the amount of repetition and similarity of motifs in the side walls of Khawaja Rabi's tomb. source: authors.

شماره	شمال غربی	جنوب غربی	شمال شرقی	جنوب شرقی
۱، کاشی معقلی، نوار دو طرف ایوان‌ها	□	□	□	□
۲، کاشی معرق، لچکی فوقانی ایوان بالا	□	□	□	□
۳، کاشی معرق، ترنج داخل ایوان بالا	■	□	□	■
۴، کاشی معرق، کاربندی داخل ایوان بالا	●	■	■	□
۵، کاشی معرق، کاربندی ایوان بالا	□	■	■	□
۶، کاشی معرق، کاربندی ایوان بالا	□	■	■	□
۷، گره چینی، میان دو در ایوان بالا	—	□	□	—
۸، کاشی معقلی، میان دو در ایوان بالا	—	□	□	—
۹، کاشی معرق، ترنج داخل ایوان پایین	■	●	□	○
۱۰، کاشی معرق، لچکی بالای ایوان پایین	□	□	□	□
۱۱، کاشی معرق، کاربند داخل ایوان پایین	■	●	□	○
۱۲، کاشی معقلی، کاربندی داخل ایوان پایین	■	■	□	□
۱۳، ماشی معرق، کاربندی داخل ایوان پایین	■	●	□	○
۱۴، گره چینی، ردیف بالای ازاره داخل ایوان پایین	□	□	□	□
۱۵، کاشی معرق، ازاره داخل ایوان پایین	□	□	□	□

جدول شماره ۷، عناصر تزئینی و معماری آرامگاه خواجه ربیع، مأخذ: نگارندگان.

Table 7: decorative and architectural elements of Khawaja Rabi's tomb. source: authors.

عناوین	عناصر تزئینی بنا
گنبد	ناری - دو پوسته
ایوان	۴ ایوانی
طاق نما	۴ کنج اصلی بنا
کاشی کاری	هفت رنگ - معرق - معقلی
گچ کاری	کشته بری.
کتیبه	کوفی - بنایی - ثلث.
رسمی بندی	فضای داخلی ایوان‌ها - گنبدخانه.
مشبک	درب‌ها و پنجره‌ها
نقوش هندسی	پنج کند - طبل تند - سرمه دان - شمشه - نیم شمشه - معقلی مداخل - گل صابونکی منتظم
نقوش گیاهی	اسلیمی - ختایی - ترنج - شاه عباسی
ازاره	سنگ مرمر سفید



تصویر ۱۱، نمایی از آرامگاه امامزاده هارون ولایت، اصفهان، مأخذ: wikipedia.org.

Picture 11: view of Imamzadeh Haroon Velayat tomb, Isfahan. Source: Wikipedia.org.

نتیجه‌گیری

موقعیت جغرافیایی آرامگاه خواجه ربیع و قرار گرفتن این بنا در خراسان، که روزگاری پایتخت تیموریان بوده، از منظر شیوه و فرم معماری و تزئینات موجود، ارتباط بسیاری با آثار معماری آن دوره دارد و ساخت آرامگاه در دوره حکومت صفویان، موجب گردیده که هنرمند کاشی‌کار در اثر خود بی‌بهره از تحولات در شیوه کاشی‌کاری و نقوش مورد استفاده در معماری صفوی نباشد. این شیوه در قسمت‌هایی از بنا مانند ازاره داخل بقعه و نوار داخلی چهار ایوان اضلاع اصلی بنا، در استفاده از کاشی هفت‌رنگ، مشاهده می‌شود. در تزئینات آرامگاه خواجه ربیع، کاشی هفت‌رنگ که از ابداعات معماران صفوی است، در مقابل کاشی‌های معرق و معقلی دوره تیموری، سطوح کمتری از داخل و خارج بنا را به سیطره خود درآورده‌اند. این امر نشان‌گر دنباله‌روی هنرمند کاشی‌کار از شیوه‌های تزئینی بنا در عصر خود و ترکیب آن با سنت‌های هنری به جای مانده از دوره‌های گذشته در جغرافیای زندگی او بوده است. در کاشی‌کاری پوسته بیرونی آرامگاه خواجه ربیع از شیوه‌های معقلی، معرق و هفت‌رنگ بسته به نوع نقش مدنظر و جایگاهش در ترکیب کلی بنا استفاده شده است. کاشی معقلی به علت اجرای سریع و همچنین مقاومت آن در برابر عوامل محیطی، سهم بیشتری از تزئینات بیرونی را به خود اختصاص داده است. کاربردی داخل ایوان، ازاره خارجی آرامگاه، داخل حجره‌ها، نوار حاشیه حجره‌ها و

آرامگاه مولانا ابوبکر تایب‌الدین و خواجه ربیع از نظر جغرافیایی فاصله آن چنان زیادی با یکدیگر ندارند و هر دو از بناهای تاریخی استان خراسان رضوی هستند؛ اما از نظر تاریخی فاصله‌ای دویست ساله در میان آنان وجود دارد و این فاصله موجب گردیده که تفاوت‌هایی ظاهری قابل توجهی را بر اساس سنت‌های هنری هر دوره، در این دو بنا شاهد باشیم. استفاده گسترده از آجر به عنوان پوشش تزئینی بنا، الگویی است که در معماری عصر تیموری به شکلی تکرارشونده دنبال می‌شد و نمود این موضوع به روشنی در آرامگاه ابوبکر تایب‌الدین وجود دارد. در بنای بقعه خواجه ربیع، که مربوط به سال‌های اولیه حکومت صفویان است نیز تزئینات آجری وجود دارد، اما آن چه که در پوسته بیرونی این بنا غالب است، کاشی‌کاری است و این مقایسه، ردپای حضور شیوه‌های تزئین بنا در دوره صفوی را بر ما آشکار می‌سازد.

با این وجود نمی‌توان منکر تأثیرگذاری معماری تیموری بر تزئینات آرامگاه خواجه ربیع شد. با بررسی و مطالعه بر روی کاشی‌کاری بنای بقعه خواجه ربیع، بر ما آشکار شد که بخش زیادی از این تزئینات به شیوه معقلی، که از ترکیب هندسی آجر و کاشی حاصل می‌شود و در عصر تیموری بسیار مورد استفاده معماران قرار می‌گرفت، بوده و بر این اساس می‌توان معماری دوران اولیه صفویان را، وام‌دار شیوه‌های عصر تیموری دانست.



تصویر ۱۲، نمایی از آرامگاه مولانا ابوبکر تایبادی، تایباد خراسان، مأخذ: wikipedia.org.

Picture 12: view of Maulana Abu Bakr Taibadi's tomb, Taibad Khorasan. Source: Wikipedia.org.

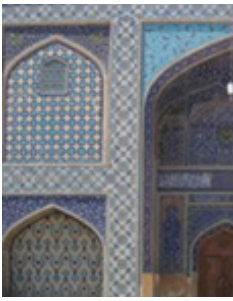
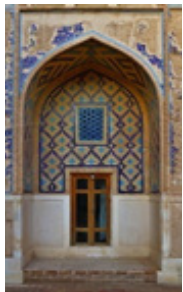
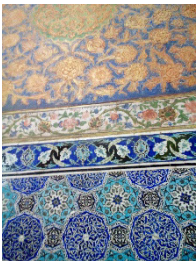
به دست آمده، مشخص می‌شود که در اضلاع پشت به پشت یکدیگر (شمالی- جنوبی و شرقی- غربی) تفاوت کمتری وجود دارد و شباهت‌های بسیاری در میان‌شان حاکم است. حائز اهمیت است که در تطبیق صورت گرفته در جدول شماره ۷ مشخص شد که سه آرامگاه خواجه ربیع، هارون ولایت و ابوبکر بغدادی در کنار خصوصیات ویژه ای که دارند در کاشیکاری‌ها و دیگر تزئینات از یک سبک و سیاق پیروی کرده‌اند، با این تفاوت که در آرامگاه خواجه ربیع تنوع در نقوش هندسی، آجرکاری‌ها و کتیبه‌ها زیاد بوده و در آرامگاه هارون ولایت؛ علاوه بر کاشی‌کاری‌های هندسی، نقوش انسانی، حیوانی و پرنده نیز به چشم می‌خورد همچنین تنوع در کتیبه‌ها هم بیشتر می‌باشد. در آرامگاه ابوبکر بغدادی در کنار کتیبه‌های محدود قرآنی، تاکید و توجه بر خشت و آجری بودن بنا چشمگیر است. البته باید توجه داشت که در این بنای کهن به علت عدم مرمت، بخش عظیمی از کاشیکاری‌ها و کتیبه‌ها فرو ریخته است.

ایوان‌های اصلی، اطراف درب‌های ورودی آرامگاه و حاشیه گنبد، از جمله قسمت‌هایی از بنای آرامگاه است که با به کارگیری کاشی معقلی پوشیده شده‌اند. نقوش هندسی تشکیل شده از کاشی‌های معقلی، به نوعی در چهار ضلع اصلی و همچنین در نیم ضلع‌ها یکسان بوده و از تعدادی نقش مشخص پیروی می‌کنند. در کنار کاشی‌های الوان، کتیبه‌های مزین شده با آیات کریمه قرآن مجید نیز از هر سو نمایان است که با محوریت خط ثلث، زیبایی گریو گنبد و اضلاع اصلی بنا را دوچندان کرده است.

سهم زیادی از تزئینات خارجی بنا که در زیبایی آرامگاه نقش عمده دارند، شامل لچکی فوقانی ایوان‌های اصلی و حجره‌ها، کاربندی‌های داخل ایوان‌ها و ترنج‌های تعبیه شده در قسمت داخل ایوان، به شیوه کاشی معرق مزین شده‌اند. نکته قابل توجه که در جدول شماره ۶ نیز به طور اختصاصی بدان توجه شد، عدم تکرار و پیروی نکردن از الگویی واحد در نقوش تزئینی کاشی‌های معرق هر یکی از اضلاع است که این نیز از ویژگی‌های خاص این بنای عظیم است از مطالعه و مقایسه نقوش کاشی‌کاری

جدول شماره ۸، تطبیق تزئینات آرامگاه خواجه ربیع، آرامگاه هارون ولایت و آرامگاه ابوبکر بغدادی، ماخذ: نگارندگان.

Table 8: comparing the decorations of Khawaja Rabi's tomb, Harun Velayat's tomb and Abu Bakr Baghdadi's tomb. source: authors.

ردیف	آرامگاه خواجه ربیع	تصویر	آرامگاه هارون ولایت	تصویر	آرامگاه ابوبکر بغدادی	تصویر
تزئینات گنبد	فیروزه ای		فیروزه ای		آجری	
	معقلی- معرق- همراه با نقوش هندسی		معقلی - معرق- همراه با نقوش هندسی و گل و بته های اسلیمی		آجرکاری معقلی	
	ثلث (آیت الکرسی)		کوفی بنایی (سوره فتح)		-	
تزئینات نمای خارجی بنا	سفید- فیروزه ای- زرد- طلایی- لاجوردی- نارنجی- سیاه- قرمز- قهوه ای		سفید- فیروزه ای- زرد- طلایی- لاجوردی- نارنجی- سیاه- قرمز- سبز- قهوه ای		سفید- فیروزه ای- زرد- طلایی- لاجوردی- قهوه ای	
	معرق- هفت رنگ- معقلی- (همراه با گره ها و نقوش هندسی)		معرق- هفت رنگ- معقلی- (همراه با نقوش اسلیمی و ختایی و هندسی)		معقلی- معرق	
	ثلث (سوره نسا و سوره والعصر)		ثلث- کوفی بنایی- نستعلیق		کوفی بنایی- ثلث	
تزئینات داخل بنا	سفید- فیروزه ای- زرد- طلایی- لاجوردی- نارنجی- سیاه- قرمز- سبز- قهوه ای		سفید- فیروزه ای- زرد- طلایی- لاجوردی- نارنجی- سیاه- قرمز- سبز- قهوه ای		سفید- فیروزه ای- طلایی- لاجوردی- قرمز- قهوه ای	
	معرق- هفت رنگ- معقلی- (همراه با نقوش اسلیمی و ختایی و هندسی و پرند)		معرق- هفت رنگ- معقلی- (همراه با نقوش اسلیمی و ختایی و هندسی، حیوانی و پرند)		معرق- معقلی	
	ثلث		کوفی- ثلث- نستعلیق		-	

منابع و مآخذ

- الاثير، علی بن محمد، (۱۸۶۶-۱۸۷۶م)، وقایع نگاری ثبت کمال قدس، المنیریه، مترجم: محمدحسین روحانی، انتشارات اساطیر، ایران.
- آذرخرداد، فرشته، زارعی، علی، هاشمی زرج آبادی، (۲۰۱۸)، ارزیابی و شناخت هندسه کاربردی عصر تیموری در طراحی مقبره مولانا زین الدین ابوبکر تایبادی، نشریه مطالعه هنرهای اسلامی، شماره، (ص ۱۶۴-۱۸۷).
- الامین، السید محسن، (۱۹۸۳)، اعیان الشیع، انتشارات دارالتعارف، بیروت.
- پاپلی یزدی، محمدحسین، (۱۳۸۸)، روزنامه روستاها و اماکن مذهبی ایران، چاپ دوم، بنیاد پژوهش های اسلامی آستان قدس رضوی، ایران.
- جلالی، غلامرضا، جلالی، میثم، (۱۳۹۴)، معنای هنر شیعه، بوستان کتاب، ایران.
- حسینی، سید غلامحسین، (۱۳۷۹)، کارگزاران و موقعیت جغرافیایی حکومت علی (علیه السلام)، حکومت اسلامی، شماره ۱۸، (ص ۳۳۷-۳۶۸).
- حسینی، سید محسن، (۱۳۸۷)، خواجه ربیع، بنیاد پژوهش های اسلامی آستان قدس رضوی، ایران.
- خزایی، محمد، (۲۰۰۷)، تفسیر نقوش نمادین طاووس و سیمرغ در بناهای عصر صفویه، هنرهای نجسمی، ایران، شماره ۲۶، ص ۲۴-۲.
- دادور، ابوالقاسم، دالایی، آزاده، (۱۳۹۵)، مبانی نظری هنرهای سنتی (ایران در دوره اسلامی)، دانشگاه الزهراء، ایران.
- دینوری، ابوحنیفه، (۱۳۶۳)، روزنامه الطوال، مترجم: مهدوی دامغانی، محمود، نشر نی، ایران.
- روزبهان خنجی، فضل الله بن، (۱۳۹۰)، مهنان - نام - این بخار، به کوشش منوچهر ستوده، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب، ایران.
- سعیدی، سید غلامرضا، (۱۹۶۴)، تحقیق تاریخی درباره خراسان: آرامگاه خواجه ربیع، آستان قدس، پ. ۱۶، (ص ۳۱-۳۶).
- شانه چی، کاظم، (۱۳۸۳)، مقبره های خراسان، نامه آستان قدس، شماره، ۱۵، (ص ۴۹-۵۳).
- صالحی، کاخکی، احمد، (۱۳۶۷)، کتیبه های مقبره زین الدین ابوبکر تایبادی، مجله اثر، شماره، ۲۵، (ص ۶۲-۹۸).
- عبدلی، محمد، گرکانی، راضیه، (۱۳۹۳)، اسطوره های شرق، ناشر جمال هنر، تهران.
- قرائتی، محسن، (۱۳۸۳)، تفسیر نور، مرکز فرهنگی درسهای از قرآن، ایران.
- کرم رضایی، پریسا، (۱۳۸۵)، فهرست کتب چاپ سنگی فارسی و عربی کتابخانه های عمومی استان اصفهان، کتابماه، شماره ۱۰۵، (ص ۷۹-۸۵).
- کرمانی، افضل الملک، (۱۳۵۴)، سلاطین قاجار و حکومت ایشان به اجمال، نشر وحید، ایران، شماره، ۱۷۹، (ص ۷۲-۱۸۶).
- کشی، محمد بن عمر، (۱۳۴۷)، اختیار معرفت الرجال معروف به رجال الکوشی، با تحقیق و تفسیر علامه مصطفوی، مرکز تحقیقات و مطالعات دانشکده الهیات و معارف اسلامی دانشگاه مشهد، ایران.
- گدار، آندره، (۱۳۷۱)، هنر ایران، نشر یساولی، ایران.
- گلوبک، لیزا، ویلبر، دونالد، هلد، (۱۳۷۵)، معماری تیموری ایران و توران، انتشارات دانشگاه پرینستون ایالات متحده.
- موسوی خوانساری، سید محمد باقر، (۱۳۸۹)، روایات الجنات فی الاحوال علما و السادات، انتشارات اسماعیلیان، ایران.
- یاحقی، محمد جعفر، (۱۹۶۶)، فرهنگ اسطوره ها و نمادهای روایی در ادبیات فارسی، ناشر سروش، ایران.

پی‌نوشت‌ها

- ۱- در برخی از منابع سال ۹۰۷ هجری ذکر شده است.
- ۲- برای مقایسه ر.ک: (گلمبک و ویلبر، ۱۹۹۸).
- ۳- سازمان میراث فرهنگی و صنایع دستی و گردشگری.
- ۴- برای بررسی و مطالعه بیشتر: ر.ک: عالم آرای عباسی.
- ۵- این متن رونوشتی از کتاب ذکر شده است.
- ۶- ر.ک: علمی، محمود. اجمالی از شرح حال خواجه ربیع و وضع بنای تاریخی آن. سالنامه کشور ایران، سال چهاردهم.
- ۷- در ادامه پژوهش به هم‌نشینی عناصر ازدها و طاووس در بنای آرامگاه خواجه ربیع پرداخته خواهد شد.
- ۸- همان‌طور که گفته شد، ازدها و طاووس در کنار هم شیاطین و نیروهای اهریمنی را دور، و از وارد شدنش به اماکن مقدس جلوگیری می‌کنند.

تحلیل بازنمایی مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی

سحر ذکاوت^{۱*}

۱. دانشجوی دکتری تخصصی، رشته تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشگاه شاهد، تهران.

خسایار قاضی زاده^{۲**}

۲. استادیار، دکترای تخصصی پژوهش هنر، گروه هنر، عضو هیئت علمی دانشگاه شاهد تهران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۴/۲۹
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۳/۱۶
صفحه ۳۲-۴۹

چکیده

بیان مسئله: مطالعه نسخه‌های مصور یکی از محورهای مهم پژوهش‌های فرهنگی و تمدنی محسوب می‌شود. شاهنامه طهماسبی یکی از این نسخه‌های مصور دوره صفوی است و از غنای تصویری و اطلاعات تاریخی، فرهنگی و اجتماعی ارزشمندی برخوردار است. دربار جمشید نام موضوع یکی از نگاره‌های این شاهنامه است و کیفیت پادشاهی جمشید و عملکرد او در دوران حکومتش در این نگاره به تصویر درآمده است. از آنجاکه این پادشاه یکی از مهم‌ترین بانیان فرهنگ و تمدن ایرانی است؛ بنابراین اهمیت موضوع باعث شده است تا «تحلیل بازنمایی مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی» به عنوان موضوع پژوهش مورد مطالعه قرار بگیرد.

اهداف پژوهش: شناخت کیفیت بازنمایی تصویری مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره جمشید هدف پژوهش حاضر است. پرسش‌های پژوهش: ۱- مفاهیم تمدن و فرهنگ در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی چگونه بازنمایی شده است؟

روش تحقیق: در راستای پاسخ‌گویی به این سؤال اطلاعات کتابخانه‌ای و اسنادی با رویکرد توصیفی-تحلیلی بررسی شده و متغیرهای پژوهش شامل مفاهیم فرهنگ، تمدن و بازنمایی این مفاهیم در بستر اثر نگارگری دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی است.

نتیجه‌گیری: نتایج حاکی از آن است که مفهوم فرهنگ بیشتر در قالب نوع پوشاک و البسه عناصر انسانی و نیز ارکان تمدن و شاخصه‌های عمومی آن در بیشتر وجوه تصویری نگاره بازنمود یافته است.

واژگان کلیدی: دربار جمشید، شاهنامه طهماسبی، فرهنگ، تمدن.



* Sahar.zekavat@shahed.ac.ir

** Ghazizadeh@shahed.ac.ir

An Analysis of presentation of Culture and Civilization Concepts in Jamshid Court Paintings in Tahmasp's Shahnameh

Sahar Zekavat *¹

1. . PhD student of Comparative and analytical history of Islamic art, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran.

Khashayar Ghazizadeh **²

2. Assistant Professor, Faculty of Art, Shahed University, Tehran, Iran

Received: 20/07/2021

Accepted: 6/05/2022

Page 33-49



Abstract

The study of illustrated manuscripts is an important of cultural and civilization research. Shahnama of Shah Tahmasp is one of the manuscript and masterpieces of Iranian and Persian paintings and one of the excellent and distinguished cultural and literary masterpieces of paintings art that presents a social, political, cultural and artistic structure of that period and time. The Shahnameh contains 258 images and miniatures that include the various and different scenes from the Shahnameh stories and adventures. Tahmasp's Shahnameh is one of the illustrated manuscript of the Safavid period and Shah Ismail and Shah Tahmasp period. Jamshid's court is the name of one of the paintings in this Shahnameh manuscript, and the quality of Jamshid's kingdom and its Function during his reign is illustrated in this painting. Since this king is one of the most important proponents of Iranian culture and civilization, so the importance of the subject has led to the study of an Analysis of presentation of Culture and Civilization Concepts in Jamshid Court Paintings in Tahmasp's Shahnameh. It should be noted that in Firdausi's Shahnameh, Jamshid is mentioned as the most powerful and strong king of Pishdadi and he is son of Tahmours king. Also Jamshid king played an important and significant role in shaping and enhancing Iranian culture and civilization and this king is the first to build weapons and armaments such as armor and swords and also he has also been credited with techniques such as textiles, homebuilding, shipbuilding, medicine and precious and valuable stone mining from the mountains and the sea and metal mining. It should be added that Jamshid king tried to increase the level of health of the people and ordered them to take bath and to observe public and individual health. He has also built roads and developed Iran. In Firdausi's Shahnameh, the government of Jamshid is seven hundred years old and represents the golden age of all over the world. Therefore the purpose and goal of this study and research is to identify the quality of visual presentation of concepts and meaning of culture and civilization in Jamshid's king painting. Also in the

present study this question is expressed: 1- How are the concepts and meaning of civilization and culture presented in the painting of Jamshid court in Tahmasp's Shahnameh? In order to answer this question library data and documentary information has been studied with a descriptive-analytical approach and this Research variables include the concepts of culture, civilization and presentation of these concepts in the painting of Jamshid king court in Tahmasp's Shahnameh and the results and consequences show that the concept of culture is more in the form of clothing of human elements and the basis of civilization and its general properties are presented in the most of this painting. In other words, it must be said that Jamshid king throne is placed in the center of the painting and he sits on the king's throne and this king has a magnificent and luxurious clothing and glorious crown. Also seen the images of two demons behind the king's throne of Jamshid king and they seem to be protecting the Jamshid king. It should also be mentioned that the pillars of king's throne are adorned with the motifs of giant elephants. All of the above cases emphasize emphasizes on the Leadership power, king's authority and political power and these are some of the general characteristics and basis of civilization. Also economics, economic power, and social wealth and abundance have also been portrayed as active craftsmen around the Jamshid king and a green space and garden. Inside and outside the palace and In other words the outer garden show an advanced civilization. The fourth basis of civilization is the most important subject of the painting and the fourth basis is the development of science and the development of arts by expanding various occupations and different crafts. Also it also can't be commented on Ethical and spiritual concepts. The ambiguous point in this picture is presenting a bowl full of drink to the Jamshid King. It has two meanings. In other words Jamshid king was a bacchanal and bibulous person and also these bowl drink and the variety dishes full of foods shows the abundance of blessings and very comfortable during the reign of Jamshid king. Also cannot be seen the images of the court women in the details of this painting. This subject has two meanings. Ethics and spirituality may have been preserved by the lack of Illustration of the court women. While

reviewing Tahmasebi's Shahnameh paintings show that there is privacy and the motifs of women in other paintings of Shahnameh. Another reason for the lack of women motifs in the Shahnameh paintings is the Ineffective social role of women in the cultural and society space of Safavid period.

Key words: Jamshid Court, Tahmasp's Shahnameh, Culture, Civilization

References:

Altman, Irwin, 2003, *The environment and social behavior: privacy, personal space , territory croeding*, Translated by Ali Namazian, Shahid Beheshti University Press, Tehran.

Ahmadi Tavana, Akram, 2014, An intertextual study of Jamshid's kingdom painting in Baysonqor's Shahnama, *Bagh Nazar*, Year 11, No. 28, pp. 47-54

Ahmadinia, Mohammad Javad, 2014, Tahmasebi's Shahnameh Images: From Harvard to the Academy of Arts, *Book Review Journal*, Year 1, No. 1 & 2, pp. 54-37.

Ardestani Rostami, Hamid Reza, 2017, Timat Between Doroudi (Mesopotamia) Jamshd and Zahak, *Kharazmi Journal*, Year 5, No. 20, pp. 13-39.

Ashori, Dariush, 1978, *Definitions and concept of culture*, Tehran: Cultural Documents Center.

Attayifar, Sadegh, 2017, Characteristics and Foundations of Islamic Culture from the Perspective of the Holy Quran, Master Thesis, Department of Quranic Sciences, Faculty of Maybod Quranic Sciences, Quran University of Science and Education.

Azari, Alaeddin, 2008, A Study of the Iranian and Indian Common Mythology, *History journal*, Year 3, No. 10, pp. 5-26.

Durant, Will, 1986, *History of Civilization*, translated by Ahmad Aram, Volume 1, Tehran: Scientific and Cultural Publications.

Fawzi, Yahya, Sanamzadeh, Mahmoud Reza, (2013), Islamic Civilization from the Viewpoint of Imam Khomeini, *History of Islamic Culture and Civilization Journal*, Year 3, No. 9, pp. 7-40.

Gray, Basil, 2005, *Persian Painting*, Translated by Arab Ali Shervah, Tehran: Dunyayeh Nu Publisher.

Islami Nadushan, Mohammad Ali, 2008, Culture and quasi- Culture, Tehran: Yazdan publisher.

Izadi, Abbas, Ahmadpanah, Seyyed Abotrab,

2016, A Comparative Study of the Visual Elements of the images of the Jamshid Court and the Court of Fereydoun in the Tahmasebi's Shahnameh, Emphasizing the Composition of the images, Negareh journal, Volume 11, No. 38, pp. 78-60.

Mozaffari, Fereshteh, 2000, Postmodernity and Culture, Master Thesis, Department of Political Science, Faculty of Economics and Political Science, Shahid Beheshti University of Tehran.

Naghavi, Monireh Sadat, Marasy, Mohsen, 2012, A comparative study of men's hat in Safavid travelogues and pictures with emphasis on the wall paintings of Chehelston palace in Isfahan, Comparative arts studies, Year 2, No. 3, pp. 1-17.

Pahlevan, Changiz, 2011, Sociology: Discourses on culture and civilization, Tehran: Ghatreh publishing.

Pakbaz, Roein, 2008, Iranian Painting from Long Time to Present, Tehran: Zarrin and Simin Publications.

Parnian, Musa. Bahmani, Shahrzad, 2012, study and analysis of the symbols of the mythical

section of Shahnameh, Persian linguistics, Year 4, No. 1, pp. 91-110.

Rouh al-Amini, Mahmoud, 2000, Cultural Fields, Fifth Edition, Tehran: Attar.

Savory, Roger, 1993, Safavid Iran, Translated by Kambiz Azizi, Tehran, Center Publishing.

Shariati, Ali, (Bita), History of Civilization, Volumes 1 and 2, Tehran: Chapakhsh.

Yahaghi, Mohammad Jafar, Ghaemi, Farzad, 2007, Mythological Critique of Jamshid's Perspective from the perspective of Avesta and Shahnameh, Journal of Faculty of Literature and Humanities, Shahid Bahonar University of Kerman, No. 21, pp. 273- 305.

Zarghampour, Zohreh, 2009, the motif of the Horse in Shahnameh (Tahmasebi Shahnameh), Master Illustration thesis, Islamic Azad University, Central Tehran Branch.

<https://dictionary.abadis.irfatofa/%D9%81%D8%B1%D9%87%D9%86%DA%AF/>

<https://www.flickr.com>

مقدمه و بیان مسئله

فرهنگ و تمدن از مفاهیمی مهم محسوب می‌شوند و مطالعات نسخه‌های مصور یکی از رویکردهای واکاوی این مفاهیم هستند. شاهنامه طهماسبی یکی از نسخه‌های مصور غنی و تاریخی است که مطالعات تصویری نگاره‌ها می‌تواند لایه‌های مهمی از فرهنگ و تمدن عصر صفوی و سازمان اجتماعی آن دوره را موشکافی نماید؛ بنابراین اهمیت موضوع باعث شده است تا «تحلیل بازنمایی مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی» و نیز شناخت چگونگی بازنمایی تصویری مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره جمشید به ترتیب به عنوان موضوع و هدف پژوهش مورد مطالعه قرار بگیرد. در این راستا سؤال زیر مطرح شده است:

۱. مفاهیم تمدن و فرهنگ در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی چگونه بازنمایی شده است؟
بر اساس سؤال مطرح شده، ابتدا به تعریف فرهنگ و تمدن و سپس تفاوت‌های فرهنگ و تمدن پرداخته شده است. در گام بعدی شاخصه‌های عمومی تمدن و سپس ارکان تمدن مورد بررسی قرار گرفته است. بخش بعدی مقاله نیز به معرفی شاهنامه طهماسبی و ویژگی‌های کلی نسخه اختصاص یافته است. سپس شخصیت جمشید بررسی شده و بعد نگاره دربار جمشید و عناصر بصری آن مورد تحلیل قرار گرفته است. در نهایت مفاهیم فرهنگ و تمدن و چگونگی بازتاب و بازنمود این مؤلفه‌ها در ساختار تصویری نگاره واکاوی شده است.

روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده و داده‌های آن با جست‌وجو در منابع کتابخانه‌ای و اسنادی و مشاهده نگاره دربار جمشید نسخه شاهنامه طهماسبی، جمع‌آوری و تحلیل شده است. جامعه آماری پژوهش حاضر شامل یک نگاره با موضوع دربار جمشید از شاهنامه شاه طهماسبی است که عناصر بصری نگاره به روش کیفی و از طریق استدلال قیاسی و استقرایی مورد تحلیل و تطبیق با مفاهیم فرهنگ و تمدن قرار گرفته است.

پیشینه پژوهش

در مورد پیشینه تحقیق باید خاطرنشان کرد پژوهشی با عنوان دقیق «تحلیل بازنمایی مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی» مشاهده نشده است. اما در مورد موضوع جمشید در متون شاهنامه و نیز نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی مطالعاتی از قبیل «بررسی تطبیقی عناصر بصری نگاره‌های دربار جمشید و دربار فریدون در شاهنامه طهماسبی با تأکید بر ترکیب‌بندی نگاره‌ها» نوشته عباس ایزدی و سید ابوتراب احمدپناه (۱۳۹۵) در این زمینه است و نویسندگان عناصر بصری نگاره دربار جمشید و دربار فریدون را در شاهنامه طهماسبی مورد تحلیل قرار داده و نتایج حاکی از آن است که «در مجموع نگارگر در نگاره دربار فریدون، به لحاظ ساختار ترکیب‌بندی، تجسم خطوط و مفاهیم مرتبط با آن‌ها، ریتم و بیان عظمت درباری در مقایسه با نگاره دربار جمشید موفق‌تر عمل کرده است و

و اعتقادات قومی بیان می‌کند. از دید ندوشن فرهنگ استنتاج ملت‌ها در طی قرون متمادی از دریافت‌هایشان از زندگی است و فرهنگ به معنای خاص آن هم به سرمایه‌های معنوی یک قوم گفته می‌شود. به بیان دیگر «همه آنچه از درون سرچشمه می‌گیرد و در برون تجلی خود را در سازندگی یافته است» (اسلامی ندوشن، ۱۳۸۷، ۳۸۴). ادوارد بارنت توپلر^۳ قدیمی‌ترین تعریف فرهنگ را در قرن نوزدهم سال ۱۸۷۱ میلادی در کتاب فرهنگ ابتدایی چنین آورده است: «فرهنگ کلیت درهم تافتة‌ای است شامل دانش، دین، هنر، قانون، اخلاقیات، آداب و رسوم و هرگونه توانایی و عادتی که آدمی همچون عضوی از جامعه به دست می‌آورد» (آشوری، ۱۳۵۷، ۳۹). در اصطلاح علوم اجتماعی، «فرهنگ یعنی علم و ادب، آداب و سنن و اموری که در میان قوم و ملت که آحاد مردم آن قوم به دریافت و عمل به آن پایبند بودند و یا فرهنگ عبارت است از مجموعه علوم، دانش‌ها، هنرها، افکار و عقاید، مقررات و آداب و رسوم» (عطایی‌فر، ۱۳۹۶، ۱۲). دورکیم^۴ (۱۹۱۷-۱۸۵۸) جامعه‌شناس بزرگ قرون نوزدهم و بیستم میلادی و به تعبیری بنیان‌گذار جامعه‌شناسی فرهنگ را برخاسته از آگاهی جمعی می‌داند و آن را مجموعه‌ای از باورها و احساسات مشترک بین اعضای جامعه تعریف می‌کند (پهلوان، ۱۳۹۰، ۷۰-۶۹). با توجه به مطالب بیان شده این نکته استنباط می‌شود که فرهنگ جایگاه مهمی در لایه‌های مختلف زندگی اجتماعی دارد و حیات اجتماعی به آن وابسته است.

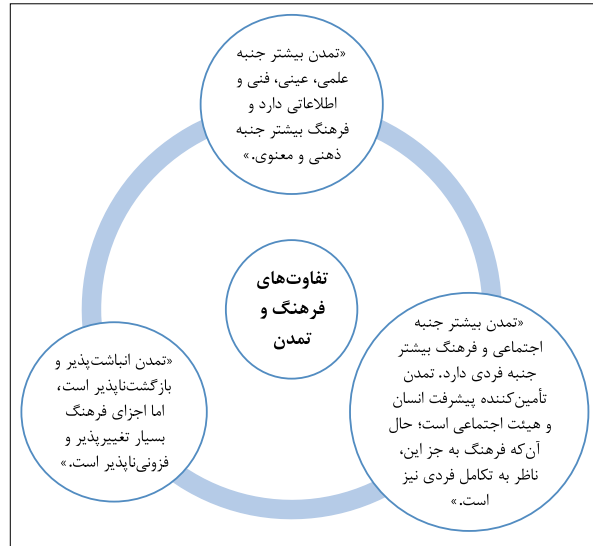
تعریف تمدن

تمدن از واژه لاتینی سیویتاس^۵ معادل واژه پولیس^۶ در یونانی قدیم است. کاربرد واژه تمدن در یونان باستان نشان می‌دهد ایشان شهر را مجموعه‌ای از نهادها و روابط اجتماعی می‌دانند که سازنده شکل برتری از زندگی است (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱، ۱۵). هرسکویتس^۷ چنین تعریفی از تمدن بیان کرده است: «تمدن عبارت است از مجموعه دانش‌ها، هنرها و فنون و آداب و سنن، تأسیسات و نهاد اجتماعی که در پرتو ابداعات و اختراعات و فعالیت‌های افراد و گروه‌های انسانی، طی قرون و اعصار گذشته توسعه و تکامل یافته و در تمام قسمت‌های یک جامعه و یا چند جامعه که با یکدیگر ارتباط دارند... و به عوامل جغرافیایی و تاریخی و تکنیکی خاص خود بستگی دارد» (روح‌الامینی،

در مقابل نگاره دربار جمشید به لحاظ پیکره‌های انسانی، تحرک و پویایی بیشتری دارد». همچنین «بررسی و تحلیل نمادهای بخش اساطیری شاهنامه» عنوان مقاله موسی پرنیان و شهرزاد بهمنی (۱۳۹۱) است و در آن جمشید به عنوان یکی از شخصیت‌های اساطیری مورد تحلیل قرار گرفته است. حمیدرضا اردستانی رستمی (۱۳۹۶) هم در مقاله «تیامت میان دورودی (بین‌النهرینی)، جمشید و ضحاک»، شخصیت جمشید را مورد واکاوی قرار داده است. در مورد موضوع تمدن نیز مقالات «تمدن اسلامی از دیدگاه امام خمینی» نوشته یحیی فوزی و محمودرضا صنم‌زاده (۱۳۹۱) و «روش تحلیل مؤلفه‌های تمدن» نوشته سید حسین حسینی (۱۳۹۳) از پیشینه‌های مرتبط در این زمینه محسوب می‌شود. در راستای مطالعات فرهنگ نیز داریوش آشوری (۱۳۵۷) کتابی با عنوان «تعریف‌ها و مفهوم فرهنگ» به چاپ رسانیده که در آن به شرح مفاهیم و تعاریف فرهنگ از ابعاد مختلفی پرداخته شده است. فرشته مظفری (۱۳۷۹) نیز پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود را در رشته علوم سیاسی دانشگاه شهید بهشتی تهران و به راهنمایی دکتر محمد رضا تاجیک به موضوع «پسامد رنیتة و فرهنگ» اختصاص داده است. وجه تمایز و نوآورانه پژوهش حاضر با پیشینه در این است که در نوشتار حاضر، مفاهیم فرهنگ و تمدن در بستر اثر نگارگری مورد بررسی قرار گرفته است.

تعریف فرهنگ

فرهنگ در زبان فارسی مشتق شده از ریشه پهلوی فرهنگ است و به معنای ادب و تربیت است و با مفهوم کالچر^۸ در زبان‌های فرانسه و انگلیسی شباهت داشته و هم‌راستاست (مظفری، ۱۳۷۹، ۳). این واژه از دو جزء فرا و هنگ تشکیل یافته و به معنای «بیرون کشیدن و یا بالا کشیدن استعدادها و لیاقت‌های ذاتی نهفته در نهاد فرد و جامعه است» (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱، ۱۵). واژه فرهنگ در لغت‌نامه^۹ دهخدا علاوه بر علم، فضل، دانش، عقل، ادب، تعلیم و تربیت و آموزش و پرورش به معنی شاخه درختی است که آن را بخوابانند و بر آن خاك بریزند تا ریشه بدهد و سپس به جای دیگر نهال کنند.^{۱۰} تعاریف متعددی از سوی صاحب‌نظران در مورد فرهنگ ارائه شده است. اسلامی ندوشن فرهنگ را به معنای عام آن روش زندگی و اندیشیدن می‌داند و آن را حاصل دانسته‌ها، تجربه‌ها



نمودار ۱. تفاوت‌های فرهنگ و تمدن، (مأخذ: نگارندگان با استناد به (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱: ۱۵))

diagram 1, differences in culture and civilization, (Source: Authors citing (Fawzi & Sanamzadeh, 2013: 15)

تکاملش را در شهرنشینی مطرح می‌کند (دورانت، ج ۱، ۱۳۶۵، ۵). علی شریعتی هم این تعریف را از تمدن ارائه می‌کند: «تمدن به معنای کلی عبارت است از مجموعه ساخته‌ها و اندوخته‌های معنوی و مادی جامعه انسانی. وقتی می‌گوییم ساخته‌های انسانی، مقصود آن چیزی است که در طبیعت در حالت عادی وجود ندارد و انسان آن را می‌سازد، بنابراین ساخته انسانی در برابر ساخته طبیعت قرار می‌گیرد (شریعتی، ج ۱، بی‌تا، ۵).

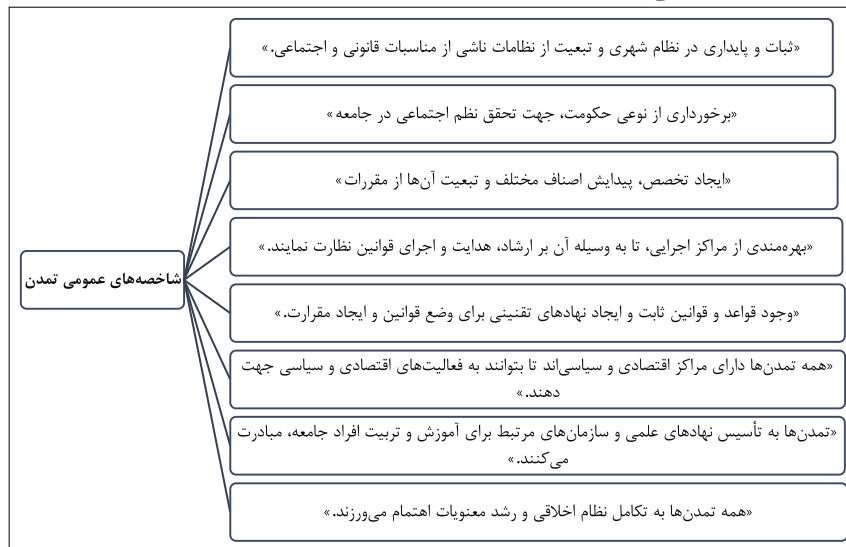
تفاوت‌های فرهنگ و تمدن

همان‌طور که در بخش‌های قبلی ذکر شد؛ تعاریف متعددی از مفاهیم تمدن و فرهنگ توسط صاحب‌نظران زیادی ارائه شده است. برخی از صاحب‌نظران مفاهیم تمدن و فرهنگ را یکسان و برخی هم مفاهیم جداگانه‌ای برای دو واژه قائل هستند. در این پژوهش با رجوع به پژوهش تمدن اسلامی از دیدگاه امام خمینی (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱) این دو واژه متمایز از هم مطرح شده است و از نتایج پژوهش موردنظر در راستای تحلیل داده‌های پژوهش حاضر استفاده شده است. بنا بر یافته‌های فوزی و صنم‌زاده تفاوت‌های فرهنگ و تمدن در نمودار (۱) ارائه شده است:

شاخصه‌های عمومی تمدن

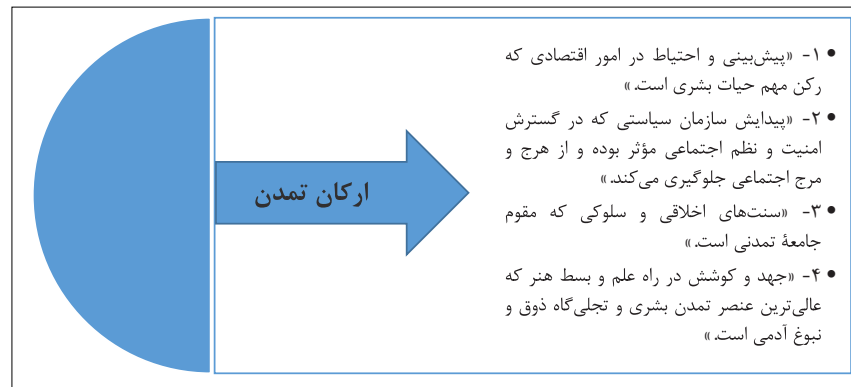
هر موضوعی دارای شاخصه‌ها و ویژگی‌های مخصوص به

۴۹، ۱۳۷۹). به بیان ویل دورانت^۸ «وقتی فرهنگ عمومی به حدی معین برسد، فکر کشاورزی تولید می‌شود.» و این تعبیر ویل دورانت از تمدن از معنای لغوی واژه گرفته شده است. او معتقد است «در محل برخورد راه‌های بازرگانی و شهرهاست که عقل مردم بارور می‌شود. تمدن در پی تعالی سجایای اخلاقی و ویژگی‌های نیک آدمیان پدید می‌آید؛ نظری که در میان عوام نیز شایع است.» به‌طور کلی دورانت آغاز تمدن را از شروع کشاورزی دانسته و



نمودار ۲. بررسی و طبقه‌بندی شاخصه‌های عمومی تمدن، (مأخذ: نگارندگان با استناد به (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱، ۱۶-۱۷))

Diagram 2, study and classification of general characteristics of civilization, (Source: Authors citing Fawzi & Sanamzadeh, 2013, 16- 17)



نمودار ۳، طبقه‌بندی ارکان اصلی تمدن، (مأخذ: نگارندگان با استناد به (فوزی و صنم‌زاده، ۱۳۹۱، ۱۷))

Diagram 3, classification of the main bases of civilization, (Source: Authors citing (Fawzi, Sanamzadeh, 2013, 17)

جدول ۱، مشخصات و ویژگی‌های شاهنامه طهماسبی، (مأخذ: نگارندگان) Table 1, characteristics and features of Tahmasp's Shahnameh, (Source: Authors)				
ردیف	عنوان شاهنامه	تعداد نگاره‌ها	کاتب	مصور کار
۱	شاهنامه طهماسبی	۲۵۸	شاه محمود نیشابوری	سلطان محمد، میرمصور، آقامیرک، دوست محمد، میرزاعلی، مظفرعلی، شیخ محمد، میر سیدعلی، عبدالصمد و...
	ویژگی‌های نسخه:	از ویژگی‌های بارز تصویرگری این شاهنامه این است که هر یک از نگاره‌ها به طور کامل اثر یک هنرمند نیست و در نگارش و مصورسازی هر نگاره هنرمندان متعددی با یکدیگر همکاری نموده‌اند (سیوری، ۱۳۷۲، ۱۲۶). ویژگی بارز این نسخه هماهنگی و تناسب رنگی نگاره و به بیان دیگر خیره‌کنندگی و ملائمت و زیبایی قابل ملاحظه رنگ‌ها است که باعث ایجاد یک سبک جدید در نگارگری صفوی شده و به عقیده بسیاری از صاحب‌نظران هم‌نگارگری در این دوره در نقطه اوج و شکوفایی خود بوده است (زرغام‌پور، ۱۳۸۸، ۱۱۴). همچنین به بیان بازل‌گری «نگاره‌های این شاهنامه چنان است که صرف نظر از درخشش رنگ، از لحاظ وضوح و نوع ترکیب‌بندی (رنگ) و مشخص بودن کناره و شکل آدم‌ها، با وجود حالت خشکی و عاری از هیجان‌نمایی مورد توجه و شگفت‌آور است» (گری، ۱۳۸۴، ۷۸).		

