





فصلنامه علمی فردوس هنر

زمینه انتشار: هنرهای تجسمی، هنرهای کاربردی، معماری، پژوهش‌های

میان‌رشته‌ای هنر

سال ششم، شماره ۲۳، زمستان ۱۴۰۴

شاپای چاپی: ۲۷۱۷۰۲۳۱۷

شاپای الکترونیکی: ۲۷۷۵-۲۷۱۷

صاحب‌امتیاز: مؤسسه آموزش عالی فردوس

مدیرمسئول: دکتر حمید کارگر

سردبیر: دکتر فاطمه کاتب

معاون سردبیر: دکتر الهه حسن‌خویی

مدیر داخلی: مهندس فاطمه جعفری

هیئت تحریریه:

دکتر رضا اشرف‌زاده

استاد بازنشسته، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد

دکتر رقیه بهزادی

دانشیار پژوهشگاه علوم‌انسانی و مطالعات فرهنگی

دکتر مهدخت پورخالقی چترودی

استاد دانشکده ادبیات و علوم‌انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد

دکتر سید موسی دیباج

دانشیار دانشکده ادبیات و علوم‌انسانی، دانشگاه تهران

دکتر رضا سپهوند

استاد دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه لرستان

دکتر رجبعلی عسکرزاده طریقه

دانشیار دانشکده ادبیات و علوم‌انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد

دکتر فاطمه کاتب

استاد دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)

دکتر علی مشهدی

استاد دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه فردوسی مشهد

دکتر سیده مریم مجتبی

استادیار گروه معماری، مؤسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران

طراحی نشان: محمد محسن خضری

صفحه‌آرایی: واحد طراحی بصری مؤسسه آموزش عالی فردوس

نشانی: ایران، مشهد، بلوار شهید کلاهدوز، کلاهدوز ۳۰، مؤسسه آموزش عالی

فردوس

پایگاه اینترنتی: <http://www.fhja.ir>

تلفن: ۰۵۱۳ ۷۱۳۹۱۷۵

پست الکترونیکی: journal.fhja@gmail.com

لینوگرافی: مجتمع چاپ ایران کهن

چاپ و صحافی: تهران خیابان مطهری، نرسیده به چهار راه سهروردی، کوچه

سندج، پلاک ۶

تلفن: ۰۲۱۳۳۹۵۳۵۳۸

• 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,
Architecture

Vol. 6 | No. 23 | Winter 2025

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. Elahe Hasankhouei

Manager: Fateme Jafari

Editorial Board:

Dr. Reza Ashrafzadeh

Professor, Islamic Azad University of Mashhad

Dr. Roghaye Behzadi

Associate professor, Institute for Humanities and Cultural
Studies

Dr. Mahdokht Pourkhaleghi Chatroodi

Professor, Ferdowsi University of Mashhad (FUM)

Dr. Seyed Mousa Dbadj

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

Dr. Reza Sepahvand

Professor, Faculty of Management and Economics, Lorestan
University

Dr. Rajabali Askarzadeh Torghabeh

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

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. Seyede Maryam Mojtavavi

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

Logo Designer: Mohammad Mohsen Khezri

Page Layout: Visual Design Unit of Ferdows Institute of
Higher Education

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

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

Phone: 00985137139175

Email: journal.fhja@gmail.com

Lithography: Irankohan Press Complex

Press and Binding: No.6, Sanandaj Alley, Near Sohravardi
Intersection, Motahari Street, Tehran, Iran

Phone: 00982133953538

از تصویر ایستا تا تجربه‌ی فضا‌مند: بازخوانی پدیدارشناختی زمان در گرافیک چیدمانی مترو	۱۰
تجربه جریان به‌عنوان محرک شناختی برای ارتقای عملکرد خلاقانه طراحان	۲۷
شناسایی و واکاوی مؤلفه‌های هنری در صنعت مفرغ‌سازی لرستان باستان	۵۷
روایت‌شناسی اذکار برگرفته از قرآن کریم در نگاره «ضربه زدن فریدون به ضحاک» در شاهنامه شاه‌تیماسبی	۷۶
خوانش مفهوم مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم با تمرکز بر مولفه‌های بصری (منتخب آثار فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر)	۹۵
مطالعه تطبیقی بازگامی تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی با تأکید بر ساختار بصری	۱۱۲

Contents

From the Static Image to Spatialized Experience: A Phenomenological Re-reading of Time in Metro Installation Graphics	10
Flow Experience as a Cognitive Stimulus for Enhancing Designers' Creative Performance	27
Identification and Analysis of Artistic Components in the Ancient Luristan Bronze-Making Industry	57
Narratology of Qur'an-Derived Invocations in the Painting "Fereydun Striking Zakhak" in the Shahnameh of Shah Tahmasp	76
An Analysis of the Representation of Death in Post-World War II Neo-Expressionist Painting with Emphasis on Visual Elements (Selected Works by Francis Bacon and Anselm Kiefer)	95
of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi with an Emphasis on Visual Structure	112

به نام هنرآفرین

گفته‌اند که شاهنامه وطن فرهنگی ماست و لایه‌لای سطور آن می‌توان دریافت که ایرانیان در هزاره‌های گذشته چگونه و با چه باورهایی می‌زیستند. در چنین کتابی حکیم توس پند می‌دهد که:

هنرجوی و تیمار بیشی مخور که گیتی سپنج است و ما بر گذر

فردوسی که چونان مورخی کارگشته، آنچه بر او رسیده بوده را به چاشنی ذوق و ادب و خلاقیت و زیبایی آمیخته و هنرمندانه صحنه‌آرایی کرده است، افزون بر آن که زبان فارسی را گرمی می‌دارد و به تقویت حس ملی در ایرانیان یاری می‌رساند، خردورزی و منش عقلانی را از یاد نبرده و پیوسته اندرز می‌دهد که واقعیت‌ها را نمی‌توان نادیده گرفت و یکی هم گذرا بودن دنیا است و باقی ماندن نام و هنر.

ورای این نکته که هنر در بیان حکیم توس فراتر از آنی است که ما می‌شناسیم و از داد و دهش تا آداب‌دانی و سخنوری را نیز شامل می‌شود، بی‌گمان هنرآموزی و هنرورزی ستوده است و به بقا و ماندگاری فرهنگ ایرانی و ایران فرهنگی یاری می‌رساند. افزون بر این، هنرشناسی و واکاوی لایه‌های پنهان نمودهای هنر و آفرینش‌های هنرمندان کاری درخور و بایسته است.

جست‌و‌یافتن و برشمردن نمودهای تأثیر و تأثر هنر و فرهنگ در این سرزمین دیرپا و آثار کنونی هنرورزان ایرانی یکی از خویشتکاری‌های پژوهشگران هنردوست است و مایه خرسندی است که در این چند سال نشریه «فردوس هنر» بستری مناسب برای ثبت و نشر چنین نوشتارهایی بوده است.

موسسه آموزش عالی فردوس و نشریه «فردوس هنر» شادمان و بخت‌یارند که در این سال‌ها توانسته‌اند فضایی فراهم آورند تا اهل دانش و پژوهش یافته‌های علمی و هنری خود را نشر دهند و در منظر نقد و نظر دیگران قرار دهند. این فضا همچنان به یاری و همراهی اهل پژوهش و دانش مهیاست و در انتظار متون علمی و یافته‌های پژوهشی شما هستیم تا سهم خود را در این خویشتکاری ادا کرده باشیم.

حمید کارگر؛ مدیر مسئول

۱. راهنمای آماده‌سازی و ارسال مقاله پژوهشی

۱-۱. ساختار مقاله و موارد الزامی در آن

نشریه «فردوس هنر» مقالات علمی را می‌پذیرد 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 ثابت‌شده 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 گردآوری‌شده (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 ذکرشده 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 روش انشایی یا گزارشی در محتوای مقاله؛
- خارج بودن روش تحقیق یا موضوع مقاله از امکان 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 به‌صورت تیتراهای 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 تیترا 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 به‌ترتیب

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 انجام‌شده مرتبط با موضوع (کتاب، مقالات علمی، پایان‌نامه‌ها، رساله‌ها و گزارش‌های چاپ‌شده 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 منفعی 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 ذکرشده 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 استفاده‌شده در مقاله باید حتی‌الامکان جدید و در ده سال گذشته منتشر شده باشند. ارجاع به مقالات علمی منتشرشده در مجلات معتبر نسبت به استفاده از کتاب و مقالات کنفرانس و مطالب برداشت‌شده 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 مآخذ به ترتیب حروف الفبا تنظیم می‌شوند. لازم است منابع و مآخذ در بخش انگلیسی نیز درج شوند. برای این منظور کلیه فهرست منابع و مآخذ (اعم از فارسی، لاتین و سایت‌ها) پس از ترجمه به انگلیسی، بر مبنای حروف نام خانوادگی در ذیل References تنظیم شود. فهرست تجمیع 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 برهم‌کنش 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 حتی‌الامکان 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.
- تیتَر جداول به دو زبان 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 غیرعلمی گرفته شده باشد.
- زیرنویس تصاویر به دو زبان 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 تارغما، 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).

- 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 BNazanin۱۳ 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

از تصویر ایستا تا تجربه‌ی فضا‌مند: بازخوانی پدیدار شناختی زمان در گرافیک چیدمانی مترو

راضیه مختاری دهکردی

۱. استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر و علوم انسانی، دانشگاه شهرکرد،
شهرکرد، ایران،

razieh.mokhtari@sku.ac.ir

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۶/۲۲
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۳/۱۷
صفحه ۲۶-۱۰



شماره بیست و سوم
زمستان ۱۴۰۴

چکیده

بیان مسئله: در گرافیک محیطی معاصر، هنگامی‌که نشانه‌ها و تصاویر به‌صورت چیدمان‌های موقعیت‌محور در فضا‌های گذر شهری مانند ایستگاه‌های مترو مستقر می‌شوند، مرز میان تصویر ایستا و تجربه فضا‌مند فرو می‌پاشد و پدیداری نوین از زمان و حرکت شکل می‌گیرد. باوجود پروژه‌های متعدد واکنش‌گر، سازوکارهای دقیق این تحول - ازجمله نقش هم‌افزایی ماده، فناوری و عوامل محیطی در تولید معنا و تنظیم توجه - هنوز به‌طور نظام‌مند واکاوی نشده است.

هدف پژوهش: این پژوهش به بازخوانی پدیدار شناختی و نشانه‌شناسانه «زمان تجربه‌شده» در تقاطع گرافیک و چیدمان مترویی می‌پردازد، باهدف استخراج معیارها و فرایندهای حاکم بر تولید معنا و تنظیم توجه، و پیشنهاد بازتعریف‌هایی در مفاهیم نظری موجود.

هدف پژوهش: (۱) کدام معیارهای مادی، مکانیکی، نوری و موقعیتی، در تعامل با فرایندهای محیطی مترو، گذار از تصویر ایستا به تجربه زمان‌مند را تسهیل می‌کنند؟ (۲) این گذار چگونه ساختار نشانه‌ای و توزیع توجه را دگرگون می‌سازد؟ (۳) چه بازتعریف‌های نظری در پدیدارشناسی بدن از تحلیل این نمونه‌ها قابل استخراج است؟

روش پژوهش: رویکرد کیفی با تمرکز بر مطالعه موردی چندگانه؛ داده‌ها از منابع دیجیتال و مستندات رسمی پروژه‌ها گردآوری شد و تحلیل تلفیقی بصری-نشانه‌ای و پدیدار شناختی بدن بر دو چیدمان منتخب - کمپین «وزش در باد» آپوتک یارتات و اثر «یاب-یوم» دیوید پرووان - اعمال گردید.

نتیجه‌گیری: یافته‌ها نشان داد که تحول تصویر به تجربه زمان‌مند، محصول هم‌افزایی سه خوشه معیار است: ویژگی‌های مادی و ساختاری، زمان‌بندی واکنش‌های مکانیکی/دیجیتال، و جامعایی استراتژیک نسبت به جریان مخاطبان. گرافیک چیدمانی مترو، فراتر از نظام نشانه‌ای ایستا، به پدیده‌ای فضا‌مند و زمان‌مند تبدیل می‌شود که معنا در آن از طریق تعامل بدن زیسته، ریتم‌های محیطی و سازوکارهای طراحی، به‌صورت فرآیندی و موقعیتی تولید می‌گردد. نشانه‌ها به «رویداد نشانه‌ای» ارتقا یافته و توجه تجسّدی به‌عنوان عامل کلیدی در معناسازی عمل می‌کند.

واژگان کلیدی: گرافیک مترو، تجربه فضا‌مند، زمان‌مندی ادراک، پدیدارشناسی فضا، گرافیک محیطی، چیدمان مکان‌محور.



From the Static Image to Spatialized Experience: A Phenomenological Re-reading of Time in Metro Installation Graphics

Razieh Mokhtari Dehkordi*¹

1. , Assistant Professor, Department of Visual Communication, Faculty of Arts and Humanities, Shahrekord University, Shahrekord, Iran.

Received: 13/09/2025

Accepted: 07/06/2525

Page 10-26

Abstract

Problem Statement: In contemporary urban visual experiences, graphics are no longer merely page-based and static content. When designed signs and images are placed as situated installations[1] within transit spaces such as metro stations, the boundary between the “image” and the “environment” collapses, giving rise to a new manifestation of time and movement. In such a context, an image that appears to be static can, through material and situational factors such as the passing of a train, airflow, changes in lighting, or the continuous presence of a moving audience, be transformed into a temporal and spatialized experience. This occurrence not only alters the semiotic structure of meaning but also reconfigures the direction of the viewer’s attention and bodily experience.

The present research, entitled “From the Static Image to Spatialized Experience: A Phenomenological Re-reading of Time in Metro Installation Graphics,” is a theoretical and empirical attempt to investigate this emerging relationship between graphics, time, and the viewer’s body. The central problem of the research is that, despite the existence of scattered studies in the fields of urban graphic design, public art, and time-based art, less attention has been paid to design processes through which, by means of situated interventions and interaction with environmental conditions, a static image is transformed into “time-based graphics.” This analytical gap requires the combination of semiotic foundations, theories of perception and the phenomenology of the body, and an objective analysis of design techniques and materials in order to clarify the mechanisms through which meaning is produced, and attention is regulated in such works.

The overall aim of the research is to provide a phenomenological re-reading of experienced time at the intersection of graphics and metro installations. More specifically, the objectives of the research are to identify and classify design formations and techniques, including responsive mechanisms, the selection of changeable materials, time-based lighting, and strategic positioning along the viewer’s path of movement; to analyze the role of environmental and movement-related factors in shaping the perceptual process and regulating the viewer’s attention; to examine the viewer’s embodied experience when encountering time-based interventions and distinguish it from encounters with static images; and to propose an integrated theoretical framework that connects semiotic analysis, reception theory, and the phenomenology of the body.

The main research questions are formulated as follows: Which design processes and mechanisms cause a static graphic image within a metro environment to become a

temporal and spatialized experience? What is the precise role of material factors, including responsive mechanisms, types of materials, spatial arrangement, and lighting control, and environmental factors, including the passing of trains, airflow, audience density, and the timing of movement, in this transformation? How does the semiotic structure of the work transform during temporal encounter, and which visual components play the greatest role in the construction of meaning and the attraction/regulation of attention? Finally, what reconceptualizations of phenomenological concepts can be derived from the study of these examples?

The necessity of this research can be emphasized in three areas. At the theoretical level, the phenomenology of the body contributes to the development of new concepts concerning “experienced time.” At the practical level, a more precise understanding of the performance of graphics within urban temporal contexts provides designers, artists, and urban planners with guidance for creating effective and ethically responsible environmental interventions. At the methodological level, case-based investigation makes it possible to bridge the gap between the analysis of static images and the analysis of time-based experiences. Accordingly, the findings are expected both to enrich the interdisciplinary literature at the boundaries of graphic design and time-based art and to provide a conceptual-methodological framework that can serve as a basis for future studies in the field of environmental graphics.

Research Objective: This research provides a phenomenological and semiotic re-reading of “experienced time” at the intersection of graphics and metro installations, with the aim of extracting the criteria and processes governing meaning production and attention regulation, and proposing reconceptualizations within existing theoretical concepts.

Research Questions: (1) Which material, mechanical, lighting, and situational criteria, in interaction with the environmental processes of the metro, facilitate the transition from a static image to a time-based experience?

(2) How does this transition transform the semiotic structure and the distribution of attention?