شاهنامه طهماسبی

شاهنامه طهماسبی یکی از نسخه‌های مهم هنری و سندی تصویری از فرهنگ، تمدن و تاریخ ایرانی است. مصورسازی شاهنامه طهماسبی در دوره صفوی و در حدود سال ۹۲۷ ه.ق به دستور شاه اسماعیل صفوی شروع می‌شود و در دوره حکومت شاه طهماسب که بین سال‌های ۹۳۰ تا ۹۸۴ ه.ق بود، به می‌رسد. هدف شاه اسماعیل صفوی از سفارش این نسخه برای هدیه به فرزندش شاه طهماسب بوده است (احمدی‌نیا، ۱۳۹۳، ۴۱). این نسخه متعلق به مکتب تبریز صفوی است که سبکی تلفیقی از سنت‌های هنری باختری (تبریز) و خاوری (هرات) محسوب می‌شود (پاکباز، ۱۳۸۷، ۸۷). مشخصات دقیق نسخه و ویژگی‌های نسخه در جدول (۱) ارائه شده است:

خود است. تمدن نیز از این قاعده مستثنا نیست و دارای دو نوع شاخصه عمومی و اختصاصی است. شاخصه‌های عمومی ویژگی‌هایی هستند که در تمام تمدن‌ها مشترک هستند. این شاخصه‌ها در قالب نمودار (۲) ارائه شده است:

ارکان تمدن

علاوه بر مواردی که مورد بحث قرار گرفته است؛ ارکان تمدن نیز از اهمیت زیادی برخوردار است و لازم است به آن اشاره شود. به نظر ویل دورانت «پس از تحقق شهرنشینی و استقرار نظم اجتماعی چهار رکن اصلی تمدن شکل می‌گیرد» (دورانت، ج ۱، ۱۳۶۵، ۳). چهار رکن اصلی تمدن در نمودار (۳) نشان داده شده است:



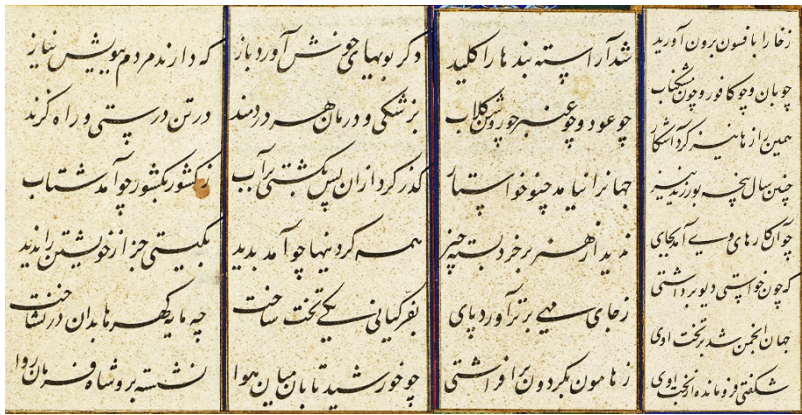
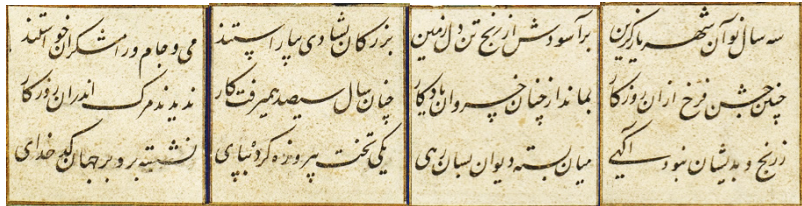
تصویر ۱. نگاره دربار جمشید، شاهنامه طهماسبی، (مأخذ: <https://www.flickr.com>).

Figure 1, painting of Jamshid court, Tahmasp's Shahnameh, (Source: <https://www.flickr.com>.)

شخصیت‌شناسی جمشید

در اساطیر ایرانی از جمشید به‌عنوان پادشاه سرزمین ایرانویچ^۹ در کنار رود نیک دائیتی نیز دارنده رمه خوب یاد شده است (آذری، ۱۳۸۷، ۱۴). او از مهم‌ترین پادشاهان دوره پیشدادی و از اصیل‌ترین اسطوره‌های هندوایرانی است (ایزدی و احمدپناه، ۱۳۹۵، ۶۳) و تمام ویژگی‌های ایزد مهر، مانند وظایف قضایی- روحانی، جنگاوری، متحدکننده طبقات اجتماعی و باروری را داراست و در اسطوره‌شناسی نماد آب و باران و ترسالی و خداوند موکل بر آب و باران و ناظر بر کار خورشید و پدیده‌های آسمانی است و موجب حیات و رونق زندگی می‌شود (پرنیان و بهمنی، ۱۳۹۱، ۹۸). او پادشاهی است که رویاروی اهورامزدا^{۱۰} سخن می‌گوید و با عظمت بی‌نظیرش در مقام پادشاهی یکی از درخشان‌ترین دوره‌های اساطیری ایران را در زمان حکومتش رقم می‌زند و

آرزوهای قومی یک ملت در سیمای او نمود می‌یابد. در عهد سلطنت جمشید تا سید سال در جهان، مرگ و بیماری و سرما و گرما وجود نداشت و مردم در آسایش و رفاه کامل بوده‌اند. جمشید پایه‌گذار عید نوروز، عید بزرگ و باستانی ایرانیان است (ایزدی و احمدپناه، ۱۳۹۵، ۶۳). در شاهنامه از جمشید به‌عنوان نیرومندترین پادشاه پیشدادی و پسر تهمورث و نمونه بارز شاه آرمانی در ایران‌شهر و دارنده فره ایزدی، موبدی و شهریار مطرح شده است... و بسیاری از وجوه تمدن بشری به او نسبت داده شده است (احمدی توانا، ۱۳۹۳، ۴۸). او اولین کسی است که به ساخت آلات جنگی نظیر خود، زره و شمشیر مبادرت می‌ورزد. همچنین به آموزش فنونی نظیر پارچه‌بافی، خانه‌سازی، کشتی‌سازی، پزشکی و استخراج سنگ‌های قیمتی از کوه‌ها و دریا و استخراج فلزات از معادن می‌پردازد (اردستانی رستمی،

جدول ۲، بررسی محتوای کتیبه‌های نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی، (مأخذ: نگارندگان) Table 2, a study of the content of the inscriptions of Jamshid's court painting in Tahmasebi Shahnameh, (Source: Authors)		
ردیف	سطح قرار گرفته کتیبه‌ها	جزئیات شکل و متن کتیبه‌های نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی
۱	کتیبه‌های ترسیمی در قسمت بالای نگاره	
	کتیبه‌های ترسیمی در قسمت پایین نگاره	

تصویر بیشتر از متن و کتیبه‌ها است. در محتوای کتیبه‌ها متن داستان پادشاهی جمشید و عملکرد او در دوران حکومتش بیان شده است. در جدول (۲) تصاویر کتیبه‌ها و محتوای آن ارائه شده است:

باتوجه به جدول (۲)، محتوای کتیبه‌های نگاره استخراج گوهر، دستیابی به گلاب، عنبر و عود و رواج علم پزشکی و فن کشتی‌سازی و تسخیر دیوان و حکومت مقتدر و جهانی جمشید را شامل می‌شود. نگاره به‌طور کلی ساختاری پویا دارد و جایگاه جمشید در مرکزیت نگاره قرار دارد که اهمیت شخصیت او را نشان می‌دهد. همچنین نگاره دارای ۲۸ عنصر انسانی به همراه دو دیو است. لازم به ذکر است نگاره دارای سه فضای مجزا از هم است و دو فضا شامل صحنه‌هایی از فضای درونی و بیرونی کاخ جمشید است و فضای مابین این دو را کتیبه‌ها اشغال کرده‌اند. عناصر انسانی در دو فضای داخل قصر و فضای بیرونی به تصویر درآمده‌اند. فضای بیرونی در نگاره فضای باغی پر از درختان سرسبز و پر شکوفه و طبیعتی آباد است و نمایان‌گر فراخی و کثرت نعمت و رفاه است. تخت شاهی جمشید در فضای درونی و در کاخ شاهی به تصویر کشیده

۲۶، ۱۳۹۶). علاوه بر این جمشید در افزایش سطح بهداشت و ارتقای علم پزشکی مردمان کوشید و گرمابه را مرسوم کرد. دستیابی به گلاب و عود و عنبر و امر جاده‌سازی و آبادانی هم از عملکردهای دیگر این پادشاه است (احمدی توانا، ۱۳۹۳، ۴۹). او همچنین طبقات چهارگانه اجتماعی را پایه‌گذاری کرد (یاحقی و قائمی، ۱۳۸۶، ۲۹۱). در نهایت جمشید با وجود عملکردهای مهم دوران حکومتش، دچار خودپسندی و غرور بی‌جا شده و فره ایزدی از او برمی‌گردد (احمدی توانا، ۱۳۹۳، ۴۹) و به نقل از اوستا جمشید سرانجام به فرمان اژی‌دهاک و به دست یکی از یاران اهریمن کشته شده و در شاهنامه نیز آمده که ضحاک او را باره به دو نیم می‌کند (یاحقی و قائمی، ۱۳۸۶، ۲۹۴).

تحلیل نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی

نگاره دربار جمشید عنوان نگاره‌ای در شاهنامه طهماسبی به موضوع جمشید و دربارش و به‌طور کلی کیفیت پادشاهی او اختصاص دارد. در تصویر (۱) این نگاره مشاهده می‌شود. باتوجه به جزئیات نگاره مساحت کل به دو بخش متن و تصویر اختصاص دارد و مساحت اختصاص یافته به

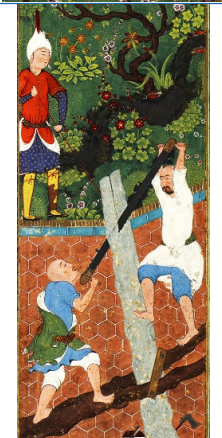
شده‌اند. هدف هنرمندان از به تصویر کشیدن دیوان آماده به خدمت در بالای سر جمشید و پایه‌های فیلی در پایین تخت، بیان حکومت باشکوه و اقتدار زیاد جمشید بوده است. همچنین در میان عناصر انسانی فردی بیل به دست دیده می‌شود که در حال کندن زمین و به بیان دیگر در حال باغبانی و کشاورزی است. در قسمت پایین‌تر افرادی اره به دست در حال بریدن درخت و چوب هستند. در بخشی دیگر چرخ‌های نخیسی و دستگاه پارچه‌بافی و فردی در حال بافتن پارچه مشاهده می‌شود. همچنین افرادی هم مشغول آهنگری، ذوب فلزات و قلم‌زنی هستند و کوره ذوب فلزات و فردی در حال کار با دستگاه

شده و جمشید با لباسی فاخر بر تخت نشسته است و ملازمی حلقه به گوش پیاله‌ای از نوشیدنی را به سمت شاه تقدیم کرده است و نگاه و توجه شاه به سمت این فرد معطوف است. در پشت تخت شاهی دو موجودی عجیب و شاخ‌دار و زشت به چشم می‌خورد که یکی از آن‌ها پیاله‌ای از نوشیدنی به دست دارد. هیئت و ظاهر موجودات شبیه انسان نیست و به نظر می‌رسد این دو موجود عجیب همان دیوان تسخیر شده به دست جمشید شاه هستند و در پشت تخت شاهی و آماده خدمت‌رسانی به جمشید هستند. قسمت پایه تخت شاهی هم با ردیفی از هیکل‌های فیلی مزین شده که به صورت متوالی نقش

جدول ۳، بررسی و تحلیل جزئیات نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی، (مأخذ: نگارندگان)

Table 3, a study and analysis of the details of Jamshid's court painting in Tahmasp's Shahnameh, (Source: Authors)

ردیف	جزئیات تصویری نگاره دربار جمشید در شاهنامه طهماسبی	توضیح و تفسیر
۱		جمشید با تاجی فاخر و عبایی پر نقش و نگار ترسیم شده که او را از سایر عناصر انسانی متمایز می‌کند. همچنین بر تختی مجلل نشسته که تأکیدی بر قدرت شاهانه او است. دو دیو ایستاده در پشت تخت شاهی دیده می‌شود و نقش فیلان در تزیینات پایه تخت شاهی به کار رفته که بر عظمت پادشاهی جمشید تأکید دارد. افرادی تیر و کمان و شمشیر به دست در یک طرف تخت ایستاده‌اند و این ابزارهای جنگی نشان‌دهنده اهمیت جنگاوری در نزد جمشید است. خادمی پیاله باده‌ای را به سمت شاه تقدیم نموده است و این پیاله نوشیدنی به رفاه و آسایش و خیال آسوده و از طرفی بر می‌گساری و خوش گذرانی اشاره دارد. باید خاطر نشان کرد مورد اول منطقی‌تر به نظر می‌رسد زیرا می‌گساری عملی دور از شخصیت پادشاهان مقتدر و پرنفوذ محسوب می‌شود.
۲		در این قسمت از نگاره کوره روشن مخصوص ذوب فلزات دیده می‌شود که فردی که فردی با دستگاه مخصوصی در حال دمیدن هوا به درون کوره برای افزایش دمای آن است. فردی با انبر مخصوص در حال ثابت نگه داشتن فلز گداخته‌ای است و افرادی چکش به دست در حال کوبیدن بر آن هستند. این موارد بر اهمیت فلزکاری، ذوب فلزات و آهنگری تأکید دارد و نشان می‌دهد دوران حکومت جمشید دروان رشد و گسترش فلزکاری بوده است.

در این قسمت هم فردی در حال قلم زدن و حالت دادن به فلز به تصویر درآمده است. کلاه خودی نیز بر روی زمین دیده می شود. این موارد هم بر امر ساخت و ساز ابزار آلات جنگ نظیر کلاه خود اشاره دارد و بر اهمیت هنر قلم زنی و فلزکاری تأکید می کند.		۳
در این قسمت هم فردی بیل به دست و در حال کندن زمین در فضایی سرسبز و پر از گل و گیاه دیده می شود. این صحنه نشان دهنده امر باغبانی و کشاورزی است و بیان نمادین از دوران آبادی و فراخ نعمت و رفاه دوران حکومت جمشید است.		۴
در قسمتی دیگر هم افرادی در حال بریدن چوب یا تنه درختی با اره هستند که نمادی از شغل نجاری و چوب بری محسوب می شود. در واقع نگاره نشان می دهد که صنایع مرتبط با چوب در دوران جمشید از اهمیت برخوردار بوده اند.		۵
چرخ های نخ ریزی هم از دیگر عناصر موجود در نگاره محسوب می شوند که بیان گر صنعت تولید نخ است.		۶
در بخش دیگر یک دستگاه پارچه بافی و فردی در حال کار با آن و پارچه بافی دیده می شود. این مورد هم بر اهمیت صنعت پارچه بافی در دوران جمشید اشاره دارد.		۷
همچنین با دقت در جزئیات نگاره فردی قیچی به دست دیده می شود که در حال برش دادن پارچه است. اختصاص دادن بخشی از عناصر ترکیبی به نمایش صنعت خیاطی و پوشاک بر اهمیت جایگاه لباس در دوران جمشید تأکید دارد.		۸

جدول ۴، بررسی و طبقه‌بندی انواع پوشاک و لباس در نگاره دربار جمشید، (مأخذ: نگارندگان)
Table 4, study and classification of types of clothing in the painting of Jamshid court, (Source: Authors)

نوع پوشاک	جزئیات پوشاک
۱ کلاه‌ها	
۲ لباس و کفش	



تصویر ۲، تصویر خطی تاج حیدری پوشش مخصوص قورچیان و قوللرها. مأخذ: (نقوی و مراثی، ۱۳۹۱، ۱۴)

Figure 2, linear image of Heydari crown, special coating of Qwrcyan and Ghollars. Source: (Naghavi & Marathi, 2012, 14).

عمومی تمدن ارائه شده است. از این رو پوشاک عناصر انسانی در این نگاره در جدول (۴) مورد بررسی قرار گرفته است:

باتوجه به جزئیاتی که از پوشاک مصور شده در نگاره دربار جمشید استنباط می‌شود ۱۳ نوع کلاه دیده می‌شود. با استناد به پژوهش مطالعه تطبیقی کلاه

دمنده کوره نیز در قسمت دیگری از نگاره جلب توجه می‌کند. تصویر کلاه خودی بر روی زمین در کنار فلزکاران هم به صنعت ساخت ابزار آلات جنگی اشاره دارد. فردی هم قیچی به دست و در حال بریدن پارچه است و به پیشه خیاطی اشتغال دارد. افرادی هم در سمت راست تخت شاهی ایستاده‌اند که یک نفر تیروکمان و دیگری شمشیر به دست هستند و فردی هم چیزی مانند بقچه پیش‌کشی به دست دارد. شمشیر و تیروکمان یادآور رسم جنگاوری و ساخت آلات جنگی است. همچنین تیروکمان بیانگر رسم شکار نیز است. فردی هم در طرف چپ تخت جمشید ظرفی به دست دارد که به ظرف پیش‌کشی شباهت دارد. احتمال دارد ظرف پیش‌کشی به غذا یا هدیه اختصاص داشته باشد. فرد دیگری هم در همین قسمت در حالت ایستاده و عصای مخصوص گردی شکل به دست دارد. جزئیات توضیحات بیان شده در جدول (۳) ارائه شده است:



تصاویر ۳، ۴ و ۵، تصاویر خطی پوشش سر ساقیان و قولان. مأخذ: (نقوی و مراثی، ۱۳۹۱، ۱۴).

Figures 3, 4 and 5, linear images of head covering of Butlers and singers. Source: (Naghavi & Marathi, 2012: 14).

تصویر ۶، ملازم پیاله به دست در حال تقدیم نوشیدنی به جمشید شاه، (مأخذ: نگارندگان)

Figure 6, a cup attendant offering a drink to Jamshid king, (Source: Authors)

مردان در سفرنامه‌ها و نگاره‌های دوران صفوی با تأکید بر دیوارنگاره‌های کاخ چهل‌ستون اصفهان طبقات مختلف اجتماعی صفوی دارای کلاه یا سرپوش و لباس مخصوصی بوده‌اند (نقوی و مراثی، ۱۳۹۱، ۱۷-۱): بنابراین در نوع لباس افراد در نگاره دربار جمشید هم باید اذعان داشت نوع پوشش بر اساس طبقات اجتماعی و برای تفکیک افراد از هر طبقه مورد توجه هنرمندان قرار گرفته است. به طوری که لباس جمشید به عنوان پادشاه با نقوش تزئینی بیشتر و فاخرتر به تصویر درآمده و تاج او شخصیت شاهانه را از سایر افراد متمایز می‌کند. اطرافیان شاه که درباریان و ملازمانش هستند دارای لباس‌های با تجمل کمتر تصویر شده‌اند و صنعت‌گران و پیشه‌ورزان هم لباس‌های ساده دارند. حتی

تحلیل مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید

در این بخش ابتدا باید خاطرنشان کرد که فرهنگ از دیدگاه علوم اجتماعی در نگاره جمشید مورد بررسی قرار گرفته است. تعریف علوم اجتماعی از فرهنگی عبارت است از علم و ادب، آداب و سنن و اموری که در میان قوم و ملت که آحاد مردم آن قوم به دریافت و عمل به آن پایبند بودند و یا مجموعه علوم، دانش‌ها، هنرها، افکار و عقاید، مقررات و آداب و رسوم؛ بنابراین تعریف بازتاب مفاهیم فرهنگ و تمدن در نگاره دربار جمشید در دو بعد بررسی لباس و پوشاک در نگاره به عنوان مشخصه فرهنگ و بررسی مفاهیم تمدن در نگاره بر اساس ارکان و شاخصه‌های

شاخصه‌های عمومی تمدن در نگاره دربار جمشید	ارکان تمدن در نگاره دربار جمشید
• شهرنشینی در قالب تصویرسازی فضای مجلل کاخ جمشید به نمایش درآمده است به گونه‌ای که تختی مجلل در کاخی با فضایی آباد و صنعتگرانی فعال نشانه عمران و آبادانی در فضای شهری است. • مناسبات قانونی و اجتماعی از تخت شاهی جمشید و او که در حالت نشسته و گویی در حال نظارت است استنباط می‌شود. هم‌چنین شلوغی و اشتغال افراد در پیرامون جمشید این نوع برداشت را تقویت می‌کند. • ایجاد تخصص و پیدایش اصناف نیز در قالب مشاغل نخ‌ریسی، دستگاه پارچه بافی، خیاطی، ذوب فلزات، آهنگری و قلم‌زنی و ساخت کلاه خود جنگی، باغبانی و نجاری به تصویر کشیده شده است. • تصویر جمشید در مرکزیت نگاره با افرادی که در پیرامونش سخت‌فعلاند و وجود دیوان ایستاده در پشت تخت شاهی و نقش‌فیلان در پای تخت نشان دهنده قدرت و نفوذ شاهانه و اقتدار رهبری و نظارت شخص جمشید است. • با توجه به تصویرسازی اصناف و مشاغل متنوع و صنعت‌گران فعال در نگاره، و فضای آباد (که نمادی از وفور نعمت است) می‌توان بر اهمیت قدرت اقتصادی و سیاسی دوران جمشید که از شاخصه‌های دیگر تمدنی است، پی برد.	• اصناف و مشاغل متنوع و صنعت‌گران فعال در نگاره بر پیشرفت اقتصادی دوران جمشید اشاره دارد. همچنین تاج و تخت مجلل شاه هم نمادی از فزونی ثروت است. آبادانی و سرسبزی فضای نگاره هم بر قدرت اقتصادی اشاره دارد. • تنوع اصناف، صنعت‌گران فعال، دیوان در خدمت جمشید، تخت شاهی مجلل و نقش‌فیلان بر پایه‌ی تخت همگی حکایت از درایت و ... نفوذ، قدرت شاهانه جمشید دارد که در قالب یک نظام سیاسی کارآمد ظهور می‌کند. • تنوع صناعات هم به بسط و گسترش هنر در بستر پیشرفت‌های علمی اشاره دارد.

نمودار ۴، بررسی مفاهیم تمدن در نگاره دربار جمشید بر اساس ارکان و شاخصه‌های عمومی تمدن، (مأخذ: نگارندگان)

Diagram 4, study of the concepts of civilization in the painting of Jamshid court based on the general bases and characteristics of civilization, (Source: Authors)

این رویکرد در نوع کلاه هم رعایت شده است و ملازمان دارای کلاه‌هایی متفاوت‌ترند و پیشه‌ورزان دارای کلاه‌های با فرم متمایز و گاه برخی افراد هم بدون کلاه تصویر شده‌اند. برای مثال افرادی که تیروکمان و اسلحه به دست دارند دارای کلاهی با نام تاج حیدری هستند. افرادی که پوشش سر آن‌ها تاج حیدری است به قورچی^۱ شهرت دارند. همچنین ملازمان شاه و مهتر غلامان که قولر نامیده می‌شوند و ناظر بر کار زیردستان خود هستند نیز کلاهی از نوع تاج حیدری بر سر دارند (نقوی و مرآئی، ۱۳۹۱، ۱۴). تصویر ۲ تاج حیدری را نشان می‌دهد:

نکته قابل توجه دیگر در نگاره، کلاه ملازمی است که پیاله نوشیدنی به سمت شاه تقدیم کرده است. کلاه این ملازم از نوع تاج حیدری است و پوشش مخصوص ساقیان شراب را بر سر ندارد. برای بیان دقیق تصویر کلاه رایج ساقیان در دوران صفوی و کلاه ملازم جمشید در تصاویر (۳)، (۴)، (۵) و (۶) آمده است:

باتوجه به تصاویر (۳)، (۴)، (۵) و (۶) به نظر می‌رسد ملازم پیاله به دست جمشیدشاه ساقی نیست و این امر تناقضی بر مفهوم باده‌گساری شاه دارد. احتمال دارد هدف از ترسیم پیاله نوشیدنی به مفهوم رفاه و آسودگی و

آسایش و فزونی نعمت اشاره دارد.

به‌طور کلی باید اذعان داشت طبقات اجتماعی دوران صفوی (که هریک بستر لایه‌های متفاوتی از فرهنگ محسوب می‌شوند) در قالب نوع کلاه متفاوت از هم و پوشش‌های مختلف در نگاره مصور شده‌اند.

در ادامه مفاهیم تمدن در نگاره بر اساس ارکان و شاخصه‌های عمومی تمدن در نمودار (۴) ارائه شده است: باتوجه به نمودار (۴) باید خاطرنشان کرد تمامی شاخصه‌های عمومی تمدن و ارکان تمدن در نگاره دربار جمشید در قالب بیانی تصویری و نمادین نمود یافته‌اند به جز مورد اخلاق و معنویات که بیان تصویری و عینی دقیقی برای آن نمی‌توان ذکر کرد و نظر قطعی نمی‌توان در این باره بیان داشت. این نکته حائز اهمیت است تقدیم نوشیدنی به جمشید یک نوع تصور عیش‌ونوش شاهانه را در ذهن متبادر می‌کند هرچند ساختار تصویری و کلی نگاره نقضی بر این برداشت محسوب می‌شود و می‌توان این نوشیدنی و نیز انواع ظروف پر از غذا و خوراک را نشان از وفور نعمت تلقی کرد. همچنین شایان ذکر است در جزئیات نگاره هیچ صحنه‌ای از حریم شاهانه و زنان دربار به تصویر کشیده نشده است. این موضوع خود دو نوع برداشت را در ذهن ایجاد می‌کند. یکی حفظ همین امر اخلاق و معنویت که با عدم بازنمایی حریم شاهانه و زنان دربار رعایت شده است و دیگری عدم وجود و حضور مؤثر زنان در بستر فرهنگی و اجتماعی را بیان می‌کند. درحالی‌که نقش زنان در بستر پیشرفت تمدنی و فرهنگی جوامع غیرقابل انکار است؛ بنابراین احتمال دارد این نوع عدم وجود نقش زنان در نگاره از وجود نظامی مردسالارانه در عصر تولید اثر نشئت گرفته است اما در این مورد هم می‌توان متذکر شد که با مروری بر نسخه شاهنامه طهماسبی هم حریم خصوصی و هم نقش زنان در نگاره‌های دیگر وجود دارد.

نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش نشان می‌دهد نگاره پادشاهی جمشید دارای ویژگی‌های منطبق با ارکان و شاخصه‌های عمومی تمدن است و ویژگی‌های فرهنگی خاصی را داراست. قرار گرفتن جایگاه جمشید در مرکز نگاره و داشتن لباس و تاجی فاخر و نشستن بر تختی مجلل که دو دیو ایستاده در پشت تخت محافظ آن هستند و پایه‌های تخت مزین

و خوراک را نشان از وفور نعمت و آسایش بی‌حد و حصر دوران حکومت جمشید می‌توان تلقی کرد. همچنین در جزئیات نگاره هیچ تصویری از حریم شاهانه و زنان دربار و عنصر زن دیده نمی‌شود. این موضوع خود دو نوع برداشت را در ذهن ایجاد می‌کند. یکی حفظ همین امر اخلاق و معنویت که با عدم بازنمایی حریم شاهانه و زنان دربار رعایت شده درحالی‌که با مروری بر دیگر نگاره‌های شاهنامه پهماسبی هم حریم خصوصی و هم نقش زنان در نگاره‌های دیگر وجود دارد. همچنین دلیل دیگر برای نبود نقش زنان در نگاره‌ای با محوریت فرهنگ، صناعات و تمدن، عدم نقش اجتماعی مؤثر زنان در بستر فرهنگی و اجتماعی دوره صفوی است و از یک سازمان اجتماعی مردسالارانه حکایت دارد که طبقه پیشه‌ورزان را متعلق به جنسیت مردان بیان می‌کند.

به نقش فیلان گول پیکر است؛ همگی شاهدهی بر قدرت رهبری، اقتدار شاهی و نفوذ سیاسی است و این موارد از شاخصه‌های عمومی و ارکان تمدن محسوب می‌شوند. اقتصاد و قدرت اقتصادی و ثروت اجتماعی هم در قالب تصویرسازی صنعت‌گران فعال در پیرامون شاه و فضایی آباد و سرسبز نمود یافته است. فضای اندرونی کاخ و فضای باغ بیرونی هم نمودی از تمدنی پیشرفته در قالب شهری آرمانی را نشان می‌دهد. همچنین رکن چهارم تمدن که توسعه علوم و بسط هنر در قالب مشاغل و اصناف مختلف است مهم‌ترین موضوع نگاره محسوب می‌شود. در مورد اخلاق و معنویات نیز نمی‌توان نظر قطعی قائل شد. نکته مبهمی که در این مورد در نگاره مشهود است تقدیم نوشیدنی به جمشید است. این باز نمود تصویری تصویری خوش‌گذران از جمشید را به ذهن مخاطب القاء می‌کند هرچند این نوشیدنی و نیز انواع ظروف پراز غذا

منابع و مآخذ

- احمدی توانا، اکرم، ۱۳۹۳، بررسی بینامتنی نگاره پادشاهی جمشید از شاهنامه بایسنقری، باغ نظر، سال ۱۱، شماره ۲۸، ۵۴-۴۷.
- احمدی نیا، محمدجواد، ۱۳۹۳، نگاره‌های شاهنامه طهماسبی: از هاروارد تا فرهنگستان هنر، فصلنامه نقد کتاب، سال اول، شماره ۲، ۵۴-۳۷.
- اردستانی رستمی، حمیدرضا، ۱۳۹۶، تیامت میان دورودی (بین‌النهرین)، جمشید و ضحاک، تاریخ‌نامه خوارزمی، سال ۵، شماره ۲، ۳۹-۱۳.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی، ۱۳۸۷، فرهنگ و شبه فرهنگ، تهران: یزدان.
- ایزدی، عباس، احمدپناه، سید ابوتراب، ۱۳۹۵، بررسی تطبیقی عناصر بصری نگاره‌های دربار جمشید و دربار فریدون در شاهنامه طهماسبی با تأکید بر ترکیب‌بندی نگاره‌ها، نگره، دوره ۱۱، شماره ۳۸، ۷۸-۶۰.
- آذری، علاءالدین، ۱۳۸۷، پژوهشی در زمینه اساطیر مشترک ایران و هند، فصلنامه علمی پژوهشی تاریخ، سال ۳، شماره ۱۰، ۵-۲۶.
- آشوری، داریوش، ۱۳۵۷، تعریف‌ها و مفهوم فرهنگ، تهران: مرکز اسناد فرهنگی آسیا.
- پاکباز، رویین، ۱۳۸۷، نقاشی ایران از دیرباز تا امروز، تهران: انتشارات زرین و سیمین.
- پرنیان، موسی، بهمنی، شهرزاد، ۱۳۹۱، بررسی و تحلیل نمادهای بخش اساطیری شاهنامه، متن‌شناسی ادب فارسی، سال ۴، شماره ۱، ۱۱۰-۹۱.
- پهلوان، چنگیز، ۱۳۹۰، فرهنگ‌شناسی، گفتارهای در زمینه فرهنگ و تمدن، تهران: قطره.
- دورانت، ویل، ۱۳۶۵، تاریخ تمدن، ترجمه: احمد آرام، جلد ۱، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- روح‌الامینی، محمود، ۱۳۷۹، زمینه‌های فرهنگ‌شناسی، چاپ پنجم، تهران: عطار.
- زغام‌پور، زهره، ۱۳۸۸، نقش اسب در شاهنامه (شاهنامه طهماسبی)، پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی.
- سیوری، راجر، ۱۳۷۲، ایران عصر صفوی، ترجمه کامبیز عزیزی، تهران: نشر مرکز.
- شریعتی، علی، (بی‌تا)، تاریخ تمدن، جلد ۱ و ۲، تهران: چاپخش.
- عطایی‌فر، صادق، ۱۳۹۶، شاخصه‌ها و مبانی فرهنگ اسلامی از منظر قرآن کریم، پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد، رشته علوم قرآنی، دانشکده علوم قرآنی میبد، دانشگاه علوم و معارف قرآن کریم.
- فوزی، یحیی، صنم‌زاده، محمودرضا، ۱۳۹۱، تمدن اسلامی از دیدگاه امام خمینی، تاریخ فرهنگ و تمدن اسلامی، سال ۳، شماره ۹، ۴۰-۷.
- گری، بازل، ۱۳۸۴، نقاشی ایرانی، ترجمه: عربعلی شروه، تهران: دنیای نو.
- مظفری، فرشته، ۱۳۷۹، پسامدرنیته و فرهنگ، پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد، رشته علوم سیاسی، دانشکده اقتصاد و علوم سیاسی، دانشگاه شهید بهشتی تهران.
- نقوی، منیره‌سادات. مراثی، محسن، ۱۳۹۱، مطالعه تطبیقی کلاه مردان در سفرنامه‌ها و نگاره‌های دوران صفوی با تأکید بر دیوارنگارهای کاخ چهل‌ستون اصفهان، مطالعات تطبیقی هنر، سال ۲، شماره ۳، ۱۷-۱.
- یاحقی، محمدجعفر. قائمی، فرزاد، ۱۳۸۶، نقد اساطیری شخصیت جمشید از منظر اوستا و شاهنامه، نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان، شماره ۲۱، ۳۰۵-۲۷۳.

- <https://www.flickr.com>

- <https://dictionary.abadis.ir/fatofa/%D9%81%D8%B1%D9%87%D9%86%DA%AF/>

1. Culture <https://dictionary.abadis.ir/fatofa/%D9%81%D8%B1%D9%87%D9%86%DA%AF/>
2. Edward Burnett Tylor
3. David Émile Durkheim
4. Civitas
5. Poleis
6. Melville Herskovits
7. William James Durant

۸. ایرانویچ از نام اوستایی ائیرینه وئجه گرفته شده است، Airiyana.Vaejah

9. *Ahora Mazda*

۱۰. قورچی کسی است که درزرادخانه کار کند؛ اسلحه ساز، رئیس جبهه خانه، رئیس اسلحه خانه، سرباز (نقوی، مراثی، ۱۳۹۱، ۱۶).



شماره ششم
پاییز ۱۴۰۰

خوانش آیکونولوژیک «گل» در مجموعه‌ی فتوکلاژهای «تصویر خیال» اثر بهمن جلالی

لیدا شبانی آبادی*

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات، تهران، ایران.

الناز اعتمادی**

۲. کارشناسی تربیت بدنی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۲/۱۴
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۶/۰۴
صفحه ۶۵-۵۰

چکیده

بیان مسئله: بهمن جلالی عکاس معاصر ایرانی، سه دهه از فعالیت هنری خویش را صرف مستند ساختن روزمرگی در شهرهای مختلف ایران، انقلاب اسلامی و جنگ تحمیلی ساخت، و دهه‌ی آخر را به بازسازی عکس‌های دوران قاجار و در نهایت تولید فتومونتاژها و فتوکلاژهای با عنوان «تصویر خیال» پرداخت. «تصویر خیال» مجموعه‌ای کاملاً متفاوت از دیگر آثار جلالی است که در آن هنرمند به بازتولید عکس‌های باقی مانده از دوران قاجار پرداخته است.

هدف پژوهش: تغییر ژانر در آثار این هنرمند یکی از موضوعاتی است که مورد توجه برخی منتقدین و علاقمندان به این هنرمند، چه در دوران حیات وی چه پس از فوت هنرمند قرار گرفته است.

سؤال پژوهش: مفهوم گل در مجموعه فتوکلاژهای تصویر خیال اثر بهمن جلالی، مستندنگار معاصر ایران، تحت تاثیر چه شرایط و ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی صورت گرفته است؟

روش پژوهش: با توجه به تمرکز رویکرد آیکونولوژی بر اسناد تاریخی، اجتماعی، سیاسی، هنری و ... و مقایسه‌ی تغییرات یک آیکون در طول دوران‌های مختلف در جامعه مورد نظر، این رویکرد برای پاسخ‌گویی به سوال‌های مطرح شده در این تحقیق مورد استفاده قرار می‌گیرد. با هدف تمرکز هرچه بیشتر، در این مقاله مجموعه‌ی «گل‌ها» از فتومونتاژها و فتوکلاژهای «تصویر خیال» انتخاب شده است تا با بررسی آیکون «گل» ارزش‌های نمادین جامعه و تاثیر شرایط زمانی و مکانی که در خلق این آثار موثر بودند، یافت شوند. روش تحقیقی که در این پژوهش، توسط پژوهشگر منتخب گشته است، به صورت توصیفی-تحلیلی است، همچنین گردآوری اطلاعات بر بنای منابع کتابخانه‌ای، آرشیوی و تحقیق میدانی صورت گرفته است.

نتیجه‌گیری: آیکون گل در بسیاری از آثار ادبی و هنری ایران از دوران باستان تا به امروز به کار رفته است، با بررسی آثار در طول تاریخ به مفهومی مشابه از گل، در ادبیات و هنر ایران خواهیم رسید که همه ریشه در فرهنگ و تمدن دارند. واژگان کلیدی: بهمن جلالی، آیکونولوژی، عکاسی، گل، عکس‌های قاجار



■■■ Article Research Original

doi 10.30508/FHJA.2022.550019.1127

An iconological reading «flower» in «The image of imagination» photo collages collections by Bahman Jalali

Lida Shabani Abadeh *¹

1. Master of Art Research, Islamic Azad University, Research Sciences Unit, Tehran, Iran.

Elnaz Etemadi **²

2. Bachelor of Physical Education, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran.

Received: 05/03/2022

Accepted: 24/08/2022

Page 51-65



Abstract

Problem statement: Bahman Jalali, a contemporary Iranian photographer, spent three decades of his artistic career on documenting people life in different cities of Iran, the Islamic Revolution, and the imposed war, and spent the last decade on reconstructing Qajar photographs and eventually producing photomontages and photo collages entitled “The Image of Imagination”. “The Image of Imagination” is a completely different collection of other Bahman Jalali’s art works in which he has reproduced the remaining photographs from the Qajar period.

Bahman jalali is one of the artists who have had a significant impact on Iranian photography especially after the Islamic Revolution. The efforts of him and his wife, Rana Javadi, have been a great step in the development of Iranian photography as well as its introduction to the world; The establishment of “Akaskhane Shahr Gallery” and “Aks nameh” magazine and the restoration of the negatives of the Qajar period and the publication of photographs in a book entitled *Visible Treasure* are among the important activities of Bahman Jalali in the development of Iranian photography. Bahman Jalali’s acquaintance with Tamasha magazine and publishing his photos in this magazine, as well as participating in various group competitions and exhibitions, led to his introduction to the world of photography. In 1979, with the beginning of the popular protests against the Pahlavi government, Bahman Jalali, like other Iranian and foreign photographers, photographed these revolutionary scenes. The result of his efforts, which was done in collaboration with Rana Javadi, is the publication of the book *Days of blood, Days of fire*. After the revolution, he photographed the imposed war between Iran and Iraq, and a selection

of photographs of the war was published in two books entitled: *Khorramshahr and Abadan, which is fighting*.

After the end of the Iran-Iraq war, Bahman Jalali had the opportunity, in addition to documentary photography, and teaching photography in Iranian universities, to create a new transformation in the attitude of critics towards Iranian photography. He revived Iranian photography by establishing a Akashane Shahr Gallery, repairing glass negatives of the Qajar period in Golestan Palace, As well as the publication of the Aks nameh magazine, revived Iranian photography. During the printed the "Visible Treasure", Jalali decided to create the collection of "The Image of Imaginations". The collection of "the image of imagination" was a completely different work from all his photographs. The photos in this time were not taken by Bahman Jalali's camera, and appropriated by him. The collection of photomontages and photo collages of "Image of Imagination" includes collages such as combining Qajar period photographs with Pahlavi period photographs; combining Qajar women images with a photo from the painting gallery entitled "Red", as well as two other collections of combining women photographs with mirrors and combining the same photographs by flowers.

Objectives: The Genre change in the works of Bahman Jalali is one of the topics that has considered by some critics and fan of this artist, both during his life time and after his death.

Research questions: Now there is a question, what are the values, social and cultural conditions cause to create such works by Bahman Jalali? Most artists create their works influence of cultural, social, political, etc. conditions in the society, and with each change in the conditions of the society, the style and the genre of the artist also changes. But achieving such an answer requires research by a particular approach or method

Research Method: Considering the focus of the iconology on historical, social, political, artistic documents, etc., and comparing the changes of an icon during different periods, and according to the purpose set in this research, the writers have found the iconology approach as one of the most appropriate approaches, Among the approaches of art history. This approach is one of the few approaches in art history that focuses on the context

of production to discover the form of works of art to explore history, culture, philosophy, art, myths, etc. The focus of the iconology approach is on the study of written and visual texts simultaneously with the work of art, it also studies the works from a political, cultural and social perspective according to the context of art production. For this reason, today, despite the shortcomings of this approach, it has been considered as one of the best methods of interpreting and finding the content of works of art by many art historians and philosopher of the last century.

Conclusion: Aiming to focus as much as possible, collection of "Flowers" Has been selected of "imagine of imagination" collection in this article, use the flowers as an icon to find symbolic values of society, the time place situations that effect to create these art works. The method of researching used in this article, is descriptive - analytical. Similarly Data collected in based on library resources, archive files and file studies.

Keywords: Bahman Jalali, iconology, photography, flower, Qajar photos

References

- Abdi, Nahid, 1391, an introduction to iconology, first, Tehran, Sokhon Publishing House
Archer, Makel, 2013, Ketayoun Yousefi, art after 1960, fourth, Tehran, artist's career
Etemadi, Elham, spring and summer 2016, "Investigating the iconography approach in dealing with painting in the Iranian pre-modern era", Tehran, Basics of visual arts, 3
Etemadi, Elham. *Sani' ol-Molk, The Thousand and One Nights and the Persian Art of Book Illustration: A Study in Iconography and Semiotics* (Leuven: Leuven University, 2015
Garami, Bahram, 1388, Flowers and plants in a thousand years of Persian poetry, Tehran, Sokhon
Garami, Bahram, 2018, Flowers and plants in Saadi's poetry, Tehran, Literature and Languages
Hafez, Shamsuddin Mohammad, 2013, Divan Hafez, Allameh Mohammad Qazvini, 1st, Tehran, Payam Adalat
<https://basijnews.ir/fa/news>
<https://filmnet.ir/film/1461>
<https://www.dw.com/fa-ir/opinion/a-47358210>
<https://www.ldoceonline.com/dictionary/on-line>
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/icon#synonyms>
<https://www.parsigoo.com/>

goto/5398/%d8%ae%d9%84%d8%a7%d8%b5%
Jalali, Bahman, 1377, Ganj Pidada, first, Tehran,
cultural research office

Javadi, Rana, 1388, "The Chronicle of Bahman
Jalali's Life", Photographic, No. 30

Miner, Vernon Hyde, 1387, History of Art History,
Massoud Ghasemian, Tehran, Farhangistan Art
Academy Publications

Moskob, Shahrokh, 1351, Sog Siavash, Tehran,
Kharazmi Publications

Nasri, Amir, 2017, image and word: approaches
to iconography, second, Tehran, Chashmeh
Publishing

Nasri, Amir, first year of winter 2013, "Reading
the image from Ervin Panofsky's point of view",
Kimyai Honar Quarterly,

Netaj Majed, Atieh; Aminifar, Fatemeh, 2019,
"Analysis of portraits of women in the Qajar
period, Tehran, New Achievements in Humanities

Studies"

Pakbaz, Rouyin, 1387, Iranian painting from
ancient times to today, 6th, Tehran, Zarin and
Simin

Panofsky, Erwin, *meaning in the visual arts*,
1955, A Doubleday Anchor Book, United states
of America,

Panofsky, Erwin, *Studies in Iconology*, 1939, Oxford
university press, united states of America

Saadi, Mosleh bin Abdullah, 1385, Kaliaat Saadi,
Mohammad Ali Foroughi, Tehran, Hormes

Saeb Tabrizi, 1364, Mohammad Ali, Kaliaat Saeb,
Tehran, Tolo

Shaygan, Dariush, 2018, "Recovered Aura",
Photobook, No. 30

Varij-Kazemi, Abbas, Javadi Yeganeh, Mohammad
Reza, 2015, "Analysis of the content of movies
after the Islamic revolution about the attitude
towards women", Strategic Studies of Women, no.