(3) What theoretical reconceptualizations within

the phenomenology of the body can be derived from the analysis of these examples?

Research Method: This research adopts a qualitative approach, specifically a “multiple case study,” to enable an in-depth and comparative examination of different examples. Two examples were purposively selected based on the principle of “maximum variation” so that different dimensions of time-based design in the metro environment could be represented.

The first is the responsive advertising campaign for Apotek Hjärtat[1] in the Stockholm Metro, which, through the use of digital technology and a sensor detecting the movement of the train, transforms the static image of an advertising model into a dynamic and time-based experience.

The second is the kinetic installation Yab-Yum[1] by David Provan[1], which was implemented as a situated installation in the metro and, through the use of airflow and mechanical movement, creates forms that are variable and fluid over time.

The selection of these two examples is based on the fact that each represents a different dimension of intention (advertising versus artistic), technique (digital versus mechanical), and scale of intervention (from a digital poster to large-scale volumes).

Conclusion: The present research, focusing on the transformation of the static image into a spatialized and time-based experience in metro installation graphics, demonstrated that this phenomenon is not merely a design innovation but also constitutes a fundamental redefinition of perceptual and meaning-making processes within heavily trafficked urban spaces.

Based on the theoretical foundations of Maurice Merleau-Ponty’s phenomenology of the body, which introduces the lived body as the primary ground of perception and meaning, as well as contemporary approaches such as embodied attention and time-based art, the findings indicate that metro graphics, within the context of situated installations, move beyond traditional semiotic boundaries and become a dynamic system in which time, movement, and the viewer’s body play central roles.

This transformation, observed in case studies such as Apotek Hjärtat’s “Blowing in the Wind” campaign and David Provan’s “Yab-Yum” installation, demonstrates a synergy among

material factors, such as sensors, responsive materials, and dynamic lighting; environmental factors, such as passing trains, airflow, and human density; and bodily processes, such as movement, attention, and sensory perception.

In the following discussion, the results are examined on the basis of the research questions, with reference to the theoretical foundations and empirical findings, in order to provide an integrated framework for the analysis and design of environmental graphics.

In summary, this research demonstrated that metro installation graphics break down the boundaries between image, space, and time and create an interdisciplinary experience that belongs to the fields of graphic design studies, public art, and the phenomenology of perception.

From a practical perspective, an understanding of these mechanisms helps designers and urban planners create effective and ethically responsible interventions that not only guide human movement but also enhance the aesthetic and identity-related qualities of space.

Nevertheless, limitations exist, including the focus on Western examples and the absence of an extensive investigation of the viewers' lived experiences. It is suggested that future research explore more complex dimensions through mixed methods such as eye tracking, body-movement analysis, and phenomenological interviews.

Furthermore, comparative studies among metro systems in different cities could clarify the influence of cultural and architectural differences on these experiences. Ultimately, this research contributes to the enrichment of interdisciplinary literature and provides a conceptual-methodological framework for future studies in environmental graphics.

Table 1. Phenomenological Re-reading of Three Time-Based Installations in the Metro Environment (Source: Author)

Figure 2

A view of the Yab-Yum installation by David Provan at 34th Street-Herald Square Station; the suspended red fins exhibit only subtle vibrations under stationary conditions, but with the passing of a train and the resulting increase in tunnel airflow, they transform into a wave-like network of simultaneous and dispersed movements. (URL2)

Figure 1

A metro installation presented in the form of a

digital poster, from the "Blowing in the Wind" campaign at a Stockholm Metro station; as the train enters and the airflow generated by it passes through the station, the woman's hair in the image moves simultaneously and naturally, producing a temporal, spatialized, and surprising experience for the viewer. (URL1)

References:

- Bombaerts, G., Hannes, T., Adam, M. T., Aloisi, A., Anderson, J., et al. (2024). From an attention economy to an ecology of attending: A manifesto. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.17421>
- D'Angelo, D. (2020). The phenomenology of embodied attention. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 19(5), 961–978. <https://doi.org/10.1007/s11097-019-09637-2>
- Hu, X., & Xu, L. (2022). How guidance signage design influences passengers' wayfinding performance in metro stations: Case study of a virtual reality experiment. *Transportation Research Record: Journal of the Transportation Research Board*, 2677(1), Article 036119812211035. <https://doi.org/10.1177/03611981221103591>
- Hu, X., & Xu, L. (2023). How guidance signage design influences passengers' wayfinding performance in metro stations: Case study of a virtual reality experiment. *Transportation Research Record*, 2677(1), 1118–1129. <https://doi.org/10.1177/03611981221103591>
- Kazemi, N., Sadeghzadeh, A., & Shapourian, F. (2020). A study of environmental graphics in Iranian metro stations: Case studies of the Tehran, Mashhad, and Isfahan metro systems. *Seventh Scientific-Research Conference on the Development and Promotion of Architectural and Urban Planning Sciences in Iran*.
- Kühnapfel, C., Fingerhut, J., & Pelowski, M. (2023). The role of the body in the experience of installation art: A case study of visitors' bodily, emotional, and transformative experiences in Tomás Saraceno's "In Orbit." *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1192689. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1192689>
- Mahmoudi, A., Hasanpour, M., & Khataei, S. (2019). Representation of national culture and identity in the visual identity of the city: A case study of Tehran Metro murals. *Quarterly Journal of Iranian Cultural Research*, 12(2), 23–66.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge.

MTA Arts & Design. (n.d.). Yab-Yum—David Provan. MTA Arts for Transit. <https://www.mta.info/agency/arts-design/collection/yab-yum>

Samani-Far, S., Khazaei, M., & Varij-Kazemi, A. (2019). An investigation of Tehran Metro passengers' views regarding the state of its environmental graphics: A case study of the Tehran Metro signage and symbol system. *Journal of Visual and Applied Arts*, 23, 5–24.

Zheng, H., Luo, M., Wang, Y., & Wei, Y. (2024). Multi-sensory interaction and spatial perception in urban microgreen spaces: A focus on vision, auditory, and olfaction. *Sustainability*, 16(20), 8809. <https://doi.org/10.3390/su16208809>

Zhou, J., & Ujang, N. (2024). An analysis of pedestrian preferences for wayfinding signage in

urban settings: Evidence from Nanning, China. *Buildings*, 14(9), 2986. <https://doi.org/10.3390/buildings14092986>

Zhou, J., Ujang, N., Aziz, F. A., & Manan, M. S. A. (2024). Visual preference of pedestrians' wayfindingsignages:Asystematicliteraturereview. *Alam Cipta International Journal of Sustainable Tropical Design Research and Practice*, 17(2).* <https://doi.org/10.47836/AC.17.2.ARTICLE5>

مقدمه و بیان مسئله

در تجربه‌های بصری شهری معاصر، گرافیک دیگر صرفاً محتوایی صفحه‌محور و ایستا نیست؛ وقتی نشانه‌ها و تصاویر طراحی شده به صورت چیدمان‌های موقعیت‌محور در فضاهای گذر، نظیر ایستگاه‌های مترو قرار می‌گیرند، مرز میان «تصویر» و «محیط» فرو می‌پاشد و پدیداری تازه‌ای از زمان و حرکت پدیدار می‌شود. در چنین زمینه‌ای، تصویری که ظاهراً ثابت است می‌تواند از طریق عوامل مادی و موقعیتی، مانند عبور قطار، جریان هوا، تغییرات نور، یا حضور پیوسته‌ی مخاطب در حرکت به تجربه‌ای زمان‌مند و فضا‌مند تبدیل گردد؛ رخدادی که هم ساختار نشانه‌ای معنا را دگرگون می‌سازد و هم جهت‌گیری توجه و تجربه بدنی مخاطب را بازتنظیم می‌کند. پژوهش حاضر، با عنوان «از تصویر ایستا تا تجربه‌ی فضا‌مند: بازخوانی پدیدار شناختی زمان در گرافیک چیدمانی مترو»، کوششی نظری و تجربی است برای واکاوی همین نسبت نوظهور میان گرافیک، زمان و بدن مخاطب. مسئله‌ی محوری تحقیق این است که علی‌رغم وجود مطالعات پراکنده در حوزه‌های طراحی گرافیک شهری، هنر عمومی و هنرهای زمان‌محور، کم‌تر به فرایندهای طراحی پرداخته شده که از طریق مداخلات موقعیت‌محور و تعامل با شرایط محیطی، تصویر ایستا را به «گرافیک زمان‌مند» بدل می‌کنند. این کمبود تحلیلی نیازمند ترکیب مبانی نشانه شناختی، نظریه‌های ادراک و پدیدارشناسی بدن و تحلیل عینی تکنیک‌ها و مواد طراحی است تا سازوکارهای تولید معنا و تنظیم توجه در این نوع آثار روشن شود. هدف کلی پژوهش، بازخوانی پدیدار شناختی زمان تجربه‌شده در تقاطع گرافیک و چیدمان‌های مترویی است. به‌طور مشخص، اهداف پژوهش عبارت‌اند از: شناسایی و طبقه‌بندی فرم‌اسیون‌ها و تکنیک‌های طراحی (ازجمله مکانیک‌های واکنش‌پذیر، انتخاب مواد قابل تغییر، نورپردازی‌های زمان‌مند و مکان‌یابی استراتژیک در مسیر حرکت مخاطب)؛ تحلیل نقش عوامل

محیطی و حرکتی در شکل‌دهی فرایند ادراکی و تنظیم توجه مخاطب؛ بررسی تجربه‌ی زیست بدنی مخاطب در مواجهه با مداخلات زمان‌مند و تمایز آن از مواجهه با تصاویر ایستا؛ و ارائه‌ی چارچوب نظری تلفیقی که تحلیل‌های نشانه شناختی، نظریه‌ی دریافت و پدیدارشناسی بدن را پیوند دهد. پرسش‌های اصلی پژوهش این‌گونه طرح می‌شوند: کدام فرایندها و سازوکارهای طراحی موجب می‌شوند که یک تصویر گرافیکی ایستا در بستر مترو به تجربه‌ای زمان‌مند و فضا‌مند بدل شود؟ نقش دقیق عوامل مادی (مکانیک‌های واکنش‌گر، انواع مواد، آرایش فضایی، کنترل نور) و عوامل محیطی (عبور قطار، جریان هوا، تراکم مخاطب، زمان‌بندی حرکت) در این تبدیل چیست؟ ساختار نشانه‌ای اثر طی مواجهه‌ی زمانی چگونه متحول می‌شود و کدام مؤلفه‌های بصری بیشترین نقش را در ساخت معنا و جذب/تنظیم توجه دارند؟ نهایتاً، چه بازتعریف‌هایی از مفاهیم پدیدارشناسی می‌توان از مطالعه‌ی این نمونه‌ها استخراج کرد؟ ضرورت این پژوهش را می‌توان در سه حوزه برجسته ساخت: در سطح نظری، از طریق پدیدارشناسی بدن به تکوین مفاهیمی نو در باب «زمان تجربه» کمک می‌شود؛ در سطح کاربردی، فهم دقیق‌تر از عملکرد گرافیک در بافت‌های زمانی شهری راهنمایی‌هایی برای طراحی مداخلات محیطی مؤثر و اخلاق‌مند در اختیار طراحان، هنرمندان و برنامه‌ریزان شهری قرار می‌دهد؛ و در سطح روش‌شناختی، بررسی موردی پروژه‌های امکان‌پر کردن شکاف میان تحلیل تصاویر ایستا و تحلیل تجربه‌های زمان‌محور را فراهم می‌سازد. به این ترتیب، انتظار می‌رود نتایج پژوهش هم به غنای ادبیات میان‌رشته‌ای در مرزهای طراحی گرافیک و هنرهای زمان‌محور بیفزاید و هم چارچوبی مفهومی-روش‌شناختی ارائه کند که مبنای مطالعات آتی در حوزه‌ی گرافیک محیطی قرار گیرد.

روش پژوهش

در این پژوهش از رویکرد کیفی و به‌ویژه «مطالعه‌ی موردی چندگانه» استفاده شده است تا امکان بررسی عمیق و تطبیقی میان نمونه‌های متفاوت فراهم شود. سه نمونه به‌صورت هدفمند و بر اساس اصل «تنوع حداکثری» انتخاب گردیده‌اند تا ابعاد گوناگون طراحی زمان‌محور در فضای مترو بازمانده شود: نخست، کمپین تبلیغاتی واکنش‌گر آپوتک یارتات در متروی استکهلم که با بهره‌گیری از فناوری دیجیتال و حسگر حرکت قطار، تصویر ایستای یک مدل تبلیغاتی را به تجربه‌ای پویا و زمان‌مند بدل می‌سازد؛ دوم، چیدمان کینتیک یب-یُم اثر دیوید پرووان که در قالب یک چیدمان موقعیت‌محور در مترو اجرا شد و با استفاده از جریان هوا و حرکت مکانیکی، فرم‌هایی متغیر و سیال را در زمان خلق می‌کند و انتخاب این دو نمونه به این دلیل است که هر یک نمونه‌ای از تنوع نیت (تبلیغاتی در برابر هنری)، تکنیک (دیجیتال، مکانیکی) و مقیاس مداخله (از پوستر دیجیتال تا حجم‌های بزرگ‌مقیاس) را نمایندگی می‌کنند.

پیشینه پژوهش

گرافیک محیطی مترو به‌عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از فضای شهری، نقش مهمی در راهنمایی مسافران، زیباسازی و انتقال هویت فرهنگی-ملی ایفا می‌کند. در مطالعات داخلی، کاظمی و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله‌ی «بررسی گرافیک محیطی ایستگاه‌های مترو ایران (نمونه موردی: شهرهای تهران، مشهد، اصفهان)» نشان داده‌اند که طراحی بسیاری از ایستگاه‌های مترو ایرانی، ریشه در هویت ایرانی-اسلامی دارد و می‌توان با گرافیک محیطی مناسب پیوندی میان فضای مترو و «هویت ایرانی» برقرار کرد. همچنین سامانی‌فر و همکاران (۱۳۹۸) در تحقیق میدانی مشترک کیفی-کمی با عنوان «بررسی دیدگاه مسافران مترو شهر تهران نسبت به وضعیت گرافیک محیطی آن (مطالعه موردی: سیستم علائم و نشانه‌های مترو تهران)» گزارش کردند که سیستم فعلی تابلوها و علائم مترو تهران، انتظارات بصری مسافران را به‌خوبی برآورده نکرده و این ضعف به عدم توجه مسافران و آشفتگی در مسیریابی منجر شده است. در مطالعه‌ای دیگر، محمودی و همکاران (۱۳۹۸) با عنوان «بازمؤد فرهنگ و هویت ملی در هویت بصری شهر؛ مطالعه موردی دیوارنگاره‌های مترو تهران» به کمک بررسی ۷۰ دیوارنگاره‌ی ایستگاه‌های تهران نشان دادند که دیوارنگاره‌ها به‌عنوان نوعی گرافیک