مقدمه و بیان مسئله

بهمن جلالی (۱۳۲۳-۸۸) هجری شمسی/۲۰۱۰-۱۹۴۴ میلادی) عکاس معاصر ایران، از جمله هنرمندانی است که تأثیر چشمگیری بر عکاسی ایران بخصوص عکاسی بعد از انقلاب اسلامی گذاشته است. تلاش‌های وی و همسرش، رعنا جوادی (۱۳۳۲ هجری شمسی/ ۱۹۵۳ میلادی)، قدم بزرگی در پیشرفت عکاسی ایران و همچنین معرفی آن به جهان بوده است؛ تاسیس «عکاسخانه شهر» و نشریه «عکسنامه» و ترمیم نگاتیوهای دوره قاجار و چاپ عکس‌ها در کتابی با عنوان گنج پیدا از جمله فعالیت‌های مهم بهمن جلالی در رشد عکاسی ایران به حساب می‌آید. آشنایی بهمن جلالی با مجله تماشا^۱ و چاپ عکس‌های وی در این نشریه و همچنین شرکت در مسابقات و نمایشگاه‌های گروهی مختلف منجر به معرفی بیش از پیش او به دنیای عکاسی گردید.^۲ سال ۱۳۵۷ هجری شمسی / ۱۹۷۹ میلادی با شروع اعتراضات مردمی بر علیه حکومت پهلوی، بهمن جلالی نیز همچون دیگر عکاسان ایرانی و خارجی به عکاسی از این صحنه‌های انقلابی پرداخت. حاصل تلاش‌های وی که با همکاری رعنا جوادی صورت گرفت، کتاب مصور روزه‌های خون روزه‌های آتش می‌باشد. وی پس از انقلاب به عکاسی از جنگ تحمیلی ایران و عراق پرداخت، و گزیده عکس‌های جنگ در دو کتاب با عناوین: خرمشهر و آبادان که می‌جنگد به چاپ رسیدند.

پس از پایان یافتن جنگ ایران و عراق، بهمن جلالی فرصتی یافت تا علاوه بر عکاسی مستند، و تدریس عکاسی در دانشگاه‌های ایران تحولی جدید در نگرش منتقدان به عکاسی ایران پدید آورد. وی با تأسیس عکاسخانه شهر، ترمیم نگاتیوهای شیشه‌ای دوران قاجار در کاخ گلستان، و همچنین انتشار فصل‌نامه تخصصی عکسنامه، جانی

دوباره به عکاسی ایران بخشید. بهمن جلالی پس از ترمیم نگاتیوهای دوران قاجار تصاویر را در کتابی با عنوان گنج پیدا در سال ۱۳۷۷ هجری شمسی / ۱۹۹۸ میلادی چاپ کرد، روی هم قرار گرفتن تصاویر کتاب مذکور در هنگام تست چاپ، منجر به خلق فتومونتازها و فتوکلآژهایی با عنوان مجموعه «تصویر خیال» گشت (ربانی، راشدی، ۱۳۸۷). مجموعه عکس‌های «تصویر خیال» اثری کاملاً متفاوت از تمامی آثار وی بود؛ عکس‌هایی که این بار دوربین جلالی دلیل ثبت آن‌ها نبود، بلکه توسط وی از آن خودسازی^۳ شده بودند. مجموعه فتومونتازها و فتوکلآژهای «تصویر خیال» شامل کلآژهایی همچون ترکیب عکس‌های دوره قاجار^۴ با عکس‌های زمان پهلوی،^۵ ترکیب تصاویر زنان قاجاری با عکسی از تابلوی عکاسخانه چهره‌نگار با عنوان «قرمز»، همچنین دو مجموعه دیگر از ترکیب عکس‌های زنان با آینه و ترکیب همان عکس‌ها با گل هستند (تصاویر ۵، ۴، ۳، ۲، ۱).

خلق چنین آثاری توسط عکاسی هم‌مانند بهمن جلالی که سال‌ها عکس‌های مستندی چون عکس‌های انقلاب، جنگ، ... را ثبت کرده است، جای تامل دارد. در این راستا این سؤال مطرح می‌گردد که چگونه ارزش‌ها نمادین آن زمان جامعه‌ی ایرانی منجر به خلق این آثار بهمن جلالی گشته است؟ برای پاسخ به این سوال‌ها بدون شک نیازمند روش و رویکردی هستیم تا بتوان توسط آن و با تکیه بر شرایط اجتماعی و فرهنگی آن زمان دلایل خلق چنین مجموعه‌ای را یافت. با توجه به هدف مطرح شده در این پژوهش نگارنده از میان رویکردهای تاریخ هنری که با تکیه بر آثار تصویری به بررسی شرایط اجتماعی و فرهنگی زمینه تولید اثر می‌پردازد، رویکرد آیکونولوژی^۶ را به عنوان یکی از مناسب‌ترین رویکردها یافته است. این ادعا بر این اساس استوار می‌باشد که

عکاسی در ایران، مقالات و کتب فراوانی در خصوص عکاسی به چاپ رسیده‌اند، که اغلب آنها ترجمه‌ی متون خارجی هستند. تعداد معدودی مقاله‌های ژورنالیستی در خصوص عکاسان ایرانی نوشته شده است که اغلب آنها به زندگی‌نامه و شرح آثار این عکاسان پرداخته‌اند. در دهه دوم پس از انقلاب با تاسیس و انتشار فصلنامه‌ی عکس‌نامه تحولی در مباحث نظری عکاسی ایجاد گشت و در نتیجه مقالاتی در خصوص تحلیل برخی آثار عکاسان نامدار ایران به چاپ رسید. در خصوص بهمن جلالی نیز مقالاتی در نشریه‌هایی همچون عکس و عکس‌نامه به چاپ رسیده‌اند که بسیاری از این مطالب مصاحبه‌هایی با شخص بهمن جلالی در خصوص آثار وی بوده‌اند. از مقالاتی که در خصوص تحلیل عکس‌های بهمن جلالی نگاشته شده‌اند می‌توان به «از دست رفتگی اندوهبار» نوشته‌ی علی اصغر قره‌باغی ۱۳ اشاره کرد که در آن آثار بهمن جلالی به دو گروه تقسیم شده است، عکس‌هایی که توسط دوربین عکاسی شده‌اند و تصاویری که بهمن جلالی از نگاتیوهای دوره‌های پیشین برگرفته است. در این مقاله بیشتر به معرفی آثار بهمن جلالی پرداخته شده و در آن تحلیلی مختصر از آثار وی نیز ارائه گردیده است. مقاله «خواست صلح در عکس جنگ» نوشته مهران مهاجر ۱۴ نیز تحلیل کوتاهی از عکس‌های دوران جنگ ایران و عراق بهمن جلالی است.

در سه مقاله با عنوان‌های «خیابان دوطرفه: سفر با تاریخ در عکس‌های بهمن جلالی» به قلم استیسی جم اسکابولر^{۱۵}، «هاله‌ی باز یافته» نوشته داریوش شایگان^{۱۶} و «خاطره، تخیل و عکاسی: تصویر خیال» اثر کارمن پیر گنزالس^{۱۷} به نقد و بررسی مجموعه فتومونتاژها و فتوکلاژهای مجموعه «تصویر خیال» پرداخته شده است. علی‌رغم شیوایی بیان و نکته سنجی محققین، و تاکید بر آیکون‌هایی همچون آینه و رنگ قرمز در فتوکلاژها و فتومونتاژها، در هیچ یک از این مقالات اشاره‌ای به رویکرد و روش مشخصی برای نقد و تجزیه و تحلیل این مجموعه نشده است. از طرفی، بر اساس پژوهش‌های نگارنده تاکنون هیچ مطلبی در خصوص به‌کارگیری رویکرد آیکونولوژی در نقد و بررسی عکس منتشر نشده است؛ عدم وجود تحقیقی منسجم و آکادمیک به زبان فارسی و یا انگلیسی برای بررسی تصاویر عکاسی شده با استفاده از رویکرد آیکونولوژی، درحالی که می‌تواند یکی از محاسن

این رویکرد یکی از محدود رویکردهای تاریخ هنری است که با تمرکز بر زمینه تولید^{۱۸} اثر برای کشف معنا و مضامین از دل فرم آثار هنری به کاوش در تاریخ، فرهنگ، فلسفه، هنر، اسطوره‌ها و ... می‌پردازد؛^{۱۹} تمرکز رویکرد آیکونولوژی در بررسی متون نوشتاری و تصویری همزمان با اثر هنری است و همچنین آثار را با توجه به زمینه‌های تولید اثر هنری، از منظر سیاسی، فرهنگی و اجتماعی، مورد مطالعه قرار می‌دهد. به همین دلیل امروزه، علی‌رغم کاستی‌های این رویکرد، به عنوان یکی از بهترین روش‌های تفسیر و یافتن محتوای آثار هنری مورد توجه بسیاری از مورخان هنر و متفکران قرن اخیر قرار گرفته است.

در اینجا لازم به ذکر است که وسعت پنج مجموعه‌ای که بهمن جلالی با عنوان «تصویر خیال»^{۲۰} خلق کرده است به قدری است که در قالب این پژوهش نمی‌گنجد و نیاز به تحریر متنی فراتر از یک مقاله را دارد. از این رو در این پژوهش تنها به بررسی مجموعه‌ی کلاژهای تصاویر زنان قاجار با گل‌ها، از پنج مجموعه عکس «تصویر خیال» پرداخته می‌شود. پژوهش پیش رو در سه بخش ارائه می‌گردد: در بخش اول به بررسی پیشینه پژوهشی آثار مرتبط با موضوع این مقاله پرداخته خواهد شد، بخش دوم گذری اجمالی بر چستی رویکرد آیکونولوژی می‌باشد و بخش سوم خوانش آیکونولوژیک مجموعه گل‌ها و تصاویر زنان قاجاری است.

روش پژوهش

روش تحقیقی که در این پژوهش، توسط پژوهشگر منتخب گشته است، به صورت توصیفی-تحلیلی است، و چنانچه مطرح شد، در تحلیل آثار هنرمند از رویکرد آیکونولوژی نیز استفاده می‌شود. همچنین گردآوری اطلاعات بر بنای منابع کتابخانه‌ای و آرشیوی، همچون کتاب، مقاله و فیلم‌های مستند می‌باشد. همچنین برای نیل به این مقصود گردآوری اطلاعات به صورت میدانی، که شامل مصاحبه با رعا جوادى همسر هنرمند می‌باشد، نیز صورت گرفته است.

پیشینه پژوهش

فن عکاسی در ایران تقریباً همگام با اختراع آن، سه سال پس از ثبت اختراع دوربین عکاسی توسط ژاک لویی مانده داگر^{۲۱} آغاز شد،^{۲۲} و در طی گذشت ۱۷۹ سال



تصویر ۲، بهمن جلالی، قهوه‌ای، ۱۳۷۸.
Figure2, Bahman Jalali, Brown, 2000

<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>



تصویر ۱، بهمن جلالی، سیاه و سفید، ۱۳۷۸.
Figure1, Bahman Jalali, black & White, 2000
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>



تصویر ۴، بهمن جلالی، آینه، ۱۳۷۸.
Figure4, Bahman Jalali, Mirror, 2000
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>



تصویر ۳، بهمن جلالی، قرمز، ۱۳۷۸.
Figure3, Bahman Jalali, Red, 2000
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

۱. رویکرد آیکونولوژی

رویکردی که امروزه با عنوان آیکونولوژی شناخته شده است میراث پژوهش‌های پانوفسکی است که پس از گذشت زمانی نزدیک به یک قرن با فرازها و فرودها و همچنین نقدهای بسیار، امروزه نیز مورد تایید و استقبال نظریه‌پردازان و منتقدان هنری است.^{۱۸} زیرا آیکونولوژی از جمله رویکردهایی است که برای بررسی یک اثر به کاوش در زمینه‌ی تولید و متن تصویری^{۱۹} اثر هنری می‌پردازد؛ یک اثر هنری تحت تاثیر شرایط اجتماعی، سیاسی و فرهنگی

این پژوهش به حساب بیاید، از طرفی به عنوان یکی از دشواری‌های اصلی این پژوهش نیز می‌باشد.^{۱۸} در این راستا ضرورت ایجاب می‌کند قبل از پرداختن به تحلیل آثار بهمن جلالی در بخش ابتدایی این پژوهش، به اختصار به رویکرد آیکونولوژی و نظریات اروین پانوفسکی^{۱۹} پرداخته شود، سپس با استفاده از روش پیشنهادی پانوفسکی به خوانش آیکونولوژیک فتوکلاژهای بهمن جلالی پرداخته خواهد شد.



تصویر ۶، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure 6, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>



تصویر ۵، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure 5, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

تشخیص^{۲۴} یا چپستی آیکون مورد بررسی قرار می‌گیرد و مرحله‌ی سوم آیکونولوژی است که در این مرحله به تفسیر و چرایی آنچه در مراحل قبل مشخص شده پرداخته می‌شود. لازم به ذکر است چنانچه پانوفسکی خود نیز بیان می‌کند دو مرحله آیکونوگرافی و آیکونولوژی در مواردی به طور دقیق و مجزا قابل شناسایی و تفکیک نمی‌باشند (Panofsky, 1955, 39). از این رو با وجود توضیحات مبنی بر تفکیک مراحل سه‌گانه پانوفسکی، برای جلوگیری از هرگونه ابهامی در این پژوهش به مرز بندی دقیق و مشخص مراحل پرداخته نخواهد شد.^{۲۵}

۲. خوانش آیکونولوژیک تصاویر

چنانچه بیان شد، بهمن جلالی پس از اتمام جنگ در دهه‌ی سوم کاری خویش به بازسازی نگاتیوهای شیشه‌ای دوران قاجار در کاخ گلستان مشغول شد، و در حین چاپ این تصاویر در کتاب گنج‌پیدا، به ترکیب این تصاویر با عکس‌های دوران دیگر و عناصری همچون آینه و گل پرداخت. مجموعه‌ای که بهمن جلالی از ترکیب گل با عکس‌های زنان قاجاری در این دوران خلق نمود در این پژوهش با استفاده از رویکرد آیکونولوژی، در سه بخش فتوکلاژهای گل و تصاویر زنان قاجاری، زنان و گل‌ها مورد تجزیه و تحلیل قرار خواهند گرفت.

۲-۱. فتوکلاژهای گل و تصاویر زنان قاجاری

بنا بر آنچه گفته شد، مرحله پیش‌آیکونوگرافی با توصیف صرف مجموعه فتوکلاژهای بهمن جلالی (تصاویر ۶، ۷، ۸،

زمان تولید اثر، چه به صورت آگاهانه، چه ناآگاهانه شکل می‌گیرد، بنابراین درک معنای نهفته در اثر هنری بدون مطالعه‌ی این شرایط غیر ممکن خواهد بود (Etemadi, 2015: 53).

برای کاوش در متن تصویری و درک ارزش‌های نمادین، پانوفسکی رویکردی ارائه داده که در آن «آیکون» به عنوان واحد تولید معنا در یک اثر هنری مورد بررسی قرار می‌گیرد. با توجه به اهمیت واحد تولید معنا در استفاده از رویکرد آیکونولوژی، پیش از بررسی سه مرحله وابسته به این رویکرد، معرفی و مشخص نمودن چارچوب آیکون به عنوان واحد تولید معنا، ضروری به نظر می‌رسد. با این که هیچ تعریف شفاف و واحدی بین تمامی پژوهشگران این رویکرد وجود ندارد، اما آیکون رامی‌توان «اجزای مصور شده‌ای دانست که منتقل‌کننده یک مفهوم، یادآور یک فرد، یک شی و یا یک داستان باشد» (اعتمادی، ۱۳۹۶، ۵۲). در واقع آیکون، آن متن تصویری قراردادی است که طی سال‌ها و شاید قرن‌ها به صورت آگاهانه یا ناآگاهانه توسط هنرمند در اثر هنری به کار گرفته شده است. در این راستا پس از مشخص شدن آیکون در اثر هنری برای دریافت معنای آیکون و در نهایت تفسیر چرایی‌های وابسته به آن، آیکون مورد نظر در سه مرحله پیش‌آیکونوگرافی^{۲۶}، آیکونوگرافی^{۲۷} و آیکونولوژی^{۲۸} مورد بررسی قرار می‌گیرد. گذر از این سه مرحله، مسیری است که پژوهشگر از فرم اثر به محتوای آن طی می‌کند تا به ارزش‌های نمادین نهفته در آن اثر دست یابد؛ مرحله اول پیش‌آیکونوگرافی یا مرحله‌ی توصیف و چگونگی است، مرحله‌ی دوم آیکونوگرافی



تصویر ۸، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure8, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

تعدادی از این عکس‌ها نیز زنان وابسته به طبقه عوام به نظر می‌آیند. در این تصاویر زنان و یا بخشی از تصویر آنان با گل‌های بنفشه و شقایق به صورت کامل یا گلبرگ‌های پرپر شده پوشانده شده‌اند.

بهمن جلالی برای ایجاد این تصاویر گلبرگ‌ها را بین یک شیشه و عکس قرار می‌داد تا گل یا گلبرگ‌ها به عکس بچسبند (تصاویر ۹ و ۱۰). در بعضی از این تصاویر گلبرگ‌ها را روی شیشه قرار می‌داد و بین شیشه و عکس فاصله ایجاد می‌کرد تا از بین این فاصله نور عبور کند.^{۳۶} عبور نور از بین شیشه و عکس باعث ایجاد حالتی پشت‌نما^{۳۷} و شفاف در



تصویر ۷، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure7, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

(۹) آغاز می‌شود. این مجموعه کلاژی از تصاویر سیاه و سفیدی از پرتره‌های زنان قاجاری است، که بهمن جلالی با عکاسی مجدد از ترکیب عکس‌های دوره قاجار، یعنی نگاتیوهای یافته شده از کاخ گلستان، با گلبرگ‌هایی که روی شیشه قرار داده، بدست آورده است. با تکیه بر نوع



تصویر ۱۰، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure10, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

گلبرگ‌ها شده است، طوری که مقداری از محتوای عکس از زیر گلبرگ‌ها دیده می‌شود (تصاویر ۶، ۷ و ۸). گل‌ها و



تصویر ۹، بهمن جلالی، زنان قاجاری و گل‌ها، ۱۳۷۸.
Figure9, Bahman Jalali, Qajar women & flowers
<http://www.silkroadartgallery.com/bahman-jalali>

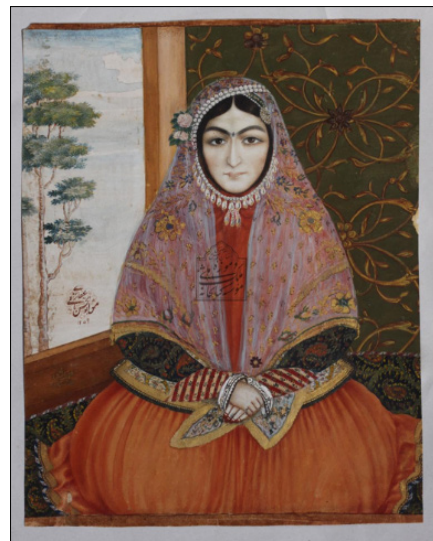
پوشش زنان و البسه آنان می‌توان گفت در برخی تصاویر زنان عکاسی شده مربوط به طبقه اشراف و دربار بودند و در

الدوله (تصویر شماره ۱۲)، همسر ناصرالدین شاه، روبرو شد (نتایج مجد و امینی فر، ۱۳۹۹).

با کمی تأمل در این تصاویر و مقایسه‌ی آن‌ها با عکس‌های دیگر مجموعه‌ی «تصویر خیال»، متوجه می‌شویم که در دو مجموعه‌ی اول «سیاه و سفید» و «قهوه‌ایی» شاهد حضور تصاویری از مردان و زنان قاجاری می‌باشیم، این در حالی است که در سه مجموعه‌ی دیگر، «قرمز»، «تصویر زنان قاجاری با گل» و «تصویر زنان قاجاری با آینه»، فقط از تصاویر زنان قاجاری در کلاژها استفاده شده است (تصاویر ۳، ۴، ۵، ۶، ۷، ۸، ۹ و ۱۰). دیدن تصاویر زنانی که چهره یا قسمتی از بدنشان با گلبرگ پوشیده شده، دلایلی که منجر به تمرکز هنرمند در این مجموعه تنها بر روی تصاویر زنان قاجاری و یا استفاده از گل به صورت کلاژ در آن‌ها شده است را مطرح می‌سازد.^{۳۰} برای پاسخ به چرایی موارد مطرح شده باید به جستجو در ریشه‌های اجتماعی، فرهنگی و سیاسی زمان حیات هنرمند و خلق اثر پرداخته شود تا بتوان به کشف احتمالی معنای نهفته در آن دست یافت.

۲-۱-۱- زنان

برای دستیابی به پاسخی برای دلایل تمرکز هنرمند در این مجموعه بر روی تصاویر زنان قاجاری می‌توان به تشابه یا تفاوت‌های فرهنگی زمان خلق این مجموعه توسط بهمن جلالی و دوران ثبت این عکس‌ها در دوران قاجار اشاره کرد. از این رو لازم به توضیح است که با شروع حکومت قاجار، تا زمان سلطنت ناصرالدین شاه، نقاشی از چهره‌ی زنان به عنوان موضوع اصلی نقاشی بسیار کم‌رنگ شد؛ به عنوان مثال در دوره فتح‌علی شاه، بیشتر با پرتره‌های شخص شاه و درباریان مواجه هستیم (پاکباز، ۱۳۸۶، ۱۵۳).^{۳۱} از طرفی بعد از انقلاب اسلامی با وجود این که زنان در اجتماع و سیاست حضور فعال داشتند ولی به لحاظ اعتقادات مذهبی چهره‌ی زنان کمتر به تصویر کشیده می‌شد و در خیلی مواقع استفاده عکس زنان یک سنت شکنی غیر اخلاقی و دینی به حساب می‌آمد. به عنوان مثال، در آگهی‌های تحریم بانوان از تصاویر آن‌ها به طور عرفی پرهیز می‌شد، این در حالی است که آگهی فوت مردان همیشه با تصویر فرد متوفی چاپ می‌شود.^{۳۲} اما زمان خلق مجموعه‌ی «تصویر خیال» سال‌های بین ۱۳۷۷-۸۸ هجری شمسی/ ۱۹۹۸-۲۰۰۹ میلادی شاهد تغییر

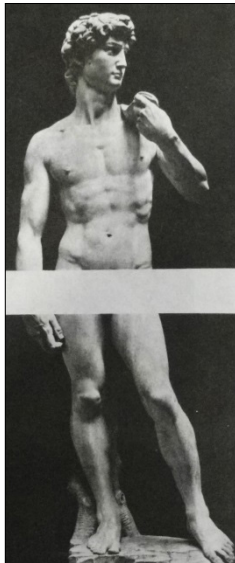


تصویر ۱۱، صنیع الملک، خورشید خانم، ۱۲۲۲.

Figure 11: Sani' ol-Molk, Portrait of Khorshid Khanum, 1843, watercolor on paper, 19x25 cm, private collection, France. From: The Life and Works of Sani' Ol-Molk: Abol-Hassan Ghaffari 1814-1866-. Tehran: Iran University Press, 2003. Colored figure 76.

گلبرگ‌ها معمولاً قسمت‌هایی از بدن فیگورها یا چهره‌ی زنان را پوشانده است. رنگ گل‌هایی که استفاده شده زرد، قرمز و در بعضی موارد بنفش هستند، و حالتی پژمرده یا خشک دارند. در این مجموعه عکس با تصاویر زنانی، بدون پوشش سر و در مواردی با حجاب، مواجه هستیم که گاه خیره به دوربین و گاه خیره به جهت دیگر در مقابل دوربین قرار گرفته‌اند و اغلب دارای نگاه‌هایی سرد و بی‌روح می‌باشند. زمینه تصاویر اغلب تیره و بعضی با زمینه روشن عکاسی شده‌اند. اغلب عکس‌ها رنگمایه‌ای زرد دارند و بعضی رنگمایه‌ی ارغوانی، که این رنگ زرد و ارغوانی غالب بر تصاویر، گواهی بر کهنه و قدیمی بودن تصاویر است (تصاویر ۸ و ۹).^{۳۸}

در زمان ناصرالدین شاه، به دلیل علاقه شاه به فرهنگ و هنر اروپا و مهم‌تر از همه علاقه وی به عکاسی از چهره‌ی زنان باعث شد تا چهره‌ی زنان به عنوان موضوع اصلی نقاشی و عکاسی در آن دوران باب شود. به بیانی دیگر، در دوران ناصرالدین شاه علی‌رغم قراردادهای اجتماعی مرسوم آن زمان، به دلیل آشنایی با فرهنگ غرب، شاهد تمایل به تغییر پوشش زنان و همچنین ثبت چهره‌ی آنان در عکس و نقاشی هستیم. طبیعتاً این موضوع با استقبال زنانی ساختارشکن، همچون خورشید خانم (تصویر شماره ۱۱)، دختر عمه صنیع الملک^{۳۹}، و یا انیس



تصویر ۱۳، میکلائو، داوود، ۱۵۰۱-۱۵۰۴، ۵۴۰ س.م، نگارخانه
آکادمی فلورانس، هنر در گذر زمان، هلن گاردنر.
Figure 13, Michelangelo, David, 1504-1501, Gallery
of the Academy of Florence, Art throw the ages,
Helen Gardner



تصویر ۱۲، ناصرالدین شاه، انیس الدوله، ۱۲۵۰، کتاب تاریخ
عکاسی و عکاسان پیشگام ایران، ۳۲.
Figure 12, Naser al-Din Shah Qajar, Anisodole, 1871,
History of photography & pioneer photographers of
Iran book, 32

۲-۱-۲. گل‌ها

با تمرکز بر مجموعه عکسی که بهمن جلالی با ترکیب
گل‌ها و گلبرگ‌ها با پرترهای زنان قاجار باز تولید کرده
است، متوجه تکرار پوشیده شدن قسمت‌هایی از بدن
فیگورها با گلبرگ‌ها می‌شویم. در ابتدا این پوشیدگی،
با توجه به زمینه تولید این آثار در دوران پس از انقلاب
اسلامی فرضیه سانسور و حذف تصاویر از کتب و فیلم‌ها
را در ذهن مخاطب تدایی می‌کند؛ پس از انقلاب اسلامی
نه تنها چهره‌ی زنان بی‌حجاب بلکه تصاویری که با آداب
و سنن اسلامی منافاتی داشتند نیز از کتاب‌ها، عکس‌ها
و فیلم‌ها حذف می‌شدند یا قسمت‌هایی از آن تصویر
با شطرنجی شدن یا پوشیده شدن توسط رنگ سانسور
می‌گشتند (تصویر ۱۳). اما این فرضیه با تکیه بر دو دلیل
قابل اتکا نمی‌باشد. اولاً، گل بر روی قسمتی از تصویر قرار
گرفته است که فیگور در آن بخش کاملاً پوشیده است.
این در حالی است که به طور مثال بخش‌های از بدن زنان
به طور واضح در این عکس‌ها دیده می‌شود. دوماً، در
بعضی دیگر از عکس‌ها، گلبرگ‌ها به قدری نازک هستند
که بخش پنهان شده تصویر در زیر آنها کاملاً مشخص
است (تصاویر ۶، ۷، ۸ و ۱۰). از این رو، طبیعتاً فرضیه اول با
تکیه بر این دو مورد در این تصاویر نقض می‌گردد.
فرضیه دیگری که با دیدن این مجموعه به ذهن

سیاست‌های دولتی و اجتماعی نسبت به حضور زنان در
جامعه و تغییر شرایط پوشش آنان پس از جنگ تحمیلی
هستیم؛ در اواخر دهه‌ی دوم انقلاب به دلیل ارتباط با دیگر
کشورها و تغییر سیاست‌های بین‌المللی ایران، شاهد
تغییر جایگاه زنان در جامعه می‌باشیم.^{۳۳}
این وجه تشابه در تغییر جایگاه زنان در دوران قاجار و
همچنین زمان خلق این مجموعه توسط بهمن جلالی را
می‌توان عامل موثری در انتخاب چهره‌ی زنان در این تصاویر
دانست. به عنوان نمونه در تصویری از مجموعه «تصویر خیال»
شاهد حضور زنی با یک ساز سنتی در دوران قاجار می‌باشیم،
این در حالی است که در تاریخ هنر ایران به سختی نامی از زنان
موسیقیدان و هنرمند ایرانی ثبت شده است و اگر اشاره‌ای
هم شده باشد بسیار محدود و گذرا است. به بیانی دیگر،
هم در دوران خلق تصاویر زنان، یعنی زمان ناصرالدین شاه و
هم دهه‌ی دوم پس از انقلاب اسلامی، وجود عوامل خارجی
باعث تغییر سیاست‌ها نسبت به حضور زنان در جامعه
و توجه بیشتر هنرمندان به تصاویر زنان گردیده است. در
هر دو زمان ارتباط ایران با کشورهای اروپایی و دیدن تصاویر
زنان در نقاشی‌ها و عکس‌های دیگر کشورها، باعث شده
تا تصویر زنان ایرانی که تا قبل از حکومت ناصرالدین شاه
در دوره‌ی قاجار و بعد از انقلاب اسلامی تا دهه‌ی دوم انقلاب
که به ندرت قابل مشاهده بودند، بیش از پیش مورد توجه
هنرمندان قرار گیرند.



تصویر ۱۴، اکبر ناظمی، انقلاب به روایت اکبر ناظمی، ۱۳۵۷، ۳۶×۲۴ م، نشر سوره مهر.

Figure 14, Akbar Nazemi, Narrated Revolution by Akbar Nazemi

و ۹) و در برخی گل شقایق استفاده کرده ۳۵ (تصویر ۱۰) که از جمله گل‌هایی هستند که در بیشتر مناطق ایران یافت می‌شوند. بهرام گرامی^{۳۶} در طی یک تحقیق گسترده در ادبیات و شعر فارسی نقش و مفهوم گل و گیاهان را در اشعار بنام ایران بررسی کرده است، که حاصل این تحقیق کتاب گل و گیاه در هزار سال شعر فارسی است. گرامی در چند بیتی از شعرای بنام ایرانی از گل شقایق چون داغ بردل خونین نشسته از فراغ و یا غم از دست دادن و خون شدن دل را استنباط کرده است (گرامی، ۱۳۸۹، ۴).

همچون شقایقم دل خونین سیاه شد
کان سرونو برآمده از بوستان برفت
(سعدی، ۱۳۸۵، ۹۴۹)

ای گل تو دو داغ صبحی کشیده‌ای
ما آن شقایقیم که با داغ زاده‌ایم
(حافظ، ۱۳۹۳، ۲۴۴)

و یا:

با صبا در چمن لاله سحر می‌گفتم
که شهیدان که اند این همه خونین کفنان
(حافظ، ۱۳۹۳، ۲۵۹)

چو لاله در این باغ ندانم به چه تقصیر
بر داغ نهادند بنای جگرم را
(صائب تبریزی، ۱۳۶۴، ۹۱)

مثالی دیگر از مفهوم گل شقایق، نقاشی «چشم نرگس به شقایق نگران خواهد شد» اثر کاظم چلیپا که در این اثر نیز شقایق اشاره به شهادت دارد (تصویر ۱۵). شقایق و لاله در ذات و نوع پرورش هیچ قرابتی ندارند ولی به دلیل شباهت ظاهری، رنگ قرمز گلبرگ‌ها و لکه‌ی سیاه در قعر

مخاطب احتمالاً خطور می‌کند به کار بردن گل‌ها و گلبرگ‌ها برای تزیین و زیبا ساختن تصاویر است. در بسیاری از مراسم‌ها و آداب و سنن ایران گل برای تزیین ماشین، خانه، شهر، و ... استفاده می‌شود. برای مثال در لحظه پیروزی انقلاب اسلامی، در سال ۱۹۷۹ میلادی/ ۱۳۵۷ هجری شمسی خیابان‌های تهران و بسیاری از شهرهای ایران برای ورود امام خمینی (ره) با گل تزیین شده بودند (تصویر ۱۴). همچنین از زمانی که اتومبیل به ایران وارد شده تا به امروز، برای مراسم عروسی، ماشین عروس و داماد را به گل می‌آرایند. همچنین این عکس‌ها می‌توانند یادآور سنتی باشند که در برخی شهرهای ایران با هدف خشک کردن و پرس کردن گلبرگ‌های گل، آن‌ها را در لابه‌لای صفحات قرآن قرار می‌دهند. حال این سؤال مطرح می‌شود که آیا هنرمند گل را تنها برای یک تزیین ساده در این ترکیب بکار برده است؟ یا هدف از این انتخاب بیان یک مفهوم، یک فرهنگ یا یک سنت است؟

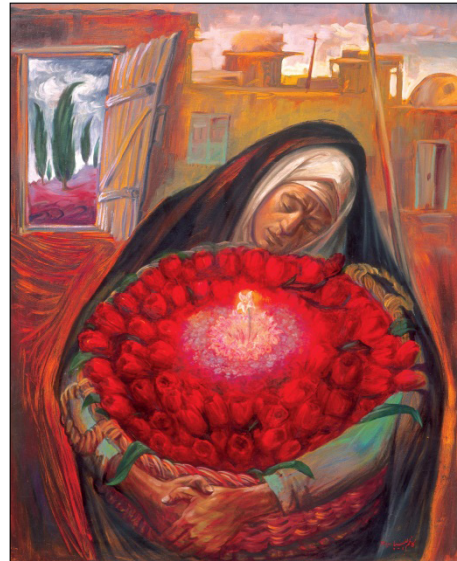
بهمن جلالی هنرمند قرن بیست و یکم میلادی/ چهاردهم هجری شمسی است که این تاریخ مقارن با دوران اوج هنر معاصر در جهان، و رواج هنر مفهومی ۳۴ است. دورانی که اثر هنری، و هنرمند به عنوان خالق اثر، مورد توجه جهان هنر نیستند، بلکه مفهومی که هنرمند بیان می‌کند دارای بیشترین اهمیت است (آرچر، ۱۳۹۲، ۸۵). مسلماً این کلاژها در این دوران تنها یک تزیین صرف نبوده و برای یافتن معنای احتمالی آن باید به بررسی نوع گل‌هایی که انتخاب شده‌اند و مفهومی که این گل‌ها در فرهنگ و ادبیات ایران دارند پرداخت. بهمن جلالی برای این مجموعه بیشتر از گل بنفشه زرد و بنفش (تصاویر ۸

(اعتصامی، ۱۳۹۳، ۸۰)

با توجه به معانی گل‌های بنفشه و شقایق در ادبیات و فرهنگ ایران و همچنین رسم مرسوم نهادن گل بر سر مزار مردگان در ایران،^{۳۷} می‌توان گل‌های کلاژ شده بر روی عکس‌های زنان قاجاری توسط بهمن جلالی را مرثیه‌ای برای آنان دانست. مرثیه‌ای برای زنانی پیشگام و ساختارشکنی که تنها از آنها تصویری به جا مانده است.

نتیجه‌گیری

بهمن جلالی از شروع عکاسی تا پایان عمر به دنبال موضوع‌هایی بود تا بتواند تغییری مثبت در سیاست‌های اجتماعی دوران خود ایجاد کند، دغدغه‌ای که غالب هنرمندان بخصوص فتوژنالیست‌ها از ثبت واقعیت دارند. آنچه در برخورد اول از انتخاب بهمن جلالی از تصویر زنان قاجاری و مرثیه‌خوانی برای این افراد به نظر می‌رسد، توجه به زنانی است که هم در دوران پس از انقلاب و همچنین در دوران قاجار به دلیل تعصب‌های مذهبی و جامعه‌ای مردسالار مورد بی‌توجهی قرار گرفته‌اند. بهمن جلالی با مجموعه‌ی «تصویر خیال» ذهن مخاطب را، از زمان حال به دوران قاجار متصل می‌کند اما برای درک این اتصال و چرایی آن و درک مفهوم این تصاویر، نیازمند به تجزیه و تحلیل و انطباق این تصاویر با متون تصویری و ادبی، فرهنگ و باورهای جامعه‌ای هستیم که اثر در آن خلق شده است، باورهایی که قدمتی هزاران ساله دارند و از دوران باستان تا به امروز در فرهنگ و هنر مردم ایران تکرار شده‌اند. همچنین با بررسی آیکون گل در بسیاری از آثار ادبی و هنری ایران در طول تاریخ، به مفهومی مشابه از گل مواجه می‌شویم که همه ریشه در فرهنگ و تمدن مردم ایران دارند.



تصویر ۱۵، چشم نرگس به شقایق نگران خواهد شد، کاظم چلیپا، ۱۳۶۳، ۱۶×۱۳۰ س.م، کتاب نقاشی انقلاب، مرتضی گودرزی (دیباچ)، ۱۳۹۰، ۲۴۶
Figure 15, Kazem Chalipa, 1985, 130×160cm, Revolution's painting book, Morteza Godarzi, 2012, 246

گلبرگ‌ها که به مانند داغی است بر دل، هر دو به عنوان نشانی از شهادت یا مرگ عزیزی به کار می‌روند (گرامی، ۱۳۹۸، ۴). گل بنفشه نیز به دلیل داشتن رنگی کبود و ساقه خمیده گلی سربه زیر است و به همین دلیل نشانه فروتنی، تواضع، رکوع رفتن، سربه زانو نهادن، غمگین بودن و سوگواری است (گرامی، ۱۳۸۸، ۴۰). وجه مشترک بین معنای گل شقایق و بنفشه در ادبیات فارسی، غمگین بودن و داغ بردل داشتن است. در این راستا می‌توان به ابیاتی از حافظ و همچنین پروین اعتصامی که این تشابه معنایی در آن‌ها قابل دریافت است، اشاره نمود:

چنین که در دل من داغ زلف سرکش توست
بنفشه زار شود تربتم چو در گذرم
(حافظ، ۱۳۹۳، ۲۲۱)

بنفشه بر سمن بگرفت ماتم
شقایق در غم گل کرد شیون

منابع و مآخذ

- آرچر، ماکل، ۱۳۹۲، کتابیون یوسفی، هنر بعد از ۱۹۶۰، چهارم، تهران، حرفه هنرمند
- اعتمادی، الهام، بهار و تابستان ۱۳۹۶، «بررسی رویکرد آیکونوگرافی در مواجهه با نقاشی در دوران پیشامدرن ایرانی»، تهران، مبانای هنرهای تجسمی، ۳
- پاکباز، رویین، ۱۳۸۷، نقاشی ایران از دیرباز تا امروز، ششم، تهران، زرین و سیمین
- حافظ، شمس‌الدین محمد، ۱۳۹۳، دیوان حافظ، علامه محمد قزوینی، اول، تهران، پیام عدالت
- جلالی، بهمن، ۱۳۷۷، گنج پیدا، اول، تهران، دفتر پژوهش‌های فرهنگی
- جوادی، رعنا، ۱۳۸۸، «سالشمار زندگی بهمن جلالی»، عکسنامه، شماره ۳۰
- ربانی، تورج، راشدی، عمید، ۱۳۸۷، فیلم مستند «عکس ناتمام»
- سعدی، مصلح بن عبدالله، ۱۳۸۵، کلیات سعدی، محمد علی فروغی، تهران، هرمس
- شایگان، داریوش، ۱۳۸۸، «هاله باز یافته»، عکسنامه، شماره ۳۰
- صائب تبریزی، ۱۳۶۴، محمد علی، کلیات صائب، تهران، طلوع
- عبدی، ناهید، ۱۳۹۱، درآمدی بر آیکونولوژی، اول، تهران، نشر سخن
- گرامی، بهرام، ۱۳۹۸، گل و گیاه در شعر سعدی، تهران، ادبیات و زبان‌ها
- گرامی، بهرام، ۱۳۸۸، گل و گیاه در هزار سال شعر فارسی، تهران، سخن
- مایر، ورنون هاید، ۱۳۸۷، تاریخ تاریخ هنر، مسعود قاسمیان، تهران، انتشارات فرهنگستان هنر
- مسکوب، شاهرخ، ۱۳۵۱، سوگ سیاوش، تهران، انتشارات خارزمی
- نتاج مجد، عطیه: امینی فر، فاطمه، ۱۳۹۹، «بررسی پرتله زنان در دوره قاجار، تهران، نشریه دستاوردهای نوین در مطالعات علوم انسانی»
- نصری، امیر، ۱۳۹۷، تصویر و کلمه: رویکردهایی به شمایل‌شناسی، دوم، تهران، نشر چشمه
- نصری، امیر سال اول زمستان ۱۳۹۱، «خوانش تصویر از دیدگاه اروین پانوفسکی»، فصلنامه‌ی کیمیای هنر،
- وریج کاظمی، عباس، جوادی یگانه، محمدرضا، ۱۳۸۵، «تحلیل محتوای فیلم‌های سینمایی پس از انقلاب اسلامی درباره نگرش به زنان»، مطالعات راهبردی زنان، شماره ۳۲

Etemadi, Elham. Sani' ol-Molk, The Thousand and One Nights and the Persian Art of Book Illustration: A Study in Iconography and Semiotics (Leuven: Leuven University, 2015

Panofsky, Erwin, meaning in the visual arts, 1955, A Doubleday Anchor Book, United states of America,

Panofsky, Erwin, Studies in Iconology, 1939, Oxford university press, united states of America

<https://basijnews.ir/fa/news>

<https://filmnet.ir/film/1461>

<https://www.ldoceonline.com/dictionary/on-line>

<https://www.parsigoo.com/goto/5398/%d8%ae%d9%84%d8%a7%d8%b5%>

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/icon#synonyms>

<https://www.dw.com/fa-ir/opinion/a-47358210>

پی‌نوشت‌ها

۱. رعنا جوادی (۱۳۳۲) عکاس و مترجم. مدیر گروه عکس و مطالعات تصویری دفتر پژوهش‌های فرهنگی از سال ۱۳۶۸، مدیر مسؤول فصل‌نامه‌ی عکس‌نامه از سال ۱۳۸۲ و سردبیر همان فصل‌نامه از سال ۱۳۸۹. ترجمه‌ی کتاب‌های «باغ مصور عکاسی» اثر آلن پورتر، «فرهنگ دوربین» اثر هالا بلاف، «چگونه عکس ببینیم» اثر دیوید فین، «چرا مردم عکس می‌گیرند» اثر رابرت آدامز و مشارکت در کتاب تصویری «روزهای خون، روزهای آتش» (برگزیده عکس‌های انقلاب) را در کارنامه‌اش دارد.
۲. اولین نشریه صدا و سیما که بعد از انقلاب اسلامی به نشریه سروش تغییر نام پیدا کرد.
۳. بهمن جلالی پیش از انقلاب اسلامی مجموعه عکس‌های مستند فراوانی را کار کرد که به عنوان مثال مجموعه‌ی «ماهگیران» با استقبال فراوانی مواجه شد (جوادی ۱۳۸۸، ۱۴).

4. Appropriation

۵. عکس‌های حاصل از ترمیم نگاتیوهای دوره قاجار که برخی از آنها نیز در کتاب گنج پیدا به چاپ رسیده‌اند.
۶. این مجموعه با عکس با عنوان‌های «سیاه و سفید»، «قهوه‌ای» قابل شناسایی هستند.

7. Iconology

8. Context of Production

۹. یکی دیگر از رویکردهای قابل اعمال و به عبارتی رایج‌ترین، برای بررسی تصاویر عکاسی شده رویکرد نشانه‌شناسی می‌باشد. اما با توجه به تمرکز رویکرد نشانه‌شناسی بر زمینه پذیرش اثر، استفاده از این رویکرد منجر به پاسخ‌دهی به سئوال‌های مطرح شده در این پژوهش نخواهد بود.
۱۰. این پنج مجموعه با عناوین «سیاه و سفید»، «قهوه‌ای»، «قرمز»، «گل‌ها و تصاویر زنان قاجاری» و «آینه‌ها و تصاویر زنان قاجاری» شناخته می‌شوند.

11. Louis-Jacques-Mandé Daguerre (1787- 1851)

۱۲. این تاریخ با توجه به روایت‌های مختلف در کتاب تاریخ عکاسی و عکاسان پیشگام ایران تالیف یحیی ذکا، بین ۳ سال و ۵ سال اختلاف وجود دارد.
۱۳. علی اصغر قره‌باغی (۱۳۱۹-)، فارغ‌التحصیل رشته‌ی مهندسی صنایع از دانشگاه کانزاس آمریکا است. قره‌باغی در کنار رشته اصلی تحصیلی‌اش (مهندسی صنایع) به نقاشی و هنر هم پرداخت و این رشته را جدی‌تر گرفت و ادامه داد امروزه وی را به هنرمند و مترجم و منتقد هنری می‌شناسند.
۱۴. مهران مهاجر، (۱۳۴۳-) عکاس، منتقد هنری، مدرس عکاسی، مترجم متون نظری عکاسی و زبان‌شناس ایرانی است.
۱۵. Dr. Staci Gem Scheiwiller فارغ‌التحصیل دکتری تاریخ هنر مدرن از دانشگاه کالیفرنیا
۱۶. داریوش شایگان (۱۳۱۳-۱۳۹۷) فیلسوف، نویسنده و شاعر ایرانی
۱۷. (۱۹۶۹) پژوهشگر تاریخ هنر، پایان‌نامه دکترای وی را با عنوان تحلیل تطبیقی نقاشی و عکاسی پرتره ایرانی در قرن نوزدهم است
۱۸. از این رو برای درک بیشتر رویکرد آیکونولوژی به ناچار تکیه این پژوهش بر منابعی است که به بررسی نگاره‌ها و تک‌نگاره‌ها با استفاده از رویکرد آیکونولوژی در آنها پرداخته شده است

19. Erwin Panofsky (1892 – 1968) Art historian

۱۹. تا پیش از قرن بیستم میلادی / چهاردهم هجری شمسی تحقیقات آیکونولوژی و آیکونوگرافی معطوف به هنر دینی و مذهبی بود. اولین تحقیقات تطبیقی آیکونوگرافی غیر دینی در سال ۱۹۳۱ میلادی / ۱۳۱۰ هجری شمسی توسط ریموند وان مالز انجام گرفت. اما آنچه امروزه به عنوان یک رویکرد برای بازخوانی آثار هنری بکار می‌رود توسط آبی واریورگ، هوجرهف و اروین پانوفسکی ارائه شد. برای اطلاعات بیشتر میتوان به کتاب تصویر و کلمه: رویکردهایی به شمایل‌شناسی، امیر

نصری، نشر چشمه، ۱۳۹۷ و درآمدی بر آیکونولوژی، ناهید عیدی، نشر سخن، ۱۳۹۱ مراجعه شود.