محیطی، علاوه بر زیباسازی محیط، نقش مهمی در شکل‌دهی هویت بصری شهر و نشان دادن ارکان فرهنگی-ملی دارند. در پژوهش‌های خارجی اخیر نیز تأکید بر اهمیت طراحی تابلوهای راهنمای مترو و گرافیک محیطی دیده می‌شود. به‌عنوان مثال، هو و شو در مقاله «چگونگی تأثیر طراحی تابلوهای راهنمای مسیر بر عملکرد مسافران در جهت‌یابی ایستگاه‌های مترو: مطالعه موردی آزمایش واقعیت مجازی» نشان دادند که ترکیب تابلوهای راهنما به‌صورت هم‌عمودی و هم‌افقی کارایی مسیریابی را به‌طور محسوسی افزایش می‌دهد، درحالی‌که استفاده‌ی صرف از تابلوهای عمودی یا افقی به‌تنهایی سبب سرگردانی مسافران شده و باعث کاهش عملکرد هدایت مسیریابی می‌شود (Hu & Xu, ۲۰۲۲). ژو و اوجانگ در مقاله «تحلیل ترجیح‌های عابران پیاده برای تابلوهای راهنمای مسیریابی در محیط‌های شهری: شواهدی از نانینگ، چین» به بررسی ترجیحات بصری افراد نسبت به انواع تابلوهای راهنما پرداختند و دریافتند که عناصر پایه‌ای مانند متن، فونت و پیکان در همه نمونه‌ها یکسان در نظر گرفته‌شده و بر ترجیح کلی تأثیری ندارند، اما ویژگی‌هایی مانند اندازه متن، زبان، گرافیک، رنگ و جنس تابلوها در ایجاد تفاوت معنا و زیبایی‌شناختی نقشی تعیین‌کننده دارند (Zhou & Ujang, ۲۰۲۴). از سوی دیگر، یک مرور نظام‌مند ادبیات توسط ژو و همکاران (۲۰۲۴) با عنوان «ترجیح بصری تابلوهای راهنمای مسیریابی عابران پیاده: مرور نظام‌مند ادبیات» نشان داد که طراحی تابلوهای مسیریابی شهری باید پیچیدگی‌های بین جنبه‌های عملکردی و زیبایی‌شناختی را در نظر بگیرد؛ به‌گونه‌ای که کارکرد تابلو (از قبیل علائم و نمادها) و کیفیت بصری آن (از قبیل رنگ‌بندی و ترکیب‌بندی) متعادل شده و هم نیازهای شخصی و هم استانداردهای عمومی را تأمین کند (Ujang, Aziz & Manan, ۲۰۲۴). به‌علاوه، بین و همکارانش با استفاده از روش‌های تحلیل تصویر، نشان داده‌اند که عامل جریان جمعیت در ایستگاه بیشترین تأثیر را بر برجستگی دیداری تابلوهای راهنما دارد؛ به‌نحوی که تراکم و جهت حرکت مسافران، توجه افراد را بیش از هر عامل دیگری به تابلوها جلب می‌کند. به‌طورکلی، تحقیقات کیفی و میدانی صورت‌گرفته هم در داخل و هم خارج کشور بر اهمیت بازتاب هویت فرهنگی از طریق گرافیک محیطی مترو و همچنین کارایی تابلوهای راهنمای مسیر تأکید دارند (Zhou et al, ۲۰۲۴). نکته‌ی مشترک مطالعات، نیاز به طراحی انسانی و توجه به جنبه‌های بصری در محیط‌های

پدیدارشناسانه پیامدهای نظری و عملی روشنی دارد: از نظر نظری، تحلیل تصاویر محیطی باید از سطح سطحی شکل و نماد عبور کند و «ساختار آستانه‌ای بدن» را به عنوان رکن اصلی مطالعه وارد سازد؛ و از نظر عملی، طراحان گرافیک محیطی باید جامع‌تری، ابعاد و شکل آثار را در نسبت مستقیم با ریتم و جهت حرکتی مخاطبان طراحی کنند، چون همان‌گونه که ملرو-پونتی نشان می‌دهد، «توانستنی بدن» است که امکان ادراک معنادار را فراهم می‌آورد—یعنی معنای بصری تنها در افق پدیدار عملی بدن قابل ثبت و تثبیت است (Merleau-Ponty, ۲۰۱۲: ۲۱۶).

توجه تجسّدی، عملکرد معنا و پدیدارگری نشانه‌ها

توسعه‌های معاصر در فلسفه‌ی ذهن و پدیدارشناسی ادراک به همراه دستاوردهای ۴E توجه را از حالت منفک شناختی بیرون آورده و آن را امری عملی، تولیدکننده معنا و پیوند خورده با حرکت بدنی بازمی‌خوانند. در این رویکرد «توجه تجسّدی»، خود عمل توجه نه صرفاً واکنشی به محرک بصری، که فعالیت خلاق و جهت دهنده است که بر پایه‌ی وضعیت‌های بدنی، اهداف عملی و مهارت‌های حرکتی تنظیم می‌شود؛ بنابراین توجه مخاطب در جریان حرکت در ایستگاه مترو خود عاملی است در تولید ساخت معنایی لحظه‌ای نشانه‌ها (D'Angelo, ۲۰۲۰: ۹۶۵). از منظر کاربردی این دیدگاه، هر رویداد محیطی که زمان مواجهه را تغییر دهد — مانند عبور قطار، پالس باد یا تغییر شدت نور — ساختار قواعد توجه را دگرگون می‌کند و بنابراین ساختار نشانه‌ای یک تصویر ایستا را بازنویسی می‌نماید؛ یعنی معنا در چرخش متوالی رویدادها و واکنش بدنی مخاطب پدید می‌آید (D'Angelo, ۲۰۲۰: ۹۷۰). این نکته به صورت مستقیم نشان می‌دهد که تحلیل گرافیک چیدمانی باید فرایندمحور و زمانی نگر باشد و «نشانه سازی متوالی» را به عنوان چارچوب توصیفی اصلی بپذیرد — مفهومی که اشاره دارد به تولید معنا در یک توالی رویداد — پاسخ که بدنه و موقعیت زمانی مخاطب در آن نقش دارد (D'Angelo, ۲۰۲۰: ۹۷۲).

هنر زمان‌محور و تجربه‌ی چیدمان؛ بدن ناظر به عنوان هم‌خالق اثر

مطالعات تجربی معاصر در باب هنر چیدمان نشان می‌دهد که این‌گونه‌ی هنری به واسطه‌ی موقعیت-محوری و فراخوان حضور بدنی مخاطب، چارچوب مفهومی مناسبی برای فهم

زیرزمینی پرتدد است تا علاوه بر کارکرد راهنمایی، تجربه‌ی بصری مسافران نیز بهبود یابد. پژوهش حاضر در مقایسه با مطالعات پیشین، از چند جهت تمایز و نوآوری دارد. تحقیقات قبلی بیشتر بر جنبه‌های کاربردی گرافیک مترو مانند خوانایی علائم، کارایی نظام‌های راهنمایی یا بازتابی هویت فرهنگی متمرکز بوده‌اند و کمتر به تجربه‌ی زمان‌مند و زیسته‌ی مخاطب در مواجهه با گرافیک پرداخته‌اند. همچنین در بیشتر این پژوهش‌ها، گرافیک به عنوان یک نظام نشانه‌ای ایستا بررسی شده است، درحالی‌که این تحقیق با اتخاذ رویکردی پدیدار شناختی و نشانه شناختی، به فرایندهای ادراکی و بدنی مسافران در بستر متغیر و زنده‌ی مترو می‌پردازد. نوآوری اصلی این مطالعه در آن است که گرافیک مترو را نه فقط به مثابه ابزار اطلاع‌رسانی یا زیباسازی، بلکه به عنوان یک تجربه‌ی فضا‌مند و زمان‌مند تحلیل می‌کند؛ تجربه‌ای که در آن حرکت قطار، جریان هوا، نور و تراکم انسانی به عناصر فعال در تولید معنا و جهت‌گیری توجه بدل می‌شوند. این نگاه، جایگاهی تازه برای گرافیک مترویی در پیوند با هنرهای زمان‌محور و مطالعات ادراک می‌گشاید و افق‌های نظری و عملی نوینی را برای طراحی و تحلیل گرافیک محیطی پیشنهاد می‌کند.

مبانی نظری: پدیدارشناسی بدن و زمان زیسته

مرکزیت «بدن زیسته» در تولید معنا

در هسته‌ی پدیدارشناسی موریس ملرو-پونتی این فرض نهاده شده است که ادراک پیش از هر بازغود ذهنی و هر تحلیل نمادین، در بستر «بدن زیسته» تحقق می‌یابد؛ بدنه نه یک شیء منفعل که زمینه‌ساز جهان معنادار است و «می‌داند» چگونه در جهان عمل کند؛ این وضع بدنی افق امکان حرکت، جهت نگاه و امکانات عملی سوژه را معین می‌سازد و از همین رهگذر ادراک معنا می‌سازد (Merleau-Ponty, ۲۰۱۲: ۶۷). وقتی این اندیشه را به بافت گرافیک محیطی در ایستگاه مترو تعمیم می‌دهیم، درمی‌یابیم که خوانش یک نماد یا ترکیب بصری ظاهراً ایستا صرفاً خوانشی بصری نیست؛ بلکه مواجهه‌ای است که در نسبت با حرکت بدن، وضعیت تکیه‌گاه، سرعت گذر و میدان مادی محیط پدید می‌آید؛ به عبارت دیگر «زمان تجربه» و «حرکت بدن» خود مولد معنا هستند و تصویر ایستا تنها هنگامی به پیام کامل بدل می‌شود که در زمان و در بُعد بدنی تحقق یابد (Merleau-Ponty, ۲۰۱۲: ۱۳۱). این چشم‌انداز

گرافیکِ زمان‌مند فراهم می‌آورد؛ به‌ویژه پژوهش‌هایی که تجربه‌ی بازدیدکنندگان را در مواجهه با آثارِ بزرگ‌مقیاس و تعاملی بررسی کرده‌اند نشان می‌دهند که آگاهیِ بدنی مخاطب، «حس عمقی» و حالاتِ «مختل‌کننده» می‌توانند شدتِ عاطفی و عمقِ تجربه‌ی زیبایی‌شناختی را افزایش دهند، و این یعنی وقتی گرافیکِ محیطی با سازوکارهای مکانیکی یا خواصِ ماده واکنش‌پذیر ترکیب می‌شود، تجربه از سطحِ دریافتِ بصریِ ساده به سطحِ مشارکتِ بدنی و زیستی ارتقاء می‌یابد (Kühnapfel, Fingerhut & Pelowski, ۲۰۲۳: ۲). بنابراین، هنرِ زمان‌محور ما را وامی‌دارد تا گرافیکِ مترو را نه به‌عنوان شیئی که «به‌سوی چشم» هدایت می‌شود، که به‌عنوان فرآیندی ببینیم که در آن مخاطب با حضورِ بدنیِ خود بخشِ مهمی از اثر را «بازیابی» می‌کند؛ این بازیابی مستلزم توجهِ بدنیِ فعال است و لذا معیارهای سنتیِ ارزیابیِ تصویر (خوانشِ لحظه‌ای یک پوستر) برای این‌گونه آثار ناکافی است و باید با شاخص‌هایی جایگزین شود که تحرک، مدتِ مواجهه، و تعددِ حواس را ملاک قرار می‌دهند (Kühnapfel et al., ۲۰۲۳: ۵).

شاخص‌های طراحی، مواد و اکولوژیِ توجه

برای آنکه نظریه‌ی بالا را به چارچوبِ عملیِ تحلیل تبدیل کنیم، لازم است سه دسته شاخص طراحی را در نسبتِ مستقیم با تجربه‌ی بدنی و فرآیندِ توجه در نظر بگیریم: (الف) شاخص‌های ماده-محور و مکانیکی، شامل انتخابِ مصالح واکنش‌پذیر، سازوکارهای کینتیک و حسگرها؛ (ب) شاخص‌های نوری و زمان‌بندی، شامل طراحیِ روندهای نوری متغیر و زمان‌بندیِ هماهنگ با چرخه‌ی حرکت در ایستگاه؛ و (پ) شاخص‌های موقعیتی و مسیریابی، شامل جانماییِ استراتژیکِ عناصرِ گرافیکی نسبت به خطوطِ حرکت و نقاطِ توقف مخاطبان. این سه رکن در ترکیب با «بدنِ درحرکت» سامانه‌ای تولید می‌کنند که تصویرِ ایستا را به یک توالیِ زمان‌مندِ معنایی بدل می‌سازد (Hu & Xu, ۲۰۲۳: ۱۱۱۸). از نظر اخلاق و سیاست‌گذاریِ طراحی، باید مفهومِ «اکولوژیِ توجه» را در گرافیکِ محیطی وارد کرد. یعنی به‌جای دیدنِ توجه به‌عنوان کالایی که باید بیشترین استفاده از آن شود، آن را یک سامانه‌ی زیست-فناورانه بدانیم که نیازمند تنظیم و محافظت در برابر اشباعِ حسی است. اگر در مترو بدون این ملاحظه طراحی شود، ممکن است باعثِ اشباعِ ادراکی، خستگیِ شناختی یا مسائلِ ایمنی گردد. بنابراین

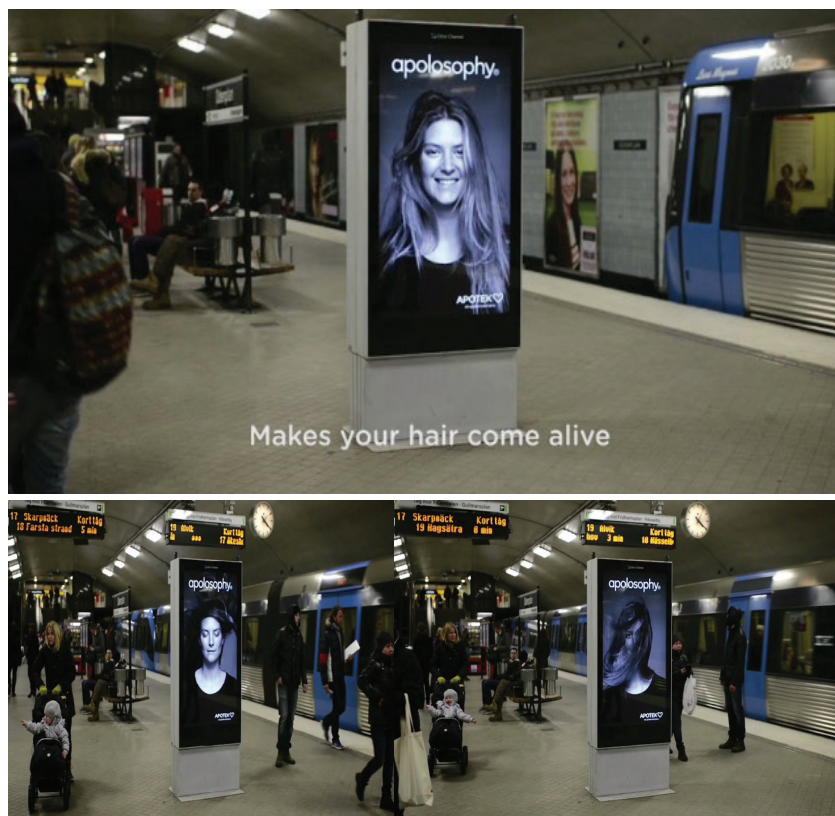
چارچوبِ نظریِ پیشنهادی بر توازنِ بینِ کاراییِ اطلاع‌رسانی و حفاظت از میدانِ توجهِ عمومی تأکید دارد (Bombaerts et al., ۲۰۲۴: ۲). از منظرِ روش‌شناسی، این مبنا اقتضا می‌کند که پژوهش‌های موردی ترکیبی از روش‌های کیفی و کمی را به‌کارگیرند: تحلیلِ بصری-نشانه‌ای برای بازخوانیِ فرم و ساختارِ تصویری؛ ثبتِ میدانیِ متغیرهای زمانی - مکانیکی (فرکانسِ عبور قطار، الگوی جریانِ هوا، شدتِ نور در لحظاتِ گذر)؛ و آزمون‌های تجربی (شبیه‌سازیِ واقعیتِ مجازی، ره‌گیریِ نگاه، و ثبتِ زیست‌سنجی) برای پی‌جوییِ مسیرهای توجه و تجربه‌ی بدنیِ مخاطب. این رویکرد چند روش تلفیقی هم امکانِ توضیحِ سازوکارِ تولیدِ معنا را فراهم می‌آورد و هم پیوندِ میانِ ساحت‌های فنی، زیباشناختی و اخلاقی را مستحکم می‌سازد (Hu & Xu, ۲۰۲۳: ۱۱۱۸). در نهایت، اگر گرافیکِ چیدمانیِ مترو را بر پایه‌ی این مبنا طراحی و تحلیل کنیم، می‌توان از تحلیلِ صرفِ فرم‌محور عبور کرد و به رویکردی رسید که هم «تجربه‌ی زیستِ بدنیِ مخاطب» را معیارِ ارزیابی می‌گیرد و هم شاخص‌های عملیِ طراحی (مواد، مکانیک، نور، مکان‌یابی) را با ملاحظاتِ اکولوژیکِ توجه تلفیق می‌کند؛ این همگرایی نه‌تنها بینش‌های نظریِ تازه‌ای درباره‌ی «زمانِ تجربه» فراهم می‌آورد، بلکه ابزارهای روش‌شناختی و راهبردهای طراحیِ عملی در اختیار طراحان و سیاست‌گذاران شهری قرار می‌دهد تا مداخلاتی مسئولانه و کارا در فضاهای گذر اجرا کنند (Zheng et al., ۲۰۲۴: ۶).