۲۱. Visual text

22. Pre- iconography

23. Iconography

۲۴. اغلب محققین فارسی زبان از این مرحله به عنوان «تحلیل» یاد می کنند، اما با توجه به نظر اعتمادی و با تکیه بر منابع انگلیسی زبان این مرحله را می توان «تشخیص» دانست. برای اطلاعات بیشتر رجوع شود به پاورقی شماره ۶ در مقاله «خوانش آیکونولوژیک مجنون در نگاره های دوران صفویه» نوشته الهام اعتمادی، نشریه هنرهای تجسمی (هنرهای زیبا)، بهار ۱۳۹۸، دوره ۲۴، شماره ۱ از صفحه ۵۹ تا ۶۸

۲۵. برای اطلاعات بیشتر در مورد رویکرد آیکونولوژی رجوع شود به: عیدی، ناهید، درآمدی بر آیکونولوژی؛ نشر سخن، چاپ اول، سال ۱۳۹۱ و کتاب A Doubleday Anchor Book, United states of , ۱۹۵۵, Panofsky, Erwin, *meaning in the visual arts*, America

26. <https://filmnet.ir/film/1461>

27. Transparent

۲۸. عکس ها نسبت به نور و رطوبت هوا واکنش نشان می دهند و ترکیبات نقره ای موجود در عکس ها تغییر رنگ می دهند، و معمولا به رنگ زرد یا قهوه ای متمایل می شوند و هر چه زمان بیشتری از چاپ عکس بگذرد این رنگ رنگ قالب تصویر می شود.

۲۹. صنایع الملک از نقاشان درباری ناصرالدین شاه بود که قبل از به سلطنت رسیدن ناصرالدین شاه مدتی را در اروپا به مطالعه و بررسی آثار نقاشان به نام غربی پرداخت.

۳۰. در دو مجموعه «سیاه و سفید» و «قهوه ای» شاهد استفاده جلالی از تصاویر مردان، زنان و بخصوص رجال دوره قاجار می باشیم.

۳۱. یارآوری این موضوع در این جا ضروری به نظر می رسد که در دوران صفویان (۱۱۱۴-۸۸۰ هجری شمسی / ۱۷۳۶-۱۵۰۱ میلادی) به دلیل ارتباط ایران با کشورهای اروپایی تقلید از نقاشی های ناتورالیستی اروپا در ایران رواج یافت که «فرنگی سازی» نام گرفت. رواج فرنگی سازی باعث شد تا چهره های زنان نیز مانند چهره مردان به صورت تک چهره نقاشی شود اما با شروع حکومت قاجار، این رویه متوقف گردید (پاکباز ۱۳۸۶، ۱۳۱)

۳۲. در حال حاضر نیز در بسیاری از موارد آگهی فوت بانوان بدون تصویری از آنان به چاپ می رسد.

۳۳. برای اطلاعات بیشتر در این راستا رجوع شود به مقاله «زنان و چهل سال جمهوری اسلامی در ایران»، <https://www.dw.com/fa-ir/opinion/a-۴۷۳۵۸۲۱۰>، همچنین مقاله «تحلیل محتئای فیلم های سینمایی پس از انقلاب اسلامی درباره نگرش به زنان»

34. Conceptual Art

۳۵. با توجه به روش پانوسکی، یکی از معایب این رویکرد، مشخص نبودن مرز بین آیکونوگرافی و آیکونولوژی است. (رجوع شود به مقاله نصری، امیر، تصویر و کلمه: رویکردهایی به شمایل شناسی، تهران، نشر چشمه، ۱۳۹۷، ۳۸) استفاده بهمن جلالی از گل بنفشه زرد و بنفش و همچنین شقایق از جمله بحثی است که هم می تواند در بخش آیکونوگرافی جای گیرد و هم آیکونولوژی، اما از آنجا که این جمله توضیحی است برای مطالب بعدی در بخش آیکونولوژی مطرح شده است.

۳۶. دکتر بهرام گرامی نویسنده و دارای دکترای ژنتیک و علوم گیاهی از دانشگاه مانی توبا در کانادا است و در رشته کشاورزی آموزش عالی دیده و از طرفی با شعر و ادبیات ایران مانوس است در سال های دور از وطن به یاد گل و گیاهانی بوده است که شاعران هم وطنش از هزار سال پیش می شناختند و زیبایی و خوش بویی آن ها را در شعر خود ماندگار ساخته اند.

۳۷. این رسم تنها محدود به ایرانیان نبوده و در فرهنگ های دیگر نیز مرسوم می باشد.

ارائه الگو برای استفاده از مکتب نگارگری قاجار در طراحی سبک بازی موبایلی

پریسا علیخانی*

۱. دانشجوی دکترای هنرهای اسلامی، دانشکده هنرهای اسلامی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران.

یونس سخاوت**

۲. دانشیار، دانشکده چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۲۴
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۳/۲۷
صفحه ۶۶-۸۹

چکیده

بیان مسئله: سبک گرافیکی یک بازی از مهمترین موارد در توسعه بازی است. سبک بصری یک بازی اغلب نقش مهمی در تجربه بازی بازیکن دارد و این یکی از مواردی است که بازی را جالب و سرگرم‌کننده می‌سازد و در نگاه اول، توجه مخاطب را به بازی جلب می‌کند اما استفاده از اصول نگارگری ایرانی در طراحی سبک بازی بسیار کم‌رنگ است.

هدف پژوهش: نگارندگان در این پژوهش این است که به الگویی دست یابند تا بتوان به کمک آن، از نگارگری قاجار در طراحی سبک بازی بهره برد. حال این سوال مطرح می‌شود که چه محدودیت‌ها و مزایایی در بازطراحی نگارگری مکتب قاجار برای سبک‌های مختلف بازی وجود دارد؟

روش پژوهش: این مطالعه به روش توصیفی-تحلیلی و با تکیه بر دو تجربه موفق پیشین بازی‌سازان در استفاده از نقاشی برای ساخت بازی بوده است. این دو بازی تنگامی و جوهر، کوه، راز بوده‌اند.

نتیجه‌گیری: مطالعه نشان می‌دهد که استفاده از مکتب نگارگری قاجار در طراحی به سبک فانتزی و انتزاعی، ارتباط موثرتری را میان طراحی و مخاطب از خود نشان می‌دهد اما طراحی به سبک انتزاعی و رئال، همراه با چالش و خلاقیت بیشتری خواهد بود. محققان در ادامه دریافتند که تیم بازی‌سازی در طراحی به سبک فانتزی با مسائل و چالش‌های کمتری در طراحی سبک گرافیکی بازی همراه است همچنین در این سبک، طراحی سبک گرافیکی با کیفیت مطلوب‌تری همراه خواهد بود.

واژگان کلیدی: مکتب نگارگری قاجار، سبک گرافیکی بازی، سبک انتزاعی، سبک فانتزی، سبک واقع‌گرایانه، بازی تنگامی، بازی جوهر کوه راز.



Article Research Original

doi 10.30508/FHJA.2022.546869.1118

Providing a Template for Using the Qajar painting in mobile game style design

Parisa Alikhani *¹

1. , PhD student of Islamic Arts, Faculty of Islamic Arts, Tabriz University of Islamic Arts, Iran.

Yoones Sekhavat **²

2. Associate Professor, Faculty of Multimedia, Tabriz University of Islamic Arts, Iran

Received: 14/01/2022

Accepted: 17/06/2022

Page 67-89



Abstract

Problem Statement: The graphic style of a game is one of the most important things in game development. The visual style of a game often plays an important role in the player's game experience, and this is one of the things that makes the game interesting and fun, and at first glance, draws the audience's attention to the game, but using the principles of Iranian painting in The design of the game style is very pale. Painting is the most precious example of Iran's visual art, which, despite its prosperity or decline in each period, features are continuously repeated in it. to give The Qajar era is one of the brilliant eras in this painting, which had special achievements for Iranian painting, so in this research, the authors are looking for it to examine all aspects of the redesign influenced by Qajar painting in game design, from its special features, use and keep it. **Objectives:** the writers in this research is to achieve a model so that with its help, Qajar painting can be used in game style design. **Research Question:** what are the limitations and advantages in redesigning the painting of the Qajar school for different game styles? **Research Method:** This study is descriptive-analytical and based on two previous successful experiences of game-makers in using drawings to make games. These two games were Tengami and ink, mountain, mystery. **Conclusion:** The study shows that the use of the Qajar painting in fantasy and abstract design shows a more effective relationship between the design and the audience, but abstract and real style design is more challenging and creative. will be. The researchers further found that the game development team in fantasy style design is associated with fewer issues and challenges in designing the graphic style of the game. Also, in this style, the graphic style design will be

associated with a better quality. In this research, the researchers investigated the pattern of two games Tengami and ink, mountain, mystery. to create more visual pleasure based on the MDA framework in choosing the style of the game, so that they can use the pattern of these games to use the Qajar painting for a correct style for the hand game. find The reasons for choosing these games are strong atmosphere creation and intelligent ideation, in addition to good graphics and visual design, which is also evident in the sales results and audience reception. According to the researches, these games used well the limitations of painting in order to create a powerful visual space, which did not affect the gameplay. After examining the features, positive features and limitations of the graphics in relation to the design of the game style, we presented the template. 1. In which style will the design according to Qajar painting lead to a more effective connection between the audience and the design? Considering the mentioned characteristics and limitations, it seems that using this school of painting for fantasy and abstract style will be less challenging for the game development team. According to the experiences of previous game makers in using a specific culture and artistic school in designing game style in Tengami and ink, mountain, mystery games, it seems that fantasy style is a more suitable choice. In addition to these two games, the games of Artistico, Egypt, Old Kingdom and Amirza have also acted in the same way. 2. In which style is it possible to design more creatively based on this school? The Qajar painting in relation to the fantasy style has many common features that can help this school to shine well in the fantasy style, but to avoid applying a collage-like design and at the same time the ability to convey the feeling of a school, The game development team should be involved in solving various problems that increase the possibility of creative design for this style. On the other hand, the Qajar painting has more limitations in relation to the realistic style, but there are also many positive features between the two. Finding a solution to solve this challenge can help the gamification team to design creative examples. 3. Solving design problems and complications in which style will happen more easily based on this painting? Due to having positive features and limitations that can be solved, there will be less challenge in

designing with fantasy style. 4. In which style, by using the design influenced by the Qajar painting, can a better quality be achieved? It seems that the answer to this question completely depends on the strength of the design team, but in the fantasy style, due to having more strengths and limitations that can be overcome, the challenges will be less and the team's error percentage will be less and success will be more.

Keywords: Qajar painting school, graphic style of the game, abstract style, fantasy style, realistic style, Tengami game, ink, mountain, mystery

References

- Alexander, Christopher (2008). Model language: Cities. Translation: Reza Karbalai Nouri, first edition, Tehran: Publications of the Urban Planning and Architecture Study and Research Center.
- Alexander, Christopher (1386). Architecture and the secret of immortality: the timeless way of building. Translation: Mehrdad Ghayoumi Bidhandi, Tehran: Printing and Publication Center of Shahid Beheshti University.
- Alexander, Christopher (1387). Model language: Cities. Translation: Reza Karbalai Nouri, first edition, Tehran: Publications of the Urban Planning and Architecture Study and Research Center.
- Carvalho, M. Bellotti, F. Berta, R. Gloria, A. Sedano, C. Hauge, J. Hu, J. Rauterberg, M. (2015). An activity theory-based model for serious games analysis and conceptual design. Computers & Education. No. 87. Pp: 166-181.
- Friedman, Asaf. (2014). The Role of Virtual Design in Game Design. Game and culture. Vol. 10. No. 3. Pp: 291-305.
- GDC. (2020). State of the game industry 2020.
- Gue, Dawei. Chung, Jeanhun. (2019). A Study of Digital Convergence and Integration Contents Utilizing Ink Painting Technique. Journal of Digital Convergence. Vol. 17. No. 9. Pp: 391-397. <https://www.techopedia.com/definition/mobile-game>
- Hübscher C, Pauwels S, Roth S, Bargas Avila J, Opwis K. (2011). "The organization of interaction design pattern languages alongside the design process". Interacting with Computers. 1-32.
- Hunnicke, Robin. LeBlance, Marc. Zubeck, Robert. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. <http://>

- algorithmancy.8kindsoffun.com/GDC2004/AITutorial5.ppt
- Järvinen, Aki. (2009). Game Design for Social Networks: Interaction Design for Playful Dispositions. ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games. Pp: 95-102.
- Jones, J., & Hunter, D. (1995). Qualitative research: Consensus methods for medical and health services research. *British Medical Journal*, 311, 376-380.
- Keo, M. (2017). Graphical Style in Video Games. Bachelor's thesis for Information and Communication Technology.
- Lee, Jun-Seok. Rhee, Dea-Woong. (2013). A Ui Authoring Tool User Needs Analysis through Mobile Game for Smart Devices. *Journal of Korea Game Society*. Vol. 13. No. 1. Pp: 5-18.
- Linstone, H. A., & Turoff, M. (1975). *The Delphi Method: Techniques and applications*. Reading, Mass: Addison-Wesley Educational Publishers Inc.
- Masuch, Maic. Rober, Niklas. (2005). *Game Graphics Beyond Realism: Then, Now and Tomorrow*. file:///C:/Users/acer/AppData/Local/Temp/Game_Graphics_Beyond_Realism_Then_Now_and_Tomorrow.pdf.
- McLaughlin, Tim. Smith, Dennie. Brown, Irving. (2010). A Framework for Evidence Based Visual Style Development for Serious Games. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.724.2054&rep=rep1&type=pdf>
- Pakbaz, Ruyin. (1379). Iranian painting from ancient times to today. First Edition. Tehran: Naristan.
- Pedram, Behnam & Hosseini, Mahdi. (2017). "The Importance of Painting in Qajar Dynasty Based on the Sociology Point of View". Tehran, *History Culture and Art Research*. pp: 985-998.
- Salingaros, Nikos A. (2000). *The Structure of Pattern Languages*. Architectural Research Quarterly, Division of Mathematics University of Texas at San Antonio San Antonio, 1-20.
- Soltani, Mehrdad; Mansouri, Amir and Farzin, Ahmad Ali. (2011). Adapting the role of pattern and concepts based on experience in the architectural space. *Bagh Nazar*, Volume 9, Number 21, pp. 3-14.
- West, B J, Deering, B. (1995). "The Lure of Modern Science". World Scientific, Singapore.
- www.milanote.com
- www.gadgets.ndtv.com
- www.ircg.ir
- www.wikipedia.com
- Yan, Xian. (2016). Research on the Design of Game Character with the Chinese Traditional Culture Characteristics. *International Journal of Business and Social Science*. Vol. 7. No. 4. Pp: 260-264.
- Zafarian Rigki, Hossein; Omdeari, Somia, and Katalat Mohammadi, Mohammad Reza (2014). Rereading the pattern in traditional architecture. National conference of architecture, civil engineering and physical development

مقدمه و بیان مسئله

نگارگری، ارزنده‌ترین نمونه هنر تصویری ایران است که با وجود شکوفایی و یا زوال خود در هر دوره، ویژگی‌هایی به صورت پیوسته در آن تکرار شده که مجموعه آن در کنار هم می‌تواند یک اثر را در قالب نقاشی ایرانی جای دهد. دوران قاجار، یکی از دوران درخشان در مکتب نگارگری می‌باشد که دستاوردهای خاصی را برای نقاشی ایرانی داشته است لذا در این پژوهش، نگارندگان به دنبال آن هستند تا با بررسی تمام ابعاد بازطراحی متأثر از این مکتب در قالب گرافیک بازی برای حفظ این گنجینه تلاش نمایند. بازی تحت تلفن همراه، یکی از جوان‌ترین صنایع خلاق جهان است که شروع آن مصادف با بازی مار در نوکیا ۶۱۰ در سال ۱۹۹۷ می‌باشد اما با قدمتی کمتر از ۲۴ سال، یکی از محبوب‌ترین و احتمالا رایج‌ترین انواع بازی به شمار می‌رود. لذا اینطور به نظر می‌رسد که سرمایه‌گذاری بر روی گرافیک این نوع از بازی‌ها با بازدهی خوبی مواجه خواهد شد.

باید دانست که گرافیک بازی و نوع به تصویر درآمدن عناصر در آن، یکی از دلایل موفقیت یا عدم موفقیت یک بازی است. ناشران بازی معتقدند که گرافیک بازی، مهمترین جنبه بازاریابی بازی است. از این گذشته، گرافیک اولین چیزی است که مخاطب مشاهده می‌کند و افراد تمایل بیشتری به سمت بازی‌های چشم‌نواز و چشم‌گیر دارند (Carvalho et al, 2015, 169).

امروزه بازی‌های تلفن همراه می‌توانند جایگاه ویژه خود را در امر آموزش، آگاهی‌رسانی و فرهنگ‌سازی برای مخاطبان به ویژه کودکان و نوجوانان به دست آورده‌اند. در سال‌های گذشته در کشور، بازی‌هایی ساخته شده که مورد استقبال نیز قرار گرفته‌اند اما اغلب آن‌ها از ویژگی‌های بصری هنر غیر ایرانی تبعیت می‌کنند؛ باید توجه کنیم که ساختارهای اصیل هنر ایرانی و

زیبایی‌شناسی که قرن‌ها در این کشور رواج داشته است، توانایی آن را دارد که مشخصه‌ای از تولیدات گرافیک ایرانی در دنیا باشد که امروزه مهجور مانده است. باید توجه کرد که علی‌رغم داشتن این هنر اصیل، تاکنون از ویژگی‌های هنر نگارگری و نقاشی ایرانی، جهت ساخت الگویی که در دنیای دیجیتال یادآور هنر اصیل ایرانی باشد، بهره گرفته نشده است. بررسی این ویژگی‌ها و امکان‌سنجی استفاده از آن‌ها در تصویرسازی بازی تلفن همراه می‌تواند راهی باشد تا به الگویی در این امر دست یابیم.

از آنجا که داشتن هویت دغدغه جهان امروز است، تزریق هویت ایرانی از طریق بازی‌ها به ویژه بازی‌های موبایلی می‌تواند به اشاعه فرهنگ و هنر ایرانی کمک کند. نگارگری ایرانی گنجینه غنی از طرح، خط، فرم و رنگ است که امروزه می‌توان از داشته‌هایش برای قاب کتاب در قاب تلفن همراه نیز بهره جست. سوال این پژوهش این گونه شکل گرفته است که بهتر است از چه سبکی در طراحی بازی تحت تلفن همراه استفاده نماییم تا لذت بیشتری برای مخاطب در مواجهه با آن داشته باشیم؟

پیشینه پژوهش

گو و چانگ^۱، (۲۰۱۹)، در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه تلفیق دیجیتال و محتوای یکپارچه استفاده شده در تکنیک نقاشی مرکب»، به بررسی ویژگی‌ها و معایب استفاده از نقاشی مرکب در طراحی گرافیک بازی پرداخته‌اند. ترسیم واضح اجسام نزدیک، ترسیم تار برای اجسام دور، استفاده از رنگ‌های ظریف و تمرکز بر مفهوم هنری از ویژگی‌های مثبت آن و فقدان حس واقعیت، فقدان اثر نور و سایه از ویژگی‌های منفی آن است. آنان توضیح می‌دهند که هنرمند می‌خواهد طبیعت را از چشم خود نشان دهد تا از چشم دیگران و در انتها نتیجه‌گیری می‌کند که سبک

شامل کلاسیک/مهارتی، اکشن، استراتژیک، نقش آفرین، شبیه سازی و آموزشی است. برای بررسی بازی نیاز به یک معیار سنجش پویا داریم نه ایستا؛ چراکه مخاطب در بازی نقشی فعال دارد نه منفعل و بازیکن ممکن است احساس افزایش ارتباط بین دو مرتبه مختلف واقعیت، حرکت فیزیکی واقعی و نمایش روی صفحه را داشته باشد؛ بنابراین بازیکن به صورت دوگانه با بازی درگیر می شود، وی مشاهده می کند که خودش به عنوان بخشی از روایت عمل می کند و عملکرد هماهنگ فیزیکی را مشاهده می کند (Friedman, 2014). در این مقاله، محققان به دنبال ایجاد یک احساس لذت در بازیکن، در نتیجه دریافت تصاویر، افکت های تصویری و ویژگی های بصری ارزشمند هستند که در چارچوب MDA توضیح داده شده است. لذا ابتدا دو نمونه بازی را که با الهام از نقاشی ها یا هویت تصویری یک ملت، ساخته شده اند را به لحاظ بصری و سبک مورد بررسی قرار داده و سپس با تکیه بر چارچوب MDA و رفتار سازندگان این بازی ها، اقدام به شرح یک مدل نموده اند. مهم است دقت نماییم که در روش طراحی، مدل ها تجویزی نیستند و بیشتر توصیفی هستند (لاوسون، ۱۳۸۴، ۷).

مدل MDA

مارک لبلانچ^۷، مربی و طراح بازی های ویدئویی و فارغ التحصیل دانشگاه MIT است. او و همکارانش در سال های ۲۰۰۱ تا ۲۰۰۴ چهارچوبی را گسترش دادند که بعدها به عنوان پایه اصلی در طراحی بازی مورد استفاده قرار گرفت. سه عنصر، شامل قوانین بازی، سیستم بازخورد و سرگرمی که با عناوین مکانیک، دینامیک و زیبایی شناسی در چارچوب MDA جمع شده اند به طراحان بازی کمک می کنند تا در طراحی بر عناصری که از دید کاربر مهم است، تکیه نموده و طراحی تجربه محور را در مقابل طراحی ویژگی محور تقویت نمایند^۸ که احتمال تجربه غنی برای بازیکن را افزایش می دهد.

مکانیک؛ توصیف قوانین یا مولفه های خاص و مهم بازی، نمایش داده ها و فرآیندها، اقدامات اساسی، عناصر بازی و غیره است که طراح برای پیشبرد طراحی بازی وضع می کند. همینطور مکانیک، عملکردهای مختلف، فرآیند و ساختار داده در بازی است که به طور کامل از پویایی (تعامل بازیکن با بازی براساس قواعد بازی) در گیم پلی پشتیبانی می کند.

مرکب سه بعدی به راحتی انجام نمی شود اما به عنوان یک صنعت برای تولید محتوا که هنوز باید توسعه یابد، ارزش تحقیق دارد. انیمیشن مرکب سه بعدی راهی برای حفظ فرهنگ آسیایی است بنابراین برای انسان مدرن، اثر درمانی دارد و هرگز ارزش تاریخی خود را از دست نخواهد داد. همینطور امیدوار هستند که ارزش تجاری نیز ایجاد خواهد کرد.

یان^۳، (۲۰۱۵)، در مقاله ای با عنوان «تحقیق درباره طراحی شخصیت بازی با خصوصیات فرهنگ سنتی چینی»، به این موضوع می پردازد که فرهنگ سنتی چین، تحولات زمانی و مکانی زیادی را تجربه کرده است و با مدلسازی تصویری غنی و معنای عمیق، تاثیر بسزایی در رشد شخصیت بازی مدرن چین دارد. وی ادامه می دهد که هر کشوری فرهنگ سنتی خاص خود را دارد و در جامعه متنوع امروز، چگونگی کشف عناصر فرهنگ سنتی و ادغام آنها در بازی، همان چیزی است که طراح بازی باید در نظر بگیرد تا به یک کاراکتر چشمگیر دست یابد.

فریدمن و آسف^۴، (۲۰۱۴)، در مقاله ای با عنوان «نقش طراحی بصری در طراحی بازی»، توضیح می دهد که نظریه نشانه شناسی یک نیروی محرک در طراحی بازی است. این عناصر مجموعه عوامل بصری یک بازی را توضیح می دهند و با آن امکان شناسایی شجره نامه بازی فراهم می شود؛ بنابراین تصویر به فرد اجازه می دهد تا سیستم مرجع فرهنگی را ایجاد کند. وی ادامه می دهد که یک بازی موفق، نه تنها به یک گیم پلی^۵ خوب احتیاج دارد، بلکه باید مهارت بصری را نیز حفظ کند تا احتمال موفقیت داشته باشد.

روش پژوهش

طراحی بصری بازی همواره با نگرانی های زیبایی شناسی سروکار دارد و با ارزیابی کیفیت های بصری که لذت حسی را ارائه می دهند، مشخص می شود. پیش از این محققانی چون لوندگرن، برگسترویم و بجورک^۶، پرسش ارزش زیبایی شناختی چه تاثیری در بازی دارد را مطرح کرده اند. اساس یک قضاوت زیبایی شناختی درباره هر اثر هنری تولید شده یا هر شی - در محیط فیزیکی یا در فضای مجازی - کمیت و کیفیت ترکیب آن است. بازی ویدئویی، شی ای است که پیرامون دو چیز ساخته می شود؛ کنش / واکنش و استراتژی اما این دو عبارت بسیار انتزاعی هستند. بازی نیاز به ژانر دارد تا بتوان آن را گسترش داد. این ژانرها

جدول ۱. انواع زیبایی‌شناسی (لذت) در بازی. مأخذ: هانیک و همکاران، ۲۰۰۴.
Table 1. Types of aesthetics (pleasure) in the game. Source: Hanik et al, 2004.

ردیف	نوع لذت (ستون اول).	برانگیزاننده	مثال
۱	احساس (بازی به عنوان لذت حسی)	کاربر از افکت‌های تصویری و صوتی لذت می‌برد	Ori, Tengami, ink, mountain, mystery
۲	فانتزی (بازی به عنوان ایجاد یک دنیای خیالی باورپذیر)	دنیای مجازی	Quake, Final Fantasy, Skyrim
۳	روایت (بازی به عنوان درام)	داستانی که سبب برگشتن مجدد کاربر شود	The Sims, Mafia
۴	چالش (بازی به عنوان یک مانع)	نیاز به کسب مهارت در یک کار، باعث تکرار بازی توسط بازیکن می‌شود	Charades, God of War
۵	رفاقت (بازی به عنوان یک چارچوب اجتماعی)	تعریف جامعه‌ای بازیکن به عنوان بخشی از آن تعریف می‌شود. (این مورد، اکثراً خاص بازی‌های آنلاین و چندنفره است)	ARK: Survival Evolved, Mario Kart Tour
۶	کشف (بازی به عنوان یک قلمرو ناشناخته)	نیاز به کشف جهان، بازیکن را به سمت بازی می‌کشاند	The Legend of Zelda, Uncharted, Elden Ring
۷	تجلی یا بیان (بازی به عنوان خودشناسی)	خودسازی	Minecraft, Dream, Little Big Planet, Super Mario Maker
۸	اشتغال به انجام وظایف (بازی به عنوان یک مشغله)	ارتباط با بازی بدون محدودیت	Pou, Ball Sort - Color Puzzle Game

بنابراین همواره نگاه طراح بازی به ایجاد مکانیک‌های دقیق، باگ‌های کمتر در داینامیک و در نهایت ایجاد تجربه زیبایی‌شناسی است اما این روند برای بازیکن، کاملاً برعکس می‌باشد؛ او به لذت بردن و تجربه زیبا از بازی، سپس داینامیک و به ندرت به مکانیک‌های پشت این مساله می‌اندیشد. در ادامه این سوال مطرح می‌شود که اگر پاسخ‌های احساسی مناسب برای بازیکن مهم است، پس چه چیزی یک بازی را «سرگرم‌کننده» می‌سازد؟ نویسنده توضیح می‌دهد که واژه سرگرم‌کننده و گیم‌پلی بسیار کلی هستند و برای توصیف این واکنش احساسی، باید به سمت واژگان جهت‌دارتر حرکت کنیم (Hunnicke et al, 2004). زیبایی‌شناسی (واکنش‌های احساسی / لذت) را می‌توان در جدول زیر دسته‌بندی کرد. مقاله حاضر براساس احساس اول شکل گرفته است.

نمونه‌های موردی

تنگامی بازی ارزشمند ژاپنی که مملو از نمادها و المان‌های فرهنگ ژاپن و برخی مواقع متأثر از نقاشی ژاپنی می‌باشد. جنیفر اشنایدریت^۹، بنیان‌گذار شرکت توسعه‌دهنده

در مقابل داینامیک، توصیف رفتار بازیکن در زمان اجرای مکانیک‌های بازی است؛ مانند زمینه بازی، محدودیت‌ها، انتخاب‌ها، شانس، پیامدها، تکمیل، ادامه، رقابت، همکاری و همین‌طور؛ نحوه عملکرد مکانیک بازی براساس ورودی بازیکن و رابطه آن با سایر مکانیک‌ها را شرح می‌دهد. هر قدر یک مکانیک، به جای وضع قوانین مانع برای بازیکن، به نحوی طراحی شده باشد که بازیکن تصور نماید، این موانع و قوانین جزئی از روند اجرای صحیح بازی است، داینامیک، روان‌تر و در ادامه این داینامیک، زیبایی و لذت را برای بازیکن ایجاد می‌کند.

مورد سوم، زیبایی‌شناسی بازی است. زیبایی‌شناسی، توصیف پاسخ‌های احساسی بازیکن و در واقع میزان لذت بردن بازیکن، هنگام تعامل با بازی می‌باشد.

اساس این چارچوب، این ایده است که بازی‌ها بیشتر شبیه مصنوعات هستند تا رسانه؛ در واقع، محتوای یک بازی، رفتار آن است نه رسانه‌ای که از آن به سمت بازیکن پخش می‌شود. اندیشیدن به بازی‌ها به عنوان مصنوعات طراحی شده، به طراحان کمک می‌کند تا بازی‌ها را به عنوان سیستم‌هایی که از طریق تعامل رفتار می‌کنند، بسازند.



تصویر ۲: کاراکتر اصلی بازی تنگامی. مأخذ: نگارندگان.

Picture 2: The main character of Tengami game. Sources: Authors.



تصویر ۱. صفحه آغازین بازی تنگامی. مأخذ: نگارندگان.

Picture 1. The opening page of Tengami game. Source: Authors.

طراح بازی با تدابیری چون استفاده از معماری خاص ژاپن، ترکیب کردن طبیعت شناخته شده از ژاپن در فضا سازی، نورپردازی و رنگ پردازی یک رنگ و نرم که به فرهنگ آرام ژاپن نزدیک است، به خوبی حال و هوای فرهنگ ژاپن را در پس زمینه به همراه اورینگامی که الگوی اصلی بازی می باشد؛ تداعی نموده است (تصویر ۳). فام رنگی در این بازی قرمز و آبی است. انیمیت شخصیت اصلی و سایر عوامل مانند فروریختن برگ ها با خضوع و آرامش خاصی همراه است اما تا اندازه ای گند می باشد و برای برخی از گیرها ممکن است خسته کننده بنظر آید. تایپوگرافی نام بازی، با فونتی مانند جای قلم ژاپنی انجام شده و حالتی نامنظم و برآش گونه دارد که در گام نخست، مخاطب را به یک فرهنگ خاص پرتاب می کند (تصویر ۱). طراحی شخصیت و محیط کاملاً دوبعدی است اما با ایجاد دوری و نزدیکی در اشیا، احساس سه بعدی بودن ایجاد شده است. این مسئله نکته ارزشمندی برای ساخت بازی های متأثر از نگارگری خواهد بود.

بازی جوهر، کوه و راز نیز یک تجربه ماجراجویانه در هنرهای شرقی است. در تمامی بخش های بازی این مسئله به وضوح به چشم می خورد و باعث شده تا بازیکنان به مرور در دنیای بازی غرق شوند. همکاری کاخ موزه^{۱۴} در شهر ممنوع چین با استودیوی نت ایز^{۱۵} نقش پررنگی در ساخت این تجربه ی یکپارچه داشته و هر بخش از بازی، به یکی از جذاب ترین و مشهورترین داستان های فرهنگ چینی اشاره کرده و آن را به سبک خود روایت می کند. این بازی که در سبک فانتزی طراحی شده، نشان می دهد که با صرف هزینه اندک می توان نتایج بسیار خوبی کسب کرد، چرا که با وجود آنکه این بازی رایگان است اما با هدف تبلیغ کاخ موزه ساخته شده، تاثیر

مستقل نیامام^{۱۶}، اولین بازی مستقل خود به نام تنگامی را طراحی و منتشر کرده است. تنگامی یک بازی ماجراجویانه در سبک اشاره و کلیک^{۱۷} است اما سبک هنری آن، کاغذ بازی، پازل های تصویری و کتاب های پاپ آپ می باشد (www.tengami.com). تنگامی که در سبک فانتزی طراحی شده است، از سنت های هنری ژاپن باستان الهام گرفته اما منابع واضح نیستند (Yan, 2016). این بازی عمدتاً از صفحات اریگامی تشکیل شده است که داخل یک کتاب سه بعدی ژاپنی اتفاق می افتد، تمامی صفحات مانند ورقه های روی هم چیده شده کتاب هستند. گیر در این بازی باید دنیای کاغذی پیش روی خود را تا کند تا بتواند معماها را حل کرده و رازها را کشف نماید.

کاراکتر اصلی یک سامورایی ژاپنی است که از درخت گیلاس بیدار می شود و سفر ماجراجویی خود را از طریق یک سر نخ آغاز می کند. موسیقی بازی، عمدتاً ساز ملی ژاپن یا همان شامسین^{۱۸} است که عطر و طعم یک بازی کلاسیک ژاپنی را به مخاطب می دهد؛ این موسیقی توسط آهنگساز مشهور، دیوید وایز^{۱۹} نواخته شده است. تصویر بازی و تطبیق رنگ در آن بسیار نزدیک به سبک نقاشی ژاپن است. کل بازی با یک تصور هنری، هسته بندی شده که نیاز است تا مخاطب، هدف نویسنده را درک نماید. بازی با توجه به راهنمایی ها در تصاویر، ورق زدن و رمزگشایی صفحه به پایان می رسد و شخصیت های بازی با سبک نیم رخ سه بعدی اریگامی ورقی نمایش داده می شوند. قهرمان که در تصویر ۲ نمایش داده شده، یک جنگجوی ژاپنی است. رنگ های اصلی لباس او، آبی و قرمز هستند که با ترکیب بندی و انتخاب خاص رنگ ها و لباس یک جنگجوی خسته را برای مخاطب نمایش می دهد و نه یک زره پوش بلند قامت تنومند را (Yan, 2016).



تصویر ۳: بخشی از بازی تنگامی مأخذ: نگارندگان.

Picture 3: Part of Tengami game. Sources: Authors.

در زمینه تجربه بصری و بخش گرافیکی بازی، جوهر، کوه و راز یکی از زیباترین و کامل‌ترین تجربه‌ها در چارچوب تلفن همراه به شمار می‌رود. پیش از شروع بازی یک موشن گرافیک^۴ کوتاه ارائه می‌شود که در آن از بازیکن دعوت می‌شود تا در گوش خود هندزفری بگذارد چرا که بازیکن وارد دنیایی متفاوت می‌شود که نیاز به دقت و تمرکز دارد و باید بتواند کامل آن فضا را حس نماید (تصویر ۴). سپس حرکت دوربین که بسیار هنرمندانه آرامش زندگی در شرق قدیم، احترام و ستایش طبیعت را نشان می‌دهد و در ادامه خوشنویسی خاص این منطقه ظاهر می‌گردد که در تمام بازی جاری است.

انیمیشن‌ها و فونت استفاده شده در بازی نیز در عین سادگی، خوب و کاربردی‌اند تا در تجربه بازیکنان از گشت و گذار در نقاشی‌ها خللی ایجاد نشود. فام رنگی در این بازی، سبز تیره و کرم می‌باشد و در مواقعی نیز از آبی تیره استفاده شده است که در نقاشی شرق بسیار مرسوم می‌باشد. ولی در مواقعی رود و آب، به رنگ کرم نمایش داده شده است که ظاهراً به همان رنگ کاغذ می‌باشد و در نقاشی شرق بسیار مرسوم بوده است و با وجود آنکه بازی

بسیار خوبی نیز داشته و پس از ساخت آن موزه مملو از بازدیدکننده گشته است (Gue, Chung, 2019). به طور کلی این بازی دارای معمای ساده و جذاب و یک خط داستانی گیرا است که باعث می‌شود جوهر، کوه و راز به عنوان یک بازی خوب شناخته شود. این بازی، یک بازی ماجراجویی جذاب است که توانسته با استفاده از نقاشی‌های اصیل و طراحی‌های دستی، یک سفر زیبا در هنرهای شرقی را به

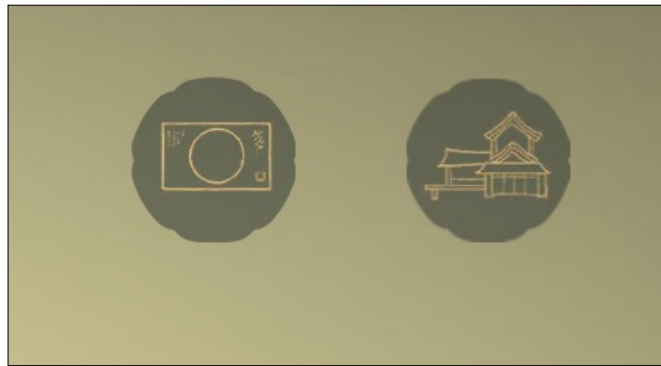


تصویر ۴: موشن گرافیک ۱۳ آغازین بازی جوهر، کوه، راز مأخذ: نگارندگان.

Picture 4: The opening motion graphics of the game Johar, Kouh, Raz. Sources: Authors.

سه بعدی است، سایه ندارد. سه بعدی بودن بازی نکته بسیار ارزشمندی در این بازی است، چرا که می‌تواند به سه بعدی بودن بازی‌های متأثر از نگارگری نیز کمک نماید. طراح گرافیک بازی در تصویرسازی فضای بازی به استفاده از نقاشی‌های اصیل، طراحی‌های دستی و ظرافت هنر شرق توجه داشته و تلاش کرده تا این ویژگی در تمام قسمت‌های بازی مشهود و به اصطلاح گرافیک بازی در تمامی بخش‌ها یک دست باشد. همین‌طور با توجه به تصویر ۵ اکنون‌ها نیز متأثر از هنر شرق به صورت ظریف

ارمغان بیاورد. گیم پلی بازی جوهر، کوه و راز بیشتر به حل معماهای محیطی و مکانیکی جذابی خلاصه می‌شود که در طی گشت و گذار در دنیای بازی، بازیکن با آن‌ها مواجه می‌شود. بازیکنان می‌توانند به لمس هر نقطه از صفحه نمایش به حرکت دادن شخصیت بازی و برداشتن اشیاء موجود در محیط بپردازند. بازی در بخش گیم پلی یک بازی ساده و کلاسیک به شمار می‌رود اما آنچه جوهر، کوه و راز را از دیگر بازی‌ها جدا می‌کند، طراحی‌ها و خط داستانی آن است.



تصویر ۵: بخشی از گرافیک بازی. مأخذ: نگارندگان.

Picture 5: Part of the game graphics. Sources: Authors.

مراحل بازی نیز مانند نقاشی‌های چینی به صورت طومار نشان داده می‌شود که کاراکترها در آن به صورت نقاشی و آبرنگی بدون رنگ با دورگیری هستند. در طول بازی بازیکن باید تعدادی ابزار جمع‌آوری نماید که این ابزار نیز برگرفته از ابزارهای فرهنگ شرق و با المان‌های خاص آنها هستند و در طومارهایی به تاسی از نامه‌های چینی راجع به آنها

و با حداقل فاکتور رنگی-تک‌رنگ، طراحی شده‌اند. طراحی محیط نیز کاملاً منطبق بر هنر نقاشی در شرق است. با مقایسه تصاویر ۵ و ۶ می‌توان به ارتباط و تأثیرپذیری در تصویرسازی از نقاشی چین پی برد. در تصویرسازی گرافیک بازی، نیم‌نگاهی نیز به قوانین اکسزو هو^{۱۷} شده است. هم‌نوایی روح، روش



تصویر ۶: جوهر روی پارچه ابریشم اثر مالین در سال ۱۲۴۶. مأخذ: ویکی‌پدیا.

Picture 6: Ink on silk fabric by Malin in 1246. Sources: Wikipedia.

نوشته شده است. هر بخش از بازی به یکی از جذاب‌ترین و مشهورترین داستان‌های فرهنگ چینی اشاره و آن را روایت می‌کند. همین‌طور پوشش و رفتار شخصیت‌های بازی متأثر از فرهنگ چین است. مسئله بعدی استفاده از خوشنویسی چینی با همان زبان است که در دوران مختلف تاریخی چین، توجه زیادی به آن می‌شده است. تمامی این عوامل، کمک کرده است تا این بازی به عنوان یک اثر کاملاً متأثر از هنر و فرهنگ چین در نخستین نگاه بنظر آید و مخاطب

استخوان‌بندی، تقسیم‌بندی تصویرسازی و ارسال پیام توسط رونوشت از جمله قوانینی است که به صورت مشهود در گرافیک بازی رعایت شده است. تلاش شده است تا تصویرسازی‌ها برگرفته از طبیعت و همانند نقاشی‌ها، تلاش شده است تا به تصویرسازی حالتی عرفانی داده شود و شکوهمند به نظر رسد. عموم این تصویرسازی‌ها فاقد اصول پرسپکتیو هستند که کاملاً متأثر از اصول نقاشی شرق است لذا بازیکن به صورت آزادانه می‌تواند در آنها به غور بپردازد همانند نقاشی‌ها.

جدول ۲: تأثیر الگو بر طراحی در منابع متعدد. مأخذ: نگارندگان. Table 2: Effect of pattern on design in multiple sources. Sources: Authors.	
متغیر وابسته	متغیر مستقل
- ارتباط مؤثر بین مخاطب و طرح (الکساندر، ۱۳۸۶؛ الکساندر، ۱۳۸۷؛ سالینگروس، ۲۰۰۰؛ ظفریان و همکاران، ۱۳۹۴) - خلاقیت (الکساندر، ۱۳۸۶؛ الکساندر، ۱۳۸۷؛ ظفریان و همکاران، ۱۳۹۴) - حل مسائل و پیچیدگی‌های طراحی (سالینگروس، ۲۰۰۰؛ الکساندر، ۱۳۸۶؛ الکساندر، ۱۳۸۷) - کیفیت مطلوب طراحی (سلطانی و همکاران، ۱۳۹۱؛ ظفریان و همکاران، ۱۳۹۴) - ماندگاری آثار گذشتگان (ظفریان و همکاران، ۱۳۹۴)	الگو

را به خود جلب نماید.

در بخش صداگذاری و موسیقی‌های متن نیز کماکان آن حس و حال شرقی حفظ شده تا به یکپارچگی هرچه بیشتر تجربه بازی کمک کند. حرکات و موشن‌ها نیز بسیار آرام و با احترام به شکوه طبیعت انجام شده‌اند بطور مثال خطوط روی آب، درختان و کاراکترها بسیار نرم حرکت می‌کنند.

چهارچوب نظری

الگو در طراحی

کریستوفر الکساندر^{۱۸} معمار، نظریه‌پرداز و پدر جنبش زبان الگویی، چنین تعریفی را از الگو ارائه می‌کند. «الگو در آن واحد هم شی است که در عالم حادث می‌شود و قاعده‌ای است که به ما می‌گوید چگونه آن شی را به وجود آوریم و چه وقت باید آن را به وجود آوریم. هم روند است و هم شی، هم وصف چیز زنده‌ای است و هم وصف روندی که آن چیز را ایجاد می‌کند.» (Alexander, 2008, 215). در تعریفی دیگر نیز چنین بیان می‌کند که «الگو را اگر چیزی عینی در عالم بدانیم، ترکیبی یکپارچه از فعالیت و فضا است که خود را بارها و بارها در هرجای مفروضی تکرار می‌کند و هر بار ظهوری اندک متفاوت دارد» (همان: ۱۵۸). دردن و فینلی^{۱۹} (۲۰۰۶)، نیز الگو را این‌گونه تعریف می‌کنند: الگو، شرح یک راه‌حل غیر مستقیم است، برای یک مشکل یا مسئله‌ای که به دفعات در یک زمینه مشخص بروز می‌نماید (Hübscher et al, 2011, 2).

الکساندر می‌گوید: وقتی کسی با کار طراحی مواجه می‌شود، فرصت ندارد که فکر کردن به آن را از هیچ آغاز کند. او به عمل نیاز دارد و باید به سرعت عمل کند. از این‌رو آنچه می‌کند، تماماً تحت سیطره‌ی زبان الگویی

است که در آن لحظه در ذهن دارد. البته زبان الگو، به تبع افزایش تجربه‌ی شخص، در ذهن او پیوسته در تکامل است (Alexander, 2008, 215).