بازخوانیِ پدیدار شناختیِ چیدمانِ «وزش در باد»

کمپین تبلیغاتی «وزش در باد» توسط آپوتک یارتات، یکی از بزرگ‌ترین داروخانه‌های خصوصی سوئد، در اوایل سال ۲۰۱۴ به‌منظور معرفیِ خطِ جدید محصولات مراقبت از مو با نام آپولوسوفی طراحی شد. این کمپین توسط آژانس تبلیغاتی اوکستام هولست در استکهلم اجرا گردید. در این اثر، پوستر دیجیتالی بزرگی بر دیواره‌ی سکو چیدمان شده که چهره‌ی زنی جوان را با موهای رها و آزاد به نمایش می‌گذارد. در لحظه‌ی سکون و نبود قطار، تصویر حالتِ کاملاً ثابت و ایستا دارد و در چارچوبِ یک تبلیغ معمولی خوانده می‌شود. اما به‌محض ورود قطار به ایستگاه و بر اثر جریانِ هوای پرشتاب ناشی از حرکت آن، مکانیزم حسگر ویدئویی فعال می‌شود و تصویر دیجیتال واکنشی غیرمنتظره نشان می‌دهد: موهای زن به طرزی طبیعی و اغراق‌شده در باد به پرواز درمی‌آیند، گویی خود پوستر در معرض

بدن مخاطب و تغییر بصری تصویر، رابطه‌ای حسی و موقعیتی ایجاد می‌کند. در این وضعیت، موهای پریشان زن نه صرفاً عنصری زیبایی‌شناختی بلکه استعاره‌ای زنده از حضور قطار و ریتم تکرارشونده‌ی زندگی شهری می‌شوند (تصویر ۱).

همان جریان هوایی قرار گرفته است که بدن مخاطبان را در سکو لمس می‌کند. این دگرگونی، پوست را از یک تصویر ایستای تبلیغاتی به یک تجربه‌ی زمان‌مند و فضا‌مند بدل می‌سازد؛ چراکه هم‌زمانی بین جریان واقعی هوا، حرکت



تصویر ۱: چیدمان مترو در قالب پوستر دیجیتال، کمپین «وزش در باد» در ایستگاه متروی استکهلم؛ با ورود قطار و وزش هوای ناشی از آن، موهای زن در تصویر به‌طور هم‌زمان و طبیعی به حرکت درمی‌آیند و تجربه‌ای زمان‌مند، فضا‌مند و غافلگیرکننده برای مخاطب رقم می‌زنند (URL۱).

Figure 1: A metro installation presented in the form of a digital poster, from the "Blowing in the Wind" campaign at a Stockholm Metro station; as the train enters and the airflow generated by it passes through the station, the woman's hair in the image moves simultaneously and naturally, producing a temporal, spatialized, and surprising experience for the viewer. (URL1)

طراحی‌شده تا حرکت افزوده‌شده در میدان تصویر برجسته شود؛ خود انیمیشن اما با دامنه‌ی کنترل‌شده‌ای از نوسان، «کش خوردگی» و «رفتن/برگشت» تارها را شبیه‌سازی می‌کند تا توهم وزش محلی باد را تداعی سازد بدون آنکه به اغراق نمایشی کشیده شود.

فناوری حسگرهای فراصوتی/حرکتی، هنگام ورود قطار سیگنالی را ثبت می‌کند که پردازشگر محلی به آن تبدیل به پالس انیمیشنی می‌نماید؛ بدین‌سان هر گذر قطار یک «پالس بصری» مستقل می‌سازد که تصویر ایستا را در زمان وقوع آن بازخوانی می‌کند. نور پنل و میزان کنتراست در لحظات حرکت اندکی افزایش یا بازتعریف می‌شود تا

چیدمان «وزش در باد» بر پایه‌ی ساختاری دولایه و نسبتاً ساده اما دقیق بنا شده است: لایه‌ی پایه تصویری ایستای تبلیغاتی که قالب عمودی صورت و تارهای بلند مو را در یک ترکیب‌بندی نمای نزدیک نشان می‌دهد، و لایه‌ی فعل پذیر دیجیتالی که امکان حرکت مو را صرفاً در پاسخ به محرک‌های بیرونی فراهم می‌آورد. نمایشگر دیجیتال در امتداد لبه‌ی سکوی مترو و در ارتفاعی مستقر شده که خط دید عابران عبوری چه ایستاده و چه در حال عبور را در برگیرد؛ این جانمایی هم طول مواجهه‌ی دیداری را تعیین می‌کند و هم زاویه‌ی دید غالب را که قالب عمودی را می‌خواند. تصویر پایه با بافت‌نگاری شبیه عکاسی و کنتراست متوسط

خوانایی حرکت در کسری از ثانیه حفظ گردد؛ سرعت انیمیشن طوری سنجیده شده که با مدت مواجهه معمول یک مسافر عبوری همخوانی داشته باشد و از انفجارهای حسی که موجب اشباع یا خستگی شوند پرهیز گردد. این الگوی فرمال - قاب‌بندی عمودی، قرارگیری در مسیر حرکت، و انیمیشن رویدادمند- تصویری می‌سازد که به‌جای ارائه‌ی معنا به‌صورت یک «اقتصاد بصری ثابت»، معنا را در توالی پالس‌های زمانی تولید می‌کند

در سطح پدیدار شناختی بنیادین، «وزش در باد» نمایشگر رابطه‌ی متقابل بدن زیسته و زمان تجربه است؛ ادراک مخاطب در این موقعیت صرفاً دریافت یک تصویر نیست بلکه عملی است زیست بدنی که در نسبت با سرعت حرکت، وضعیت ایستادن، و افق عملی فرد (مثلاً آیا سوژه قصد پیاده شدن دارد یا در انتظار است) شکل می‌گیرد؛ به عبارت مرلو-پونتی، بدن «افق امکان حرکت» و معیار ثابت معناست، و این چیدمان از طریق القای حرکت وابسته به رویداد این افق را عینی می‌سازد (Merleau-Ponty, ۲۰۱۲: ۶۷, ۱۳۱).

وقتی حرکت فقط به هنگام عبور قطار پدیدار می‌شود، خود پدیدار شدن تصویر در زمان به‌مثابه یک فعل مشترک میان سازوکارهای فنی و وضعیت بدنی مخاطب نمود می‌یابد؛ به این ترتیب، معنا نه در صرف نشانه‌ی ایستا که در «توالی رویداد - پاسخ» تولید می‌شود و توجه تجسّدی نقش تولیدکننده و تنظیم‌کننده‌ی این معنا را به عهده دارد (D'Angelo, ۲۰۲۰: ۹۶۵-۹۷۲). این هم‌آهنگی میان محرک بیرونی (قطار)، حس بدنی (ارتعاش، جریان هوا، موقعیت نگاه) و نمایش بصری، خوانشی را القا می‌کند که فراتر از خوانش نمادین سنتی است: مخاطب نه تنها «می‌بیند» که «هم وقتی» تجربه می‌کند و این هم وقتی منشأ تثبیت معانی مرتبط با محصول (مثلاً «زنده‌بودن مو») می‌شود. از منظر سازوکارهای مادی و محیطی، کاربرد حسگرها،

نرخ پاسخ‌دهی، کیفیت نمایش و آرایش فضایی هرکدام وزن متفاوتی در تبدیل ایستایی به زمانمندی دارند. حسگرها آستانه‌ی فعال‌سازی تعیین می‌کنند - آستانه‌ای که اگر خیلی پایین باشد پالس‌ها تبدیل به تکرارهای آزاردهنده خواهند شد و اگر خیلی بالا باشند، پدیدار گرایی زمانی ضعیف می‌ماند؛ بنابراین تنظیم پارامترهای حساسیت و لاجیک پردازشی اساسی است. کیفیت پند و رزولوشن یا فریم‌ریت انیمیشن تعیین‌کننده‌ی باورپذیری حرکت مو است؛ حرکت دیجیتالی صاف و با شیب مناسب است که توهم باد را تقویت

می‌کند، نه جهش‌های مصنوعی که خوانش را به «افکت» تنزل می‌دهد. آرایش فیزیکی نمایشگر نسبت به مسیر حرکت و نقاط توقف مخاطب - یعنی آنچه به‌طور تجربی «میدان بدنی مخاطب» نامیده می‌شود - مدت مواجهه و زاویه‌ی دید را مشخص می‌کند و بدین‌سان الگوی زمانی توجه و فرصت تعمق یا ثبت معنادار را شکل می‌دهد (Kühnapfel et al, ۲۰۲۳: ۲-۵). این ترکیب مادی- محیطی نه تنها معنا را شکل می‌دهد بلکه باید از منظر «اکولوژی توجه» مدیریت شود تا از اشباع حسی و مخاطرات ایمنی جلوگیری گردد.

سرانجام، تحلیل نشانه‌ای این اثر نشان می‌دهد عناصر بصری‌ای که بیشترین نقش را در فرایند معناسازی ایفا می‌کنند عبارت‌اند از: (۱) شرطیت زمانی حرکت، یعنی وابستگی علّی حرکت به رویداد بیرونی که آن را معنادار می‌سازد؛ (۲) تناسب مقیاسی عناصر نسبت به ارجاع بدنی بیننده، آنچه در نسبت با اندازه و فاصله‌ی بدن مخاطب «قابل لمس» می‌نماید؛ و (۳) هم‌زمانی حسی، تنظیم نور، صدا یا جریان هوا به نحوی که سینک شدن حواس معنی «واقعی بودن باد» را تقویت کند. از منظر عملی طراحی، این گزاره‌ها به راهنمایی‌های مشخص تبدیل می‌شوند: حساسیت و لاجیک حسگرها باید با فرکانس عبور قطار و الگوهای ترافیک انسانی سازگار گردد؛ دامنه‌ی حرکت باید در حدی باورپذیر و ملایم بماند؛ و نور/صدا/آرایش فضایی باید همواره در جهت تقویت هم‌زمانی حسی بوده و از ایجاد تداخل شناختی یا خطرات ایمنی پرهیز کند. نهایتاً، «وزش در باد» نشان می‌دهد که چگونه یک تصویر ایستا، به‌واسطه‌ی طراحی زمان‌مند و تنظیمات اکولوژیک توجه، به پدیداری بدل می‌شود که در آن معنا محصول عمل همبسته‌ی بدن و رویداد است - همان چرخش نظری که پدیدارشناسی بدن و دیدگاه‌های FE پیش مخاطب می‌نهند.

بازخوانی پدیدار شناختی چیدمان «پاپ-یوم»

چیدمان «پاپ-یوم» اثر دیوید پرووان در ایستگاه متروی ۳۴م خیابان -هرالد اسکوئر متروی نیویورک، تجربه‌ای دیداری- فضامند می‌آفریند که بر هم‌نشینی رنگ، حرکت و محیط استوار است. این اثر از مجموعه‌ای پره‌های افقی قرمز رنگ در ابعاد کوچکی در حدود دوازده اینچ (۳۰.۴۸ سانتیمتر) تشکیل شده که میان ستون‌ها و دیواره‌های ایستگاه چیدمان شده‌اند و در مواجهه با جریان باد زیرزمینی حاصل از حرکت قطارها به چرخش درمی‌آیند؛ این توزیع متوالی عناصر

فضامند می‌شوند. به لحاظ صوری اثر بر تضادِ مقیاس و ساختارِ تکرار تکیه دارد: پره‌ها به‌خودی‌خود کوچک و بی‌پروا به نظر می‌آیند، اما میزان و هم‌زمانی حرکتِ شمارِ زیادی از این اجزا زمینه‌ی تصویری پیچیده‌ای ایجاد می‌کند که با دیدِ گذرا—و بسته به زاویه‌ی دید و مدتِ مواجهه‌ی متکثرِ مخاطب—همواره الگوهای تازه‌ای عرضه می‌کند. رنگِ قرمزِ پره‌ها نسبت به پس‌زمینه‌ی صنعتی ایستگاه برجسته می‌شود و این برجستگیِ رنگی، همراه با نسبتِ موزون فاصله‌ها میان ستون‌ها، یک ریتمِ بصری پایه فراهم می‌آورد که بادِ زیرزمینی به‌عنوان محرکِ زمانی آن را «نواخته» می‌کند. جانمایی در بخشِ شمالیِ سکو و همسویی با مسیرِ قطار، نه‌تنها امکانِ تعاملِ مستقیمِ فیزیکی میان پدیده‌ی هوایی و جسمِ آویز را می‌دهد، بلکه مدتِ مواجهه‌ی میانگینِ عابران را نیز تنظیم می‌کند—یعنی همان تغییری که تعیین می‌کند آیا مخاطبِ الگو را به‌صورت تک‌لحظه‌ای می‌بیند یا به‌صورت توالیِ زمانیِ ریتمیک درک می‌کند.

در سطحِ پدیدار شناختی، «یاب-یوم» نمونه‌ای روشن از نحوه‌ی تحققِ معنا در امتدادِ رابطه‌ی متقابلِ «بدنِ زیسته» و

کوچک، یک شبکه‌ی بصری تکرارشونده اما به‌واسطه‌ی حرکتِ وابسته به بادِ تونلی، در لحظات مختلف به الگوهایی پراکنده و هم‌زمان بدل می‌شود (MTA Arts & Design, n.d). در شرایطِ آرام محیط، پره‌ها تنها لرزش‌ها و چرخش‌های ظریف دارند و مجموعه فضایی نسبتاً مینیمال و آرام را می‌سازد؛ اما با نزدیک شدن یا گذرِ قطار، شدتِ جریانِ هوا افزایش می‌یابد و پره‌ها به‌صورت موج‌گون و گاهی پراکنده می‌چرخند و می‌لرزند، به‌نحوی که ریتمِ حرکتِ قطار به یک مرئی سازی فضایی روان و شبکه‌ای تبدیل می‌شود (MTA Arts & Design, n.d). تضادِ بصریِ پره‌های سرخ در زمینه خنثای بتن و فلز، به‌ویژه هنگامی که ریتمِ حرکت‌ها از آرام به شتابان تغییر می‌کند، تجربه‌ای لایه‌مند از تکرار، آشوب و نظم پدید می‌آورد. در لحظه‌ی عبور قطار، حرکتِ ناهماهنگ و هم‌زمان پره‌ها شبکه‌ای زنده از خطوط و لرزش‌ها ایجاد می‌کند که ریتمِ مکانیکی قطار را به سطحی حسی و قابل‌ادراک بدل می‌سازد. بدین ترتیب «یاب-یوم» به‌جای نمایش یک تصویر ایستا، پویاییِ محیط و زمان را مرئی کرده و مخاطب را در میان یک میدان چند حسی قرار می‌دهد؛ جایی که بدن، نگاه و ادراک شنیداری به‌طور هم‌زمان درگیر فرایندی



تصویر ۲: نمایی از چیدمان Yab-Yum اثر دیوید پرووان در ایستگاه ۳۴th Street-Herald Square؛ پره‌های قرمز آویز در امتداد ستون‌ها، در شرایط سکون تنها لرزش‌هایی ظریف دارند، اما با عبور قطار و افزایش جریانِ هوای تونلی به شبکه‌ای موج‌گون از حرکت‌های هم‌زمان و پراکنده بدل می‌شوند. (URL۲).

Figure 2: A view of the Yab-Yum installation by David Provan at 34th Street-Herald Square Station; the suspended red fins exhibit only subtle vibrations under stationary conditions, but with the passing of a train and the resulting increase in tunnel airflow, they transform into a wave-like network of simultaneous and dispersed movements. (URL2)

محیط زمانی است. پره‌های کوچک این چیدمان هنگامی که توسط جریان هوای تونلی به حرکت درمی‌آیند، صرفاً «اشیاء متحرک» نیستند؛ حرکت آن‌ها پرسشی از جنس تجربه را در مخاطب زنده می‌کند: من چگونه و در چه زمانی به این الگو نگاه می‌کنم؟ آیا در لحظه‌ای که قطار می‌رسد، ایستادن من کوتاه و گذراست یا به دلیل تأخیر/انتظار طولانی‌تر مواجهه‌ای ممتد شکل می‌گیرد؟ این سؤال‌ها شرط امکان ادراک معنادار را تغییر می‌دهند، زیرا معنا در این موقعیت نه به‌طور ایستا در شیء که در توالی پدیدار شدن شیء نسبت به کنش بدنی ناظر و ضربان رفت‌وآمد محیط تولید می‌شود. به بیان پدیدارشناسانه، خود «پدیدار شدن» مؤخر اثر - یعنی لحظه‌ای که پره‌ها در پاسخ به عبور قطار به شبکه‌ای از حرکات درمی‌آیند - اثری هم بنیاد با وضعیت بدنی مخاطب تولید می‌کند؛ در نتیجه، خوانش این اثر باید هم‌زمان فرایندمحور باشد: به جای ثبت یک فریم بصری ثابت، محقق و طراح باید توالی زمانی رویدادها، تغییرات شدت باد و تفاوت‌های وضعیت نگاه و ایستادن مخاطبان را به‌عنوان مواد نشانه‌زایی مرکزی بپذیرد.

از منظر سازوکار مادی و محیطی، «یاپ-یوم» نشان می‌دهد که چگونه یک آرایش ساده‌ی قطعات آویز می‌تواند با بهره‌گیری از یک محرک طبیعی مکرر پدیده‌ی هوایی (ناشی از قطار) یک نظام نشانه‌سازی دینامیک بسازد. مؤلفه‌های مادی اثر - شمار پره‌ها، فواصل بین ستون‌ها، طول هر پره و رنگ - همگی پارامترهایی هستند که اگر تغییر یابند الگوهای جنبشی تولیدشده را دگرگون خواهند ساخت؛ اما عامل تعیین‌کننده در عمل همان مکانیک محیطی است: فراوانی و شدت پالس‌های هوایی که قطارها ایجاد می‌کنند. این متغیر محیطی، با تغییر فرکانس حرکت قطارها، وضعیت تراکم مخاطب و حتی تفاوت‌های معماری مجاور (مثلاً وجود پیچ مسیر یا ورودی‌های هوای فرعی)، الگوهای قابل خوانش متفاوتی را خلق می‌کند؛ از «نوسان آرام پراکنده» تا «ریتیم شبکه‌ای هم‌زمان و نامنظم». بنابراین از منظر طراحی شهری و فنی، این اثر بر یک اصل مهم تأکید دارد: جا‌نمایی و انتخاب مقیاس عناصر کینتیک باید با پارامترهای اکولوژیک توجه و ریتیم‌های عملی ایستگاه همخوان شود تا حرکت تولیدشده هم‌معنی ساز و هم به لحاظ ایمنی و ادراکی سازگار باشد.

در سطح ساختار نشانه‌ای، «یاپ-یوم» نشان می‌دهد که چه مؤلفه‌هایی بیشترین نفوذ را بر فرآیند ساخت معنا

دارند: شرطیت زمانی محرک، چگالی شبکه و تناسب مقیاس نسبت به بدن مخاطب. وقتی حرکت پره‌ها وابسته به رخداد بیرونی قابل پیش‌بینی، یعنی ورود/خروج قطار باشد، هر پالس معنایی دوگانه تولید می‌کند: هم نمایی از پدیده فیزیکی سیال (باد تونلی) و هم نمایی از سازمان عملکردی ایستگاه (چرخه‌ی قطارها). چگالی و پراکندگی پره‌ها الگوهای می‌سازد که با وضعیت ایستادن مخاطب (نزدیک لبه یا دور از آن، ایستاده یا در حال حرکت) بازی می‌کند و بدین‌سان همانند یک «نقشه‌ی حسی» عمل می‌کند که مخاطب بسته به موقعیت بدنی‌اش بخش‌هایی از آن را می‌بیند یا نادیده می‌گیرد. در نتیجه، معنا نه بر پایه‌ی یک سمبل واحد، که برحسب تعلق زمانی رویدادها به تجربه‌ی بدنی مخاطب و چگونگی هم‌زمانی حواس (دیدن حرکت، حس باد، شنیدن صدای قطار) شکل می‌گیرد. از منظر کاربردی، این نتایج به این معنی‌اند که طراحان باید همواره شاخص‌های زمانی محیط را - فرکانس قطارها، الگوهای ترافیک انسانی، و واریانس جریان هوا - در محاسبات طراحی کینتیک وارد کنند تا سازوکار نشانه‌سازی تولیدشده همبسته، قابل اقتصاد توجه و ایمن باقی بماند.

جدول ۱: جدول تطبیقی: بازخوانی پدیدار شناختی سه چیدمان زمان‌مند در فضای مترو (نگارنده)

شاخص تحلیلی	آپوتک یارتات — «Blowing in the Wind» (Apotek Hjärtat)	دیوید پرووان — «Yab-Yum» (Provan)
ماهیت مادی و سازه‌ای	نمایشگر دیجیتال + عناصر حسگر؛ تصویر پایه‌ای ایستا (چهره/مو) با لایه‌ی دیجیتال پویا که از طریق پردازشگر فعال می‌شود	شبکه‌ای از پره‌های کوچک سخت‌تر که به‌صورت مجموعه‌ای (wind paddles) منظومه‌وار عمل می‌کنند؛ هر عضو مستقل اما در الگوی جمعی مؤثر
محرك‌ها و آستانه‌ی واکنش‌پذیری	محرك اصلی: عبور قطار (حسگرهای فراصوت/حرکتی)؛ آستانه‌ی دیجیتال قابل‌تنظیم؛ واکنش‌های آنی با تأخیر/سینک قابل برنامه‌ریزی	های هوایی ناشی از gust: محرك مستقیم قطار؛ آستانه‌ی فعال‌سازی وابسته به شدت و جهت باد؛ پاسخ غالباً سریع، نقطه‌ای و ریتمیک است
(تنظیمات زمانی و ریتمیک) پالس‌ها	ریتم لحظه‌ای و متقاطع: هر عبور پالس بصری مستقل؛ مخاطب گذرا پالس را به‌عنوان حادثه‌ای غافلگیرکننده تجربه می‌کند	ریتم پالس‌محور و گاه نامنظم؛ با هر قطار شبکه الگوها تغییر می‌کند—از پراکندگی آرام تا هم‌زمانی شبکه‌ای
تحول ساختار نشانه‌ای	از «تبلیخ» به «رویداد نشانه‌ای»: تصویر ایستا از زمانی شاعرانه یا تکنولوژیک می‌شود که با پالس محیطی هم‌زمان گردد؛ معنا بر پایه‌ی هم‌زمانی دیجیتال-فیزیکی تولید می‌شود	از «تبلیخ» به «نقشه‌ی حسی»: پرها اشارات زمانی شاعرانه یا تکنولوژیک می‌شوند که ریتم شهری را بازنموده پالس محیطی هم‌زمان گردد؛ معنا در الگوی هم‌زمانی موج می‌زند
(embodied experience) تجربه‌ی بدنی مخاطب	تجربه‌ی بینایی-زمانی و غافلگیرکننده: ابتدا ایستا، سپس پالس ناگهانی که توجه تجسّدی را برمی‌انگیزد؛ کمتر تمام‌بدنی مگر با تقویت‌های صوت/هوا	تجربه‌ی فضا‌مند و عملی: عبور کنار پرها هم‌زمان دید، شنوایی و حس حرکت را فعال می‌کند؛ مخاطب خود منبع حرکت نیست اما شریک معناست
پیامدهای طراحی و کنترل توجه (اکولوژی توجه)	فرصت بالا برای ایجاد «وقفه‌ی تبلیغاتی» مؤثر اما خطر اشباع/حواس‌پرتی؛ کنترل آستانه‌ی حسگر و دامنه‌ی انیمیشن حیاتی است.	حساسیت نسبت به فرکانس قطار و تراکم جمع؛ باید از ایجاد تداخل بصری در گذرگاه و از ایجاد خطر برای مسیرهای عبوری پیش‌گیری شود
ملاحظات اخلاقی و کاربردی	بهره‌برداری از فناوری برای تقویت روایت؛ نیاز به سیاست‌گذاری برای جلوگیری از حواس‌پرتی رانندگان/مسافران و تنظیم محتوای تبلیغاتی	مقرون‌به‌صرفه در اجرا، اما حساس به (peak/off-peak) تغییرات عملیاتی ایستگاه نیاز به نظارت میدانی و سنجش‌های تراکم
(خوانش پدیدار شناختی) به‌طور خلاصه	اثر نمایش انتقال تصویر به فرمی زمانمند است؛ معنا وابسته به هم‌زمانی دیجیتال و رویداد فیزیکی؛ تجربه اغلب تک‌لحظه‌ای و خاطره ساز	اثر نمونه‌ای از «پدیدارشناسی حرکت جمعی» است؛ معنا در ریتم هم‌زمان عناصر و هم‌پوشانی تجربیات بدنی شکل می‌یابد

نتیجه گیری

پژوهش حاضر، با تمرکز بر تحول تصویر ایستا به تجربه‌ای فضامند و زمان‌مند در گرافیک چیدمانی مترو، نشان داد که این پدیده نه تنها یک نوآوری طراحی است، بلکه بازتعریفی بنیادین از فرایندهای ادراکی و معناسازی در فضاها و شهری پرتدد به شمار می‌رود. بر اساس مبانی نظری پدیدارشناسی بدن موريس مرلو-پونتی، که بدن زیسته را به عنوان زمینه‌ساز اصلی ادراک و معنا معرفی می‌کند، و همچنین رویکردهای معاصر مانند توجه تجسیدی و هنرهای زمان‌محور، یافته‌ها حاکی از آن است که گرافیک مترویی در بستر چیدمان‌های موقعیت‌محور، از مرزهای نشانه‌شناختی سنتی فزاتر رفته و به یک سامانه‌ی پویا تبدیل می‌شود که در آن زمان، حرکت و بدن مخاطب نقش‌های محوری ایفا می‌کنند. این تحول، که در نمونه‌های موردی مانند کمپین «وزش در باد» آپوتک یارتات و چیدمان «یاپ-یوم» دیوید پرووان مشاهده شد، نشان‌دهنده‌ی هم‌افزایی میان عوامل مادی (مانند حسگرها، مواد واکنش‌پذیر و نورپردازی پویا)، عوامل محیطی (عبور قطار، جریان هوا و تراکم انسانی) و فرایندهای بدنی (حرکت، توجه و ادراک حسی) است. در ادامه، نتایج بر اساس پرسش‌های پژوهش، با ارجاع به مبانی نظری و یافته‌های تجربی، مورد بحث قرار می‌گیرد تا چارچوبی تلفیقی برای تحلیل و طراحی گرافیک محیطی ارائه شود.

پرسش نخست پژوهش به فرایندها و سازوکارهای طراحی می‌پرداخت که تصویر گرافیکی ایستا را در بستر مترو به تجربه‌ای زمان‌مند و فضامند تبدیل می‌کنند. یافته‌ها نشان داد که این تبدیل از طریق ترکیبی از تکنیک‌های طراحی موقعیت‌محور و واکنش‌گر تحقق می‌یابد. در نمونه‌ی «وزش در باد»، بهره‌گیری از فناوری دیجیتال و حسگرهای حرکتی، تصویر ایستای یک مدل تبلیغاتی را به یک انیمیشن پویا وابسته به عبور قطار بدل می‌سازد، به نحوی که موهای مدل در هم‌زمانی با جریان هوای واقعی به حرکت درمی‌آیند. این مکانیزم، بر اساس اصول پدیدار شناختی مرلو-پونتی، زمان تجربه را از حالت انتزاعی به یک پدیدار بدنی تبدیل می‌کند، جایی که مخاطب نه تنها تصویر را می‌بیند، بلکه آن را در نسبت با حرکت بدن خود و ریتم محیط تجربه می‌کند. به‌طور مشابه، در چیدمان «یاپ-یوم»، استفاده از پره‌های مکانیکی سبک که با جریان هوا چرخش می‌کنند، یک شبکه‌ی بصری سیال ایجاد می‌نماید که ریتم عبور قطار را

مرئی و حسی می‌سازد. این تکنیک‌ها، که شامل طبقه‌بندی فرم‌اسیون‌های طراحی مانند مکانیک‌های واکنش‌پذیر، مواد قابل تغییر و مکان‌یابی استراتژیک هستند، تصویر را از سطح دوبعدی به یک تجربه‌ی سه‌بعدی و زمانی ارتقا می‌دهند. از منظر نظری، این فرایندها با مفهوم «نشانه‌سازی متوالی» هم‌خوانی دارند، که معنا را نه در یک لحظه ثابت، بلکه در توالی رویداد-پاسخ تولید می‌کند. بنابراین، طراحان باید در فرایند طراحی، شاخص‌هایی مانند آستانه‌های فعال‌سازی حسگرها و دامنه‌ی حرکت را بر اساس ریتم‌های عملی مترو تنظیم کنند تا تجربه‌ای هماهنگ و معنادار شکل گیرد.

در پاسخ به پرسش دوم، که نقش دقیق عوامل مادی و محیطی را در این تبدیل بررسی می‌کرد، نتایج تأکید کرد که عوامل مادی (مانند مکانیک‌های واکنش‌گر، انواع مواد، آرایش فضایی و کنترل نور) و عوامل محیطی (عبور قطار، جریان هوا، تراکم مخاطب و زمان‌بندی حرکت) به عنوان تنظیم‌کننده‌های اصلی عمل می‌کنند. در «وزش در باد»، حسگرهای فراصوتی عبور قطار را تشخیص داده و انیمیشن را فعال می‌کنند، که این امر جریان هوا را به یک محرک حسی مشترک میان بدن مخاطب و تصویر تبدیل می‌نماید. این هم‌زمانی، بر پایه‌ی دیدگاه اکولوژی توجه، توجه مخاطب را بدون ایجاد اشباع حسی هدایت می‌کند. در مقابل، در «یاپ-یوم»، مواد سبک پره‌ها و آرایش شبکه‌ای آن‌ها با جریان طبیعی هوا تعامل می‌کنند و الگوهایی ریتمیک تولید می‌نمایند که با تراکم انسانی و فرکانس قطار تغییر می‌کنند. یافته‌ها نشان داد که این عوامل محیطی، بیش از عوامل مادی، در شکل‌دهی فرایند ادراکی نقش دارند؛ برای مثال، شدت جریان هوا بیشترین تأثیر را بر برجستگی دیداری دارد. از منظر پدیدار شناختی، این تعاملات بدن زیسته را به عنوان هم‌خالق اثر معرفی می‌کنند، جایی که وضعیت بدنی مخاطب (ایستادن یا عبور) مدت و عمق مواجهه را تعیین می‌کند. بنابراین، نقش این عوامل در تبدیل ایستایی به زمانمندی، نه تنها فنی بلکه اکولوژیک است و نیازمند تنظیم برای جلوگیری از خستگی شناختی یا مسائل ایمنی می‌باشد. پرسش سوم به تحول ساختار نشانه‌ای اثر در مواجهه زمانی و نقش مؤلفه‌های بصری در ساخت معنا و تنظیم توجه اختصاص داشت. تحلیل نشانه‌شناختی نمونه‌ها آشکار ساخت که ساختار نشانه‌ای از حالت ایستا به «رویداد نشانه‌ای» تحول می‌یابد، جایی که معنا در فرایند زمانی تولید می‌شود. در «وزش در باد»، عناصر بصری مانند رنگ، کنتراست و ریتم

کمک می‌کند تا مداخلاتی کارآمد و اخلاق‌مند خلق کنند، که نه تنها جریان انسانی را هدایت می‌کنند، بلکه کیفیت زیبایی‌شناختی و هویتی فضا را ارتقا می‌دهند. با این حال، محدودیت‌هایی مانند تمرکز بر نمونه‌های غربی و عدم بررسی گسترده تجربیات زیسته مخاطبان وجود دارد. پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی با روش‌های ترکیبی مانند ردیابی چشم، تحلیل حرکت بدن و مصاحبه‌های پدیدار شناختی، ابعاد پیچیده‌تر را کاوش کنند. همچنین، مطالعات تطبیقی میان متروهای شهرهای مختلف می‌تواند تأثیر تفاوت‌های فرهنگی و معماری را بر این تجربیات روشن سازد. در نهایت، این پژوهش به غنای ادبیات میان‌رشته‌ای می‌افزاید و چارچوبی مفهومی-روش‌شناختی برای مطالعات آینده در گرافیک محیطی ارائه می‌دهد.

انیمیشن، توجه را به سمت هم‌زمانی حسی هدایت می‌کنند و تصویر تبلیغاتی را به یک روایت شاعرانه تبدیل می‌مایند. مؤلفه‌های کلیدی مانند شرطیت زمانی (وابستگی حرکت به رویداد بیرونی) و تناسب مقیاسی (نسبت به بدن مخاطب) بیشترین نقش را در جذب توجه دارند. در «یاب-یوم»، تضاد رنگی پره‌های قرمز با زمینه خنثی و الگوی تکرار شبکه‌ای، معنا را در ریتم‌های نامنظم تولید می‌کند و توجه تجسّدی را به عنوان عامل خلاق معرفی می‌ماید. یافته‌ها نشان داد که این تحول، معنا را از دلالت ثابت به یک فرایند موقعیتی تبدیل می‌کند، که در آن توجه نه منفعل، بلکه تولیدکننده است.