سالینگروس نیز در مورد نحوه‌ی دستیابی به الگوها اینگونه مطرح می‌کند که الگوها هیچ‌گاه ابداع نمی‌شوند و خلاقیت در زمینه کشف الگوها معطوف به تحقیقات و مشاهدات علمی است. اگرچه شاید بتوان برای ترکیب الگوها و مرتب ساختن آن‌ها با هم راه‌های جدید یافت ولی این خلاقیت تنها منحصر به محصولات است که از استعمال زبان الگوها به دست می‌آیند نه از فرآیند طراحی. وی ادامه می‌دهد که الگوها به صورت تجربی و از روی مشاهدات استنتاج می‌شوند و با تئوری‌های علمی فرق می‌کنند زیرا که در تئوری‌های علمی اصول اولیه‌ای وجود دارند که راه‌حل‌ها از روی آن‌ها مشتق می‌شوند. با وجود اینکه الگوهای کشف شده مبنایی پدیده‌شناسانه به وجود می‌آورند که تئوری‌های علمی می‌توانند از طریق آن پرورش یافته و رشد کنند (Salinas, 2000, 11).

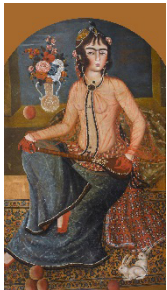
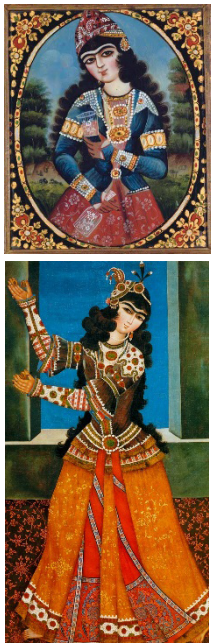
نگارنده در بررسی منابع متعدد و مختلف در حوزه‌های وابسته به مفهوم الگو، به این نتیجه رسید که الگو، بر موارد متعددی در طراحی موثر خواهد بود. برخی از این موارد دارای اثر مستقیم و ویژه و برخی دیگر به شکل جانبی تأثیر می‌گیرند؛ لذا با توجه به اهمیت و ارزش هر کدام، نگارنده متغیرها را در جدول ۲ دسته‌بندی نموده است. به منظور ارائه الگویی برای طراحی سبک بازی متاثر از مکتب نگارگری قاجار باید در ابتدا بدانیم که این مکتب چه ویژگی‌هایی به لحاظ بینش، مضمون و تمهیدات تجسمی دارد؟

مکتب نگارگری قاجار

دوران قاجار به مرکزیت تهران بنا نهاده شد. این دوران،

جدول ۳: ویژگی‌های خاص نقاشی ایرانی در مکتب نگارگری قاجار. مأخذ: نگارندگان.

Table 3: Special characteristics of Iranian painting in the Qajar school of painting. Sources: Authors.

نگارگری	ویژگی‌ها	تصویر
بینش	فضای زمینی‌تر؛	
مضمون	بسیار متأثر از هنر اروپایی؛ کاهش تأثیر نقاشی ایرانی و نزدیکی به سبک غربی؛ شیوه‌ی بیان اجتماعی و رساتر؛ همگن بودن طبیعت‌پردازی، چکیده‌نگاری و آذین‌گری؛	
موضوع	منظره‌سازی؛ شمایل‌نگاری؛ صحنه‌های رزم و بزم؛ رقص و حرکات موزون؛ بندبازی؛ موضوعاتی که با شعر و ادبیات پیوند دارند؛ دیوان‌ها و مرقعاتی که نادرشاه با خود از هند آورده بود؛	
تمهیدات تجسمی	ریشه‌ی آن؛ مکاتب پیشین و نقاشی معاصر اروپا؛ شکل‌گیری پیکره‌نگاری اروپایی؛ نقش پارچه‌ها، متأثر از قرن ۱۸ فرانسه؛ اهمیت پیکره‌ی انسانی؛ ترکیب‌بندی متقارن و ایستا؛ ترکیب‌بندی اروپایی؛ متأثر از علم پرسپکتیو و سایه‌پردازی؛ رنگ‌ها در دوردست حالت روحی دارند؛ اهمیت بافتن و برتری رنگ بر خط؛ سایه‌پردازی مختصر در چهره‌ها؛ رنگ‌های محدود با تسلط رنگ‌های گرم و علی‌الخصوص قرمز.	

آغاز آشنایی با پرسپکتیو علمی به سبک غربی و ابزارآلات نوین نقاشی مثل بوم، رنگ روغن و قلم‌موها می‌باشد. بدین ترتیب شاهد جدایی نقاشی از نگارگری هستیم. در این دوران، پیکرنگاری درباری رایج گردید که «نمایانگر اوج هم‌آمیزی سنت‌های ایرانی و اروپایی در یک قالب پالایش یافته و شکوهمند است. به سخن دیگر، این مکتبی است که در آن روش‌های طبیعت‌پردازی، چکیده‌نگاری و آدین‌گری به طرزی درخشان با هم سازگار شده‌اند. در این مکتب، پیکر انسان اهمیت اساسی دارد؛ ولی به رغم بهره‌گیری از اسلوب برجسته‌نمایی، همواره شبیه‌سازی فدای میثاق‌های زیبایی استعاری و جلال و وقار ظاهری می‌شود» (پاکباز، ۱۳۷۹، ۱۵۱).

در این دوره، همانند دوره‌های پیشین، شاهد تأثیر نگارگر ایرانی از صوفی‌گری، عرفان و حکمت در کار خود هستیم. پیوند نگارگری با ادبیات و ارتباط درونی متن و تصویر از دیگر ویژگی‌های نگارگری در این دوره است که البته تا اندازه‌ی زیادی کم‌رنگ شده است.

«نقاشی مینیاتوری در مفهوم متعارفش از اندک رونقی در سلطنت فتحعلی شاه برخوردار شد. اندک شماری نسخ خطی با مینیاتورهای ممتاز از آن زمان باقی مانده‌اند، از جمله نسخه نفیس دیوان یا مجموعه اشعار خود شاه با نقاشی زیر لاک‌ی بر دو سطح بیرونی جلد، مینیاتورها و تصویرهای کتابی، همه عمل میرزا بابا. همزمان با این نگارگری‌ها، دو نوع دیگر نگارگری، مورد بهره‌برداری قرار گرفت و مراحل تکامل خود را پیمود؛ یکی نقش مینائی روی طلا، نقره و مس و دیگری نقاشی پشت شیشه. نمونه‌های عالی از نوع اول در میان جواهرات سلطنتی ایران به وفور عرضه می‌شود» (سایت هنر اسلامی، ۱۳۹۹). در اوایل دوران

قاجار به علت اثرپذیری از دوره‌های قبل شاهد پرداخت به جزئیات هستیم که این اثرپذیری در اواخر قاجار به حداقل می‌رسد. شاخص‌ترین ویژگی هنر این دوران را می‌توان استفاده از ترکیب‌بندی متقارن و کادربندی‌های بزرگ برشمرد. در این دوره، رنگ بر خط برتری یافت و عنصر بافت مورد توجه قرار گرفت. این دوران، همچنان میراث‌دار ویژگی‌های دوران صفوی یعنی بهره‌گیری از اسلوب فرنگی‌سازی نیز هست بدین صورت که در فضایی دو بعدی، تلاش برای نمایش پرسپکتیو و حجم‌پردازی دیده می‌شود، پلان‌بندی شکل می‌گیرد، در دوردست، رنگ‌ها حالت روحی پیدا می‌کنند، سبک می‌شوند و تناسب اندام انسان با فضا دیده می‌شود (پاکباز، ۱۳۷۹، ۱۷۲). نگارندگان ویژگی‌های کلی مکتب نگارگری قاجار و ویژگی‌های بصری آن را در جدول ۳ دسته‌بندی کرده‌اند.

پس از شناخت ویژگی‌های خاص مکتب نگارگری قاجار، باید سبک‌های مختلف بازی تلفن همراه را بشناسیم تا در انتها بتوانیم بررسی کنیم که چه ویژگی‌هایی از این مکتب برای کدام سبک مناسب است تا بتوانیم لذت بصری بیشتری را برای مخاطب ایجاد نماییم؟

سبک گرافیکی بازی

ساخت بازی سه بخش اصلی دارد. بخش طراحی بازی، بخش طراحی فنی و بخش طراحی هنری. هر آنچه مربوط به ظاهر بازی است در بخش طراحی هنری بازی جای می‌گیرد. کانسپت، کاراکتر، انیمیشن، افکت‌های ویژه، رنگ و تجربه کاربری در این بخش قرار می‌گیرد. برای طراحی بازی، باید به سبک گرافیکی بازی توجه کرد. گرافیک، یک تصویر یا یک نمایش تصویری از یک



تصویر ۸: بازی ورلد آف وار کرافت. مأخذ: www.gadgets.ndtv.com

Picture 8: World of Warcraft game. Sources: www.gadgets.ndtv.com

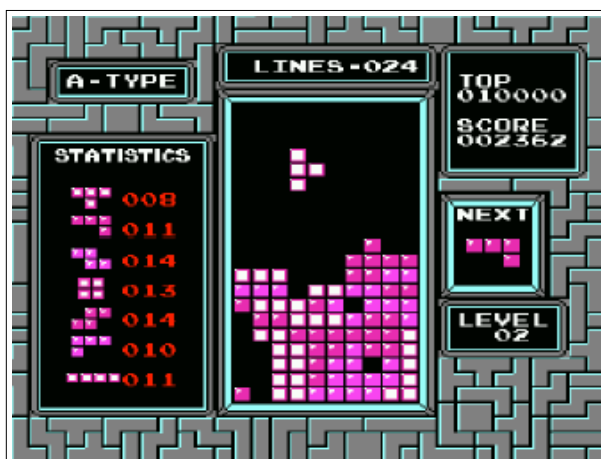
انتزاع در بازی کلاسیک تتریس^{۳۳} (۱۹۸۴) دیده می‌شود. در هنر، انتزاع‌گرایی به جنبه رسمی هنر مربوط می‌شود و شامل خطوط، رنگ‌ها، اشکال مختلف هندسی و روابط آنها با یکدیگر است (ابسترکت، n.d.). انتزاع‌گرایی هیچ چیز واقعی را نشان نمی‌دهد و مستقیم از زندگی نیز ناشی نمی‌شود؛ بنابراین، بازی‌های ویدیویی انتزاعی به ندرت انتزاعی هستند. همانطور که جاروین اظهار داشت (۲۰۰۹)، حداقل بازی‌ها، به نوعی محیط را شبیه‌سازی می‌کنند. بازی‌های مختلف پازل انتزاعی فرم‌ها و اشکال را برجسته می‌کنند اما اغلب این فرم‌ها به جای اینکه انتزاعی خالص باشند، به شدت تلطیف می‌شوند.

در مقابل، گرافیک‌های فانتزی در نمایش شخص یا شی با اغراق در برجسته‌ترین ویژگی‌های آن تمرکز دارند (Eigenfield et al, 2015). از آنجا که گرافیک‌های تلطیف شده از ابتدا همیشه وجود داشته‌اند و می‌توانند از جهات زیادی قابل اجرا باشند، (در شکل‌های متفاوتی به تصویر درآیند) تنوع گسترده‌ای از نمایش‌های هنری در این سبک گرافیکی در مقایسه با سایرین وجود دارد.

نمونه‌ای که در آن گرافیک‌های فانتزی خصوصیات صوتی و تصویری بازی را تعریف می‌کنند، در بازی آنالین و مولتی پلیر «ورد آف وارکرافت»^{۳۴} (۲۰۰۴) اجرا شده است (تصویر ۸). در حالی که پیشرفت‌های تکنولوژیکی در طی این سال‌ها باعث شده است که بسیاری از توسعه‌دهندگان بازی به سمت سبک‌های فتورئالیستی با شبیه‌سازی دقیق فیزیکی گرایش پیدا کنند، با این حال، گرافیک‌های فانتزی همیشه در کنار واقع‌گرایی وجود داشته‌اند، زیرا آنها می‌توانند روش دیگری را برای رسیدن به هدف سمعی

شخصیت یا یک شی است (Christenson, 2009). اگرچه ثابت شده است که گرافیک جذاب به بازیکنان کمک می‌کند تا علاقه و هیجان خود را نسبت به بازی حفظ کند (Rooney, 2012)، این گیم‌پلی و مکانیک بازی است که به طور کلی تجربه بازی یک بازیکن و در نهایت موفقیت بازی را دیکته می‌کند. در حالیکه گرافیک متوسط، یک بازی خوب را خراب نمی‌کند، گرافیک‌های شگفت‌انگیز نمی‌توانند یک بازی با گیم‌پلی بد را بهتر کنند (Masuch, Rober, 2005). بنابراین برای طراحان گرافیک، ضروری است که یک سبک گرافیکی را انتخاب کنند که از گیم‌پلی پشتیبانی کند، متناسب با تنظیمات باشد و جایی که بازی به راحتی روی پلتفرم مورد نظر خود اجرا می‌شود. بسیاری از محققان بازی مانند (Järvinen, 2009)؛ (McLaughlin et al, 2010) و (Egenfeldt-Nielsen, 2015, 142) سه دسته مجزا از سبک‌های گرافیکی را یافته‌اند که سال‌ها بر صنعت بازی مسلط شده‌اند. این سبک‌ها شامل انتزاعی^{۳۵}، فانتزی^{۳۶} و واقع‌بینانه^{۳۷} هستند.

در طول تاریخ بازی‌های ویدئویی، روش‌های مختلفی برای تجسم محتوای بازی استفاده شده است. با استفاده از این تکنیک‌های طراحی، توسعه‌دهندگان بازی و هنرمندان در ظاهر بازی‌های ویدئویی به نتایج مختلفی رسیده‌اند. این طراحی‌های بصری مختلف به عنوان سبک‌های گرافیکی، شناخته می‌شوند (Lee et al, 2016). انتزاع‌گرایی یکی از دسته‌بندی‌های سبک گرافیکی است که به جای نشان دادن مستقیم شخصیت‌ها، اشیاء یا مکان‌های مشخص، بر نمایش بازی در شکل‌ها و اشکال هندسی تمرکز دارد (Järvinen, 2009). نمونه خوبی از سبک



تصویر ۷: نمایی از بازی تتریس. مأخذ: Keo, ۲۰۱۷.

Picture 7: A view of the Tetris game. Sources: Keo, 2017.

جدول ۴: مقایسه ویژگی‌های مثبت و منفی سه سبک اصلی طراحی گرافیک بازی. مأخذ: ماسوچ و رابر، ۲۰۰۵. Table 4: Comparison of positive and negative features of the three main styles of game graphic design Sources: Masuch and Rober, 2005.		
انتزاعی	فانتزی	واقع‌گرایانه
۱- خلاصه و مختصر در بیان بصری ۲- قدرت دادن به مغز مخاطب برای تصویرسازی ۳- قابل اجرا در بازی موبایل ۴- مناسب برای محدودیت‌های سخت‌افزاری و اقتصادی ۵- نداشتن صرفه اقتصادی در فروش ۶- امکان استفاده از فضای ساده‌ی پس‌زمینه به عنوان محیط بازی ۷- محدودیت بصری	۱- نمایش قدرتمند اشخاص و اشیاء ۲- برجسته نشان دادن ویژگی‌های مهم ۳- تنوع گسترده در نمایش هنری ۴- جذابیت بازی برای کودکان در مقایسه با سبک واقع‌گرایانه ۵- موفق در جلب توجه بازیکن به گیم‌پلی و غوطه‌وری ۶- نامحدود و بی‌زمان در مقابل تغییرات سلاقی گرافیکی ۷- انعطاف‌پذیرترین و متنوع‌ترین سبک در میان این سه سبک	۱- قدرت در نشان دادن داستان‌پردازی ۲- جذاب و پرفروش ۳- مناسب برای بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری ۴- روند دشوار ساخت و طراحی ۵- این سبک شامل دو زیرمجموعه مهم تلویزیون‌گرایی و توهم‌گرایی است

چهار عامل اصلی وجود دارد که می‌توان به واسطه آن یک بازی را واقع‌گرایانه دانست؛ تعداد چندضلعی‌ها، بافت، نورپردازی و انیمیشن. سبک واقع‌گرایانه سعی می‌کند، واقعیت را با حداکثر شباهت عکاسی شبیه‌سازی کند. این تکنیک برای طراحان گرافیک دارای ریزه‌کاری و دشواری‌های زیادی است اما نتایج فوق‌العاده‌ای نیز به دنبال دارد (Ma-
(such and Rober, 2005). نگارندگان در جدول ۳ ویژگی‌های این سه سبک را بررسی کرده‌اند. پس از بررسی ویژگی‌های مکتب نگارگری قاجار، انواع سبک‌های بازی و ویژگی‌های یک الگو؛ حال می‌توانیم به تحلیل یافته‌ها بپردازیم.

یافته‌ها

نگارندگان در اینجا قصد دارند تا ابتدا نگاره‌های مکتب قاجار را بر اساس ویژگی‌های نقاشی پرتره‌ها (با توجه به اهمیت ویژه تصویر چهره)، چیدمان و فضای پس‌زمینه، فعالیت‌های روزانه، تزئینات، نقوش، تایپوگرافی و پالت رنگ بررسی نمایند. در ادامه دو نگاره از مکتب نگارگری قاجار ارائه می‌شود تا ویژگی‌های آنها بررسی گردد. این ویژگی‌ها در جدول ۵ دسته‌بندی می‌گردد.

طراحی شخصیت: طراحی شخصیت بازی، براساس دو جهت‌گیری کلی صورت می‌گیرد. جهت‌گیری هنری و دوم جهت‌گیری براساس خط داستانی. جهت‌گیری هنری، اشاره به طراحی ظاهر شخصیت بازی، عمدتاً مبتنی بر اصول زیبایی‌شناسی است. در طراحی شخصیت بازی براساس خط داستانی باید به اصول زیر پایبند بود:

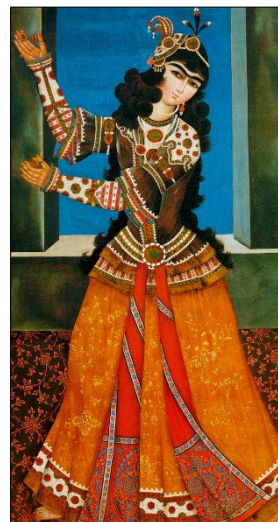
۱- ظاهر شخصیت: شخصیت باید دارای ظاهری متمایز باشد که در نگاه اول، افراد قادر به شناسایی آن باشند.

و بصری متفاوت فراهم کنند (Järvinen, 2009). به عنوان مثال، این اهداف می‌توانند باعث جذابیت بیشتر بازی برای کودکان شود مانند سری «انیمال کراسینگ»^{۳۵} (۲۰۰۱-۲۰۱۶) و یا تأکید بر روحیه و اتمسفر خاص یا پالت رنگی ویژه مانند «فایروچ»^{۳۶} (۲۰۱۶) داشته باشد. علاوه بر این، اشاره‌گر و انعطاف‌پذیر است و به محدود کردن شبیه‌سازی فیزیک واقع‌گرایانه اکتفا نمی‌کند؛ بنابراین گرافیک‌های فانتزی در جلب توجه به سمت گیم‌پلی و غوطه‌وری در محیط و دنیای بازی‌ها به خوبی کار می‌کنند. این سبک می‌تواند برای برجسته کردن جنبه‌های خاصی از تصاویر یا گاهی اوقات اشیاء بدون تحریف یا شکستن اتمسفر به کار رود، زیرا بازی‌های واقع بینانه تمایل به این کار دارند (Masuch, Rober, 2005). به خصوص چون بازی‌های واقع‌گرایانه هنوز از فوتورئالیسم واقعی فاصله دارند، بازی‌هایی با گرافیک‌های فانتزی، نامحدود و بی‌زمان‌اند و با گذشت زمان بسیار بهتر می‌شوند.

جاروینن^{۳۷} (۲۰۰۹) گرافیک‌های فانتزی را کاریکاتوریسم توصیف می‌کند. کاریکاتور، تصویر یا بازنمایی از یک شیء است که به مشخص‌ترین ویژگی‌های آن ساده شده است. گرافیک فانتزی انعطاف‌پذیرترین و متنوع‌ترین از نوع گرافیک از میان این سه دسته سبک گرافیکی است. از آنجایی که در اصل بین انتزاع و واقع‌گرایی قرار گرفته، می‌توان از گرافیک‌های فانتزی استفاده بیشتری برای گیم‌پلی و شخصی‌سازی ظاهر بازی برای مخاطبان برد. در دوره کنونی، اکثر توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی، به دلیل ظاهر عالی، راحتی و سازگاری؛ تصمیم به تولید بازی‌های واقع‌گرایانه به صورت سه بعدی می‌گیرند.



تصویر ۱۰: فتح‌علی‌شاه قاجار. مأخذ: ویکی‌پدیا.
Picture 10: Fath Ali Shah Qajar. Source: Wikipedia



تصویر ۹: زن رقصنده. مأخذ: ویکی‌پدیا.
Picture 9: Dancing woman. Source: Wikipedia

۲- ویژگی‌های شخصیت: شخصیت باید دارای ویژگی‌هایی باشد تا در هنگام برخورد با موقعیت‌های مختلف، انتظار واکنشی متناسب از وی داشته باشیم.

۳- هویت: هویت شخصیت چگونه است؟ قهرمان است یا شرور؟
۴- مخاطب: این شخصیت برای چه کسانی طراحی شده است؟ جنسیت مخاطب چیست و سن او چقدر است؟ به‌طور مثال باید دانست که کودکان، شخصیت کارتونی را دوست دارند و بزرگسالان، شخصیت با سبک واقع‌گرایانه را ترجیح می‌دهند (Yan, 2016).
در مکتب نگارگری قاجار، افراد به واسطه جواهرات، تاج، کلاه، لباس و سلاح شناسایی می‌شوند و نه براساس ویژگی‌های خاصی در چهره اما تیپولوژی، فرم صورت، نوع ایستادن و لباس‌ها کاملاً معرف یک شخصیت شرقی است. هر قدر جواهرات شخصیتی بیشتر باشد، سلاح

گران‌قیمت‌تری داشته باشد، کلاه جواهرنشان بزرگ‌تری داشته باشد یا ریش‌های بلندتر؛ به معنای آن است که کاراکتر مهم‌تری است.
هویت شخصیت‌ها نیز به واسطه‌ی ابزار و اشیاء اطرافشان مشخص می‌شود. نوازندگان به همراه آلت موسیقی مخصوص خود، شراب‌داران به همراه جام شراب، زنان دربار به همراه لباس حریر عریان و همراه لوازم آرایش، کاتبان به همراه لوازم نوشتن و پادشاه تکیه داده بر صندلی جواهرنشان یا مخده پادشاهی هستند (تصاویر ۱۱، ۱۳، ۱۵).
مخاطبان نقاشی‌ها عموماً طبقه مرفه یا جهت پیشکش به بزرگان و پادشاه‌های سایر کشورها و یا تزئین دیوار خانه ثروتمندان یا کاخ‌ها می‌باشند (پاک‌باز، ۱۳۷۹).
در مکتب نگارگری قاجار به پس زمینه اهمیت زیادی داده نمی‌شود و پرتنه اهمیت بیشتری دارد. شخصیت اصلی در مقابل ارسی یا پنجره‌ای بدون پرده یا با پرده‌ای

جدول ۵: ویژگی‌های پرتنه‌های قاجار مأخذ: نگارندگان.

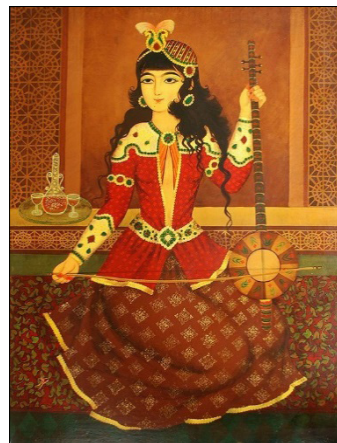
Table 5: Characteristics of Qajar portraits. Sources: Authors.

پرتنه مردان	پرتنه زنان
غالباً شاه، شاهزاده یا رامش‌گر هستند؛ ریش بلند و سیاه؛ کمر باریک، نگاه خیره و بدون احساس؛ دست‌ها بر کمر و قبضه شمشیر (نماین‌گر شکوه، قدرت نظامی و جنگاوری)؛ غرق در جواهرات (به منظور نمایش ثروت)؛ بدون تلاشی برای نمایش خصوصیات روانی؛	عموماً تصویر رامش‌گران، رقاصان یا زنان دربار؛ دارای چهره بیضی، ابروهای پیوسته، چشم‌های سرمه کشیده و تماماً انگشتان حنا بسته؛ لباس‌های زری یا مخمل؛ غرق در جواهرات؛ عریان‌تر از حالت معمول جامعه؛ موی زنان عموماً بلند و حالت‌دار است که مشخصه زن شرقی است؛



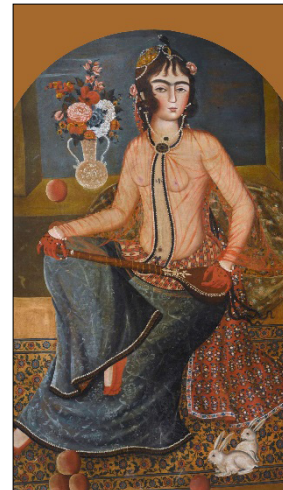
تصویر ۱۳: نگاره محمد علی شاه
مآخذ: ویکی‌پدیا.

Picture 13: Picture of Mohammad Ali Shah.
Source: Wikipedia



تصویر ۱۲: دختر قاجاری در حال نوازندگی
مآخذ: ویکی‌پدیا.

Picture 12: A Qajar girl playing music.
Source: Wikipedia

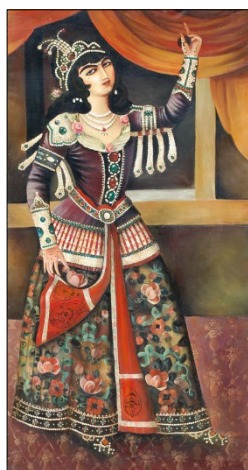


تصویر ۱۱: نگاره دختر نوازنده قاجار
مآخذ: ویکی‌پدیا.

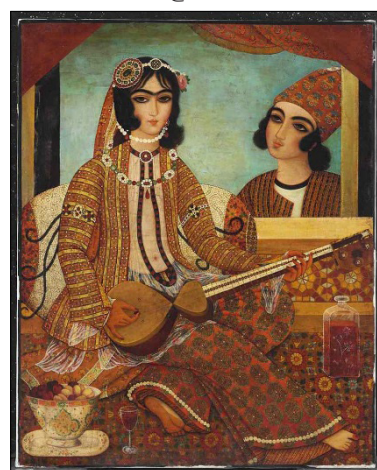
Picture 11: Picture of a Qajar musician girl.
Source: Wikipedia

شانه، مچ‌بند، جواهرات سینه، کمربند، ابزار جنگی مانند شمشیر و خنجر است (تصویر ۱) و جواهرات زنان شامل: تاج یا تزئینات مو، گوشواره، گردنبند، بازوبند، مچ‌بند، گهگاهی شانه و یقه، کمربند، انگشتر، دستبند و جواهرات پایین جلیقه یا دامن است (تصویر ۹). نقوش عمومی در این مکتب در لباس، قالی و جواهرات دیده می‌شود و شامل نقش چلیپا یا سواستیکا (بازوبند دختر در تصویر ۱۴)، گل فرنگ (یقه و طرح دامن تصویر ۱۵)، بته جقه (نقوش زمینه قالی در تصویر ۱۳)، نقوش هندسی (جواهرات مخده و حاشیه فرش در تصویر ۱۳)، گره‌چینی (پس‌زمینه تصویر ۱۲)، لوتوس (جواهرات بازو در تصویر ۱۲)، نقوش اسلیمی بناها در پس‌زمینه پرتله یا قالی

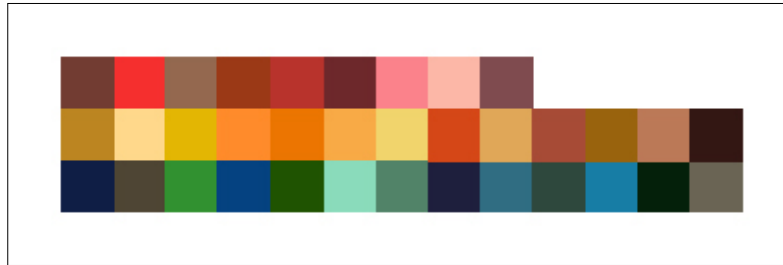
جمع‌شده و یا طبیعتی در دوردست قرار گرفته است. اشیای فرعی چون گلدان، نوشیدنی‌های روزانه و میوه نیز به تصویر اضافه می‌شود (تصاویر ۱۱ و ۱۳). با توجه به زمینی‌تر بودن نگاره‌ها در مکتب قاجار، توجه به سایه‌پردازی و دوری از نگارگری کلاسیک و نزدیک شدن به سبک نقاشی واقع‌گرایانه اروپایی به نظر می‌رسد که نگارگری مکتب قاجار برای دو سبک فانتزی و واقع‌گرایانه مناسب است. پرسپکتیو در این نگاره‌ها، همچنان مقامی است اما تلاش شده است از قوانین پرسپکتیو اروپایی نیز تبعیت نماید. همچنین قاب‌بندی در این نگاره‌ها عمودی می‌باشد. جواهرات: جواهرات مردان: تاج، بازوبند، جواهرات



تصویر ۱۵: دختر قاجاری مآخذ: ویکی‌پدیا.
Picture 14: Lovers. Source: Wikipedia.



تصویر ۱۴: عشاق مآخذ: ویکی‌پدیا.
Picture 15: Qajar girl. Source: Wikipedia.



تصویر ۱۶: پالت رنگ مکتب نگارگری قاجار مأخذ: نگارندگان.

Picture 16: The color palette of the Qajar painting school. Sources: Authors.

می‌شود و پاها از نمای سه‌چهارم. صورت نیز از نمای روبرو ترسیم می‌شود و نمای نیم رخ مطلقاً وجود ندارد (تصاویر ۱۰، ۱۱، ۱۲، ۱۴).

نگاره‌ها عموماً به صورت دوونیم بعدی طراحی شده و در زیباترین و گویاترین حالت خود قرار گرفته و متاثر از نقاشی اروپایی و عکاسی در آن زمان به حالت واقع‌گرایانه و پوزیشن عکاسی نزدیک هستند. پادشاهان و شخصیت‌های کشوری، عموماً در حالت نشسته و رسمی تصویر شده‌اند اما سایر اشخاص در حال انجام کارهای روزمره خود هستند. پرتوها در نسبت با فضا دارای تناسب هستند اما در فاصله نزدیکی نسبت به نقاش قرار گرفته و بخش زیادی از قاب را به خود اختصاص داده‌اند. پرتوها چه ایستاده و نشسته، دارای حالتی آرمیده و در آسایش هستند. فرم صورت و تیپولوژی شخصیت‌ها کاملاً ایرانی است. موی سر تمام زنان کاملاً مشکی و مجعد است. ابروها، کشیده و پیوسته، چشم‌ها کشیده و سرمه کشیده، دست و پاها عموماً حنا بسته و صورت‌ها عموماً

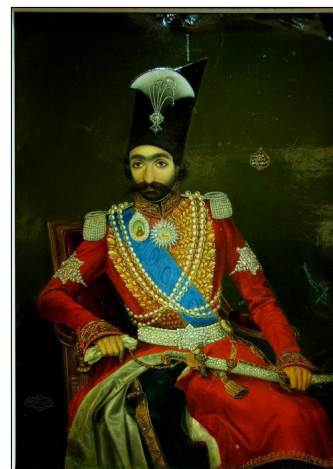
(نقوش قالی در تصویر ۹) و نقوش ختایی (تصویر ۹) است. این تعداد مهم‌ترین و شناخته‌شده‌ترین نقوش در این نگاره‌ها هستند اما نگاره‌ها مملو از نقوش بومی با اسامی مختلف هستند.

پالت رنگی مکتب نگارگری قاجار مملو از رنگ‌های گرم است. پالت رنگی این مکتب همواره دارای تناژهای رنگی زرد، قرمز، قهوه‌ای و نارنجی است و به ندرت رنگ‌هایی مانند سبز و آبی در آن پیدا می‌شود. باید دقت کنیم که رنگ‌های سرد تنها برای نگین انگشتر با تزئینات جواهرات، حاشیه لباس و به ندرت جلیقه یا دامن زنان استفاده می‌شوند پس در تصویر ۱۶ سهم ردیف اول و دوم در ترکیب نگاره‌ها بسیار بیشتر از ردیف سوم است. فرم ایستان و نشستن شخصیت‌ها چگونه است؟ نشستن به ندرت بر روی صندلی و عموماً بر روی زمین و به صورت دوزانو است، گاهی یک پا بر روی دیگری قرار می‌گیرد. عموماً جهت نشستن شخصیت به سمت راست قاب است. بالاتنه کاملاً صاف و از نمای روبرو ترسیم



تصویر ۱۸: تصویر یکی از پادشاهان قاجار مأخذ: ویکی‌پدیا.

Picture 18: Picture of one of the Qajar kings. Source: Wikipedia.



تصویر ۱۷: ناصرالدین شاه در جوانی مأخذ: ویکی‌پدیا.

Picture 17: Naseruddin Shah in his youth. Source: Wikipedia.

موسیقی در این دوران متأثر از ابیات غنی ایرانی و دارای پیش درآمد طولانی است)، رقص، مجالس شراب، نمایش قدرت جنگی و ثروت پادشاهان در حال استراحت، ملاقات عشاق، فعالیت‌های روزانه زنان در منزل مانند نوشیدن چای، بازدید و کشیدن قلیان، به ندرت صحنه‌های شکار و حمام کردن است.

بنظر می‌رسد که هنرمند نگارگر در دوران قاجار، چندان نیازی برای روایت صحنه‌های جنگ و نبرد، قدرت‌آزمایی یا برتری‌جویی در شاهنامه و سایر آثار ادبی برای نشان دادن قدرت پادشاه کنونی نداشته است لذا نگاره‌های قاجار به ندرت دارای مضامین مرسوم در نگارگری ایرانی می‌باشند

بیضی اما پُرگوشت است. در عین حال که کمر باریک است، اما زنان با تیپولوژی بدنی مرفه و فربه رسم شده‌اند بنظر می‌رسد که این تیپولوژی مشخصه تیپولوژی زنان دربار در آن دوران بوده است. (تصاویر ۱۱ و ۱۴).

قابل توجه است که بر روی سینه پادشاهان، نشان شیر و خورشید و تمثال یکی از امامان شیعه - احتمالاً امام علی یا امام حسین - به‌منظور تأکید بر وفاداری پادشاه به دین و حفاظت از داشته‌های ملی دیده می‌شود (تصویر ۱۷).

فعالیت‌های روزانه به نمایش درآمده شامل: نواختن آلات موسیقی (لازم به تذکر است که موسیقی در این دوران دارای پیشرفت خوب و قدرتمندی بوده است،

جدول ۶: موثرترین ویژگی‌های نگارگری قاجار در طراحی بازی. مأخذ: نگارندگان.

Table 6: The most effective features of Qajar painting in game design. Sources: Authors.

نگارگری قاجار	بازی
زندگی روزمره	سناریو
رزم و بزم	
نیم‌نگاهی به دین و ملیت	
قاب‌بندی عمودی	
پرسپکتیو مقامی	طراحی محیط و چیدمان
دو و نیم بُعدی	
فضای خلوت با طبیعت در دوردست یا پنجره	
قالی ایرانی	
جواهرات	
شیوه ایستادن، نشستن و تیپولوژی	طراحی شخصیت
ویژگی‌های چهره	
فعالیت‌های روزمره	
ابزار جنگی	
نقوش و رنگ‌های پارچه	
آلات موسیقی	
رنگ‌بندی خاص این مکتب با تأکید بر رنگ‌های گرم	رنگ
مهرگونه	تایپوگرافی

جدول ۷: معرفی ویژگی‌های متناسب با سبک. مأخذ: نگارندگان. Table 7: Introduction of features suitable for style. Sources: Authors.	
ویژگی‌های نگارگری قاجار	بازی
نقوش جواهرات، قالی، پارچه شامل چلیپا، سواستیکا، گل نیلوفر، گل فرنگ، بته جقه، ختایی، لوتوس، اسلیمی	انتزاعی
رنگ‌بندی ویژه در طراحی	
جواهرات منحصر بفرد برای ایجاد تمایز در طراحی	
ابزار جنگی	
آلات موسیقی	
نوشته‌های مهرگونه	
نگاره‌ها دارای قاب‌بندی متقارن و عمودی هستند که برای بازی موبایل مناسب است	
تمام ویژگی‌های ذکر شده برای سبک انتزاعی	فانتزی
جزئیات پرتره و تیپولوژی که طراحی را به شخصیت شرقی نزدیک می‌کند	
فعالیت‌های روزمره	
شیوه برگزاری بزم و رزم	
فضاسازی و چیدمان	
دو و نیم بُعد	
تمام ویژگی‌های ذکر شده برای سبک فانتزی	واقع‌گرایانه
داستان‌پردازی برای مجالس رزم و پیوند با ادبیات در مواردی اندک	

و جوهر، کوه، راز برای ایجاد لذت بصری بیشتر براساس چارچوب MDA در انتخاب سبک بازی پرداختند تا بتوانند براساس الگوی این بازی‌ها در استفاده از مکتب نگارگری قاجار برای یک سبک صحیح برای بازی دست یابند. دلایل انتخاب این بازی‌ها، فضاسازی قوی و ایده‌پردازی هوشمندانه به‌علاوه گرافیک و طراحی بصری خوب بوده که در نتایج فروش و استقبال مخاطبان نیز مشهود است. براساس بررسی‌های محققان، این بازی‌ها به خوبی از محدودیت‌های نقاشی در جهت ساخت یک فضای بصری قدرتمند استفاده کرده بودند که بر روی گیم‌پلی نیز بی‌تأثیر نبوده است. با توجه به توضیحات پیشین، هر دو

و موضوعات آنها عموماً در مورد زندگی روزمره درباریان و بزرگان است.

در مکتب نگارگری قاجار، به دلیل گسستگی میان ادبیات و نگاره‌ها و انتقال یافتن این محتوا به نقاشی قهوه‌خانه، نیازی نیز به توضیحات مکتوب در نگاره‌ها دیده نمی‌شود لذا شاهد کاهش چشمگیر استفاده از نوشتار در نگاره‌ها هستیم جز در مواردی که ظاهر مهر پادشاه یا نگارگر در انتهای نگاره قرار می‌گیرد (تصویر ۱۷ و ۱۸).

بحث و نتیجه‌گیری

محققان در این پژوهش به بررسی الگوی دو بازی تنگامی

جدول ۸: معرفی محدودیت‌های متناسب با سبک. مأخذ: نگارندگان. Table 8: Introduction of restrictions according to style. Sources: Authors.	
محدودیت‌های نگارگری قاجار	بازی
-	انتزاعی
سبک زندگی و فرهنگ دور از تجربه زیسته بازیکن امروزی	فانتزی
قدرت مانور زیادی در نمایش اشیا وجود ندارد چون نگاره‌ها اطلاعات زیادی از اشیا و محیط نمی‌دهند	
سبک نگاره‌ها برای کودکان امروزی جذابیت زیادی ندارد و تبدیل آن به یک شخصیت جذاب، چالش بزرگی را پیش روی تیم قرار می‌دهد	
نگارگری ایرانی تا اندازه‌ای ایستاست و برای متحرک‌سازی ایجاد مشکل خواهد کرد	
تنوع گسترده‌ای در داستان‌پردازی و فعالیت در نگاره‌ها وجود ندارد لذا در انتخاب ژانر، گیم‌پلی و غوطه‌وری دشواری ایجاد خواهد کرد	
داستان‌پردازی قوی ندارند	واقع‌گرایانه
تبدیل نگارگری متأثر از ایدئولوژی خاص در رسم پرتره و محیط به یک سبک واقعی دشوار است	
سبک زندگی و فرهنگ دور از تجربه زیسته بازیکن امروزی	
قاب‌بندی نگاره‌ها برای بازی موبایل مناسب‌تر است	
نگارگری ایرانی تا اندازه‌ای ایستاست و برای متحرک‌سازی ایجاد مشکل خواهد کرد	

بخش‌ها چه چیزهایی باید باشد؟ این نکات، ویژگی‌های کلی این نگاره‌ها در ارتباط با بازی است و برای تمام سبک‌ها لزوم اجرای آن‌ها انتظار می‌رود. این ویژگی‌ها در جدول ۶ دسته‌بندی شده‌اند. پس از بررسی ویژگی‌های اصلی باید دانست که هر

بازی، سبک فانتزی را انتخاب کرده‌اند اما در انتخاب سبک براساس مکتب نگارگری قاجار باید به چه ویژگی‌هایی توجه کرد؟ ابتدا در طراحی متأثر از مکتب نگارگری قاجار، باید توجه کرد که مهمترین و موثرترین ویژگی‌ها در طراحی هر کدام از



تصویر ۲۰: بخشی از بازی مصر: پادشاهی قدیم مأخذ: نگارندگان.
Picture 20: The first page of the Artistico game. Sources: Authors.



تصویر ۱۹: صفحه اول بازی آرتیستیکو مأخذ: نگارندگان.
Picture 19: Part of the game Egypt: The Old Kingdom. Sources: Authors.

حل مسائل متنوعی گردد که امکان طراحی خلاقانه را برای این سبک بالا می‌برد.

از سویی دیگر، مکتب نگارگری قاجار در ارتباط با سبک واقع‌گرایانه، دارای محدودیت‌های بیشتری است اما ویژگی‌های مثبت زیادی نیز میان این دو وجود دارد؛ یافتن راه حل برای حل این چالش می‌تواند تیم‌سازی را برای طراحی نمونه‌های خلاقانه‌ای کمک نماید.

۳. حل مسائل و پیچیدگی‌های طراحی در کدام سبک براساس این مکتب نگارگری با سهولت بیشتری رخ خواهد داد؟

با توجه به داشتن ویژگی‌های مثبت و محدودیت‌هایی با قابلیت حل شدن، در طراحی با سبک فانتزی، چالش کمتری وجود خواهد داشت.

۴. در کدام سبک، با استفاده از طراحی متأثر از مکتب نگارگری قاجار می‌توان به کیفیت مطلوب‌تری دست یافت؟

بنظر می‌رسد پاسخ به این سوال، کامل بستگی به قدرت تیم طراحی دارد اما در سبک فانتزی با توجه به داشتن نقاط قوت بیشتر و محدودیت‌هایی قابل رفع، چالش‌ها کمتر و احتمالاً درصد خطای تیم کمتر و موفقیت بیشتر خواهد بود.

ویژگی برای کدام سبک مناسب است؟

اما محدودیت‌های استفاده از مکتب نگارگری قاجار در طراحی بازی چیست؟

پس از بررسی خصوصیات، ویژگی‌های مثبت و محدودیت‌های نگاره‌ها در ارتباط با طراحی سبک بازی به ارائه الگو برآمدیم.

۱. طراحی متناسب با نگارگری قاجار در کدام سبک، به ایجاد ارتباط موثرتر میان مخاطب و طرح منجر خواهد شد؟

با توجه به ویژگی‌ها و محدودیت‌های ذکر شده، بنظر می‌رسد که استفاده از این مکتب نگارگری برای سبک فانتزی و انتزاعی با چالش کمتری برای تیم‌سازی همراه خواهد بود. با توجه به تجربه‌های بازی‌سازان پیشین در استفاده از یک فرهنگ و مکتب هنری خاص در طراحی سبک بازی در بازی‌های تنگامی و جوهر، کوه و راز، بنظر می‌رسد سبک فانتزی، انتخاب مناسب‌تری است. علاوه بر این دو بازی، بازی‌های آرتیستیکو^{۲۸}، مصر، پادشاهی قدیم^{۲۹} و آمیرزا نیز به همین شیوه عمل کرده‌اند.

۲. امکان طراحی خلاقانه‌تر در کدام سبک براساس این مکتب وجود دارد؟

مکتب نگارگری قاجار در ارتباط با سبک فانتزی دارای ویژگی‌های مشترک زیادی است که می‌تواند به این مکتب کمک نماید تا در سبک فانتزی به خوبی بدرخشد اما برای دوری از اعمال یک طراحی کلاژگونه و در عین حال توانایی انتقال حس یک مکتب، تیم‌سازی باید درگیر

منابع و مأخذ

الکساندر، کریستوفر (۱۳۸۷). زبان الگو: شهرها. ترجمه: رضا کربلایی نوری، چاپ اول، تهران: انتشارات مرکز مطالعاتی و تحقیقاتی شهرسازی و معماری.

الکساندر، کریستوفر (۱۳۸۶). معماری و راز جاودانگی: راه بی‌زمان ساختن. ترجمه: مهرداد قیومی بیدهندی، تهران: مرکز چاپ و انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.

پاکباز، رویین. (۱۳۷۹). نقاشی ایران از دیرباز تا امروز. چاپ اول. تهران: نارستان.

سلطانی، مهرداد؛ منصوری، امیر و فرزین، احمد علی. (۱۳۹۱). تطبیق نقش الگو و مفاهیم مبتنی بر تجربه در فضای معماری. *باغ نظر*، دوره ۹، شماره ۲۱، ص ۱۴-۳.