در جمع‌بندی، این پژوهش، نشان داد که گرافیک چیدمانی مترو مرزهای تصویر، فضا و زمان را درهم می‌شکند و تجربه‌ای میان‌رشته‌ای می‌آفریند که به مطالعات طراحی گرافیک، هنر عمومی و پدیدارشناسی ادراک تعلق دارد. از منظر کاربردی، فهم این سازوکارها به طراحان و برنامه‌ریزان شهری

سامانی‌فر، س.، خزائی، م. و وریج‌کاظمی، ع. (۱۳۹۸). بررسی دیدگاه مسافران مترو شهر تهران نسبت به وضعیت گرافیک محیطی آن (مطالعه موردی: سیستم علائم و نشانه‌های مترو تهران). نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، ۲۳، ۵-۲۴.

کاظمی، ن.، صادق‌زاده، ع. و شاپوریان، ف. (۱۳۹۹). بررسی گرافیک محیطی ایستگاه‌های مترو ایران (نمونه موردی مترو شهرهای تهران، مشهد، اصفهان). هفتمین همایش علمی پژوهشی توسعه و ترویج علوم معماری و شهرسازی ایران.

محمودی، ا.، حسن‌پور، م. و خطایی، س. (۱۳۹۸). بازنمود فرهنگ و هویت ملی در هویت بصری شهر؛ مطالعه موردی دیوارنگاره‌های مترو تهران. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۲(۲)، ۲۳-۶۶.

Bombaerts, G., Hannes, T., Adam, M. T., Aloisi, A., Anderson, J., et al. (2024). From an attention economy to an ecology of attending: A manifesto. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.17421>

D'Angelo, D. (2020). The phenomenology of embodied attention. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 19(5), 961–978. <https://doi.org/10.1007/s11097-019-09637-2>.

Hu, X., & Xu, L. (2022). How guidance signage design influences passengers' wayfinding performance in metro stations: Case study of a virtual reality experiment. *Transportation Research Record: Journal of the Transportation Research Board*, 2677(1), Article 036119812211035. <https://doi.org/10.1177/03611981221103591>

Hu, X., & Xu, L. (2023). How guidance signage design influences passengers' wayfinding performance in metro stations: Case study of a virtual reality experiment. *Transportation Research Record*, 2677(1), 1118–1129. <https://doi.org/10.1177/03611981221103591>.

Kühnapfel, C., Fingerhut, J., & Pelowski, M. (2023). The role of the body in the experience of installation art: A case study of visitors' bodily, emotional, and transformative experiences in Tomás Saraceno's "in orbit." *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1192689. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1192689>. Full text: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1192689/full>.

Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of Perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge.

MTA Arts & Design. (n.d.). Yab-Yum — David Provan. MTA Arts for Transit. <https://www.mta.info/agency/arts-design/collection/yab-yum>.

Zheng, H., Luo, M., Wang, Y., & Wei, Y. (2024). Multi-sensory interaction and spatial perception in urban microgreen spaces: A focus on vision, auditory, and olfaction. *Sustainability*, 16(20), 8809. <https://doi.org/10.3390/su16208809>. Full text: <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/20/8809>.

Zhou, J., & Ujang, N. (2024). An analysis of pedestrian preferences for wayfinding signage in urban settings: Evidence from Nanning, China. *Buildings*, 14(9), 2986. <https://doi.org/10.3390/buildings14092986>

Zhou, J., Ujang, N., Aziz, F. A., & Manan, M. S. A. (2024). Visual preference of pedestrians' wayfinding signages: A systematic literature review. *Alam Cipta International Journal of Sustainable Tropical Design Research and Practice*, 17(2). <https://doi.org/10.47836/AC.17.2.ARTICLE5>

تجربه جریان به عنوان محرک شناختی برای ارتقای عملکرد خلاقانه طراحان

الهه حسن خوئی

۱. دکتری معماری، استادیار گروه معماری، مؤسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.
eli.khouei@gmail.com

سحر اصیلی

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد معماری داخلی، مؤسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

saharasil79@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۵/۱۲/۰۳

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۵/۰۱/۱۷

صفحه ۵۵-۲۷

چکیده

بیان مسئله: خلاقیت یکی از عوامل کلیدی موفقیت در فرآیندهای طراحی است و توانایی طراحان در تولید ایده‌های نوآورانه بر کیفیت خروجی‌های طراحی تأثیر مستقیم دارد. محدودیت‌های زمانی و فشارهای کاری می‌تواند عملکرد خلاقانه را کاهش دهد. نظریه جریان (Flow) تجربه‌ای روان‌شناختی است که تمرکز عمیق، انگیزه ذاتی و رضایت فردی را افزایش می‌دهد و می‌تواند محرکی برای ارتقای عملکرد خلاقانه باشد. با این حال، نقش جریان به عنوان محرک شناختی در طراحی حرفه‌ای کمتر بررسی شده است. پژوهش حاضر با هدف شناسایی تأثیر جریان بر عملکرد خلاقانه طراحان انجام شده است.

هدف پژوهش: هدف اصلی این پژوهش، شناسایی مؤلفه‌های وضعیت جریان، مؤثر بر خلاقیت طراحان و ارائه راهکارهایی مبتنی بر این مؤلفه‌هاست که بتوانند موجب افزایش خلاقیت طراحان در محیط کار معماری شوند.

سؤال پژوهش: مؤلفه‌های وضعیت جریان که مؤثر بر عملکرد بهینه هستند کدامند؟ و راهکارهای منتج از این مؤلفه‌ها در جهت افزایش خلاقیت طراحان چیست؟

روش پژوهش: این پژوهش با رویکردی ترکیبی (کیفی-کمی) انجام شده است. مرحله اول به صورت کیفی با استفاده از مطالعات کتابخانه‌ای منتج به مدل مفهومی گردید و در مرحله بعد با استفاده از مصاحبه و پرسشنامه از اساتید و معماران با حداقل ۵ سال سابقه کار در دفاتر معماری، یافته‌های مرحله اول تأیید و تکمیل گردید و سپس منطبق بر آن در مرحله انتهایی به ارائه راهکار منتج گردید.

نتیجه‌گیری: یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد تجربه جریان به عنوان یک محرک شناختی، تأثیر قابل توجهی بر ارتقای عملکرد خلاقانه طراحان دارد. طراحانی که در حالت جریان قرار می‌گیرند، توانایی بیشتری در تمرکز، حل مسئله و تولید ایده‌های نوآورانه دارند. طراحی محیط‌ها و فرآیندهای آموزشی با هدف تسهیل تجربه جریان می‌تواند راهبردی مؤثر برای افزایش خلاقیت و کیفیت خروجی‌های طراحی باشد. این نتایج بر اهمیت توجه به عوامل شناختی در فرآیند طراحی تأکید دارد و می‌تواند راهنمای عملی برای مدیران و مربیان حرفه‌ای باشد.

واژگان کلیدی: نظریه جریان، خلاقیت، طراح، محیط کار خلاق



Flow Experience as a Cognitive Stimulus for Enhancing Designers' Creative Performance

Elaheh Hassankhouei*¹

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

Sahar Asili

2. Master's Student in Interior Architecture, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

Received: 22/02/2026

Accepted: 07/04/2026

Page 27-55

Abstract

Problem statement: Digital transformations, changes in the structure of occupations, and the evolving needs of the new generation have fundamentally altered the patterns of design and the functioning of workspaces, particularly architectural offices. In today's world, increasing productivity, enhancing employees' morale and creativity, and attracting young and specialized human resources are among the most important factors contributing to the sustainability and success of organizations, particularly in creative fields such as architecture (Kafaeinejad & Tahmasbi, 2023). While offices in the past operated within closed structures and fixed working hours, there is now an increasing need for flexible and inspiring spaces capable of responding to contemporary modes of work (Farahanian, 2021). The rapid pace of social, economic, and technological transformations requires work environments to possess characteristics that enable adaptation to change and the creation of new forms of value. Flexible and creativity-oriented environments not only contribute to increased productivity and job satisfaction, but also play an effective role in reducing renovation costs, improving the quality of working life, and promoting social and economic sustainability (Eini-Far, 2019). Furthermore, within theories of environmental psychology, the environment is recognized as a factor that influences human behavior; at the same time, however, human beings also play a role in shaping their environment. Environmental psychology emphasizes the reciprocal interaction between human beings and the physical spaces they inhabit and considers appropriate environmental design to be dependent upon attention to human needs, values, and attitudes. An environment that provides opportunities for growth, psychological well-being, and the flourishing of creativity can play a significant role in the quality of professional life. This issue is of even greater importance in architectural offices, since architectural design is a problem-oriented process that extends beyond merely describing existing realities and focuses instead on the analysis and generation of innovative ideas (Alexiou et al., 2009). Therefore, reconsidering the design of architectural studios from a creativity-oriented perspective is an undeniable necessity for enhancing performance and responding to the contemporary needs of the profession (Piran, 2016).

A brief examination of existing architectural offices in the country indicates that most of them lack designs appropriate to the creative nature of the architectural profession (Nouri & Faraji, 2019). Since architectural studios serve as the primary setting for the formation

of design ideas, failure to consider creativity-oriented design principles may result in reduced productivity, limited innovation, and a decline in project quality (Eini-Far, 2019). The design of such environments should therefore be based on principles capable of responding to designers' psychological needs, social interaction, and functional flexibility (Piran, 2016).

Peak human performance emerges through the experience of flow, in the form of a mental state characterized by deep immersion in the activity at hand. Research has shown that flow experience can enhance learning, creativity, and professional success; increase productivity; foster artistic talents; and improve objective performance indicators. In addition, flow plays a meaningful role in enhancing subjective well-being, such that the intensity of positive affect experienced is directly associated with the degree of flow experienced throughout the working day, while its absence has been associated with the emergence of depressive symptoms. Despite these capacities, flow, as a potential resource for achieving optimal performance and individual well-being, is often not fully utilized. In many cases, individuals perceive their primary and essential activities not as engaging and meaningful experiences, but rather as tedious tasks. Therefore, in order to effectively benefit from the advantages of flow, it is necessary to develop a deeper understanding of the mechanisms and conditions that lead to the emergence of this mental state (Melnikoff et al., 2022). Overall, it can be concluded that flow theory, through the positive changes it brings about in individuals, can address current deficiencies in architectural work offices and contribute to enhancing the creativity of their employees.

The central focus of this research is to identify designers as active participants in the work process who are capable of self-regulating their engagement and maximizing their work potential. By empowering designers to reflect on their learning experiences and identify the key aspects that contribute to flow, they can adapt their own strategies to their diverse needs and preferences within work environments. Accordingly, the primary objective of this research is to identify the components of the flow state that influence designers' creativity and to propose strategies based on these components that can enhance

designers' creativity in architectural work environments and ultimately improve creative performance. By qualitatively examining the factors that facilitate or hinder the experience of flow in the workplace, this study seeks to provide practical guidelines for designers to achieve more creative performance. In this regard, the research seeks to answer the following main question: What are the components of the flow state that are effective in achieving optimal performance, and what strategies derived from these components can be employed to enhance designers' creativity?

Research Objective: The main objective of this research is to identify the components of the flow state that influence designers' creativity and to propose strategies based on these components that can enhance designers' creativity within architectural work environments.

Research Question: What are the components of the flow state that are effective in achieving optimal performance, and what strategies derived from these components can be employed to enhance designers' creativity?

Research Method: The research process was conducted in two qualitative and quantitative stages, and in terms of its purpose, the study is applied in nature. In the first stage, a qualitative meta-synthesis was conducted using documentary studies, including Persian- and English-language articles, based on the Sandelowski and Barroso framework, through which an initial conceptual model was developed. In the second stage, the components of this model were examined through a questionnaire designed for specialists in architectural design who held a design license from the Engineering Organization, including university professors, designers, and practicing architectural engineers working in the city, each with more than five years of professional experience. The participants were selected using simple random sampling. The statistical population of the study consisted of 50 respondents, of whom 60% were women and 40% were men. In terms of educational attainment, 52% of the participants held a bachelor's degree, 36% held a master's degree, and 12% held a doctoral degree.

In the final stage, through interviews with experts and professors specializing in creativity in architectural design, 10 individuals who were selected purposively, the analyses derived

from the questionnaires were examined and monitored, and strategies were proposed for each of the components of flow theory that influence the creative performance of designers. In the subsequent step, the qualitative data obtained from documentary sources were analyzed using the meta-synthesis method. Subsequently, the quantitative data obtained from the questionnaires were analyzed and prioritized using SPSS and PLS software in order to identify the key components of the flow state for generating creative performance and to validate the final model.

Conclusion: The present study, conducted with the aim of examining flow experience as a stimulus for enhancing the creative performance of architectural designers, demonstrated that flow is a multidimensional phenomenon that simultaneously influences the cognitive, emotional, and behavioral dimensions of the designer. The findings of the study emphasize that designers' creative performance is not solely the result of technical skills or specialized knowledge; rather, it is also the outcome of the quality of the experience that the designer lives through during the design activity. Flow experience, by providing deep concentration, intrinsic motivation, and a sense of mastery over the design process, creates the conditions for generating innovative ideas, creatively elaborating ideas, and developing original and flexible solutions.

The analysis of the qualitative and quantitative data indicates that flow components, including the balance between challenge and skill, clarity of goals, immediate feedback, and the quality of emotional experience, play complementary roles in the formation of creative performance. Positive emotional experience, sustained mental engagement, and self-rewarding motivation are the most important prerequisites for entering a state of flow during design, while the other components exert their influence by reinforcing these emotional dimensions. These findings indicate that designing architectural work and educational environments with an emphasis on strengthening the emotional quality of experience can provide the conditions necessary for the flourishing of designers' creativity.

Furthermore, the present research emphasizes that flow can be employed as a theoretical framework for developing applied models in the design of

creative environments. Identifying and prioritizing the components of flow makes it possible to design environmental conditions, organize activities, and regulate challenges in such a way that designers can continuously enter a state of flow and maximize their creative performance.

Ultimately, the findings of this study emphasize the importance of integrating theory and practical experience in architecture and demonstrate that flow experience, as a cognitive-emotional stimulus, can facilitate the enhancement of creativity, productivity, and the quality of design outputs. Therefore, applying this framework to architectural education, the design of work environments, and the planning of architectural projects provides an opportunity to increase innovation and generate original works within the architectural profession.

Keywords: Flow Theory; Creativity; Designer; Creative Work Environment.

Diagram 1

Four Main Levels of Creativity. (Drawn by the Author)

Diagram 2

Flow Experience According to Csikszentmihalyi Based on His Qualitative Data. (Drawn by the Author)

Diagram 3

Classification of Articles. (Source: Author)

Table 1

Meta-Synthesis Table. (Source: Author)

Diagram 4

Conceptual Model. (Source: Author)

Diagram 5

Likert Scale. (Drawn by the Author)

Table 2

Convergent Validity and Reliability of the Outer Model.

Table 3

Criteria for Assessing Reliability and Validity (Thorndike, 1995). (Source: Author)

Table 4

Discriminant Validity — Fornell-Larcker Criterion. (Source: Author)

Diagram 6

Structural Model Fit in the Path Coefficients and T-Value Modes. (Source: Author)

Table 5

Values of the Coefficient of Determination and Predictive Relevance Index. (Source: Author)

Table 6

Path Coefficients and T-Values of the Creativity Model. (Source: Author)

Table 7

Prioritization of Components Based on the Friedman Test Ranking. (Source: Author)

Table 8

Examples of the Conceptual Model Components in Design. (Source: Author)

References: Davoudi, S., & Ayatollahi, S. M. H. (2008). What is metaphor and how does it affect the generation of design concepts? *Soffeh*, 17(47), 17–26.

Farahanian, F. (2021). Conversion of a residential building into an office: Interior architecture design of an architectural office based on environmental psychology and enhancing designers' creativity [Master's thesis, Khatam Non-Governmental and Non-Profit University].

Kafaeinejad, A., & Tahmasbi, A. (2023). Investigating the factors affecting workplace design and architecture in enhancing employees' job satisfaction and psychological well-being. *Interdisciplinary Studies in Art and Humanities*, 2(9), 13–32.

Golestan Hashemi, S. M. (2003). An introduction to the science of creativity. Isfahan University Jihad Press.

Lang, J. (2007). Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design (A. A. Einifar, Trans.). University of Tehran Press.

Nouri, F., & Faraji, A. (2019). Architectural strategies for enhancing spatial flexibility in interior architecture. *Memari-Shenasi: Specialized Journal of Iranian Architecture and Urbanism*, 2(12).

Piran, F. (2016). Designing an architectural office to enhance creativity through sensory motivation [Master's thesis in Interior Architecture, Farabi International Campus].

Pourmand, H. A., & Mansouri, R. (2013). The role and application of metaphor in design. *Ketab-e Mah-e Honar*, 177, 4–10.

Rahimi, E. (2010). Design concept in the design process. In *Regional Conference on Architecture and the Design Process* (p. 172). Zanjan, Iran.

Sadeghi Mal Amiri, M. (2007). Creativity: A systemic approach to the individual, group, and organization. Imam Hossein University Press.

Shahrarai, M., & Madanipour, R. (1997).

Encouraging and teaching creativity in dynamic organizations. *Danesh-e Modiriati*, 10(37–38), 72–103.

Wang, D., Groat, L., & Einifar, A. A. (Trans.). (2019). *Architectural research methods*. University of Tehran Press.

fashioned, it is vintage: Vintage fashion and the complexities of 21st-century consumption practices. *Sociology*, 47(2), 355–365. https://doi.org/10.1177/0038038512455864[https://doi.org/10.1177/0038038512455864]

Yarshater, E. (2005). History and art of carpet weaving in Iran (R. L. Khamseh, Trans.). Niloufar. (Original work published 1993).

Zhouleh, T. (2002). A study on Iranian carpets. Yassavoli.

Zhouleh, T. (2013). Understanding carpets. Yassavoli Cultural Center.

مقدمه و بیان مسئله

تحولات دیجیتال، دگرگونی در ساختار مشاغل و تغییر نیازهای نسل جدید، الگوهای طراحی و عملکرد فضاهای کاری، به‌ویژه دفاتر معماری را دستخوش تغییرات بنیادینی کرده‌اند. در دنیای امروز، افزایش بهره‌وری، ارتقای روحیه و خلاقیت کارکنان، و جذب نیروی انسانی جوان و متخصص، از مهم‌ترین عوامل پایداری و موفقیت سازمان‌ها، به‌ویژه در حوزه‌های خلاق همچون معماری محسوب می‌شود (کفائی‌نژاد و طهماسبی، ۱۴۰۲). درحالی‌که در گذشته ادارات با ساختاری بسته و ساعات کاری مشخص فعالیت می‌کردند، امروزه نیاز به فضاهایی انعطاف‌پذیر و الهام‌بخش که پاسخگوی شیوه‌های نوین کار باشند، بیش‌ازپیش احساس می‌شود (فرهانیان، ۱۴۰۰).

شتاب تحولات اجتماعی، اقتصادی و فناورانه، ایجاب می‌کند محیط‌های کاری واجد ویژگی‌هایی باشند که امکان تطابق با تغییرات و خلق ارزش‌های نو را فراهم کنند. محیط‌های منعطف و خلاقیت‌محور نه‌تنها موجب افزایش بهره‌وری و رضایت شغلی می‌شوند، بلکه در کاهش هزینه‌های بازسازی، بهبود کیفیت زندگی کاری، و ارتقای پایداری اجتماعی و اقتصادی نیز مؤثرند (عینی‌فر، ۱۳۹۸). افزون بر این، در نظریه‌های روان‌شناسی محیطی، محیط به‌عنوان عاملی تأثیرگذار بر رفتار انسان شناخته می‌شود، اما درعین‌حال، انسان نیز در شکل‌گیری محیط نقش دارد. روان‌شناسی محیط بر تعامل دوسویه میان انسان و فضاهای کالبدی تأکید می‌ورزد و طراحی محیط مناسب را درگرو توجه به نیازها، ارزش‌ها و نگرش‌های انسانی می‌داند. محیطی که امکان رشد، آرامش روانی و شکوفایی خلاقیت را فراهم کند، نقش بسزایی در کیفیت زندگی حرفه‌ای دارد. در دفاتر معماری، این مسئله اهمیت بیشتری دارد؛ چراکه طراحی معماری فرآیندی مسئله‌محور است که فراتر از توصیف صرف واقعیت‌های موجود، بر تحلیل و تولید ایده‌های نوآورانه تمرکز دارد (Alexiou et al., ۲۰۰۹). ازاین‌رو، بازنگری در طراحی استودیوهای معماری با رویکرد خلاقیت‌محور، ضرورتی انکارناپذیر برای ارتقای عملکرد و پاسخگویی به نیازهای معاصر این حرفه است (پیران، ۱۳۹۵). نگاهی اجمالی به دفاتر معماری موجود در کشور نشان می‌دهد که اغلب آن‌ها فاقد طراحی متناسب با ماهیت خلاقانه حرفه معماری هستند (نوری و فرجی، ۱۳۹۸). ازآنجا که استودیوهای معماری نقش بستر اصلی برای شکل‌گیری ایده‌های طراحی را دارند، عدم توجه به اصول طراحی خلاقیت‌محور می‌تواند منجر به کاهش بهره‌وری، محدود

شدن نوآوری و افت کیفیت پروژه‌ها شود (عینی‌فر، ۱۳۹۸). طراحی چنین فضاهایی باید مبتنی بر اصولی باشد که بتوانند پاسخگوی نیازهای روان‌شناختی طراحان، تعامل اجتماعی، و انعطاف‌پذیری عملکردی باشند (پیران، ۱۳۹۵).

اوج عملکرد انسان در خلال تجربه جریان (Flow) و در قالب حالتی ذهنی از غوطه‌وری عمیق در فعالیت جاری پدیدار می‌شود. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که تجربه جریان می‌تواند یادگیری، خلاقیت و موفقیت شغلی را تقویت کرده، بهره‌وری را افزایش دهد، استعدادهای هنری را پرورش دهد و شاخص‌های عینی عملکرد را بهبود بخشد. افزون بر این، جریان نقش معناداری در ارتقای بهزیستی ذهنی ایفا می‌کند؛ به‌گونه‌ای که شدت تجربه عاطفه مثبت با میزان تجربه جریان در طول روز کاری رابطه مستقیم دارد و فقدان آن با بروز نشانه‌های افسردگی مرتبط دانسته شده است. باوجوداین ظرفیت‌ها، جریان به‌عنوان منبعی بالقوه برای دستیابی به عملکرد مطلوب و رفاه فردی، اغلب به‌طور کامل مورد بهره‌برداری قرار نمی‌گیرد. در بسیاری از موارد، افراد فعالیت‌های اصلی و کلیدی خود را نه به‌عنوان تجربه‌ای جذاب و معنادار، بلکه به‌مثابه وظایفی خسته‌کننده ادراک می‌کنند. ازاین‌رو، برای بهره‌گیری مؤثر از مزایای جریان، دستیابی به درکی عمیق‌تر از سازوکارها و شرایطی که منجر به شکل‌گیری این حالت ذهنی می‌شوند، امری ضروری است (Melnikoff et al., ۲۰۲۲). درمجموع می‌توان نتیجه گرفت نظریه جریان با تغییرات مثبتی که بر افراد می‌گذارد می‌تواند کمبودهای فعلی در دفاتر کار معماری را پوشش دهد و موجب ارتقای خلاقیت کارکنان آن شود.

محوریت این تحقیق، شناسایی طراحان به‌عنوان شرکت‌کنندگان فعال در فرآیند کاری است که قادر به خودتنظیمی مشارکت خود و حداکثر کردن پتانسیل کاری خود هستند. با توانمندسازی طراحان برای بازتاب تجربه‌های یادگیری خود و شناسایی جنبه‌های کلیدی که به جریان کمک می‌کنند، آن‌ها می‌توانند استراتژی‌های خود را متناسب با نیازها و ترجیحات متنوع خود در محیط‌های کاری تنظیم کنند، لذا هدف اصلی این پژوهش، شناسایی مؤلفه‌های وضعیت جریان، مؤثر بر خلاقیت طراحان و ارائه راهکارهایی مبتنی بر این مؤلفه‌هاست که بتوانند موجب افزایش خلاقیت طراحان در محیط کار معماری شوند و در نهایت خلاقیت را بهبود بخشند. با بررسی کیفی عواملی که تجربه جریان را در محیط کاری تسهیل یا مانع می‌شوند، این پژوهش قصد

دارد راهنمایی‌های عملی برای طراحان ارائه دهد تا عملکرد خلاقانه‌تری داشته باشند. در این راستا، این پژوهش به دنبال پاسخ به این سؤال اصلی است: مؤلفه‌های وضعیت جریان‌که مؤثر بر عملکرد بهینه هستند کدام‌اند؟ و راهکارهای منتج از این مؤلفه‌ها در جهت افزایش خلاقیت طراحان چیست؟

روش تحقیق

فرایند تحقیق در دو مرحله کیفی و کمی انجام شده و از لحاظ هدف کاربردی می‌باشد. در مرحله نخست، به روش کیفی، فراترکیب و با بهره‌گیری از مطالعات اسنادی (شامل مقالات فارسی و لاتین) بر اساس چارچوب ساختاری سندلوسکی و باروسو، مدل مفهومی اولیه تدوین گردید. در مرحله دوم، مؤلفه‌های این مدل از طریق پرسشنامه طراحی‌شده در میان متخصصین حوزه طراحی معماری دارای پروانه طراحی نظام مهندسی شامل؛ استادان، طراحان، مهندسين معمار فعال در سطح شهر با حداقل سابقه کاری بیشتر از ۵ سال که به روش تصادفی ساده انتخاب شدند. این جامعه آماری پژوهش شامل ۵۰ نفر از پاسخ‌دهندگان بود که ۶۰ درصد آن‌ها زنان و ۴۰ درصد را مردان تشکیل می‌دادند. میزان تحصیلات شرکت‌کنندگان با مدرک کارشناسی با ۵۲ درصد، مدرک کارشناسی ارشد با ۳۶ درصد و مدرک دکترا ۱۲ درصد بود. در مرحله انتهایی از طریق مصاحبه با خبرگان و اساتید حوزه خلاقیت در طراحی معماری (۱۰ نفر) که به صورت هدفمند انتخاب شدند تحلیل‌های منتج از پرسشنامه‌ها مورد پایش قرار گرفت و راهکارهایی برای هر یک از مؤلفه‌های نظریه جریان‌که بر عملکرد خلاقه طراحان مؤثرند، ارائه گردید. در گام بعدی، داده‌های کیفی حاصل از منابع اسنادی با استفاده از روش فراترکیب تحلیل شد. در ادامه، داده‌های کمی به دست آمده از پرسشنامه‌ها با بهره‌گیری از نرم‌افزارهای SPSS و PLS تحلیل و اولویت‌بندی گردید تا از این طریق مؤلفه‌های کلیدی حالت جریان برای ایجاد عملکرد خلاق شناسایی و مدل نهایی اعتبارسنجی شود.

پیشینه تحقیق

نظریه جریان نخستین بار از مشاهده هنرمندانی الهام گرفت که در فرآیند خلق اثر، به طور کامل در فعالیت خود غرق می‌شدند، اما پس از اتمام کار، علاقه خود را به آن از دست می‌دادند. باین حال، این افراد بدون انتظار دستیابی به ثروت یا شهرت، با انگیزه‌ای درونی و پشتکار به فعالیت

خلاقانه خود ادامه می‌دادند. مصاحبه‌های چیکسنت‌میهای با هنرمندان و افرادی که درگیر فعالیت‌های معنادار و چالش‌برانگیز بودند، نشان داد که «جریان» حالتی از آگاهی بهینه و شدید است که گاه از آن با عناوینی چون «در منطقه بودن» یا «حضور کامل در لحظه» یاد می‌شود. این حالت ذهنی در نتیجه تمرکز عمیق بر انجام یک فعالیت پدید می‌آید؛ فعالیتی که در آن میان سطح چالش و مهارت‌های ادراک‌شده فرد تعادلی پویا برقرار است. در شرایطی که میزان چالش کمتر از توانمندی فرد باشد، تجربه ملال و بی‌انگیزگی شکل می‌گیرد، و در مقابل، زمانی که چالش‌ها فراتر از مهارت‌های فرد باشند، احساس اضطراب و ناکامی بروز می‌کند. از این رو، جریان زمانی محقق می‌شود که فرد در مرز تعادل میان توانایی‌ها و دشواری فعالیت قرار گیرد؛ وضعیتی که زمینه‌ساز تجربه عمیق درگیری ذهنی و عملکرد بهینه است. در رابطه با موضوع این پژوهش تحقیقاتی انجام شده، از جمله آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

ده مانزانو در سال ۲۰۲۰ در مقاله‌ای با عنوان «جریان در عملکرد و شناخت خلاق» نشان داد که تجربه جریان باعث تمرکز کامل و پردازش بهینه ذهنی می‌شود. این تمرکز بالا، توانایی فرد در درک دقیق مسائل و یافتن راه‌حل‌های نوآورانه را افزایش می‌دهد. به عبارت دیگر، جریان به عنوان یک عامل کلیدی، شرایط لازم برای تفکر خلاق و تصمیم‌گیری هوشمندانه را فراهم می‌کند. در نتیجه، تجربه جریان تأثیر قابل‌توجهی بر عملکرد و خلاقیت فرد دارد.

ژو و ون در مقاله «طراحی کار بازی‌گونه، جریان و خلاقیت کارکنان» در سال ۲۰۲۵ نشان دادند که استفاده از امان‌های بازی‌گونه در طراحی کار، تجربه جریان کارکنان را به شکل قابل‌توجهی افزایش می‌دهد. این حالت جریان باعث تمرکز و غوطه‌وری بیشتر در کار می‌شود و انگیزه کارکنان را بالا می‌برد. در نتیجه، توانایی حل مسائل و تصمیم‌گیری خلاقانه آن‌ها تقویت می‌شود. نهایتاً، تجربه جریان به طور مستقیم بر ارتقای خلاقیت و عملکرد حرفه‌ای کارکنان اثر می‌گذارد.

صافین در سال ۲۰۱۸ در مقاله‌ای با عنوان «تجربه خلاقیت در استودیوی مشارکتی طراحی غوطه‌ور: پویایی‌های احساسی و الگوهای جریان طراحی» با تمرکز بر استودیوی مشارکتی طراحی غوطه‌ور، به بررسی تجربیات احساسی ذهنی مرتبط با خلاقیت در فرآیند طراحی پرداخت. نتایج نشان داد مواجهه با چالش‌های بالا، در کنار اطمینان به مهارت‌های

فردی، موجب درگیری عمیق‌تر طراحان در فرآیند خلاقانه و شکل‌گیری حالت جریان می‌شود. این پژوهش تأکید می‌کند که محیط استودیوی مشارکتی می‌تواند به‌طور مستقیم بر تجربه جریان و کیفیت خلاقیت طراحان تأثیرگذار باشد.

بوگالدائن و همکاران در سال ۲۰۲۵ در مقاله‌ای با عنوان «تأثیر محیط استودیوی طراحی بر خلاقیت دانشجویان معماری داخلی» به بررسی نقش ویژگی‌های محیط استودیوی طراحی در ارتقای خلاقیت دانشجویان معماری داخلی می‌پردازد پژوهش از دیدگاه دانشجویان انجام شده و استودیوی طراحی را به‌عنوان بستر اصلی آموزش و تعامل، تولید ایده و شکل‌گیری تفکر خلاق معرفی می‌کند. یافته‌ها نشان می‌دهد که کیفیت محیط فیزیکی استودیو – شامل سازماندهی فضا، شرایط بصری و امکان تعامل اجتماعی – تأثیر مستقیمی بر میزان خلاقیت و مشارکت فعال دانشجویان دارد. نویسندگان تأکید می‌کنند که طراحی هدفمند محیط استودیوی طراحی می‌تواند نقش مؤثری در بهبود فرآیند یادگیری، افزایش انگیزش و تقویت عملکرد خلاقانه دانشجویان معماری داخلی ایفا کند.

فُنْگ در سال ۲۰۱۵ در مقاله‌ی خود با عنوان «بازخورد بدون ابهام و تجربه جریان در محیط کار» نشان داد که دریافت بازخورد روشن و شفاف از سوی مدیر مستقیم، یکی از مهم‌ترین پیش‌زمینه‌های تجربه جریان در کارکنان به شمار می‌آید و می‌تواند سطح غوطه‌وری و انگیزه آن‌ها را به‌طور قابل‌توجهی افزایش دهد.