ظفریان ریگکی، حسین؛ امیدواری، سمیه و نقصان محمدی، محمدرضا (۱۳۹۴). بازخوانی الگو در معماری سنتی. کنفرانس ملی معماری، عمران و توسعه کالبدی.

- Alexander, Christopher (2008). Model language: Cities. Translation: Reza Karbalai Nouri, first edition, Tehran: Publications of the Urban Planning and Architecture Study and Research Center.

Carvalho, M. Bellotti, F. Berta, R. Gloria, A. Sedano, C. Hauge, J. Hu, J. Rauterberg, M. (2015). An activity theory-based model for serious games analysis and conceptual design. *Computers & Education*. No. 87. Pp: 166-181.

Friedman, Asaf. (2014). The Role of Virtual Design in Game Design. *Game and culture*. Vol. 10. No. 3. Pp: 291-305.

GDC. (2020). State of the game industry 2020.

Gue, Dawei. Chung, Jeanhun. (2019). A Study of Digital Convergence and Integration Contents Utilizing Ink Painting Technique. *Journal of Digital Convergence*. Vol. 17. No. 9. Pp: 391-397.

Hunnicke, Robin. LeBlance, Marc. Zubek, Robert. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. <http://algorithmancy.8kindsoffun.com/GDC2004/AITutorial5.ppt>

Hübscher C, Pauwels S, Roth S, Bargas Avila J, Opwis K. (2011). "The organization of interaction design pattern languages alongside the design process". *Interacting with Computers*. 1-32.

Järvinen, Aki. (2009). Game Design for Social Networks: Interaction Design for Playful Dispositions. *ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*. Pp: 95-102.

Jones, J., & Hunter, D. (1995). Qualitative research: Consensus methods for medical and health services research. *British Medical Journal*, 311, 376-380.

Keo, M. (2017). Graphical Style in Video Games. Bachelor's thesis for Information and Communication Technology.

Lee, Jun-Seok. Rhee, Dea-Woong. (2013). A Ui Authoring Tool User Needs Analysis through Mobile Game for Smart Devices. *Journal of Korea Game Society*. Vol. 13. No. 1. Pp: 5-18.

Linstone, H. A., & Turoff, M. (1975). *The Delphi Method: Techniques and applications*. Reading, Mass: Addison-Wesley Educational Publishers Inc.

Masuch, Maic. Rober, Niklas. (2005). *Game Graphics Beyond Realism: Then, Now and Tomorrow*. file:///C:/Users/acer/AppData/Local/Temp/Game_Graphics_Beyond_Realism_Then_Now_and_Tomorrow.pdf.

McLaughlin, Tim. Smith, Dennie. Brown, Irving. (2010). A Framework for Evidence Based Visual Style Development for Serious Games. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.724.2054&rep=rep1&type=pdf>

Pedram, Behnam & Hosseini, Mahdi. (2017). "The Importance of Painting in Qajar Dynasty Based on the Sociology Point of View". *Tehran, History Culture and Art Research*. pp: 985-998.

Salingaros, Nikos A. (2000). The Structure of Pattern Languages. *Architectural Research Quarterly*, Division of Mathematics University of Texas at San Antonio San Antonio, 1-20.

West, B J, Deering, B. (1995). "The Lure of Modern Science". *World Scientific*, Singapore.

Yan, Xian. (2016). Research on the Design of Game Character with the Chinese Traditional Culture

Characteristics. International Journal of Business and Social Science. Vol. 7. No. 4. Pp: 260-264.
www.gadgets.ndtv.com
www.ircg.ir
www.milanote.com
<https://www.techopedia.com/definition/24261/mobile-game>
www.wikipedia.com



شماره ششم
پاییز ۱۴۰۰

پی‌نوشت‌ها

- 1 Snake
- 2 Gue & Chung
- 3 Yan
- 4 Friedman
- 5 Gameplay

به نحوه تعامل میان بازیکن با یک بازی، شامل رقابت‌های بازی، چالش‌ها، طرح‌ریزی و ارتباط‌گیری با سایر بازیکنان، گیم‌پلی گفته می‌شود.

- 6Lundgren, Bergström, and Björk
- 7 Mark LeBlanc

۸ برای مخاطب ویژگی‌های بالای فنی بازی مهم نیست، مهم است که بازی چه تجربه‌ای می‌آفریند.

- 9 Jennifer Schneidereit
- 10 Nyamyam
- 11 Point & click
- 12 Shamisen
- 13 David Wise
- 14 Palace Museum
- 15NetEase
- 16 Motion Graphic
- 17 Xie He
- 18 Christopher Alexander
- 19 Dearden & Finlay
- 20 Abstract
- 21 fantasy
- 22 Real
- 23 Tetris
- 24 World of Warcraft
- 25 Animal Crossing
- 26 Firewatch
- 27 Jarvinen
- 28 Artistico
- 29 Egypt: Old Kingdom

بررسی شرایط کارآفرینی و اشتغال‌زایی فارغ‌التحصیلان رشته هنر و صنایع فلز دانشگاه هنر اسلامی تبریز

اکرم محمدی‌زاده*

۱. استادیار دانشکده هنرهای صناعی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

الهام یوسفی**

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد هنر اسلامی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۰۹
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۳/۱۶
صفحه ۹۰-۱۰۵

چکیده

بیان مسئله: رشته هنر اسلامی و گرایش‌های آن به‌عنوان یک رشته مستقل در دانشگاه‌ها تدریس می‌شود، با این حال گاهی اوقات دانشجویان بعد از فارغ‌التحصیل شدن، در رشته‌های غیرمرتبط با رشته تحصیلی خود وارد بازار کار می‌شوند. از منظر فعالان حوزه اقتصاد، صنایع‌دستی قابلیت آن را دارد که در قالب کارآفرینی و ایجاد اشتغال به‌عنوان منبع درآمدزا، انتخاب شود و حتی به‌عنوان صادرات غیرنفتی ارزآوری داشته باشد.

هدف پژوهش: هدف در این پژوهش بررسی شرایط شغلی فارغ‌التحصیلان هنر اسلامی (هنر و صنایع فلز)، شناخت موانع و محرک‌های فارغ‌التحصیلان برای ورود به بازار و شناسایی راهکارهای ارتقای وضعیت شغلی آنان در این حوزه است.

سؤالات پژوهش: - شرایط شغلی دانشجویان بعد از فراغت از تحصیل چگونه است؟ - موانع شغلی و محرک‌های آنان در بازار صنایع‌دستی و هنر اسلامی کدام‌اند؟ - چه شاخه‌های رشته تخصصی صنایع‌دستی و هنر اسلامی بیشتر مورد استقبال قرار گرفته است؟

روش پژوهش: تحقیق حاضر از نوع مطالعات کمی و کیفی است که از لحاظ هدف می‌توان آن را جزء پژوهش‌های کاربردی به حساب آورد. از لحاظ گردآوری داده‌ها نیز از نوع پژوهش‌های توصیفی-پیمایشی است. جامعه آماری این پژوهش را فارغ‌التحصیلان رشته هنر اسلامی (هنر و صنایع فلز) دانشگاه هنر اسلامی تبریز تشکیل می‌دهند.

نتایج پژوهش: یافته‌ها نشان می‌دهد بیشتر دانشجویان بعد از فراغت از تحصیل وارد بازار کار می‌شوند که بسته به فعالیت‌های فردی و شرایط ارائه و فروش آثار درآمدهای متغیری دارند. موانع شغلی در این رشته دو دسته‌اند: دسته اول مربوط به فعالیت‌های هنرمند است که می‌تواند آن را بهبود بخشد و دسته دوم از اختیار آنان خارج است و شرایط اقتصادی بازار و جامعه در آن دخیل هستند.

واژگان کلیدی: کارآفرینی، هنر اسلامی، هنر و صنایع فلز، اشتغال‌زایی، صنایع‌دستی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز.



* a.mohammadizadeh@tabriziau.ac.ir
** ghalamzani.yousefi@gmail.com

■ ■ ■ Article Research Original

doi 10.30508/FHJA.2022.545867.1114

Identifying the conditions of entrepreneurship and job creation for graduates of arts and metal work of Tabriz Islamic Art University

Akram mohammadizadeh *¹

1. Assistant Professor of Islamic Fine Arts, Tabriz Islamic Art University, Tabriz, Iran

Elham yousofi * ^{**2}

2. Master student of Islamic Art, Tabriz Islamic Art University, Tabriz, Iran

Received: 30/12/2021

Accepted: 06/05/2022

Page 91-105



Abstract

Statement of Problem: One person can achieve many successes by entering the world of handicrafts with creativity and perseverance. Handicrafts always provide a part of the needs of the society and the society reciprocally supports this beauty and originality. In the same way, artists can present their products to the audience according to this need. Perseverance, patience and creativity among students and artists in the field of handicrafts and other related fields are the prerequisites for success. Time must pass before the artist and his works that express his mind can be trusted and loved in society. At the beginning of the path, artists who are just beginning to work in this field may have hesitated and regretted that they had entered this field. A person who has just entered the field of handicrafts, by upgrading the level of his ability and knowledge, can identify the needs of the people of the society and present the needs of his products to the audience accordingly. The field of Islamic art and its tendencies is taught as an independent field in universities, however, sometimes students enter the labor market in fields unrelated to their field of study after graduation. From the perspective of economic activists, handicrafts have the potential to be selected in the form of entrepreneurship and job creation as a source of income, and even as a non-oil export currency.

Objective: Choosing Islamic arts or crafts as a university discipline for students may have ambiguities and fears. Career future after graduation will be their most important concern. Perhaps even because of these fears, students have abandoned the path of handicrafts and are looking for administrative and government jobs that are not related to their interests. This study examines the activity of graduates in

the field of arts and metal work, hoping that the collected materials will be useful for students and those who are eager to start their work in this field. So The purpose of this study is to investigate the working conditions of Islamic Art graduates (arts and metalwork), identify barriers and incentives for graduates to enter the market and identify strategies to improve their employment status in this field.

Research questions: What are the working conditions of students after graduation? What are the job barriers and their stimuli in the market of Islamic arts and handicrafts? What branches of Islamic arts and handicrafts are most welcomed?

Research Method: This research is of a developmental type in terms of applied purpose. In terms of nature and method, it is a descriptive-analytical research of survey type. In terms of how to collect information, this research is a survey. In addition to using library methods, field methods such as questionnaires have been used, where sampling has been done voluntarily. The statistical population of this study includes; 128 undergraduate and graduate students of Islamic Arts major in metal arts of Tabriz Islamic Art University. In this study, 42 students answered the questionnaire and the rest of the graduates did not show any desire to answer due to sending the questionnaire.

Conclusion: Entrepreneurship is widely recognized as a vital element of success in today's society due to its significant contribution to economic growth, job creation and technological advances. The importance of entrepreneurship and its key role in the development of societies, has caused most universities in developed and developing countries to consider its use and in this direction through the formulation of policies And scientific programs and applied strategies to develop and strengthen the culture, spirit and entrepreneurial behavior among members of society in general and students and academics in particular.

In this research, the economic and entrepreneurial conditions of the graduates of a branch of Islamic art called art and metal industries have been analyzed. Undergraduate students of Islamic art

(metal) with four years and graduates of master with two years of teaching experience can find acceptable experiences in this field. Graduates' career motivations and barriers can be divided into two groups. The first group is at the disposal of the artist, who can improve it and facilitate business conditions in this field. The second group is beyond the artist's control, and the market conditions and the economic situation of the society and the support of the government can restore and facilitate it.

Key words: Entrepreneurship, Islamic Art, Art and Metal work, Employment, Handicrafts, Tabriz Islamic Art University.

References:

- Anbari, Zohreh, Jamilian, Hamid Reza, Rafiee, Mohammad, Ghomi, Mahin, Moslemi, Zahra, 2013, The Relationship between Students' Satisfaction with Major, Mental Health and Academic Achievement in Arak University of Medical Sciences, Mjale Irani Amouzesh dar Oloume Pezeshki, Volume13, Issue 6 (56), Pages489- 497.
- Dovazdeh Emami, Mehdi, Bina Motlagh, Saeed, Kian Mehr, Ghobad, 2018, The need to pay attention to the natural aspects in teaching contemporary Handicrafts, Honar-haye Sena'ee-ye Iran, Volume 2, Issue 1, 2018, Pages 5-16.
- Hoseini, Seyed Nabiollah, 2009, Entrepreneurship and job creation skills, Tehran. Mabnaye Kherad.
- Jazani, Nasrin, 2007, Entrepreneurship of university graduates, Tehran, Cultural and Social Studies Research Institute.
- Luckman, Susan, 2017, Crafts and creative economics, Shahab Talaei-Shokri. Tehran, farhang Honar va Ertebatat.
- Pileh foroush, Robabeh khatoon,kiani selmi, sedigheh, 2017, Role of Handicrafts in Entrepreneurship of Handicrafts Graduates of Kashan University,Jelve-e- honar, Volume 8, Issue 2, Serial Number 16, Pages 55-68.
- Rezvanfar, Morteza, 2006, Handi Crafts and Modernism, Mah va Honar, Issue 99-100, Pages70-74.
- Shafizadeh, Hamid, 2012, Management and Entrepreneurship2, Tehran, Mjmae Tashkhis Maslahat Nezam.

Shakori, Ali , Bahadori, Mohadeseh, 2020, Challenges for employees with jobs not related to the academic field of study, Iranian Journal of social Problems, Volume & Issue: Volume 10, Issue 2, pp. 221-244.

Taqdimi, Turan, Fazelian, Seyed Shahabuddin, 2021, The impact of the corona epidemic on the export of cultural products, Journal of Modern Research Approaches in Management and Accounting , Volume 5, Number 72, Pages 54-70.

Vaezi, Hakima, Zivdar, Mehdi, 2021, The Effective Factors on the Formation of Entrepreneurial Behavior of Students of the University of Sistan and Baluchestan, Volume 13, Issue 25, pp. 138-163.

Yaghoubi, Jafar, Najafloo, Parisa, Haghverdi, Elaheh, 2016, Assessing different aspects and barriers of self-employment among agricultural female students (Case study: Zanzan University), , Volume 14, Issue 3, pp. 343-360.

مقدمه و بیان مسئله

یک فرد می‌تواند با وارد شدن به دنیای صنایع دستی به همراه خلاقیت و پشتکار موفقیت‌های بسیاری را کسب کند. صنایع دستی همواره بخشی از نیازهای جامعه را فراهم کرده و جامعه نیز متقابلاً از این زیبایی و اصالت حمایت می‌کند. به همین ترتیب هنرمندان می‌توانند محصولات خود را با توجه به این نیاز در اختیار مخاطبین قرار دهند. پشتکار، صبر و خلاقیت میان دانشجویان و هنرمندان رشته صنایع دستی و سایر حوزه‌های مربوطه از شروط لازم برای کسب موفقیت است. زمان باید سپری شود برای این‌که هنرمند و آثارش که بیان‌گر ذهن اوست بتوانند در جامعه مورد اعتماد و محبوب واقع شوند. در ابتدای مسیر هنرمندانی که تازه شروع به فعالیت در این زمینه می‌کنند، ممکن است از اینکه پا در این عرصه گذاشته‌اند، مردد و پشیمان شده باشند. فردی که تازه پا به عرصه صنایع دستی نهاده با ارتقا دادن سطح توانایی و دانش خود می‌تواند از میان مردم جامعه، نیازشناسی نموده و بر طبق آن نیاز محصولات خود را به مخاطبین ارائه دهد.

اهمیت و ضرورت پژوهش: انتخاب رشته‌های هنر اسلامی یا صنایع دستی به عنوان رشته دانشگاهی برای دانشجویان ممکن است دارای ابهامات و ترس‌هایی باشد. آینده شغلی بعد از فارغ‌التحصیل شدن مهم‌ترین دغدغه آنان خواهد بود. حتی شاید به علت وجود این ترس‌ها دانشجویان مسیر صنایع دستی را رها کرده و در جستجوی کارهای اداری و دولتی غیرمرتبط با علاقه‌شان باشند. این پژوهش با بررسی میزان فعالیت فارغ‌التحصیلان رشته هنر و صنایع فلز، امید به این است که مطالب جمع‌آوری شده برای دانشجویان در حال تحصیل و علاقه‌مندانی که مشتاق هستند در این زمینه فعالیت خود را آغاز کنند، مفید واقع شود.

روش پژوهش

این پژوهش از لحاظ هدف کاربردی، از نوع توسعه‌ای است. از نظر ماهیت و روش، یک پژوهش توصیفی-تحلیلی از نوع پیمایشی است. از لحاظ نحوه گردآوری اطلاعات این پژوهش از نوع پیمایشی است. علاوه بر استفاده از روش‌های کتابخانه‌ای، از روش‌های میدانی مانند پرسش‌نامه نیز استفاده شده است که نمونه‌گیری به صورت انتخابی داوطلبانه انجام گرفته است. جامعه آماری این پژوهش شامل: ۱۲۸ نفر از فارغ‌التحصیلان مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد هنر اسلامی گرایش هنر و صنایع فلز دانشگاه هنر اسلامی تبریز است. در این پژوهش تعداد ۴۲ نفر از دانشجویان به پرسش‌نامه پاسخ داده‌اند و بقیه فارغ‌التحصیلان با توجه به ارسال پرسش‌نامه تمایلی به پاسخ دادن نشان ندادند.

پیشینه پژوهش

تحقیق‌های مختلفی در خصوص کارآفرینی دانشجویان و فارغ‌التحصیلان رشته هنر، کارآفرینی صنایع دستی و نقش آموزش در جهت ارتقای کارآفرینی صورت گرفته است، اما در این تحقیق به بررسی شرایط شغلی فارغ‌التحصیلان یک رشته خاص می‌پردازیم. تعدادی از تحقیق‌های صورت گرفته در این خصوص عبارت‌اند از:

واعظی و زیودار (۱۴۰۰) «عوامل مؤثر بر شکل‌گیری رفتار کارآفرینانه دانشجویان دانشگاه سیستان و بلوچستان» طبق بررسی نویسندگان این مقاله، نتایج نشان داد که در بین دانشجویان دانشگاه سیستان و بلوچستان هوشیاری کارآفرینانه اثر مهم و معناداری بر قصد کارآفرینانه دارد.

فاخر، آزما، شجاعی و مستقیمی (۱۴۰۰) با تحقیقی به نام «چارچوب مفهومی کلینیک کارآفرینی با محوریت آموزش‌های غیررسمی» پژوهش حاضر با محوریت

جوانان و کارآفرینی آنان مؤثر باشد.

صالحی عمران (۱۳۸۵) وضعیت اشتغال دانش‌آموختگان زن، به بررسی وضعیت اشتغال کلیه دانش‌آموختگان زن دانشگاه مازندران و در نتیجه مواردی که به دست‌یابی زنان به شغل و عوامل موانع جذب در بازار پرداخته شده است.

بحث و یافته‌ها

کارآفرینی به طور گسترده، به عنوان یک عنصر حیاتی برای موفقیت در جامعه امروز به دلیل سهم قابل توجه آن در رشد اقتصادی، ایجاد اشتغال و پیشرفت‌های فناورانه شناخته شده است. اهمیت کارآفرینی و نقش کلیدی آن در پیشرفت جوامع، موجب شده است که اغلب دانشگاه‌ها در کشورهای توسعه‌یافته و در حال توسعه، بهره‌گیری از آن را مورد توجه قرار دهند و در این مسیر از طریق تدوین سیاست‌ها و برنامه‌های علمی و راهبردهای کاربردی، در راستای بسط و تقویت فرهنگ، روحیه و رفتار کارآفرینی میان آحاد جامعه به طور اعم و دانشجویان و دانشگاهیان به طور اخص تلاش نمایند (واعظی و زیودار، ۱۴۰۰، ۱۴۲).

فلسفه ایجاد مراکز آموزش عالی، تربیت نیروی انسانی ماهر و متخصص در جهت یافتن پاسخی به نیازهای متعدد جامعه مدرن است. آموزش عالی، به ارائه مهارت‌های عملی و تخصص‌های نظری معطوف است، به طوری که شامل دنیای کار در تمام وجوهش (از جمله آموزش، فراگیری، تحقیق و حکمرانی) با صلاحیت‌های حرفه‌ای مورد نیاز آن است (شکوری و بهادری، ۱۳۹۸، ۲۲۲). در خصوص آموزش رشته‌های هنر، خلق اثر مرتبط با روحیات هنرمند و شرایط اجتماعی حاکم بر زندگی وی است بنابراین اثر و اشیای دست‌ساز آکنده از حس هستند و به شخص حس اصالت را در این دنیای (غیر اصیل) القامی‌کنند، آنها از طریق مهارت و دانشی که در محصول خودنمایی می‌کند، خریدار را به سازنده متصل کرده و نشان می‌دهد که برخلاف سایر اجناس چه اندازه زمان صرف ساخت آن محصول شده است (لاکمن، ۱۳۹۶، ۱۳۶). محصولاتی که نه تنها حس خوب را در مخاطب ایجاد می‌کند بلکه هنرمند حتی با استفاده از مواد زائد و بازیافت مواد می‌تواند محصولات ارزشمندی را بسازد و باعث صرفه‌جویی در هزینه‌ها شود.

یکی از گرایش‌های رشته هنر اسلامی، هنر و صنایع

آموزش‌های غیررسمی به‌ویژه مجموعه آموزش‌های مهارتی ارائه شده در سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای با رویکرد آمیخته به مرحله اجرا درآمد. نتایج نشان داد که مؤلفه آموزش‌های کلینیکی (مهارتی)، مؤلفه دانشگاه اینترنتی و مؤلفه آموزش خصوصی، از مهم‌ترین عوامل مؤثر بر آموزش‌های غیررسمی هستند.

معصوم، کاظمی و سرتیپی (۱۴۰۰) در پژوهشی با عنوان «نقد و بررسی دروس و سرفصل‌های دوره کارشناسی ارشد رشته کارآفرینی در دانشگاه‌ها و تأثیر آن بر توانمندسازی دانشجویان» به این نتیجه رسیدند که دروس و سرفصل‌های دوره کارشناسی ارشد رشته کارآفرینی تأثیر قابل توجهی بر افزایش توان علمی، آماده‌سازی جهت ورود به بازار کار، آماده‌سازی جهت راه‌اندازی کسب‌وکار و ارتقای کسب‌وکارهای پیشین داشته و دروس مذکور با نیازهای محیط کار تناسب دارند.

دهد هجانی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای به نام «نقش آموزش در توسعه کارآفرینی صنایع دستی ایران» در پی شناسایی شیوه‌های آموزش و توسعه کارآفرینی در صنایع دستی است که در نتیجه به ارتباط معنادار بین شیوه‌های مختلف آموزش و توسعه کارآفرینی در صنایع دستی پرداخته است. پاکزاد (۱۳۹۵) نقش صنایع دستی در کارآفرینی زنان و توسعه اقتصادی به بررسی عملکرد صنعت قالی‌بافی در توسعه اقتصاد روستایی در استان اصفهان پرداخته است و نتایج نشان می‌دهد که برنامه کارآفرینی این زنان در حوزه قالی‌بافی موجب توسعه اقتصاد روستایی شده است.

پيله فروش و کیانی سلمی (۱۳۹۵) نقش صنایع دستی در کارآفرینی فارغ‌التحصیلان رشته صنایع دستی دانشگاه کاشان، به بررسی وضعیت کارآفرینی فارغ‌التحصیلان هنرهای صناعی و تحلیل نقاط قوت و ضعف آن برای بهبود شرایط شغلی افراد فعال در عرصه این هنر پرداخته است. نتایج حاصل نشان می‌دهد میانگین درآمد هنرمندان از میانگین درآمد جامعه بالاتر بوده است.

محمدی‌زاده (۱۳۹۳) جایگاه مراکز کارآفرینی دانشگاه‌های هنری در جهت اشتغال دانشجویان (مطالعه موردی دانشگاه هنر اسلامی تبریز)، به بررسی نقش مراکز کارآفرینی در اشتغال دانشجویان می‌پردازد تا مشخص سازد که آموزش دانشگاهی و همچنین حمایت مرکز کارآفرینی دانشگاه از دانشجویان و فارغ‌التحصیلان این رشته تا چه اندازه می‌تواند در جهت استقلال اقتصادی

فلز است که در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد در دانشگاه‌ها ارائه شده است. در این رشته مهارت محور تأکید به خلق اثر و پرورش فارغ التحصیلان هنرمند است. در مقطع کارشناسی به علت طولانی بودن دوره تحصیل، به دانشجویان دروس متنوع‌تری نسبت به مقطع کارشناسی ارشد ارائه می‌شود. در شاخه هنر و صنایع فلز مقطع کارشناسی دانشجویان واحدهای کارگاهی دواتگری، قلم‌زنی، مليله‌کاری، میناکاری، مدل و قالب (ریخته‌گری)، ساخت زیورآلات سنتی را آموزش می‌بینند و بر اساس توانمندی و علاقه‌ای که دارند یکی از این فنون را به عنوان تخصص ادامه می‌دهند.

در مقطع کارشناسی ارشد که به صورت فشرده برگزار می‌شود دانشجویان در طول ۳ ترم واحدهای کارگاهی قلم‌زنی، مليله‌کاری، میناکاری، زیورآلات سنتی و مدل و قالب را می‌گذرانند. یافته‌های این پژوهش از طریق پرسش‌نامه‌ای به دست آمده است که در آن سؤالاتی از قبیل تکنیک تخصصی، درآمد ماهیانه، شرایط ایده‌یابی و طراحی محصول، نحوه ارائه و فروش آثار، تأثیر آموزش‌های دوره تحصیل در توسعه کارگاه، شرایط کارگاه و همکاری با سایر هنرمندان و نحوه ارائه محصول از فارغ التحصیلان پرسیده شده است.

در سؤال اول پرسش‌نامه مهارت‌های تخصصی فارغ التحصیلان مورد سؤال قرار گرفت. یافته‌های حاصل از این سؤال نشان می‌دهد: تعداد ۱۷٪ از جامعه آماری در رشته قلم‌زنی، ۴۶٪ در رشته جواهرسازی، ۴٪ در رشته میناقاشی، ۱۳٪ مینای خانه‌بندی، ۸٪ ریخته‌گری سنتی، ۴٪ حجم‌سازی سنتی و ۸٪ در رشته حجم‌سازی شهری مشغول به فعالیت هستند (جدول ۱).

جدول ۱- میانگین رشته تخصصی فارغ التحصیلان (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 1- Average of specialized field of graduates (Source: Authors)						
قلم‌زنی	جواهرسازی	میناقاشی	مینا خانه‌بندی	ریخته‌گری سنتی	حجم‌سازی سنتی	حجم‌سازی شهری
۱۷٪	۴٪	۴٪	۱۳٪	۸٪	۴٪	۸٪

بررسی رضایت فارغ التحصیلان از رشته تحصیلی

توجه به رضایت از رشته تحصیلی و سلامت روان دانشجویان از جهت ارتقای توان علمی، میزان یادگیری و پیشرفت تحصیلی آنان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است (عنبری و همکاران، ۱۳۹۲، ۴۸۹). بعد از میانگین رشته تخصصی فارغ التحصیلان، رضایت فارغ التحصیلان از رشته تحصیلی خود مورد بررسی قرار گرفت. تمام فارغ التحصیلان از رشته‌ای که انتخاب کرده بودند رضایت داشتند (جدول ۲).

جدول ۲- رضایت فارغ التحصیلان از رشته تحصیلی (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 2 - satisfaction of graduates of the field of study (Source: Authors)	
رضایت	عدم رضایت
۱۰۰٪	-

فراوانی میزان تسلط فارغ التحصیلان در رشته تحصیلی

۲۵٪ از مخاطبان به صورت حرفه‌ای مشغول به کار هستند و ۷۵٪ از آنها مهارت کافی را در رشته خود دارا هستند (جدول ۳).

جدول ۳- میزان تسلط فارغ التحصیلان در رشته تحصیلی (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 3 - level of mastery of graduates in the field of study (Source: Authors)	
حرفه‌ای	دارای مهارت کافی
۲۵٪	۷۵٪

مدت فعالیت در رشته تحصیلی

در این مورد تعداد سال‌های تجربه فردی هر یک از افراد بررسی شد. تجربه‌هایی که بعد از فارغ‌التحصیلی به‌طور جدی در زمینه تولید و عرضه کسب شده است. فعالیت کاری ۲۵٪ آنها کمتر از دو سال است، ۸٪ دو تا چهار سال، ۲۵٪ ۴ تا ۶ سال، ۸٪ ۶ تا ۸ سال و ۳۴٪ از پاسخ‌دهندگان بین ۱۰ تا ۱۲ سال فعالیت کاری دارند (جدول ۴).

جدول ۴ - مدت فعالیت در رشته تحصیلی (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 4 - duration of activity in the field of study (Source: Authors)			
۱۰ تا ۱۲ سال	۶ تا ۸ سال	۴ تا ۶ سال	۲ تا ۴ سال
۳۴٪	۸٪	۲۵٪	۸٪

درآمد فارغ‌التحصیلان از طریق صنایع دستی

یکی از سؤالات مطرح شده در پرسش‌نامه مربوط به درآمد افراد از این راه است. هنرهای صناعی علی‌رغم آنکه در متن زندگی جامعه است، در بعضی از زمان‌ها از رونق قابل قبولی برخوردار است به همین دلیل درآمد سالانه بیشترین دقت را در میزان کسب و کار ارائه می‌دهد (پيله فروش و کیانی سلمی، ۵۹، ۱۳۹۵). تولیدات صنایع دستی برای تولیدکنندگان فرصت شغلی خوبی را ایجاد می‌کند. مخصوصاً با وجود گرایش‌های متنوع، دانشجویان بعد از فارغ‌التحصیلی برای شروع کار، گزینه‌های متنوعی پیش رو دارند. به‌طور کلی ۸۳٪ از مخاطبان درآمد خود را از طریق هنر و صنایع فلز به دست می‌آورند، اما ۱۷٪ آن‌ها از این راه درآمدی ندارند (جدول ۵).

جدول ۵ - درآمد فارغ‌التحصیلان از راه هنر و صنایع فلز (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 5 - Income of graduates through Metalwork (Source: Authors)	
درآمد از راه هنر و صنایع فلز	عدم درآمد از راه هنر و صنایع فلز
۸۳٪	۱۷٪

در بررسی درآمد سالانه افراد: ۳۶٪ کمتر از ۱۰۰ میلیون ریال، ۱۸٪ از مخاطبین ۱۰۰ تا ۵۰۰ میلیون ریال، ۲۸٪ از آن‌ها ۵۰۰ تا ۱۰۰۰ میلیون ریال و ۱۸٪ از آن‌ها بیش از ۲۰۰۰ میلیون ریال مشخص شد (جدول ۶).

جدول ۶ - درآمد سالانه فارغ‌التحصیلان از طریق هنر و صنایع فلز (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 6- annual income of graduates through handicrafts (Source: Authors)			
کمتر از ۱۰۰ میلیون ریال	۱۰۰ تا ۵۰۰ میلیون ریال	۵۰۰ تا ۱۰۰۰ میلیون ریال	بیش از ۲۰۰۰ میلیون ریال
۳۶٪	۱۸٪	۲۸٪	۱۸٪

میزان درآمد این حرفه بستگی به تعداد تولید محصولات و فروش آن‌ها دارد. درآمد ماهیانه ۳٪ از مخاطبین کمتر از ۲ میلیون ریال، ۴۰٪ از مخاطبین ۲ تا ۴۰ میلیون ریال، ۱۰٪ از مخاطبین ۴۰ تا ۶۰ میلیون ریال و درآمد ماهیانه ۲۰٪ از آن‌ها بیش از ۱۵۰ میلیون ریال است (جدول ۷).

جدول ۷ - درآمد ماهانه فارغ‌التحصیلان از طریق هنر و صنایع فلز (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 7- monthly income of graduates through Metalwork (Source: Authors)			
کمتر از ۲ میلیون ریال	۲ تا ۴۰ میلیون ریال	۴۰ تا ۶۰ میلیون ریال	بیش از ۱۵۰ میلیون ریال
۳٪	۴۰٪	۱۰٪	۲٪

مشارکت در کسب و کار

سازگاری و انعطاف از مهم‌ترین الزامات شکل‌گیری کار تیمی است. یک تیم مؤثر باید متشکل از سه گروه باشد: افرادی که دارای تخصص فنی هستند، افرادی که در حل مسئله و تصمیم‌گیری مهارت دارند و اعضای که توان بالایی برای شنوایی دارند و در زمینه روابط انسانی دارای مهارت هستند. ترکیب مناسبی از این تخصص‌ها بسیار با اهمیت است (حسینی، ۱۳۸۸، ۱۱۴). ارتباط دو یا چند نفر درگیر در یک کسب و کار است که در آن سود و زیان به نسبت به اشتراک گذاشته شده است. شکل‌گیری یک مشارکت داوطلبانه نیازمند وجود یک گروه از افراد است که به قصد کسب سود برای انجام یک کسب و کار گرد هم می‌آیند. برخی از افراد ترجیح می‌دهند به جای کار گروهی، فردی کار کنند. البته که کار گروهی حس همکاری را در افراد افزایش می‌دهد، اما کار کردن به صورت فردی نیز مزایای خود را دارا است. در مورد بحث مشارکت در کسب و کار ۹۰٪ از مخاطبین پژوهش به صورت فردی و ۱۰٪ از آن‌ها با افراد خانواده مشغول به فعالیت در کسب و کارشان هستند (جدول ۸).

جدول ۸- میزان مشارکت در کسب و کار (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 8- participation in business (Source: Authors)	
خانوادگی	فردی
۱۰٪	۹۰٪

داشتن فضای کارگاهی مناسب برای صنعتگران، امروزه از اهمیت بالایی برخوردار است. محیط خانه برای تولید برخی از شاخه‌های صنایع دستی مناسب نیست و لازمه تولید، داشتن یک فضای مجزا از محیط زندگی است. فراهم نمودن فضایی خلاق و تخصصی در طول دوره تحصیل از آن‌ها افرادی توانا و مساعد و پذیرای تغییر و تحول خواهد ساخت (جزینی، ۱۳۸۶، ۱۲). ممکن است دانشجویان بعد از فارغ التحصیل شدن به دلیل نداشتن سرمایه، کمبود مواد اولیه و نداشتن محیط مناسب کارگاهی، استعدادها و توانایی‌های خود را نادیده بگیرند و به سراغ کارهای دولتی و استخدام در رشته‌های غیرمرتبط با رشته تحصیلی خود شوند. می‌توان استعدادها و توانایی‌های کارآفرینان را جستجو کرد و آنان را به خوداشتغالی تشویق و ترغیب نمود و از این راه علاوه بر کاستن از بار دولت در جهت ایجاد اشتغال، می‌توان به ترویج فرهنگ خوداشتغالی و کارآفرینی همت گمارد و امیدوار بود که جوانان ایرانی نیز، همچون هم‌تایان خود در بسیاری از کشورهای توسعه یافته و در حال توسعه، دل به توسعه بخش خصوصی بدهند و به جای تحمیل شدن به دولت و افزودن تورم نیروی انسانی در بخش‌های دولتی، خود موجب کارآفرینی و خوداشتغالی شوند. ۳۶٪ مخاطبین در منزل شخصی، ۳۶٪ در کارگاه شخصی، ۷٪ از آن‌ها در کارگاه‌های دیگران و ۲۱٪ از مخاطبین در کارگاه‌های کارآفرینی دانشگاه به فعالیت خود ادامه می‌دهند (جدول ۹).

جدول ۹- محل کارگاه یا استودیو (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 9 - Location of workshop or studio (Source: Authors)			
منزل شخصی	کارگاه شخصی	کارگاه‌های دیگران	کارگاه‌های کارآفرینی دانشگاه
۳۶٪	۳۶٪	۷٪	۲۱٪

چگونگی نوآوری در آثار

صنایع دستی با نوآوری پیوند دیرینه دارد. اهمیت نوآوری در این رشته بالا است و امروزه ضرورت خلاقیت و نوآوری در سازمان‌ها و مشاغل برای افزایش رقابت و بهبود شرایط کاری انکارناپذیر است (پيله فروش و کیانی سلمی، ۱۳۹۵، ۶۲). مخاطبین برای نوآوری در آثار ۳۳٪ از آن‌ها مطالعه کتاب، ۲۵٪ استفاده از فضای مجازی و ۴۲٪ طراحی را پیشنهاد دادند

جدول ۱۰- چگونگی نوآوری در آثار (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 10 - How to innovate in works (Source: Authors)		
مطالعه کتاب	استفاده از فضای مجازی	طراحی
٪۳۳	٪۲۵	٪۴۲

آثار سنتی یا مدرن

صنایع دستی را می‌توان در سه دوره سنتی، مدرن و مابعد مدرن بررسی کرد. صنایع دستی یک مفهوم مربوط به دوره مدرن است و در دوره ماقبل مدرن این مفهوم وجود نداشته است. چرا که آثاری که ما امروزه صنایع دستی می‌نامیم، در قدیم یعنی در دوره سنت، صنعت رایج و مورد استفاده بوده است. مفهوم صنایع دستی به منزله نوعی «مفهوم مستقل» وقتی ظهور می‌کند که صنایع جدید و تکنولوژی ماشینی شکل می‌گیرد. حتی امروزه نیز در جوامع کوچک و دورافتاده که کمتر دستخوش تغییرات صنعتی مدرن شده‌اند، از صنعت همان صنایع دستی را فهم می‌کنند و مفهوم صنایع دستی در مقابل صنایع ماشینی شکل می‌گیرد و به دوره مدرن تعلق دارد. منظور ما از دوره مدرن دوره‌ای است که با عنوان عصر روشنگری و انقلاب صنعتی شناخته می‌شود (رضوانفر، ۱۳۸۵، ۷۳). از نظر افراد، برای مشتری ۲۵٪ مدرن بودن آثار، ۵۰٪ سنتی بودن آثار و ۲۵٪ ترکیبی از مدرن و سنتی بودن آثار موردپسندتر است (جدول ۱۱).

جدول ۱۱- طراحی موردپسند بازار (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 11- favorite Design (Source: Authors)		
مدرن بودن آثار	سنتی بودن آثار	ترکیبی از مدرن و سنتی بودن آثار
٪۲۵	٪۵۰	٪۲۵

خلاقیت و نوآوری در فروش و رضایت مشتری نقش بسزایی می‌تواند داشته باشد. کارآفرینی بومی، در زمینه هنرهای سنتی و هنر و صنایع فلزی مهم‌ترین راهکار برای برون‌رفت از فراموشی این نوع هنرهاست که به دلیل تغییر شیوه و بستر زندگی در حال نابودی است. عنصر خلاقیت و نوآوری که ماده اصلی تهیه محصولات صنایع دستی است نقش حیاتی و مهمی را در کارآفرینی ایفا می‌کند. خلاقیت را باید نوعی از تفکر به شمار آورد که فارغ از قالب و روش از پیش تعیین شده است و حالتی واگرا دارد. هر پدیده خلاقانه‌ای حتماً باید واجد «عنصر تازگی و نو بودن» باشد. در تعریف خلاقیت باید به عنصر «مناسب و مفید بودن» توجه کرد (حسینی، ۱۳۸۸، ۴۰). از منظر نگاه ۸٪ از مخاطبین، تأثیر خلاقیت و نوآوری در فروش چهل٪، ۲۵٪ از مخاطبین پنجاه٪، ۸٪ از مخاطبین شصت٪، ۳۵٪ مخاطبین ۷۰٪، ۸٪ از آنها هشتاد٪، ۸٪ از مخاطبین ۹۰٪ و از نظر ۸٪ از آن‌ها ۱۰۰٪ است (جدول ۱۲).

جدول ۱۲- میزان تأثیر خلاقیت و نوآوری در فروش (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 12 - The impact of creativity and innovation in sales (Source: Authors)						
٪۸	٪۲۵	٪۸	٪۳۵	٪۸	٪۸	٪۸
٪۴۰	٪۵۰	٪۶۰	٪۷۰	٪۸۰	٪۹۰	٪۱۰۰

مشارکت با دیگر هنرمندان

نتایج به دست آمده حاکی از آن است که ارتباط با سایر هنرمندان از طریق ملاقات حضوری، تماس تلفنی و در برخی موارد از طریق شرکت در نمایشگاه با هنرمندان مشارکت دارند. ۲۱٪ از آنها به صورت حضوری، ۳۰٪ از آنها به صورت تلفنی، ۳۷٪ از مخاطبین از طریق صفحات مجازی و ۱۲٪ از آنها از طریق نمایشگاه با هنرمندان مشارکت دارند (جدول ۱۳).

جدول ۱۳- مشارکت با دیگر هنرمندان (مأخذ: یافته‌های تحقیق)

Table 13 - Collaboration with other artists (Source: Authors)

حضور	تلفنی	صفحات مجازی	نمایشگاه
۲۱٪	۳٪	۳۷٪	۱۲٪

آموزش

صنایع‌دستی از جمله هنرهایی است که بیشترین سابقه را در بین سایر هنرهای ایران دارد. این امر نشان می‌دهد که در طول تاریخ، موضوع آموزش صنایع‌دستی به طریق استاد-شاگردی وجود داشته و از اهمیت زیادی برخوردار بوده است. در تعریف کلی، آموزش به طور عام مترادف با ارتقای آگاهی‌های انسان در زمینه هر موضوع مورد نظر است. اما آموزش صنایع‌دستی ملزومات دیگری را طلب می‌کند. در جهان امروز می‌توان ملزومات آموزش صنایع‌دستی را در چهار گروه مجزاولی مرتبط دسته‌بندی نمود. گروه اول، ملزومات فیزیکی است که شامل مواردی همچون فضای کارگاهی مناسب، تجهیزات و مواد اولیه می‌شود. گروه دوم را می‌توان ملزومات انسانی نام داد که به وجود اساتید علمی و اساتید هنری و تجربی برای آموزش صنایع‌دستی اشاره دارد. گروه سوم، منابع علمی و مطالعاتی است که باید در دسترس دانشجو قرار گیرد تا مسیر رشد و بالندگی وی را هموار سازد. اما دسته چهارم که به نوعی پیش‌نیاز بنیادین و شرط اساسی تبدیل شدن یک دانشجوی صنایع‌دستی به هنرمند اصیل صنایع‌دستی است، اصول و مباحث بنیادین فکری است که موجب تولید آثار با اصالت و ارزشمندی می‌شود که نمونه‌های تاریخی آن موزه‌های سراسر جهان را پر کرده است (دوازده‌امامی و همکاران، ۱۳۹۷، ۸). مبحث آموزش همواره با مسائل مختلفی روبه‌رو است؛ که نظر مخاطبین را در این باره مرور می‌کنیم. ۳۶٪ از مخاطبین برای هنرجویان آموزش حضوری در نظر گرفتند. ۹٪ از آن‌ها به صورت مجازی به هنرجویان آموزش می‌دهند. ۴۶٪ از فعالین باتوجه به اینکه مشتاق هستند هنر خود را به علاقه‌مندان منتقل کنند، اما فضای مناسبی برای آموزش ندارند. تنها ۹٪ از آن‌ها تمایلی به آموزش ندارند (جدول ۱۴).

جدول ۱۴- شرایط آموزشی فارغ‌التحصیلان (مأخذ: یافته‌های تحقیق)

Table 14- Educational conditions of graduates (Source: Authors)

آموزش حضوری	آموزش مجازی	عدم داشتن محیط مناسب برای آموزش	عدم تمایل جهت آموزش
۲۱٪	۳٪	۳۷٪	۱۲٪

شرایط ارائه و فروش در دوران پاندمی ویروس کرونا

همه‌گیری کووید ۱۹ تأثیر ناگهانی و قابل توجهی در اقتصاد و فضای کسب و کار برجای گذاشت که ارائه و فروش محصولات صنایع‌دستی نیز از این تأثیر بی‌امان نماند. با این حال فضاهای مجازی بستری مناسب برای دیده شدن و عرضه هنر به علاقه‌مندان فراهم می‌کنند. از مزیت بازاریابی و فروش الکترونیک این است که همه افراد با هزینه‌های بسیار کمتر می‌توانند از طریق فضای مجازی از محصولات هنری و فرهنگی هر منطقه دیدن کرده و با آداب و رسوم هر منطقه آشنا شوند و به راحتی محصولاتی را که دوست داشته باشند خریداری کنند. از این قابلیت می‌توان در دوران پساکرونا نیز بهره جست و برای جذب مخاطب و آموزش هنر به علاقه‌مندان استفاده کرد چرا که این روش می‌تواند موقعیت بسیار مناسبی را برای جهانی کردن محصولات فرهنگی و آداب و رسوم کشورمان ایجاد نماید (تقدیمی و فاضلیان، ۱۴۰۰، ۱۴). براین اساس فارغ‌التحصیلان هنر و صنایع فلز برای ارائه و فروش محصولات خود از این پتانسیل استفاده می‌کنند. ۲۰٪ از مخاطبین به صورت حضوری و ۸۰٪ آن‌ها به صورت مجازی محصولات خود را به فروش می‌گذارند (جدول ۱۵).

جدول ۱۵- شرایط ارائه و فروش در دوران ویروس کرونا (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 15 - Presentation and sales conditions during the corona virus (Source: Authors)	
مجازی	حضوری
٪۸۰	٪۲۰

ارتباط با مشتریان

آشنایی مشتریان با هنرمندان از شیوه‌های مختلفی صورت پذیر است. ۳۵٪ از مخاطبین از طریق فضای مجازی، ۳۵٪ از طریق معرفی نفر به نفر، ۱۰٪ از آنها از طریق فروشگاه تخصصی، ۱۵٪ از راه نمایشگاه و ۵٪ از طریق امانی فروشی با مشتریان خود آشنا شده‌اند (جدول ۱۶).

جدول ۱۶- ارتباط با مشتریان (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 16 - Customer Relationships (Source: Authors)				
فضای مجازی	معرفی نفر به نفر	فروشگاه تخصصی	نمایشگاه	امانی فروشی
٪۳۵	٪۳۵	٪۱۰	٪۱۵	٪۵

صادرات

استفاده از بسترهای دنیای مجازی برای ارائه محصولات فعالان حوزه صنایع دستی در جهت جذب مشتری‌های خارجی تأثیر به سزایی دارند. هنرمندان می‌توانند از این بستر جهت معرفی خود و آثارشان و در نهایت ارائه و فروش محصولات بهره گیرند.

علاوه بر این مزیت‌های صادرات محصولات فرهنگی ایجاد اشتغال برای افراد بومی مناطق و نیز اشتغال‌زایی فارغ‌التحصیلان خانه‌دار است، چراکه بسیاری از مشاغل مربوط با محصولات فرهنگی می‌تواند به صورت کار در منزل تعریف شود که برای زنان خانه‌دار کمک هزینه‌ای برای بالا بردن درآمد خانواده محسوب می‌شود. زنان خانه‌دار هم می‌توانند با دخیل کردن خلاقیت ذاتی در تولید و ارائه محصولات، نظر مشتریان خارجی را جلب کنند. ۱۸٪ از مخاطبان محصولات خود را به خارج از کشور صادر کرده‌اند. در حالی که ۵۵٪ از آن‌ها تاکنون صادراتی نداشته‌اند. ۲۷٪ از آن‌ها صادرات نداشته‌اند، اما مشتری خارجی داشته‌اند (جدول ۱۷).

جدول ۱۷- شرایط صادرات آثار (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 17- Export conditions of works (Source: Authors)		
صادرات داشته‌اند	صادرات نداشته‌اند	صادرات نداشته‌اند، اما مشتری خارجی داشته‌اند.
٪۲۵	٪۵۰	٪۲۵

رضایتمندی از حقوق

باتوجه به محدودیت اشتغال و نارضایتی از حقوق در بخش‌های دولتی و شمار روزافزون دانش‌آموختگان، در دهه‌های اخیر باید توجه بیشتری به خوداشتغالی شود. موضوع خوداشتغالی، به خصوص برای جوامعی مثل ایران که نرخ بیکاری بالایی دارند، می‌تواند مهم تلقی شود (یعقوبی و همکاران، ۱۳۹۵، ۳۴۵). اگر در مورد رضایتمندی از حقوق و درآمد از آن‌ها سؤال کنیم، ۲۷٪ از مخاطبین درآمدشان برایشان خوب، ۴۶٪ قابل قبول، ۱۸٪ کم و ۹٪ از آنها اصلاً از حقوق و درآمد خویش راضی نیستند (جدول ۱۸).

جدول ۱۸- رضایتمندی از حقوق (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 18 - Satisfaction with rights (Source: Authors)			
خوب	قابل قبول	کم	عدم رضایت
٪۲۷	٪۴۶	٪۱۸	٪۹

رضایتمندی از آموخته‌های دوران تحصیل

این مورد می‌تواند کمک به‌سزایی در دوران فراغت از تحصیل دانشجویان هنرهای صناعی و ورود آن‌ها به بازار کار داشته باشد. علاوه بر مقوله کارآفرینی، آموخته‌های دوره تحصیل دانشجویان به‌عنوان گام ابتدایی جهت شروع و فعالیت در کسب مهارت و توانمندی در حوزه هنرهای صناعی محسوب می‌شود.

به همین سبب، دانشگاه‌ها ملزم‌اند دانش آموختگان را برای آینده‌ای فراگیرتر آماده کنند تا نیازهای این افراد و جامعه در حال تغییر را برآورده سازند. از این منظر، آموزش‌های دانشگاهی، به‌ویژه از لحاظ پیامدی، مرحله‌ای متفاوت با آموزش‌های دوره‌های دبیرستانی و پایین‌تر دیده شده‌اند (شکوری و بهادری، ۱۳۹۸، ۲۲۲). از نظر ۱۰٪ از مخاطبین آموخته‌ها عالی، از نظر ۴۰٪ خوب، ۳۰٪ برایشان متوسط، ۱۰٪ کم و ۱۰٪ نیز از آموخته‌های دوران تحصیل بسیار کم‌راضی هستند (جدول ۱۹).

جدول ۱۹- رضایتمندی از آموخته‌های دوران تحصیل (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 19 - Satisfaction with what has been learned during the study period (Source: Authors)				
عالی	خوب	متوسط	کم	بسیار کم
٪۱۰	٪۴۰	٪۳۰	٪۱۰	٪۱۰

رضایتمندی از تأمین مواد و تجهیزات

۳۶٪ از مخاطبان رضایتشان از تأمین مواد و تجهیزات خوب، ۱۸٪ متوسط و ۴۶٪ کم است (جدول ۲۰).

جدول ۲۱- رضایت از وام‌های بانکی (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 21 - Satisfaction with bank loans (Source: Authors)		
رضایت و بهره از شرایط وام	عدم رضایت و بهره از شرایط وام	رضایت از شرایط وام و عدم بهره
٪۲۰	٪۷۰	٪۱۰

وام‌های بانکی

وام به‌هیچ‌عنوان جهت شروع کسب‌وکار گزینه بدی نیست، حتی بزرگ‌ترین و موفق‌ترین شرکت‌های جهان هم وام می‌گیرند. وام بانکی یکی از مرسوم‌ترین شیوه‌های تأمین مالی است. چه ابعاد کسب‌وکار کوچک و خانوادگی باشد، چه در شرکت بزرگ و چندملیتی، برای مدیران این بنگاه‌ها گزینه وام گرفتن همیشه روی میز قرار دارد. مهم این است که بتوانیم وام بانکی را در مراحل دریافت کردن، خرج کردن و پس دادن به‌درستی مدیریت کنیم. ۲۰٪ از مخاطبین از شرایط استفاده از وام راضی بوده‌اند و استفاده کردند. از نظر ۷۰٪ از آنها شرایط وام‌های بانکی نامناسب بوده و نتوانستند استفاده کنند. اما ۱۰٪ از آن‌ها با توجه به خوب بودن شرایط وام، از وام استفاده نکرده‌اند (جدول ۲۱).

جدول ۲۰- رضایتمندی از تأمین مواد و تجهیزات (مأخذ: یافته‌های تحقیق) Table 20 - Satisfaction with the supply of materials and equipment (Source: Authors)		
خوب	متوسط	کم
٪۳۶	٪۱۸	٪۴۶

تأثیر محیط زندگی در شرایط کسب و کار

شرایط محل زندگی نیز ممکن است تأثیراتی بر کیفیت کسب و کار داشته باشد. از نظر ۹٪ از مخاطبین محل زندگی بسیار زیاد بر کسب و کار تأثیرگذار است. از نظر ۶۴٪ از آن‌ها تأثیر زیاد، از نظر ۱۶٪ تأثیر متوسط و از نظر ۹٪ تأثیرگذاری کمی دارد (جدول ۲۲).

جدول ۲۲- تأثیر محیط زندگی در شرایط کسب و کار (مأخذ: یافته‌های تحقیق)			
Table 22 - Impact of living environment on business conditions (Source: Authors)			
بسیار زیاد	زیاد	متوسط	کم
۹٪	۶۴٪	۱۶٪	۹٪

نتیجه‌گیری

در خصوص جایگاه صنایع دستی در توسعه اقتصادی و ایجاد کارآفرینی جوامع کوچک نظیر عشایر، روستاییان و زنان خانه‌دار باتوجه به پیشینه، پژوهش‌های زیادی صورت گرفته است. همچنین شرایط اقتصادی فارغ‌التحصیلان صنایع دستی نیز مورد پژوهش قرار گرفته است. در این تحقیق شرایط اقتصادی و کارآفرینی دانش‌آموختگان شاخه‌ای از رشته هنر اسلامی به نام هنر و صنایع فلز مورد واکاوی قرار گرفته است. فارغ‌التحصیلان مقطع کارشناسی هنر اسلامی (فلز) با چهار سال و فارغ‌التحصیلان مقطع کارشناسی ارشد با دو سال تجربه آموزش، می‌توانند تجربه‌های قابل قبولی را در این حوزه پیدا کنند. دانشجویان بعد از فراغت از تحصیل با تأسیس کارگاه‌های کوچک امکان کسب درآمد و فعالیت اقتصادی خواهند داشت به‌طوری که ۸۳٪ فارغ‌التحصیلان از این راه کسب درآمد می‌کنند و از شرایط شغلی خود رضایت کامل دارند. این ٪ برای اشتغال فارغ‌التحصیلان قابل قبول است. باتوجه به اینکه ۴۶٪ فارغ‌التحصیلان در ساخت زیورآلات و جواهر فعالیت دارند بنابراین این حوزه پتانسیل بالایی را جهت توسعه و اشتغال می‌تواند ایفا کند. هنرمندان عموماً ترجیح می‌دهند به صورت فردی در کارگاه‌های خود که شخصی و یا توسط کارآفرینی دانشگاه هنر اسلامی تبریز در اختیار آن‌ها گذاشته شده است استفاده کنند. مهم‌ترین دلیل آن را می‌توان پایین بودن هزینه‌های اجاره و هزینه‌های مصرفی دیگر عنوان کرد. ۴۲٪ مشارکت‌کنندگان مهم‌ترین عامل در نوآوری آثار را طراحی خلافت می‌دانند که این امر تأثیر مستقیمی در توسعه و فروش محصولات ایفا می‌کند.

فارغ‌التحصیلان به علت عدم علاقه و یا نداشتن محیط مناسب، تمایلی به آموزش ندارند. فروش محصولات با طرح‌های خلافت نسبت به آموزش از نظر اقتصادی توجیه‌پذیرتر است.

۸۰٪ فارغ‌التحصیلان از شبکه‌های مجازی برای فروش محصولات خود استفاده می‌کنند و علاوه بر آن به جز معرفی نفره‌نفر از طریق همین بستر با سایر هنرمندان در تعامل هستند. نیمی از هنرمندان یا صادرات محصولات به کشورهای خارجی داشته‌اند و یا مشتری خارجی داشته‌اند. شبکه‌های مجازی بستر مناسبی جهت معرفی هنرمندان و آثارشان جهت معرفی و فروش به شمار می‌رود.

۲۷٪ از فارغ‌التحصیلان از حقوق خود رضایت دارند و ۴۶٪ از آنان رضایت قابل قبولی دارند. ۴۰٪ از فارغ‌التحصیلان از آموخته‌های دوران تحصیل خود رضایت دارند و سطح آموزش دوره دانشجویی را برای ادامه فعالیت در این حوزه تأیید می‌کنند. ۴۶٪ از هنرمندان شهر محل سکونت را عامل مهمی جهت توسعه کسب و کار خود عنوان می‌کنند، همین درصد از فارغ‌التحصیلان از تأمین مواد و تجهیزات مورد نیاز خود رضایت ندارند. به‌طور کلی تأمین مواد و تجهیزات در کلان‌شهرها و شهرهای بزرگ آسان‌تر است. البته باتوجه به گسترش ارتباطات مجازی این محدودیت تا حد زیادی کاسته شده است. هنرمندان می‌توانند از مراکز فروش اینترنتی قابل اعتماد نیازهای خود را تهیه کنند. مسئله تحریم و بالا بودن قیمت ارز و نیز وجود ابزارهای بی‌کیفیت در بازار تأمین مواد و تجهیزات اولیه مناسب و مرغوب را برای فعالان این حوزه سخت‌تر کرده است.

هنرمندان تمایلی برای گرفتن وام‌های بانکی نداشته‌اند و علت آن را عدم رضایت از شرایط اخذ وام عنوان کرده‌اند.

باتوجه به موارد ذکر شده محرک‌ها و موانع شغلی فارغ‌التحصیلان را می‌توان به دو گروه تقسیم کرد. گروه اول در اختیار هنرمند است که می‌تواند آن را بهبود بخشد و شرایط کسب‌وکار در این حوزه را تسهیل کند. گروه دوم از اختیار هنرمند خارج است و شرایط بازار و اوضاع اقتصادی جامعه و حمایت دولتمردان می‌تواند آن را ترمیم و تسهیل کند.

پیشنهادها

باتوجه به نتایج پژوهش حاضر، پیشنهاد می‌شود دانشجویان با مفاهیمی چون چگونگی راه‌اندازی کسب‌وکار خانگی، کسب‌وکار اینترنتی، مفاهیم کارآفرینی، خلاقیت، نوآوری و ابتکار، چگونگی تأمین منابع مالی در راستای راه‌اندازی کسب‌وکار، تعیین محل کسب‌وکار و عناصر بازاریابی آشنا شوند.

در مورد ارتباط کارآفرینی با اشتغال می‌توان چنین گفت که این دو ارتباط منسجمی با یکدیگر دارند. کارآفرینان همواره باید در تکاپو و تلاش برای فعالیت خود باشند که فعالیت‌های کارآفرینی در جامعه متوقف نشود و در نرخ بیکاری جامعه تأثیر شدید نگذارد بلکه سبب توسعه آن جامعه شود.

دانشجویان در طول دوره تحصیلی می‌توانند از کارگاه‌های کارآفرینی دانشگاه استفاده کنند و این زمان فرصت مناسبی را برای آنان جهت آشنایی با بازار کار و سلیقه بازار و شرایط فروش فراهم می‌آورد. استفاده از این کارگاه‌ها تا دو سال بعد از فارغ‌التحصیلی نیز امکان‌پذیر است. دانشگاه می‌تواند دوره‌های آموزشی را در قالب کارگاه‌های آموزشی بازاریابی، فروش و بسته‌بندی محصولات صنایع دستی برای دانشجویان برگزار کند. علاوه

بر این درس کارورزی که به دانشجویان کارشناسی ارائه می‌شود می‌تواند جدی‌تر گرفته شود، از فرصتی که برای کسب‌وکار در این دوره فراهم می‌آید می‌توان تجربه‌های باارزشی از موقعیت‌های بازار عرضه و تقاضا به دست آورد. ایده‌های نو و طراحی خلاقانه تأثیر مستقیمی در فروش محصول نهایی دارد. طرح‌های تکراری و بازاری با سلیقه معاصر توجیه‌پذیر نیست. هنرمندان می‌توانند از بستر و پتانسیل‌های شبکه‌های مجازی جهت تبلیغ و ارائه محصولات خود استفاده کنند و این مورد را در اولویت محصولات خود قرار دهند. در شرایط حاضر باتوجه به اپیدمی ویروس کرونا فرصت مناسب برای هنرمندانی فراهم شد که بیشترین استفاده را از دنیای مجازی کرده‌اند. اعطای وام‌های کارآفرینی و صنایع دستی در قالب صندوق‌های قرض الحسنه و یا با سودهای کم در اقساط درازمدت می‌تواند کم‌شایانی را به فارغ‌التحصیلان تازه‌کار در این عرصه نماید. متأسفانه باتوجه به بالا رفتن قیمت ارز با شتاب پرسرعت در هر روز تهیه ابزار و تجهیزات را مشکل کرده است. عمده ابزار و تجهیزات مناسب ساخت کشورهای آلمان، سوئیس، روسیه و در مرتبه پایین‌تر ترکیه، هند و چین است. ساخت ابزارهای مناسب و باکیفیت داخلی، بر پایه قیمت مناسب شرایط مطلوب‌تری را برای فعالان این حوزه فراهم خواهد آورد.

نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافع برای ایشان وجود نداشته است. (تعارض منافع به حالتی گفته می‌شود که منافع شخصی مادی یا غیرمادی نویسنده یا نویسندگان با نتایج پژوهش در تعارض باشد و این موضوع بر روند انجام پژوهش یا اعلام صادقانه نتایج تأثیر بگذارد).

منابع و مآخذ

- پيله فروش، ربابه خاتون، کیانی سلمی، صدیقه، ۱۳۹۵، نقش صنایع دستی در کارآفرینی فارغ التحصیلان زن رشته صنایع دستی دانشگاه کاشان، جلوه هنر، (۱۶)، ۶۸-۵۵.
- تقدیمی، توران، فاضلیان، سید شهاب الدین، ۱۴۰۰، تأثیر اپیدمی کرونا بر صادرات محصولات فرهنگی، فصلنامه رویکردهای پژوهشی نوین در مدیریت و حسابداری، ۷۲، (۵)، ۷۰-۵۴.
- جزئی، نسرین، ۱۳۸۶، کارآفرینی دانش آموختگان دانشگاهی، تهران، مطالعات فرهنگی اجتماعی.
- حسینی، سید نبی الله، ۱۳۸۸، کارآفرینی و مهارت های ایجاد اشتغال، تهران، مبنای خرد.
- دوازده امامی، مهدی، بنیادی مطلق، سعید، کیان مهر، قباد، ۱۳۹۷، ضرورت توجه به جنبه های فطری در آموزش صنایع دستی معاصر، هنرهای صناعی ایران، ۱ (۲)، ۱۶-۵.
- رضوانفر، مرتضی، ۱۳۸۵، صنایع دستی و مدرنیته، ماه هنر، ۷۴-۷۰.
- شکوری، علی، بهادری، محدثه، ۱۳۹۸، چالش های شاغلین دارای مشاغل غیرمرتبط با رشته تحصیلی، بررسی مسائل اجتماعی ایران، ۱۰ (۲)، ۲۴۴-۲۴۱.
- غنبری، زهره، جمیلیان، حمیدرضا، رفیعی، محمد، قمری، مهین، مسلمی، زهرا، ۱۳۹۲، رابطه رضایت از رشته تحصیلی با سلامت روان و پیشرفت تحصیلی در بین دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی اراک، مجله ایرانی آموزش در علوم پزشکی، ۱۳ (۶)، ۴۹۷-۴۸۹.
- لاکمن، سوزان، ۱۳۹۶، صنایع دستی و اقتصاد خلاق، شهاب طلایی شکری، تهران، فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- واعظی، حکیمه، زیودار، مهدی، ۱۴۰۰، عوامل مؤثر بر شکل گیری رفتار کارآفرینانه دانشجویان دانشگاه سیستان و بلوچستان، پژوهش نامه مدیریت اجرایی، ۱۳ (۲۵)، ۱۶۳-۱۳۷.
- یعقوبی، جعفر، نجفلو، پرپسا، حق وردی، الهه، ۱۳۹۵، بررسی ابعاد مختلف خوداشتغالی و موانع آن در میان دانشجویان دختر دانشکده کشاورزی، زن در توسعه و سیاست، ۱۴ (۳)، ۳۶۰-۳۴۳.

بررسی تصویرگری نسخه خطی پزشکی مصور ذخیره خوارزمشاهی محفوظ در کتابخانه ملی ایران

حامد ممکن*

۱. کارشناس ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۱/۰۱
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۲/۲۷
صفحه ۱۲۳-۱۰۶

فردوس
شماره ششم
پاییز ۱۴۰۰

چکیده

بیان مسئله: پژوهش حاضر با هدف بررسی تصویرگری نسخه خطی مصور ذخیره خوارزمشاهی قرن ۶ هجری قمری محفوظ در کتابخانه ملی با شماره ثبت: ۸۱۴۲۲۷ گردآوری و تدوین شده است. در تصاویر این نسخه برای نشان دادن دستگاه‌های مختلف بدن از ترسیم فیگورهای انسانی استفاده شده که در عین ترسیمی خام‌دستانه اما دارای جزئیات، تناسبات خاص و خصیصه‌ای قابل تأمل هستند.

اهداف پژوهش: این تحقیق پس از ارائه مختصری از پیشینه تصویرگری و علم پزشکی در ایران، به شناخت، معرفی، بررسی و تحلیل تصویری این نسخه خطی می‌پردازد. در تصویرگری نسخه‌های خطی پزشکی مصور، موضوع غالب به شکل تشریح و کالبد شناسی بوده البته تصویرگری موضوعات دیگری از جمله گیاهان، حیوانات، ابزارآلات و روش‌های مختلف پزشکی (فصد و حجامت) و دندانپزشکی نیز به چشم می‌خورد که اندک است.

پرسش‌های پژوهش: در این پژوهش سعی می‌شود به این سؤالات پاسخ داده شود:

کار تصویرگری این پیکره‌های رنگی توسط چه کسانی انجام شده است؟

آیا اینگونه تصویرگری‌ها بیانگر سبک خاصی به مانند تصویرگری نسخه‌های ادبی بوده است؟

میزان مهارت و تسلط تصویرگر در رعایت اصول و قواعد تصویرگری به چه میزان بوده است؟

روش پژوهش: این پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی بوده و روش جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای می‌باشد.

نتیجه‌گیری: نتایج بررسی حاکی از آن است که تصویرگری در این کتاب منطبق با سبک و شیوه نسخه‌های ادبی نبوده است و مصورسازان این نسخه خطی پزشکی معمولاً مؤلفین کتب و کمتر نگارگران بوده‌اند. همچنین این نگاره‌ها به دلیل اختلاف در سبک تصویرگری می‌تواند کار بیش از یک نفر باشد و بعضاً به صورت رونگاری و کپی از نسخه اصلی است. طبق بررسی انجام شده از منابع مختلف، به نظر می‌رسد، منشأ این تصاویر به هنر هلنیستی یونان بازگردد. این تحقیق می‌تواند برای استفاده دانشجویان هنر و پزشکی مفید باشد.

واژگان کلیدی: تصویرگری، نسخه خطی پزشکی، ذخیره خوارزمشاهی، اسماعیل جرجانی، کالبدشناسی، هنرهای پزشکی، کتابخانه ملی ایران.



Study of illustrated manuscript of Zakhire Kharazmshahi

kept in the National Library of Iran

Hamed Momken^{*1}

1. Master of Arts Research Faculty of Arts Shahed University Tehran, Iran.

Received: 21/01/2022
Accepted: 17/05/2022
Page 107-123



شماره ششم
پاییز ۱۴۰۰

Abstracts

problem statement: Islamic illustrated manuscripts show us the most beautiful works of beautiful techniques and industries, engraving, gilding, decoration and painting. The oldest Islamic manuscripts, which have many pictures, are books that have been translated or written in medicine, science and mechanical technology, and the most famous of them is the book "*fi ma'rifat al-hiyal al-handasiya*", Book in knowledge of the engineering tricks, of *Ismail al-Jazari*. Then there is the book "Ajaiebe Makhloght" of Qazvini. Some literary books have also been seen in which excessive attention and attention have been taken in this regard, especially in each of the two books "Kelileh and Demneh" and "Maghamate Hariri" in which forms have been drawn to clarify the text report and description. This was done by Eastern Christian teachers and church men or some Muslims who were influenced by his technical style. Europeans have dealt a lot of attention to the research and study of painting of the Islamic era and the buildings and structures of this period. The art of Islamic periods has been written and arranged in an orderly and clear historical manner. Arnold and his colleague, among others, have written a special book on the science of bibliography and its diagnosis. There is no doubt that in order to express an issue and describe it along with a measured and coherent text, it is necessary to use clear and beautiful images along with the text. Medical science and anatomy are no exception to this rule, and it may be necessary to include images related to the text to better convey the message. One of the scientific fields of which many versions are available is the field of medical science. The study of human anatomy is seen throughout the excellent history of Iran. For thousands of years,

morphological descriptions have originated from this point in the world and formed the basis of modern anatomy. Iranian physicians have sometimes used themselves and sometimes some painters to draw images of human and animal organs for their understanding. The present study has been compiled with the aim of examining the illustrations in the illustrated manuscript of the "Zakhire Kharazmshahi" preserved in the National Library with the registration number. 814227

Objectives: Objective In this study, after presenting a brief history of illustration and medical science in Iran, we will identify, introduce and study this manuscript. In the illustration of medical manuscripts illustrated in Iran, the predominant subject is mostly the science of anatomy. Of course, illustration can be seen with other subjects such as medicinal plants, animals and veterinary, the relationship between teacher and student, various tools and methods of medicine, including phlebotomy or bloodletting and dentistry. Each of the six images in the version is presented separately with artistic descriptions along with an anatomical description. These six images include:

- Maternal and fetal circulatory system in the uterus
- Arterial circulatory system
- Muscular system
- circulatory system
- Central nervous system
- Skeletal devices and bones

Research Questions: This article tries to answer these questions:

- Who did the illustration of these colored statues?
- Did such illustrations express a special style such as illustrating literary versions?
- To what extent has the illustrator's skill and mastery in observing the principles and rules of illustration?

Research Method: This research is descriptive-analytical and is a method of collecting library information.

Conclusion: In design, it should not be the anatomy of the goal, but it should be a means to achieve the goal that is the design, and this is while in this treatise, the subject is completely opposite and the goal; More emphasis is placed on the discussion of anatomy and image medicine. Seyyed Ismail Jorjani's masterpiece is his "Zakhire

Kharazmshahi" book. The first plan in compiling a reserve consists of 9 books or 9 sections, and after completing these 9 books, two more chapters are later added to their own compilation. After examining the pictures of the illustrated version of this book, it can be said that; In drawing some organs such as face, eyes, nose and lips, extreme care and skill have been used and it has definitely been the work of an artist and painter Dominate with design and illustration. But in other organs, such as the hands and feet, such precision has not been used, and sometimes to create volume in the limbs and the body around the body, evenly (like a strip) around the limbs has been drawing using paint. In any case, in the history of painting and in most illustrated versions, the illustrator and the author were not always the same, except in rare cases, the illustrator of the book was a non-author. Also, the illustrators of this medical manuscript were usually the authors of books and less painters. These drawings are due to differences in the style of illustration so it can be produced more than one. sometimes it seems a copy of the original version. Also, according to studies from various sources, the origin of these images maybe goes back to Hellenistic art. The results of the study indicate that the illustration in this book did not correspond to the style of literary versions. This research can be used for art and medical students.

Keywords: Illustration, Medical Manuscript, Zakhire Kharazmshahi, Ismail Jorjani, Anatomy, Medical Arts, National Library of Iran.

References:

- Akashe, Servat. (2001). *Islamic Painting*, Translator: Seyed Gholamreza Tahami, Tehran: Sureh Mehr.
- Ambrose, Victor. (2014). *How to Draw the human Figur*. Translator: Arab Ali Sherveh, Tehran: Yassavoli
- Amir Sadeghi, Nasruddin (1997) .*Tab al-Reza*. Tehran: Meraji Publications.
- Baer, Eva. (2015). *The human body in Islamic art*. Translator: Behnam Sadri. Tehran: Academy of Arts Publications
- Bridgman, George Brent. (2006). *The Human Machine*. Translator: Meysam Hedayat, Tehran: Yassavoli
- Cavalcanti, Daniel D. (2009). *Anatomy, technology, art, and culture: toward a realistic perspective of the brain*. Neurosurg Focus 27 (3):E2

- Darchini-Maragheh, Emaduddin, Noui, Fatemeh. (2012). An overview of the history of medicine in Islam and Iran, Mashhad University of Medical Sciences Publications.
- Department of Islamic Medicine and Traditional Medicine, Academy of Medical Sciences of the Islamic Republic of Iran (2008). A selection of images from the medical history of Islam and Iran. Tehran: Publications of the Academy of Medical Sciences of the Islamic Republic of Iran.
- Gary, Basil. (1988). *The history of Iranian painting*. Translator: Mohammad Iranmanesh. Tehran: Amirkabir Publications.
- Hosseini-Eshkevari, Sadeq. (2017). Tips about reviewing, introducing and using the manuscripts of Ibn Sina's Canon. Journal of traditional medicine of Islam and Iran, 9th year, No 4.
- Kayhani, Nematullah (1964). *Artistic physiology*. Tehran: University of Tehran Press
- Kayhani, Nematullah (1968). *Artistic anatomy*. Tehran: University of Tehran Press
- Kelly, Lorial. (2015). *Cross-sectional anatomy for residents and radiologists*. Translator: Mohammad Zahouri, Roya Fallahian, Tehran, Sinatab & Roodgon Publications.
- Khalili, Nasser. (2008). *Scientific tools*, Tehran: Karang Publications.
- Layed, Nikoo. (1995). *Design technique and method*. Translator: Arab Ali Sherveh. Tehran: Bahar Publications
- Matuk, C. (2006). *The Journal of biocommunication*
- Mobini, Mahtab, Esmaili, Sheida. (2016). Examining the illustrations of El-Abadan's medical manuscripts, Negareh journal, No 44.
- Momken, Hamed. (2013). *The evolution of illustration in medical manuscripts until the end of the Safavid period*. Tehran: Thesis Faculty of Arts, Shahed University
- Momken, Hamed. (2022), *Illustration in medical manuscripts*. Tehran: Sanjesh&danesh Publications.
- Nasehi, Abuzzar, Fadavi, Mohammad. (2016). The peak of scientific illustration in Islamic civilization, Visual Arts journal, No 71.
- Nasehi, Abuzzar, Heydari, Ameneh. (2016). Comparison of the scientific illustration of Al-Hashish version of Astan Quds Razavi with objective images of medicinal plants, Negareh journal, No 48
- Pakbaz, Rouin. (1999). *Encyclopedia of Art (painting, sculpture, graphics)*. Tehran: Farhange Moaser.
- Pakbaz, Ruin (2006). *Iranian painting from ancient times to the present*. Tehran: Zarrin and Simin Publications.
- Pope, Arthur (2005). *The course of Iranian paintings*, translated by Yaghoub Azhand. Tehran: Molla Publications.
- Rishar, Francis. (2004). *Manifestations of Persian Art*, Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance Publications.
- *Seeing the Body: The Divergence of Ancient Chinese and Western Medical*
- Shakeri, Tahere. (2008) Anatomical science in the reference texts of Iranian medicine (Islamic civilization), Mazandaran University of Medical Sciences, 29, No 177.
- Shoja, M. M., & Tubbs, R. S. (2007). The history of anatomy in Persia. Journal of anatomy, 210 (4), 359-378.
- Siasi, Mohammad (2011). "Medicine in Shahnameh", Ettelaat' Newspaper, no.25219.
- Tabatabayi, Mahmoud. (2010). An attitude towards the knowledge of anatomy in traditional medicine texts, Research journal of Shahid Beheshti School of Medicine, Volume 34, No 2.
- Taghizadeh, Hadi. (1993). *Line in painting*. Mashhad: Kalhor Publications
- V.Kapoor, (1992). *Superficial and radiological anatomy*. Translator: Kamran Goodarzi, Tehran: Esharat Publications.
- Yount, Lisa. (2008). Medical history. Translator: Reza Yasai, Tehran: Qoghnoos Publications.

Manuscripts:

- Body Anatomy, National Library of Medicine, USA, First Edition
- Body Anatomy, National Library of Medicine, USA, Second Edition
- Kefaiate of Mujahideen, Astan Quds Razavi Central Library, Manuscript No. 21651
- Mansouri's Tashrihe, Library of the Parliament, Manuscript No. S S 403
- Tashrihe of Abadan, Library of the Parliament, Manuscript No. 6178
- Tashrihe of Al-Abdan, Malek National Library of Tehran, first edition, Manuscript No. 6000
- Tashrihe of the Abadan, Malek National Library of Tehran, Second Edition
- Tashrihe, Malek National Library of Tehran
- Zakhire Kharazmshahi, Astan Quds Razavi Central Library, Manuscript No. 16755

مقدمه و بیان مسئله

هنر تصویرگری در کتاب‌های علمی از اهمیت بالایی برخوردار بوده است. کتب خطی مصور اسلامی، زیباترین و نیکوترین آثار را از فنون جمیل و صنایع مستظرفه در خط، نقش، تذهیب، تزئین به ما نشان می‌دهد. قدیمی‌ترین کتب خطی اسلامی که تصاویری زیادی را داراست، کتاب‌هایی است که در طب، علوم و فنون مکانیکی ترجمه شده و یا تألیف گردیده است. یکی از حوزه‌های علمی که نسخه‌های بسیاری از آن در دسترس می‌باشد، حوزه علم پزشکی است. در این حوزه نسخ خطی قابل ملاحظه‌ای وجود دارد که علاوه بر ارزش علمی پزشکی، به دلیل تصویرسازی که در خدمت فهم بهتر متون بوده، دارای ارزش خاص هنری و در برخی موارد از شاهکارهای هنری محسوب می‌شود. مسلمانان قرون وسطی دانش کالبدشناسی خود را بر پایه نوشته‌های یک پزشک یونانی موسوم به «گالن» بنا کردند. این پزشک یونانی در قرن دوم پس از میلاد مطالعات زیادی در مورد آناتومی جانوران انجام داد. نوشته‌های گالن در زمان خلافت مأمون و جانشینان او در عراق امروزی ترجمه شد که تأثیر بسزایی در افزایش دانش مسلمانان نسبت به علم کالبدشناسی داشت. پزشک دیگری مسیحی آشوری به نام حنین ابن اسحاق العبادی نیز که در جنوب عراق می‌زیست نقش مهمی در این راستا به عهده گرفت. در تصویرگری نسخه‌های خطی پزشکی مصور در ایران، موضوع غالب بیشتر علم تشریح و کالبدشناسی است. البته تصویرگری با موضوعات دیگری از جمله گیاهان دارویی، حیوانات و دامپزشکی، رابطه استاد و شاگرد، ابزار آلات و روش‌های مختلف پزشکی و طبابت از جمله فصد، حجامت و دندانپزشکی نیز به چشم می‌خورد که اندک است. در طراحی نباید آناتومی هدف باشد بلکه باید وسیله‌ای باشد برای رسیدن به هدفی که همان

طراحی است (لأئید، ۱۳۷۳، ۱۹۰).

این در حالی است که در این رساله، موضوع کاملاً برعکس بوده و هدف؛ تأکید بیشتر بر بحث کالبدشناسی و پزشکی تصویر است. شاید فکر کنید روند توسعه دانش کالبدشناسی آهسته و پیوسته بوده است، البته که چنین است چرا که به هر حال، برای برش، جداسازی و بررسی جسد یک مرد یا زن به تلسکوپ یا میکروسکوپ قدرتمند نیاز ندارید.

اهداف پژوهش

- بررسی ارتباط تصویرگران و کاتب‌های نسخه مصور با پزشکان
- بررسی و معرفی این نسخه مصور
- بررسی رعایت اصول صحیح تصویر نگاری انسان در نسخه مذکور

سؤالات پژوهش

- نتایج اصلی تحقیق حاضر، چه کاربردهایی خواهد داشت؟ در این پژوهش سعی شده است دو گروه از مخاطبین یعنی دانشجویان هنر و پزشکی از این تحقیق بهره کافی را ببرند.
- آیا اصولاً نیازی به رعایت اصول تصویرنگاری در این نسخه مصور بوده است؟
- ضرورتی به نظر نمی‌رسد چون تأکید بیشتر بر نمایش دستگاه‌ها و اندام‌های بدن انسان است.
- ویژگی جدید بودن و نوآوری طرح چیست؟
- تاکنون نسخه‌های مربوط به علوم پزشکی از دیدگاه هنری بصورت مستقل بررسی نشده است.

روش پژوهش

- روش تحقیق به صورت توصیفی- تحلیلی بوده و روش جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای می‌باشد.
- ابزارهای گردآوری: شناسه‌برداری، تجهیزات رایانه و عکس برداری
- روش گردآوری اطلاعات: روش‌های مرتبط با روش تحقیق میدانی

پیشینه پژوهش

خواندن تاریخ علم این جذابیت را دارد که می‌توانیم خود را جای پیشینیان بگذاریم و از کشف مسائلی که الان برایمان بدیهی و عادی هستند لذت ببریم. ضمن این که با یک برون‌یابی بتوانیم به آینده علم خوش‌بین و امیدوار باشیم. آنچه در موارد پیشینه پژوهش ذیل مغفول مانده و هیچ‌کدام از آن‌ها به آن نپرداخته‌اند موضوع بررسی توامان ویژگی‌های هنری در کنار توصیفات کالبدشناسی می‌باشد، که از این حیث شاید تاکنون چنین پژوهشی صورت نگرفته است. و یادآوری این مطلب که شخص پژوهشگر باید با انگیزه تحقیق و بی‌طرفی به این امر بپردازد، دارای تحصیلات مرتبط با پزشکی، آشنا به زبان، رموز و اصطلاحات علمی منابع اصیل طب سنتی - یعنی زبان عربی - و قابلیت دسترسی به قدیمی‌ترین نسخه‌ها را داشته باشد تا بتواند بر اساس فهم و برداشت مستند و صحیح، قضاوت نماید. از میان تحقیقات صورت گرفته در این زمینه می‌توان به این موارد اشاره کرد:

ناصری و حیدری، (۱۳۹۸)، در مقاله‌ای با عنوان «مقایسه تصویرسازی علمی نسخه الحشایش آستان قدس رضوی با تصاویر عینی گیاهان دارویی»، به تصویرسازی علمی دوران خلفای عباسی اشاره دارند، اگر چه موضوع بحث آن پیرامون کالبدشناسی انسانی نیست اما به دو موضوع مهم الگوبرداری و تصویرگری تخیلی و بعضاً غیر واقعی گیاهان می‌پردازند.

شاکری و جوکار، (۱۳۹۸)، در مقاله «علم تشریح در متون مرجع طب ایرانی (دوران تمدن اسلامی)» به بررسی و پژوهشی بیش‌تر در این زمینه و تطبیق آن با علم نوین و بهره‌گیری از منابع معتبر بیشتر، با توجه به ابعاد گسترده آن پیشنهاداتی نیز می‌دهند.

حسینی اشکوری، (۱۳۹۷)، در مقاله‌ای با عنوان «نکاتی درباره بررسی، معرفی و استفاده از نسخه‌های خطی قانون»،

که در نشریه تخصصی پزشکی سنتی ایرانی چاپ شده و به طبع تأکیدی بر موارد زیباشناسی و هنری ندارد، ولی از این نظر که این کتاب قانون پزشکی به زبان عربی بوده و بعدها شاگردش اسماعیل جرجانی کتابی با همین موضوع به فارسی می‌نگارد، قابل توجه است و آنان که عربی نمی‌دانستند به آسانی توانستند بهره‌مند گردند. ناصحی و فدوی، (۱۳۹۶)، در پژوهشی با عنوان «اوج تصویرسازی علمی در تمدن اسلامی»، به بررسی، بازنویسی و بازنگاری از منبعی که نویسنده آن شخصی یونانی است و یکی از نسخه‌های مصور مهم دوران تاریخی پزشکی بوده، پرداخته‌اند.

مبینی و اسماعیلی، (۱۳۹۶)، در پژوهشی با عنوان «بررسی نگاره‌های نسخه‌های خطی پزشکی تشریح‌الابدان»، به تلاش خوبی برای پژوهش در نسخه‌های خطی پزشکی با تأکید بر خواستگاه تصویرگری آن‌ها ولی بدون پرداخت به جزئیات کالبدشناسی پیکره‌ها پرداخته‌اند.

نوعی و سروآزاد، (۱۳۹۲)، در پژوهش «مروری بر تاریخچه پزشکی در اسلام و ایران» به انجام تحقیقی قابل احترام و حاوی مطالبی مفید بخصوص در ارتباط با تاریخ پزشکی در سه کشور یونان، مصر و ایران و البته بدون توجه به ویژگی‌های هنری پرداخته‌اند.

طباطبایی و کلانتر، (۱۳۸۹)، در پژوهش «نگرشی بر دانش کالبدشکافی در متون طب سنتی»، به بررسی پیشکسوتان طب سنتی - به ویژه رازی و ابن سینا و توجه کمتر به مطالعات این حوزه در دیگر کشورها پرداخته‌اند. یونت، (۱۳۸۸)، در کتاب «تاریخ پزشکی» به شناسایی و درمان بیماری‌ها و پیشگیری از آن‌ها با تأکید بر اطلاعات پزشکی سخن می‌گوید.

فاضل و ولایتی، (۱۳۸۷)، در کتاب «گزیده تصاویر تاریخ پزشکی اسلام و ایران»، که اطلسی با حدود ۳۰۰ تصویر، در موضوع‌های مرتبط با تاریخ پزشکی و مرجعی ناب برای تحقیق و پژوهش در حوزه مطالعات هنر در پزشکی در قالب یک دایره‌المعارف با دو هدف؛ نخست، پدید آمدن بستری برای بحث‌های نظری در ضرورت به کارگیری تصویر در پزشکی و افتراق بصری و تاریخی بین «تصویر» و «عکس»، بوجود آمده است.

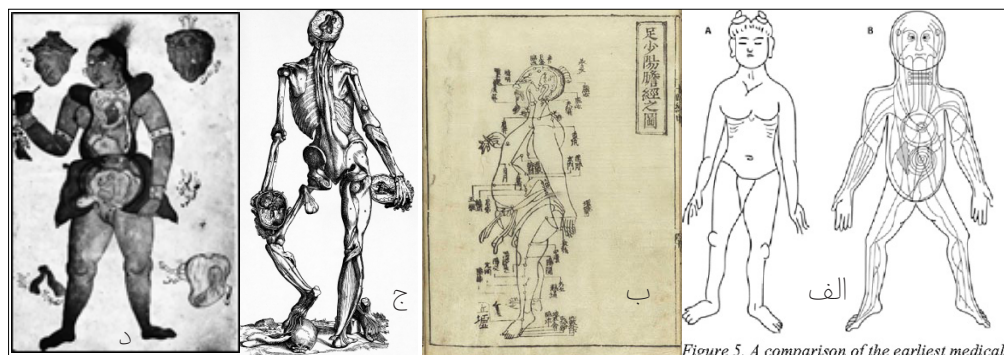
شجاع و تابز (۲۰۰۷)، در مقاله «تاریخ آناتومی در ایران»، به بررسی افراد تأثیرگذار در کالبدشناسی از جمله: رازی (۸۶۵-۹۲۵ پس از میلاد)، علی بن عباس اهوازی (۹۳۰-۹۹۴ پس

از میلاد)، ابن سینا (۹۸۰-۱۰۳۷ پس از میلاد) و اسماعیل جرجانی (۱۰۴۲-۱۱۳۷ پس از میلاد) و تأکید بر ایرانی بودن این کالبدشناسان و بررسی تصاویر طب منصوری پرداخته‌اند.

تاریخ تصویرگری پزشکی

تصاویر قابل توجهی از معاینات، جراحی، شیوه درمان، دامپزشکی، ابزارآلات و روش‌های مختلف پزشکی و طبابت از جمله فصد، حجامت و دندانپزشکی، چشم‌پزشکی از تمدن‌های گوناگون باقی مانده که نشان از میزان پیشرفت‌های علمی و پزشکی آن سرزمین‌ها دارد. این تصاویر بعدها در نسخه‌های خطی پزشکی استفاده

می‌شد. تصاویری از تمدن‌های مختلف از جمله چین و یونان برجای مانده که گواه قدمت و میزان پیشرفت‌های علمی و پزشکی آن سرزمین‌ها می‌باشد و نقاط عطف اصلی در توسعه اندیشه پزشکی شرقی و غربی وجود دارد. به عنوان مثال بر روی گلدانی سفالی از یونان. یکی از قدیمی‌ترین تصاویر پزشکی (حدود ۴۷۰-۴۸۰ ق.م) کار شده است. و یا هروفیلوس کلسدون (۳۵۰-۲۸۰ ق.م) به عنوان اولین کسی که مطالعات تشریحی را بر اساس کالبد شکافی‌های انسانی از جمله: توصیف مغز، نخاع و اعصاب و شناسایی مغز به عنوان اندام مرکزی بدن، پایه‌گذاری کرد (برخلاف تصور ارسطویی سابق).



تصویر

الف: اولین نمونه‌های پزشکی از کشور چین و یونان، قرن ۳ م و قرن ۲ ق م (ماتوک، ۲۰۰۶: ۲)

A: The first examples of Medicine from China and Greece, 4th AD (Matuk, 2006: 2)

ب: پیکره مردی چینی از نمای نیم‌رخ، قرن ۱۴ م (ماتوک، ۲۰۰۶: ۱)

B: Drawing of a Chinese man from a profile, 14th AD (Matuk, 2006: 1)

ج: رساله فابریکا (Fabrica) اثر وسالیوس، قرن ۱۶ م (کاوالکانتی، ۲۰۰۹: ۸)

C: Fabrica's treatise by Vesalius, 16th AD (Cavalcanti, 2009: 8)

د: طب اکبر اثر محمد ارزانی، احتملاً قرن ۱۸، (ممکن، ۱۴۰۰: ۱۲۲)

D: Akbar Medicine by Mohammad Arzani, Probably 18th AD (Momken, 2022: 122)

نسخه مورد بحث ما دارد که در این صورت، خواستگاه و منشأ تصاویر را تا حدودی مشخص می‌کند. (تصویر: الف) همچنین پیکره مردی چینی از نمای نیم‌رخ برگرفته از کتاب شیسی جینگ فاهویی (*Shisi jing fahui*) که از قدیمی‌ترین منابع طب سوزنی چین محسوب می‌شود. جهت نمایش و اجرای طب سوزنی از جمله گردش یین و یانگ در میان پاها و بازوها دیده می‌شود (۱۳۴۱ بعد از میلاد). (تصویر: ب) (Matuk, 2006, 1). از قرن ۱۶ میلادی آندریاس و سالیوس (بنیان‌گذار کالبدشناسی مدرن) رساله‌ای به زبان لاتین

در پیکره‌های انسانی اولیه، طوری پاها و دست‌ها باز شده و خمیده شده‌اند و به پشت دراز کشیده‌اند که گویی روی میزهای کالبد شکافی قرار دارند. در تصویر مقایسه‌ای از اولین نمونه‌های پزشکی از کشور چین و یونان. دوره هان چین (۲۰۶ بعد از میلاد - ۲۰۶ قبل از میلاد) به قورباغه کلاسیک از هوانگ دی براساس افسانه چانگ‌ئی اشاره دارد. (تصویر: الف) (Matuk, 2006, 2) و دوره هلنی یونان (۳۲۳-۱۴۶ قبل از میلاد) این تصاویر شباهت‌هایی با قدیمی‌ترین نمونه تصویرسازی پزشکی در اروپا و تصاویر

همچون ترکیبی از سنت‌های پزشکی یونان باستان به ویژه سنت‌های بقراط و جالینوس با نظریه‌ها و جنبه‌های عملی پزشکی ایران باستان و هند باستان در زمینه کلی اسلام بوجود آمد. نخستین رساله مصور کالبدشناسی در جهان اسلام و کامل‌ترین درس‌نامه کالبدشناسی تاریخ پزشکی ایران تشریح‌الابدان (تشریح منصوری) است که توسط ابن‌الیاس در سال ۷۸۹ ق / ۱۳۹۶ م به زبان فارسی، در شیراز تألیف شده است (منزوی، ۱۳۸۲، ۵۳۱). «این نسخه حاوی تصاویر رنگی از دستگاه‌های مهم پیکره‌های انسانی می‌باشد که مورخی به نام «کارل سادهورف» از این نقوش به عنوان سلسله تصاویر پنجگانه یاد می‌کند که پنج دستگاه اصلی بدن شامل دستگاه شریانی، دستگاه وریدی، دستگاه استخوانی، دستگاه عصبی و دستگاه عضلانی است» (خلیلی، ۱۳۸۷، ۱۲).

در مورد ساختار بدن انسان مختصراً موسوم به فابریکا^۳ نوشت. در اینجا تصویری از پیکره انسان با بیان مفاهیمی قدیمی و قرون وسطایی از کتاب فابریکا (تصویر: ج) دیده می‌شود (Cavalcanti, 2009, 8).

در تصویر دیگری از کتاب «طب اکبر» با نویسندگی محمد اکبر یا محمد ارزانی که در کشور هند و احتمالاً قرن ۱۸ میلادی تولید شده است، پیکره زنی از نمای رُخ با سری در نمای سه‌رُخ با طراحی از اندام‌ها، به صورت جداگانه با جوهر و آبرنگ جسمی ترسیم و اسامی آن‌ها با خط نستعلیق درجه خوش نام‌گذاری و نگارش شده است (تصویر: د) (ممکن، ۱۴۰۰، ۱۲۲).

با وجود علاقه هنرمندان مسلمان و تمایلشان به تأکید بر عناصر تزئینی با خصیصه خیالی تصویر، اما از همان ابتدا علاقه به هنر تصویرگری پیکر انسان و حیوان در منابع تصویری به چشم می‌خورد. پزشکی اسلامی

جدول ۱. مشخصات نسخه خطی پزشکی ذخیره خوارزمشاهی، (مأخذ: نگارنده) Table 1. Specifications of the medical manuscript of Khorazmshahi repository, (source: author)						
عنوان	مؤلف	موضوع	تاریخ کتابت	شماره ثبت	زبان متن	محل نگهداری
ذخیره خوارزمشاهی	اسماعیل ابن احمد الحسینی الجرجانی	پزشکی	قرن ۶ هجری قمری	۸۱۴۲۲۷	فارسی	کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

حسن ابن محمد ابن احمد الحسینی الجرجانی پزشک نامدار دربار سلاطین خوارزم (خوارزمشاهیان) در فاصله سال‌های ۵۳۱ - ۵۳۵ قمری (قرن ششم هجری قمری) درگذشت (ریشار، ۱۳۸۳، ۷۵).

ب: برخی ویژگی‌های طب اسلامی در نسخه مذکور

ذخیره خوارزمشاهی در نه بخش و یک تتمه است که هر یک کتابی است.

فصل اول: در مورد اهمیت پزشکی، آناتومی انسان و آسیب‌شناسی عمومی است.

فصل دوم: مربوط به علائم بیماری‌ها و روش‌های درمان، اسفیگمولوژی^۴ مایعات دفعی بدن (عرق و ادرار).

فصل سوم: درباره آب و هوا، تغذیه، ورزش، عواطف، خواب و بیداری و روش‌های درمان کودکان و سالمندان.

الف: مشخصات تاریخی و ظاهری نسخه خطی

زبان: فارسی، جلد: تیماج، رنگ قرمز، تریج، منگنه، مقوایی، ۳۲۵*۱۹۰، کاغذ: دولت آبادی، ۲۲۰*۴۱۴ برگ و دارای ۲۷ سطر کامل می‌باشد. (جدول ۱) این کتاب، نسخه‌ای از حسین ابن زکریا بن حاجی حسین دهستانی، سرلوحه مذهب زروشنجرف و لاجورد، سرفصل‌ها با مرکب قرمز روی عبارات عربی با مرکب قرمز خط‌کشی شده و حاوی اشکالی از بدن انسان است.

اسماعیل بن حسن حسینی جرجانی کتاب حجیم پزشکی به نام ذخیره خوارزمشاهی را به فارسی تألیف نمود که اقبالی عظیم یافت. جرجانی آن را برای علاءالدوله اتسز فرزند خوارزمشاه تحریر نمود. این نسخه که به خط زیبای نستعلیق قدیم خوش‌نویسی شده است. به سبب از بین رفتن صفحات آخر ترقیمه ندارد. اسماعیل ابن

فصل دهم: طبقه‌بندی داروها و داروشناسی پایه، داروهای گوش، چشم، بینی و دهان، صرع، سکنه مغزی.

کتاب ذخیره خوارزمشاهی از شاهکارهای علم تشریح است به ویژه آنکه مؤلف با استفاده از تصاویر بسیار دقیق از استخوان‌ها، عضلات، شریان‌ها و اندام‌های گوناگون کاری بی‌سابقه عرضه کرده است. در نسخه ذخیره خوارزمشاهی پیکره‌ها به حالت تمام رخ طراحی شده و تأکید به تشریح کالبدشناسی آن بوده است. در ادامه به بررسی شش تصویر پیکره‌نگاری انسانی از این نسخه خطی می‌پردازیم. (تصاویر نسخه مذکور در این مقاله به شکل کادر دو خط متمایز است)

پیکره‌ای شخصی مؤنث از نمای رُخ با معرفی سیستم

فصل چهارم: در مورد تشخیص‌های افتراقی و سیر بیماری‌ها است.

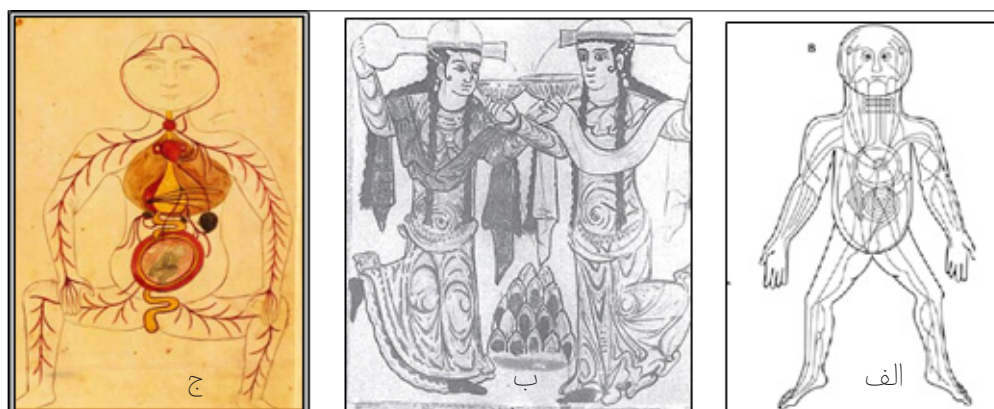
فصل پنجم: دسته‌بندی تب و رطوبت طبیعی و ارتباط آن با تب را تعریف می‌کند.

فصل ششم: درمان بیماری‌های مرتبط با سر، دهانه رحم و اندام فوقانی و تحتانی و تنه است.

فصل هفتم: درمان انواع زخم‌ها، التهاب‌ها، توده‌ها، سوختگی با آب داغ، روغن داغ و آتش و وارث‌پدی.

فصل هشتم: بیماری‌های پوستی (پوست و مو) چاقی، کاهش وزن و روش‌های درمان آن است.

فصل نهم: شامل موضوعاتی در مورد سموم، داروها، نیش حیوانات، حشرات و هاری است.



تصویر ۲

الف: اولین نمونه‌های پزشکی از یونان، قرن ۴ م (ماتوک، ۲۰۰۶: ۲)

A: The first examples of Medicine from Greece, 4th AD (Matuk, 2006, 2)

ب: دیوارنگاره‌های کاخی در سامراء موسوم به جوسق الخاقانی، ربع اول قرن ۳ هجری قمری (عکاشه، ۱۳۸۰: ۲۳)

Figure B: Murals of the palace called Josq al-Khaqani, first quarter of the 3rd Century AH (Akashe, 2001, 23)

ج: دستگاه گردش خون مادر و جنین در رحم انسان مؤنث (اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)

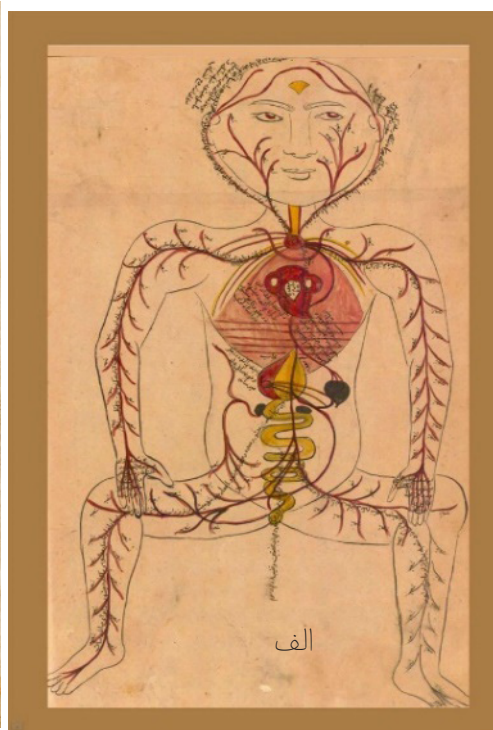
Figure C: Maternal and fetal vascular system in the female human (Ismail Jorjani, 12th Century AD: Kharazmshahi' Zakhire Manuscript)

زرد بوده و دورگیری لایه‌ها با رنگی تیره‌تر جهت تمایز و نشان‌دار کردن آن‌ها و همچنین ترسیم ورود لوله گوارش (از نظر ترسیم‌کننده) به داخل زهدان می‌باشد. (تصویر ۲: ج) برخلاف برخی تصاویر مشابه زنان، تصویر گراز ارائه‌شده و گیسوان که عمدتاً معرف جنس مؤنث است خودداری کرده است. اما ظرافت در طراحی اجزای صورت و چهره مادر قابل توجه است. (جدول ۲) تصویر جنین برخلاف زایمان طبیعی که با موقعیت سر بوده، در اینجا با موقعیت پشت می‌باشد و با توجه به اندام‌زایی کامل دست‌ها و پاها،

گردش خون شریانی يك زن باردار (آبستن) به همراه عروق مرتبط بدن مادر با جنین نمایان است. (تصویر ۲: ج) هیچگونه نوشتار خوشنویسی در تصویر دیده نمی‌شود. (جدول ۲) برای تأکید بیشتر دورگیری اطراف رحم با رنگ قرمز کبود پهن مشخص است. جنین داخل رحم به صورت نیم‌رخ انسانی بالغ بسیار کوچک با اندام‌زایی کامل در حالت چمباتمه درون يك زهدان بیضی بدون پرداختن به جزئیات و به شکلی ناشیانه نمایش داده است. جداره رحم شامل سه لایه با رنگ‌های قرمز و

به وضوح و شباهتی صریح دیده می‌شود. (تصویر ۲: الف)
حال اگر بپذیریم که تصویر مذکور خواستگاهی هلنیستی
و یونانی دارد. بنابراین می‌توان اشتراکات تصویری در فرم و
شکل‌گیری پیکره و اندام‌ها، گردی صورت و قرارگیری پاها را
در نگاره‌های نسخه مورد بحث یعنی ذخیره خوارزمشاهی،
به عینه دید. (تصویر ۲: ج) البته ویژگی تصویری صورت گرد
را بعدها در نگاره‌های مکتب بخارا (آثار محمود مذهب) و
مکتب مشهد نیز شاهد هستیم.
«خطوط محیطی، خطوطی هستند که کیفیت سه بعدی

بیان‌گر هفته‌های آخر جنینی می‌باشد.
در تصویر بعدی «دورقسنده با پیراهن و دامن بلندی (تا
قوزک پا می‌رسد) که بر تن دارند و کاملاً مشخص است که
جنس پارچه آن‌ها بسیار نرم است، دیده می‌شوند. این‌ها
ویژگی پوشش رومی است. خطوط ماریچ، برای مشخص
کردن ناف است، حرکت بدن‌ها، یقه و دامن زن سمت
راست، همه تحت تأثیر قواعد هلنیستی شکل گرفته‌اند.»
(تصویر ۲: ب) (بئر، ۱۳۹۴، ۲۶). در تصویر ابتدایی که در سطور
قبل (تصویر: الف) نیز اشاره شد، همان خطوط ماریچ



تصویر ۳

الف: دستگاه گردش خون شریانی انسان مذکر (اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)

Figure 6.A Circulatory Arterial system in the Male Human (Ismail Jorjani, 12th century AD: Kharazmshahi' Zakhire manuscript)

ب: دستگاه گردش خون شریانی انسان مذکر (کاوالکانتی، ۲۰۰۹: ۸)

B: Circulatory Arterial system in the Male Human (Cavalcanti, 2009:8)

در معرفی نواحی مربوطه دیده می‌شود که به صورت بسیار
ظریف ارائه شده و نشان می‌دهد که نسخه مذکور برای
سفارش‌دهنده مهم است. (تصویر ۳: ب) ترسیم اجزای
صورت در این تصویر بسیار جذاب و نقاش سعی کرده
است به وسیله کم و زیاد کردن ضخامت و تیرگی که به قلم
می‌دهد، تصویری زیبا ارائه نماید. جزئیات طراحی چشم‌ها

به تصویر می‌دهند یعنی علاوه بر پهنا و درازا، ضخامت را
نیز بیان می‌کنند. این خطوط سطوح فرم ساختمانی بدن را
در بر می‌گیرند» (لائید، ۱۳۷۳، ۱۶). «در واقع جاهایی هستند
که مرز بین بدن و فضا می‌باشند بدن محصور بین خط‌ها
می‌باشد و خود بدن خطی ندارد» (همان: ۱۶) نوشتار
خوشنویسی خوش به رنگ مشکی بصورت حاشیه‌نویسی

نوشته‌های قرون وسطی و تصویری از خون‌رسانی به پرده‌های مغز (تصویر ۳: ب) اشاره دارد که در حدود سال ۱۲۵۰ میلادی اثر هنرمندی ناشناس با سبکی ساده و استیلیزه تصویرسازی شده است (Cavalcanti, 2009, 8). تصویری با تاریخ نسبی قرن ۱۶ ق که در مقایسه با نمونه مورد بحث ما، ترسیمی مشابه ولی بدون نمایش اجزاء صورت است. داستانی باز که از بدن و ران‌ها فاصله گرفته و شاید تصویری از کالبد شکافی یک جسد باشد. چراکه دست‌ها تکیه‌گاهی ندارند.

و بینی به صورت ماهرانه‌ای انجام گرفته است. (جدول ۲) برخلاف نمایش سیستم گردش خون وریدی که با رنگ زرد نشان داده شده، در اینجا عروق شریانی با رنگ قرمز نشان دار است. لوله گوارش با رنگ زرد و کلیه‌ها با رنگ مشکی مشخص است. (تصویر ۳) قسمتی از لوله گوارش و انتهای آن یعنی مقعد به همراه کلیه‌ها، کبد، طحال و ارتباط هر یک با دیگری مشهود است. عروق شریانی از قلب منشعب شده و با اتصال به اندام‌ها خون‌رسانی می‌کنند. مورخ پزشکی به نام کارل سادوهوف^۶ به دست



تصویر ۴

الف: دستگاه ماهیچه ای انسان مذکر

(اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)

Figure A. Male Human Muscle System (Ismail Jorjani, 12th century AD: Kharazmshahi' Zakhire manuscript)

ب: دستگاه ماهیچه ای انسان مذکر، نسخه پزشکی دوره قرون وسطی، حدوداً ۱۲۹۲ م، کتابخانه بودلیان دانشگاه آکسفورد

B: Male Human Muscle System, Medieval Medical Edition, 1292 AD, Bodleian Library, University of Oxford

ج: نگاره دودینا راز کتاب مقامات حریری (۱۲۳۷ میلادی) (گری، ۱۳۶۸: ۶۷)

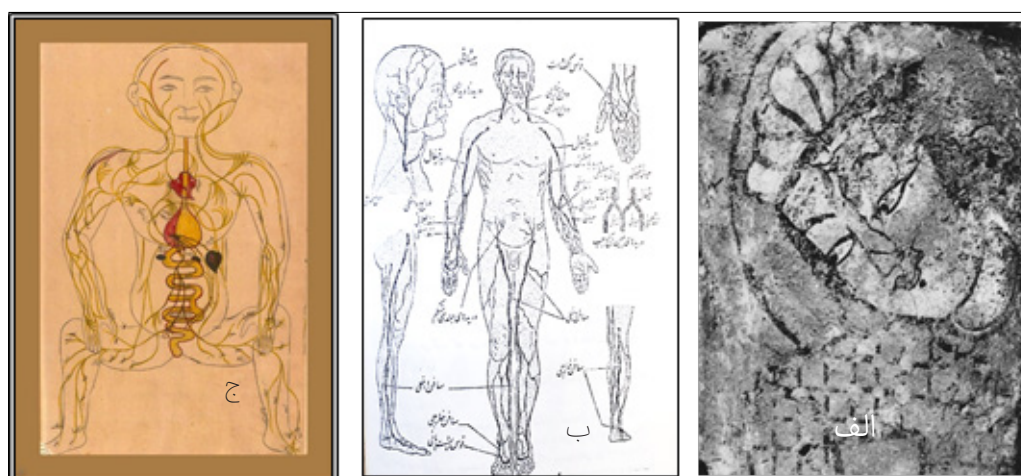
C: Dodinara from the book of Maghamate Haririr 1237 AD. (Gray, 1989: 67)

روی بازو خم شده است، این برآمدگی آشکارتر و شناسایی آن راحت‌تر است. (برجمن، ۱۳۸۵، ۵۵). از این جهت سایه خطوط در نمایش شکنج و خم پوست آرنج نیز مشهود است. نمایش دست‌ها بر روی زانوها بسیار ماهرانه و مسلط همراه با ترسیم جزئیاتی از ناخن‌های دست و خم انگشتان دیده می‌شود. تعداد عضلات هر عضوی به تفکیک و به رنگ قرمز با عددی مشخص نشان دار شده است. جهت نمایش محدوده سر و جمجمه به جای استفاده از خطوط طراحی، نوشتار به شکلی مدور با خط نستعلیق و نسخ خوشنویسی شده است. در این تصویر به عضلات بطنی یا شکمی، عضلات صورت و به شکل دقیق‌تر عضلات اطراف لب‌ها، حلقه چشم و همچنین عضلات و اسفنکترهای مقعدی^۷ اشاره دارد (جدول ۲).

ماهیچه‌ها از طریق اتصال به استخوان‌ها عمل کرده و آن‌ها را به عقب و جلو حرکت می‌دهند. اگرچه عضلات را به نام استخوان‌ها می‌نامیم مثلاً می‌گوئیم عضلات بازو، ولی عملاً همه قسمت‌های آن بر روی استخوان بازو قرار ندارند. عضلات به جای اینکه مستقیماً موازی استخوان‌ها باشند به صورت مایل روی آن قرار می‌گیرند و جهت حرکت آن‌ها نیز با استخوان‌ها حالتی مایل دارد (لائی، ۱۳۷۳، ۲۳۵). در ترسیم این تصویر که پیکره‌ای شخصی مذکر از نمای رُخ است (تصویر ۴: الف) فقط از دو رنگ مشکی و قرمز استفاده شده و برخلاف دیگر تصاویر، بکارگیری از رنگ زرد دیده نمی‌شود. (جدول ۲) «برآمدگی‌های داخلی و خارجی در نزدیکی آرنج روی سطح نمایان می‌شوند. بطوری که برآمدگی داخل بر جسته‌تر نمایان می‌شود. زمانی که ساعد

و ماهیچه‌ها، به خصوص در اندام‌های هر دو پیکره دیده می‌شود ولی راجع به تقدم و تأخر زمانی هر کدام، نمی‌توان به صراحت سخن گفت. نکته جالب، دوباره شکل دایره در محدوده ناف و عضلات بطنی و شکمی این پیکره (به مانند تصویر ۲: الف و ب) نیز دیده می‌شود. بنابراین رد پای هنر هلنی در اینجا نیز بارز است. تزئینات قاب در حاشیه تصویر نیز به یقین، مربوط به دوره قرون وسطی بوده و شباهت تصویری با گیاهان نگاره دودینار (تصویر ۴: ج) از کتاب مقامات حریری (۱۲۳۷ میلادی) مصور شده در مکتب بغداد یا مکتب عباسی مشهود است. از خصوصیات بارز این سبک، استفاده از نقوش اناری و اسلیمی و کتب

نسخه خطی پزشکی با عنوان «رساله‌ای در مورد بدن انسان» در کتابخانه بودلیان (کلاس ۳۹۹) دانشگاه آکسفورد بریتانیا نگهداری می‌شود. برگه از این کتاب (تصویر ۴: ب) با موضوع معرفی نواحی ماهیچه‌ای بدن و اصطلاحات پزشکی با ریشه یونانی و لاتین می‌باشد. تاریخ این نگاره به حدود اواخر قرن ۱۳ میلادی بازگشته و نگارش مطالب آن پس از ترسیم پیکره، در لابلای آن، نگارش شده است. در حالی که در تصویر نسخه ذخیره خوارزمشاهی (تصویر ۴: الف) توضیحات بر روی خود تصویر نگارش شده و در واقع پیرامون محل استقرار و قرارگیری ماهیچه‌های بدن می‌باشد. تشابهاتی موقعیتی عضلات



تصویر ۵

الف: تکه ستون با نقش سر انسان، لشگری بازار، قرن ۵ هجری قمری (بئر، ۱۳۹۴: ۲۱۷)

A: Piece of column with human head, Lashkari Bazaar, 5th Century AH (Baer, 2015, 217)

ب: وریدهای سطحی (کیهانی، ۱۳۴۲: ۱۳)

Figure B: Superficial Veins (Kayhani, 1964: 13)

ج: دستگاه گردش خون سیاهرگی انسان مذکر (اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)

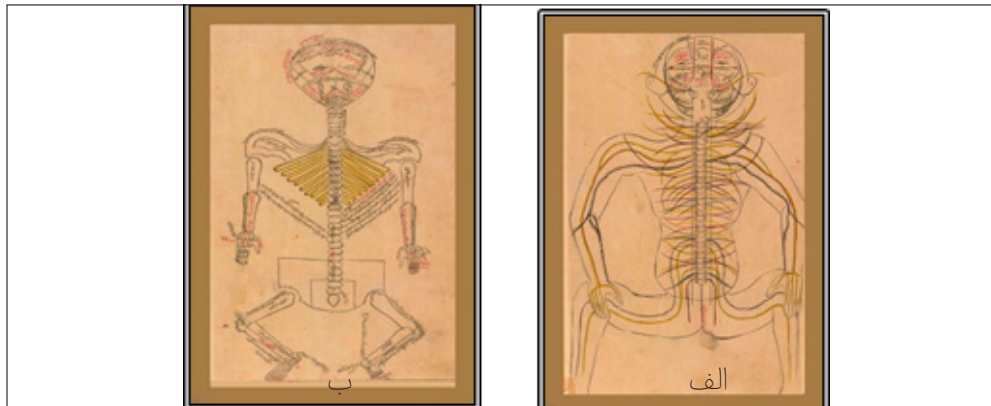
C: Circulatory Vein system in the man human (Ismail Jorjani, 12th century AD: Kharazmshahi' Zakhire manuscript)

و مشکی برای معرفی عروق و اندام‌ها استفاده شده و وریدها به رنگ زرد نمایش شده است. (جدول ۲) نوشتار به صورت نستعلیق و نسخ خوش مقصد و مسیر بازگشت وریدها از اندام‌ها به قلب و همچنین نام هر یک از آن‌ها را نشان می‌دهد. هم‌پوشانی اعضاء و اندام‌ها و بعد نمایی به صراحت خبر از تبحر هنرمند نسبت به موقعیت سطحی و درونی وریدها نسبت به اعضاء و به نوعی پرسپکتیو مقامی است. همچنین این موضوع در ترسیم و قرارگیری دست‌ها بر روی زانو‌ها کاملاً مشهود است. تصویرگر از وریدهای سر

بیشتر جنبه علمی و فنی داشته و کمتر جنبه ادبی دارد. سیستم گردش خون وریدی با نمایی از جلو (قدام) و رخ از پیکره یک مرد دیده می‌شود. دورگیری ظریفی با استفاده از پهنای قلم به شکلی تقریباً یکنواخت جهت نمایش محدوده اندام‌ها انجام شده که این تکنیک در ترسیم انگشتان دست با مهارت بیشتری صورت گرفته است. طراحی جزئیات صورت از جمله چشم‌ها، ابروها، لب و بینی با تسلط و دقت بیشتری نسبت به اندام‌ها انجام شده است. در این تصویر نیز از سه رنگ زرد، قرمز

و گردن نامی نبرده و فقط اسامی تعدادی از عروق اندام‌ها و تنه را نگارش کرده است. تشابهات زیادی از نام‌گذاری عروق دیده می‌شود (تصویر ۵: ب و ج) از جمله عروق: قیفال (از عروق کنار ساعد) و باسلیق (از عروق کنار کتف). «شاخص‌ترین ویژگی چهره‌پردازی در قبایل آسیای مرکزی عبارت است از چشمانی باریک، بینی صاف نوک‌تیز

و دهانی بیش از حد کوچک که چنانچه گروه توضیح داده است، اساساً منشأ چینی دارد.» (بئر، ۱۳۹۴، ۳۲). این ویژگی با تکه سنگ منقوش به سر انسان (تصویر ۵: الف) مکشوف از تالار کاخ لشگری بازار با تاریخ احتمالی قرن ۵ هجری قمری و چهره ترسیمی سلسله تصاویر این نسخه، مطابقت دارد.



تصویر ۶

الف: دستگاه اعصاب مرکزی انسان مذکر نمای خلفی (اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)
Figure 9, A: Central nervous system in the human at posterior view (Ismail Jorjani, 12th century AD: Kharazmshahi' Zakhire manuscript)

ب: دستگاه اسکلتی و استخوانی انسان مذکر از نمای خلفی (اسماعیل جرجانی، قرن ۶ هجری قمری: نسخه خطی ذخیره خوارزمشاهی)
B: Skeletal system in the man human at posterior view (Ismail Jorjani, 12th century AD: Kharazmshahi' Zakhire manuscript)

از هر یک از سوراخ‌های بین مهره‌ای گردنی، پستی و کمری، رشته اعصاب خروجی به صورت زوج و فرد با رنگ قرمز مشخص شده است. نواحی دو شاخه ای شدن و انشعاب اعصاب در شکج‌ها و مناطقی خاص با دقت و هم‌پوشانی طبیعی رسم و طراحی شده است. این حالت در مچ دست و آرنج دو طرف به وضوح به چشم می‌خورد. تصویر پشت دست‌ها به مانند برخی تصاویر مشابه دیده نمی‌شود و به درستی مصور شده است. با توجه به اهمیت موضوع و ناحیه مورد بحث در مجمله و سر، توضیحات و نوشتار در این ناحیه به مراتب بیشتر است. نمایش اعصاب به صورت زوج و فرد بر روی بدنه مهره‌های ستون فقرات شامل مهره‌های گردن، پشت و کمر و ادامه انشعاب آن‌ها به سمت تنه و اندام‌ها دیده می‌شود. استخوان‌ها، عضلات و پوست را نباید جدا جدا فرض کرد بلکه آن‌ها را به شکلی واحد ببینیم. در جاهای بخصوصی

نمای خلفی پیکره شخصی مذکر از سیستم عصبی نخاعی را نمایش می‌دهد. (تصویر ۶: الف) رشته‌های عصبی با سه رنگ زرد، مشکی و قرمز نشان داده و با خطوط منحنی و نرم از ستون فقرات منشعب می‌شود. (جدول ۲) نوشتار خوشنویسی به خط نستعلیق و نسخ خوش در ناحیه سر احتمالاً جهت تمایز اعصاب حسی و حرکتی به دور رنگ قرمز و تیره دیده می‌شود. تصویری از بینی، لب‌ها، ابروها و دهان به مانند دیگر تصاویر دیده نمی‌شود. تصویر مردمک چشم در کنار پایینی حدقه هر دو چشم راست و چپ با نگاهی به پائین ترسیم شده است. در علم تشریح، برخی از اعضا که در نام و تعریف اشتراک دارند، از آن‌ها تعبیر به «اعضای مفرده» می‌شود مانند: غضروف، استخوان و عصب. ولی برخی دیگر که کل و جزء آن‌ها در نام و تعریف مشترک نیستند «اعضای مرکبه» نامیده می‌شوند، همچون دست و پا.

می‌توان به آن پی برد. ۹ جفت دنده که از پائین به بالا طول آنها افزایش یافته و از يك سمت به ستون مهره‌ها متصل و از سمت دیگر آزاد می‌باشند. قسمت پایینی سرشاره به حالت تیزی انتهای استخوان پس سری در عقب سر دارد. اجزاء صورت از جمله ابروها و گوش‌ها در چهره دیده نمی‌شود. همچنین نوارهای عرضی واقع در قاعده سر مبین درزهای مجمله^۹ بوده که داخل هر یک توضیحاتی مرتبط با موضوع، به خط نستعلیق خوش آمده است. یافته‌های آناتومی فعلی حاکی از وجود جفت دنده متصل از عقب به ستون مهره‌ها که تنها شماره ۱۱ و ۱۲ از جلو شناور می‌باشند و دنده‌های شماره ۸ و ۹ و ۱۰ با اتصال به انتهای دنده شماره ۷، از عقب به ستون مهره‌ها و از جلو به استخوان جناغ سینه متصل هستند. هر دو استخوان زند زیرین و زند زیرین در ساعد و نازک‌نی و درشت‌نی در ساق به درستی در محل اتصال مچ دست به بازو در ساعد و مچ پا به استخوان ران در ساق دیده می‌شوند. استخوان‌های کمر بند بازوئی (Shoulder Girdler) به صورت واحد و مجزا نشان داده است.

از بدن، استخوان‌ها در زیر پوست، شکل خود را به وضوح نشان می‌دهند (لائید، ۱۳۷۳، ۱۹۲). باید دانست که استخوان‌های دراز در دو انتها درشت می‌شوند و در نتیجه سطح مفصلی بین دو استخوان وسیع گردیده و نقاط تماس بین دو استخوان زیاد می‌شود (کیهانی، ۱۳۴۶، ۲). پیکره‌ای شخصی مذکر از نمای رُخ و پشتی است. (تصویر ۶: ب)، (جدول ۲) این تصویر با سه رنگ کار شده است. دنده‌ها به رنگ زرد، استخوان‌ها و خطوط طراحی به رنگ مشکی و توضیحات روی دست‌ها و پاها و همچنین مجمله به رنگ قرمز ترسیم شده است. سایه‌پردازی و دورگیری خاصی دیده نمی‌شود. مگر در ترسیم دنده‌ها و بدنه مهره‌ها که در انتهای آزاد دنده‌ها در سمت جلو، این امر کاملاً مشهود است. جهت نمایش سطوح مفصلی و جفت و جور شدن مفصل‌ها و نشان دادن حرکت و چرخش آن‌ها، از خطوط نیم‌دایره و مدور استفاده کرده است. به دلیل بحث مورد نظر، ظرافتی از پرداختن به جزئیات نسوج نرم از جمله بینی و لب‌ها دیده نمی‌شود. سیستم اسکلتی و استخوان‌ها به صورت نمای خلفی و پشتی با سری عقب رفته که از قرارگیری و موقعیت چشم‌ها (در پائین) و بینی (در بالا)

جدول ۲. پیکره نگاره‌های نسخه خطی پزشکی مصور ذخیره خوارزمشاهی محفوظ در کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران (مآخذ: نگارنده)

Table 2. Sculptures of illustrated medical manuscripts of Kharazmshahi' Zakhire preserved in the Library of the National Republic of Iran (Source: author)

ردیف	موضوع	جنس	نماهای پیکره	درجه و نوع خط	ناحیه خوشنوسی			مهارت تصویرگر		کاربرد رنگ			نمونه تصویر
					ر	ت	ا	ه	ت	س	ق	ز	
۱	دستگاه گردش خون مادر و جنین در رحم	مؤنث	نمای جلو و روبرو	-	×	×	×	عالی	ضعیف	✓	✓	✓	
۲	دستگاه گردش خون شریانی	مذکر	نمای جلو و روبرو	نستعلیق و نسخ خوش	✓	✓	✓	عالی	ضعیف	✓	✓	✓	

	✗	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	نستعلیق و نسخ خوش	نمای جلو و روبرو	مذکر	دستگاه ماهیچه‌ای	۳
	✓	✓	✓	ضعیف	عالی	✓	✓	✓	نستعلیق و نسخ خوش	نمای جلو و روبرو	مذکر	دستگاه گردش خون سیاهرگی	۴
	✓	✓	✓	ضعیف	-	✗	✗	✓	نستعلیق و نسخ خوش	نمای خلفی (پشتی)	مذکر	دستگاه اعصاب مرکزی	۵
	✓	✓	✓	ضعیف	-	✗	✗	✓	نستعلیق و نسخ خوش	نمای خلفی (پشتی)	مذکر	دستگاه اسکلتی و استخوان‌ها	۶

نتیجه‌گیری

است و گاه برای ایجاد حجم در اندام و پیکره در اطراف بدن به صورت یکنواخت (مانند نواری) دور اندام با استفاده از رنگ دورگیری شده است. در هر حال در تاریخ نگارگری و در بیشتر نسخه‌های مصور، تصویرگر و کاتب آن همیشه یکی نبودند، جز در موارد نادر و تصویرگر کتاب فردی غیرکاتب آن بوده است و مصورسازان این نسخه خطی پزشکی معمولاً مؤلفین کتب و کمتر نگارگران بوده‌اند. همچنین این نگاره‌ها بدلیل اختلاف در سبک تصویرگری می‌تواند کار بیش از یک نفر باشد و بعضاً به صورت رونگاری و کپی از نسخه اصلی است. طبق بررسی انجام شده از منابع مختلف، به نظر می‌رسد، منشأ این تصاویر به هنر هلنیستی بازگردد.

شاهکار سید اسماعیل جرجانی، کتاب ذخیره خوارزمشاهی ایشان است. طرح نخستین در تألیف ذخیره مشتمل بر نه کتاب و یانه بخش است که بعد از فراغ از این نه کتاب، بعداً دو فصل دیگر بر تألیف خودشان یعنی کتاب ذخیره می‌افزایند. پس بررسی تصاویر نسخه مصور این کتاب چنین می‌توان گفت که: در ترسیم بعضی اندام‌ها از جمله صورت، چشم‌ها، بینی و لب‌ها نهایت دقت و تبحر به کار رفته و قطعاً کاریک هنرمند و نقاش آشنا به طراحی و تصویرگری بوده است. ولی در دیگر اندام‌ها به مانند دست‌ها و پاها چنین دقتی به کار نرفته

منابع و مآخذ

- امبروس، ویکتور. (۱۳۹۳). چگونه از بدن انسان طراحی کنیم. مترجم: عربعلی شروه، تهران: انتشارات یساوی.
- امیرصادقی، نصرالدین. (۱۳۷۶). طب الرضا (ع). تهران: انتشارات معراجی.
- بریجمن، جورج برنت. (۱۳۸۵). مکانیسم بدن انسان در طراحی. مترجم: میثم هدایت، تهران: انتشارات یساوی.
- بئر، ایوا. (۱۳۹۴). پیکر انسان در هنر اسلامی. مترجم: بهنام صدری. تهران: انتشارات فرهنگستان هنر.
- پاکباز، روئین. (۱۳۷۸). دایره المعارف هنر (نقاشی، پیکره سازی، گرافیک). تهران: فرهنگ معاصر.
- پاکباز، روئین. (۱۳۸۵). نقاشی ایران از دیرباز تا امروز. تهران: انتشارات زرین و سیمین.
- پوپ، آرتور. (۱۳۸۴). سیر و صور نقاشی، مترجم: یعقوب آژند. تهران: انتشارات مولی.
- تقی‌زاده، هادی. (۱۳۷۱). خط در نقاشی. مشهد: انتشارات کلهر.
- حسینی اشکوری، صادق. (۱۳۹۷). نکاتی درباره بررسی، معرفی و استفاده از نسخه‌های خطی قانون ابن سینا، مجله طب سنتی اسلام و ایران، سال ۹ شماره ۴.
- خلیلی، ناصر. (۱۳۸۷). ابزارآلات علمی، تهران: نشرکارنگ.
- دارچینی‌مراغه، عمادالدین، نوعی، فاطمه. (۱۳۹۲). مروری بر تاریخچه پزشکی در اسلام و ایران، مشهد: دانشگاه علوم پزشکی مشهد.
- ریشار، فرانسیس. (۱۳۸۳). جلوه‌های هنر پارسی، تهران: انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- سیاسی، محمد. (۱۳۹۰). «پزشکی در شاهنامه»، روزنامه اطلاعات، شماره ۲۵۲۱۹.
- شاکری، طاهره. (۱۳۹۸). علم تشریح در متون مرجع طب ایرانی (دوران تمدن اسلامی)، دانشگاه علوم پزشکی مازندران، دوره ۲۹، شماره ۱۷۷.
- طباطبایی، محمود. (۱۳۸۹). نگرشی بر دانش کالبدشکافی در متون طب سنتی، مجله پژوهشی دانشکده پزشکی شهید بهشتی، دوره ۳۴، شماره ۲.
- عکاشه، ثروت. (۱۳۸۰). نگارگری اسلامی، مترجم: سید غلام‌رضا تهامی، تهران: سوره مهر.
- کاپور، وی. (۱۳۷۱). آناتومی سطحی و رادیولوژیک. مترجم: کامران گودرزی، تهران: نشر اشاعت.
- کلی، لوری‌ال. (۱۳۹۴). آناتومی مقطعی ویژه رزیدنت‌ها و متخصصین رادیولوژی. مترجم: محمد ظهوری، تهران: سینا طب، رودگون.
- کیهانی، نعمت‌الله. (۱۳۴۲). فیزیولوژی هنری. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- کیهانی، نعمت‌الله. (۱۳۴۶). کالبدشناسی هنری. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- گروه طب اسلامی و طب سنتی فرهنگستان علوم پزشکی جمهوری اسلامی ایران. (۱۳۸۶). گزیده تصاویر تاریخ پزشکی اسلام و ایران. تهران: انتشارات فرهنگستان علوم پزشکی جمهوری اسلامی ایران.
- گری، بازیل. (۱۳۶۷). سیر تاریخ نقاشی ایرانی. مترجم: محمد ایران‌منش. تهران: انتشارات امیرکبیر.
- لائید، نیکو. (۱۳۷۳). تکنیک و روش طراحی. مترجم: عربعلی شروه. تهران: انتشارات بهار.
- مبینی، مهتاب، اسماعیلی، شیدا. (۱۳۹۶). بررسی نگاره‌های نسخه‌های خطی پزشکی تشریح الابدان، فصلنامه نگره، شماره پیاپی ۴۴.
- ممکن، حامد. (۱۳۹۱). سیر تحول تصویرگری در نسخه‌های خطی پزشکی تا پایان دوره صفویه. تهران: پایان‌نامه دانشکده هنر دانشگاه شاهد.
- ممکن، حامد. (۱۴۰۰). تصویرگری در نسخه‌های خطی پزشکی، تهران: انتشارات سنجش و دانش.
- منزوی، احمد. (۱۳۴۸). فهرست نسخه‌های خطی فارسی، تهران: موسسه فرهنگی منطقه‌ای.
- ناصری، ابودر، فدوی، محمد. (۱۳۹۶). اوج تصویرسازی علمی در تمدن اسلامی، فصلنامه هنرهای تجسمی، شماره پیاپی ۷۱.
- ناصری، ابودر، حیدری، آمنه. (۱۳۹۶). مقایسه تصویرسازی علمی نسخه‌الحشایش آستان قدس رضوی با تصاویر عینی گیاهان دارویی، فصلنامه نگره، شماره پیاپی ۴۸.

یونت، لیزا. (۱۳۸۸). تاریخ پزشکی. مترجم: رضا یاسائی، تهران: انتشارات ققنوس.

نسخه های خطی:

- ذخیره خوارزمشاهی، کتابخانه مرکزی آستان قدس رضوی، نسخه خطی شماره ۱۶۷۵۵.
تشریح بدن، کتابخانه ملی پزشکی ایالات متحده آمریکا، نسخه اول.
تشریح بدن، کتابخانه ملی پزشکی ایالات متحده آمریکا، نسخه دوم.
تشریح منصوری، کتابخانه مجلس شورای اسلامی، نسخه خطی شماره س س ۴۰۳.
تشریح الابدان = تشریح منصوری، کتابخانه مجلس شورای اسلامی، نسخه خطی شماره ۶۱۷۸.
کفایت المجاهدیه، کتابخانه مرکزی آستان قدس رضوی، نسخه خطی شماره ۲۱۶۵۱.
تشریح، کتابخانه ملی ملک تهران.
تشریح الابدان، کتابخانه ملی ملک تهران، نسخه اول، نسخه خطی شماره ۶۰۰۰.
تشریح الابدان، کتابخانه ملی ملک تهران، نسخه دوم.

Cavalcanti, Daniel D (2009). *Anatomy, technology, art, and culture: toward a realistic perspective of the brain*.
Neurosurg Focus 27 (3):E2
https://www.nlm.nih.gov/exhibition/islamic_medical/islamic_13.html
JBC Vol. 32, No. 1
Matuk, Camillia. (2006) *The Journal of biocommunication*
Seeing the Body: The Divergence of Ancient Chinese and Western Medical Illustration
Shoja, M. M., & Tubbs, R. S. (2007). The history of anatomy in Persia. *Journal of anatomy*, 210(4), 359-378.

پی‌نوشت‌ها

۱- رگ گشادن، فصد، باز کردن منفذی کوچک در دیواره رگ به وسیله نیشتر است که باعث خروج اخلاط فاسد بدن با خروج خون می‌شود.

۲- در متن انگلیسی از عبارات BC به معنی قبل از میلاد (Before Christ) و یا B.C.E (Befor The Common Era) و AD به معنی بعد از میلاد (Anno Domini) که اختصار اخیر (AD) متعلق به زبان لاتین قرون وسطی (Medieval Latin) هست که به معنی «در سال خداوند» در سال خداوند ما «هست. همچنین دوران مسیحیت (از زادروز تاکنون) به صورت C.E (Common Era) نیز نگارش می‌شود.

3- Fabrica

۴- اسفیگمو: در زبان یونانی به معنی نبض.

5- Breech

به‌طور معمول جنین به صورت سر به پایین در رحم مادر قرار دارد و هنگام زایمان ابتدا سر خارج می‌شود. هنگامی که جنین در وضعیتی برعکس حالت فوق قرار می‌گیرد و در هنگام زایمان ابتدا با باسن یا پا خارج می‌شود، این وضعیت قرارگیری در رحم را نمایش بریچ و زایمان را زایمان بریچ می‌نامیم.

6- Karl Sudhof

کارل سادهورف؛ مورخ و پزشک آلمانی که به ایجاد رشته پزشکی و تحقیق و تدریس این رشته در دانشکده‌های پزشکی همت گماشت. وی همچنین، مؤسسه تاریخ پزشکی (Institut für Geschichte der Medizin) را در آلمان تأسیس کرد. ۷- در قسمت‌هایی از لوله گوارش ماهیچه‌های حلقوی بنام بنداره یا اسفنکتر وجود دارد که در تنظیم عبور مواد نقش دارند.

۸- ورید همان سیاهرگ است.

۹- Skull Sutures

استخوان‌های اصلی جمجمه عبارتند از: استخوان‌های پیشانی، گیجگاهی، آهیانه‌ای و پس‌سری. این استخوان‌ها در ناحیه درزها (سوچور) به هم متصل می‌شوند و قاعده جمجمه را تشکیل می‌دهند.