چَـش و همکاران در سال ۲۰۱۵ در مقاله‌ای با عنوان «جریان، هیجان و خلاقیت بصری» یافتند که اگرچه ادراک فرد از خلاقیت خود ممکن است همواره با واقعیت عینی مطابقت نداشته باشد، اما تجربه‌ی شناختی-هیجانی همراه با آن، می‌تواند انگیزه‌ای قوی برای تداوم در یادگیری و دستیابی به مهارت بالا ایجاد کند. درنتیجه، جریان بیشتر به‌عنوان عاملی غیرمستقیم و بلندمدت بر عملکرد اثر می‌گذارد تا تأثیری مستقیم و فوری داشته باشد.

کاهوجی‌اوگلو در سال ۲۰۰۷ در پژوهشی با عنوان «سازماندهی استودیو طراحی و خلاقیت» به بررسی نقش مربی استودیو در ایجاد یک سبک‌سازمانی برای تقویت استراتژی‌های خلاقانه در استودیوهای طراحی معماری می‌پردازد. محورهای اصلی شامل سازماندهی گروه، کار تیمی، محیط استودیو، نقش دانشجو-طراح و مربی، ارتباطات، کسب و انتقال دانش، ابزارهای نمایش، و مدیریت ریسک و انگیزه است. یافته‌ها نشان می‌دهد که ساختار و سازماندهی استودیو نقش کلیدی

در افزایش خلاقیت طراحان دارد.

باوجود گسترش قابل‌توجه مطالعات انجام‌شده در زمینه خلاقیت، نظریه جریان و محیط‌های طراحی، بررسی پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که اغلب تحقیقات موجود، هر یک به‌صورت مجزا بر ابعاد خاصی همچون تجربه جریان، ویژگی‌های محیط کار، یا خلاقیت در بسترهای آموزشی و سازمانی تمرکز داشته‌اند. باین‌حال، تاکنون پژوهشی که به‌صورت یکپارچه و نظام‌مند به تبیین تأثیر هم‌زمان مؤلفه‌های نظریه جریان بر خلاقیت و عملکرد طراحان در استودیوهای معماری بپردازد، شناسایی نشده است. این خلأ پژوهشی بیانگر ضرورت انجام مطالعه حاضر است که می‌کوشد با ارائه مدلی مفهومی، رابطه میان جریان، ویژگی‌های محیط استودیو و فرآیند خلاقیت طراحی را به‌طور جامع مورد بررسی قرار دهد.

مبانی نظری

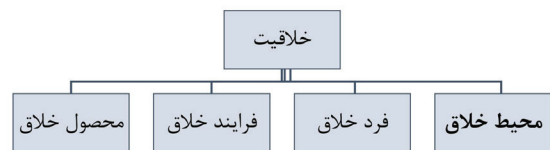
۱. خلاقیت: واژه‌ی «خلاقیت» در اغلب فرهنگ‌نامه‌ها به معنای آفرینندگی و نوآوری آمده است. این واژه معادل انگلیسی Creativity بوده و مفهوم «نوآوری» با Innovation برابر دانسته می‌شود. درواقع، تعاریف ارائه‌شده از خلاقیت عموماً به مفهوم «آفرینش چیز جدیدی با ویژگی‌های نو، بدیع، ابتکاری و کارآمد» اشاره دارند (گلستان هاشمی، ۱۳۸۲). در واژه‌نامه‌ی وبستر نیز واژه‌ی Create به معنای «داشتن توانایی خلق کردن» آمده که از قرن هفدهم وارد زبان انگلیسی شده است. دوبونو خلاقیت را مفهومی گسترده و چندوجهی می‌داند که گاه موجب سردرگمی در تعریف آن می‌شود. با تحلیل دیدگاه‌های گوناگون در این زمینه، می‌توان خلاقیت را در چهار سطح اصلی دسته‌بندی کرد: محیط خلاق، فرد خلاق، فرآیند خلاق و محصول خلاق. بیشترین تأکید در این میان بر محصول، فرآیند و منشأ خلاقیت است (صادقی مال‌امیری، ۱۳۸۶).

محیط خلاق به بسترهای فیزیکی، اجتماعی و فرهنگی اشاره دارد که با فراهم‌سازی حمایت سازمانی، آزادی عمل، تعاملات سازنده و منابع مناسب، احتمال بروز ایده‌های نو را افزایش می‌دهد؛ پژوهش‌ها نشان می‌دهد ادراک حمایت از خلاقیت و ساختارهای منعطف کاری، پیش‌بینی‌کننده رفتار خلاق هستند (Amabile, ۱۹۹۶); (Woodman, Sawyer, & Griffin, ۱۹۹۳). فرد خلاق نیز ناظر بر ویژگی‌های فردی

مسئله، تولید ایده‌های اولیه، و سپس ارزیابی و بهینه‌سازی آن‌هاست (Gross & Luen Do, ۲۰۰۳). در طراحی معماری، شناخت مسئله یکی از مراحل کلیدی است؛ اما در ابتدای فرآیند، ابعاد کامل مسئله اغلب مشخص نیست. بنابراین، نخستین گام طراح، شناسایی مسئله است که ممکن است مستلزم تلاش فکری فراوان برای رسیدن به درک نسبی از آن باشد (لنگ، ۱۳۸۶: ۶۴). در روند طراحی، مسئله و راه‌حل در تعامل با یکدیگر شکل می‌گیرند (پورمند و منصوری، ۱۳۹۲). این تعامل بیانگر آن است که تحلیل مسئله و شناخت ابعاد مختلف آن، توانمندی ذهنی طراح را در مسیر یافتن راه‌حل تقویت می‌کند (Lawson, ۲۰۰۳, p. ۶۴). درواقع، طراح ابتدا از طریق قدرت ذهنی خود ساختار مسئله را شکل می‌دهد و سپس با اتکا به خلاقیت، ایده‌ی اولیه طرح را ارائه می‌کند. بخشی از مراحل کلیدی فرآیند طراحی، به شکل ناخودآگاه در ذهن طراح پدید می‌آیند که مهم‌ترین آن‌ها تولید طرح است (داوودی و آیت‌اللهی، ۱۳۸۷: ۲). از لحظه‌ای که طراح تصمیم به خلق یک اثر می‌گیرد تا زمان آماده‌سازی آن برای اجرا، رویدادهایی چون تولید خلاقانه‌ی ایده و تبدیل آن به محصول معمارانه رخ می‌دهد. این فرآیند که به آن «روند طراحی» گفته می‌شود، ممکن است به‌صورت فعال یا غیرفعال طی شود (رحیمی، ۱۳۸۹: ۱۷۲).

۳. نظریه جریان (Flow Theory): مفهوم جریان (Flow)، همان‌طور که توسط چیکسنت‌میهایی (Csikszentmihalyi, ۲۰۲۰) تعریف شده است، به تعامل و تمرکز بهینه اشاره دارد، که در آن فرد کاملاً در یک فعالیت غرق می‌شود و این امر مهارت‌آموزی و حفظ دانش را افزایش می‌دهد (هیروکو و همکاران، ۲۰۲۴). نظریه جریان که در دهه‌ی ۱۹۶۰ میلادی برای توضیح لذت حاصل از فعالیت‌های روزمره مطرح شد، از تمایل برای درک تجربه‌های خلاقانه و انگیزه‌های مشارکت در آن‌ها شکل گرفت. با گسترش شهرت این نظریه، جریان به مفهومی وسیع‌تر تبدیل شد که توضیح می‌دهد چگونه افراد به‌صورت ذهنی و درونی، لذت و انگیزش ذاتی را تجربه می‌کنند (Nakamura & Csikszentmihalyi, ۲۰۰۲). با تکیه بر پژوهش‌هایی درباره‌ی انگیزش درونی، این نظریه تلاش می‌کند تا شرایط دستیابی به شادی ایده‌آل یا «تجربه بهینه» را که از غرق شدن در انجام یک فعالیت چالش‌برانگیز به‌دست می‌آید، توصیف کند. درگذر زمان، نظریه جریان در حوزه‌ی روان‌شناسی، در چارچوب رویکرد انسان‌گرایانه‌ی مازلو و راجرز (McAdams, ۱۹۹۰) جای گرفت و به‌واسطه‌ی

مانند گشودگی به تجربه، خودکارآمدی خلاق، انگیزش درونی و دانش تخصصی است که ظرفیت تولید ایده‌های بدیع را تقویت می‌کند (Amabile, ۱۹۹۶)؛ (Tierney & Farmer, ۲۰۰۲). همچنین فرآیند خلاق به مراحل شناختی و تعاملی، خلق ایده، مسئله‌یابی و ایده‌پردازی تا ارزیابی و پالایش می‌پردازد و نشان می‌دهد، خلاقیت حاصل تعامل پویا میان فرد و زمینه است (Wallas, ۲۰۱۴/۱۹۲۶)؛ (Sawyer, ۲۰۱۲). در نهایت، محصول خلاق بر پیامد عینی و ارزشمند نوآوری تأکید دارد؛ محصول زمانی خلاق تلقی می‌شود که هم نو و هم متناسب/کارآمد باشد. این سطوح در کنار هم چارچوبی یکپارچه برای فهم منشأ، چگونگی شکل‌گیری و برونداد خلاقیت فراهم می‌کنند (Runco & Jaeger, ۲۰۱۲).



دیاگرام شماره ۱: چهار سطح اصلی خلاقیت. (ترسیم: نگارنده)

Diagram 1: Four Main Levels of Creativity. (Drawn by the Author)

از منظر فروم، خلاقیت عاملی است که انسان را از وضعیتی منفعل و تصادفی فراتر می‌برد و به او احساس آزادی و هدفمندی می‌بخشد (شولتز، ۱۹۹۷). برخی صاحب‌نظران، خلاقیت را تلفیق نوینی از اندیشه‌ها، افکار، تصاویر ذهنی و باورهایی می‌دانند که پیش‌تر برای فرد شناخته شده بودند، اما این‌بار با شیوه‌ای نو و متفاوت به کار گرفته می‌شوند (شهرآرای و مدنی‌پور، ۱۳۷۶). در همین راستا، آمایل خلاقیت را «تولید ایده‌هایی نو و ارزشمند توسط یک فرد یا گروه کوچک» تعریف می‌کند. کونتز و اودانل نیز خلاقیت را در خلق محصول یا خدمت جدید و یا ابداع یک روش نو می‌دانند. از دیدگاه کائو، خلاقیت فرآیندی انسانی است که منجر به دستاوردی جدید و ارزشمند می‌شود. لوتانز نیز آن را ایجاد ترکیبی نو از راه‌حل‌ها به دست افراد یا گروه‌ها معرفی می‌کند.

۲. طراحی معماری خلاق: در حوزه معماری، خلاقیت به مفهوم توسعه ایده‌های نوآورانه برای حل مسائل طراحی و ایجاد فضاهای مؤثر مطرح می‌شود. این فرآیند شامل تعریف

پژوهش‌های تجربی در زمینه انگیزش و نظریه خودتعیین‌گری (Self-Determination Theory) حمایت تجربی بیشتری یافت؛ به‌ویژه زمانی که پژوهشگران در تلاش بودند تا انگیزش انسان را فراتر از الگوهای سنتی تقویت‌محور یا نظریه‌های «سائق» (Drive Theories) توضیح دهند (Deci, ۱۹۹۲).



دیاگرام شماره ۲: تجربه جریان از نظر چیکسنت‌میهای بر اساس داده‌های کیفی او
(ترسیم: نگارنده)

Diagram 2: Flow Experience According to Csikszentmihalyi Based on His Qualitative Data. (Drawn by the Author)

قرار دارد، چیکسنت‌میهای توجه را «وسیله‌ای که اطلاعات را در آگاهی ظاهر می‌کند» می‌داند (Csikszentmihalyi, ۱۹۹۸).

تحلیل یافته‌ها و بحث

در این بخش، یافته‌های پژوهش در چارچوب نظریه جریان و ارتباط آن با عملکرد خلاقانه طراحان مورد تحلیل و تفسیر قرار می‌گیرد. هدف از این بخش، صرفاً گزارش داده‌ها نیست، بلکه تلاش می‌شود روابط میان مؤلفه‌های تجربه جریان و ابعاد مختلف خلاقیت تبیین و معنا پردازی شود. با توجه به اینکه جریان به‌عنوان حالتی از درگیری عمیق شناختی - هیجانی در فعالیت تعریف می‌شود، بررسی آن در بستر طراحی معماری مستلزم تحلیل هم‌زمان ابعاد ذهنی، هیجانی و رفتاری است. در فرآیند طراحی، خلاقیت تنها محصول توانایی‌های فنی نیست، بلکه نتیجه تعامل پیچیده میان تمرکز، انگیزش درونی، ادراک چالش، احساس تسلط و کیفیت تجربه زیسته طراح است. ازاین‌رو، در این بخش تلاش می‌شود مشخص گردد که هر یک از مؤلفه‌های جریان چگونه می‌توانند بر شاخص‌های خلاقیت شامل نوآوری، بسط ایده، اصالت، ابتکار و انعطاف‌پذیری اثرگذار باشند. در نهایت، این بخش زمینه‌ای نظری و تحلیلی برای ارائه مدل نهایی پژوهش و تبیین جایگاه هر یک از مؤلفه‌ها فراهم می‌آورد.

بخش اول: نتایج حاصل از مطالعات کیفی

۱. در گام نخست مطالعات کیفی پژوهش، با استفاده از کلیدواژه‌های «نظریه جریان»، «طراح» و «محیط کار» تعداد ۴۷۵ مقاله شناسایی شد. پس از بررسی اولیه و اعمال معیارهای پالایش، در نهایت ۱۵۵ مقاله شامل منابع فارسی و لاتین به‌عنوان مبنای تحلیل انتخاب گردید. دسته‌بندی مقالات منتخب بر اساس روند غربال‌گری سندلوسکی و باروسو در دیاگرام شماره (۳) ارائه شده است.



دیاگرام شماره ۳: دسته‌بندی مقالات (منبع: نگارنده)

Diagram ۳: Classification of Articles. (Source: Author)

تمرکز شدید و لذت درونی از عناصر کلیدی درک ما از جریان هستند و پژوهش‌های عصبی نشان داده‌اند که این دو مفهوم به‌طور نزدیکی با یکدیگر مرتبط هستند (Hamilton, ۱۹۸۴). ویژگی تمرکز شدید جریان باعث شده برخی پژوهشگران مدیتیشن را به‌عنوان ابزاری برای تشبیه استفاده کنند، درحالی‌که برخی دیگر تجربه مدیتیشن را به‌عنوان زمینه‌ای برای مطالعه جریان بررسی کرده‌اند (Csikszentmihalyi et al., ۱۹۸۸; Newberg & Iversen, ۲۰۰۳). این توجه عمیق و غرق کننده که مشخصه جریان است، احتمالاً با یکی دیگر از پیامدهای تجربه جریان، یعنی تغییر ادراک زمان مرتبط است. وقتی فرد در جریان به‌قدری غرق می‌شود که آگاهی از محرک‌های بیرونی (یا حتی محرک‌های درونی خود) تقریباً کاملاً حذف شود، ادراک او از زمان به‌طور موقت دچار تغییر می‌شود. این امر ناشی از مصرف کامل منابع توجه در حالت جریان است؛ ظرفیت‌های معمول تجربه زمان و خود آن‌قدر تحت تأثیر الزامات ایجاد جریان قرار می‌گیرد که «ساعت دیگر نمایانگر کیفیت زمانی تجربه نیست. بنابراین، توجه یک عنصر حیاتی در مفهوم‌سازی خود است که نظریه جریان از آن شکل گرفته است؛ تخصیص منابع توجه در مرکز نظریه جریان

۲. در گام دوم، به منظور شناسایی نظام‌مند مؤلفه‌های کلان نظریه جریان و ریز مؤلفه‌ها نظریه جریان مؤثر بر عملکرد بهینه در محیط کار، داده‌های کیفی استخراج‌شده از مطالعات اسنادی و پیشینه پژوهش با بهره‌گیری از روش فراترکیب سندلوسکی و باروسو مورد تحلیل قرار گرفت. در این فرآیند، پس از انجام مراحل غربال‌گری، کدگذاری و مقایسه مفاهیم مشترک میان منابع منتخب، مؤلفه‌های اصلی مرتبط با ابعاد مختلف وضعیت جریان

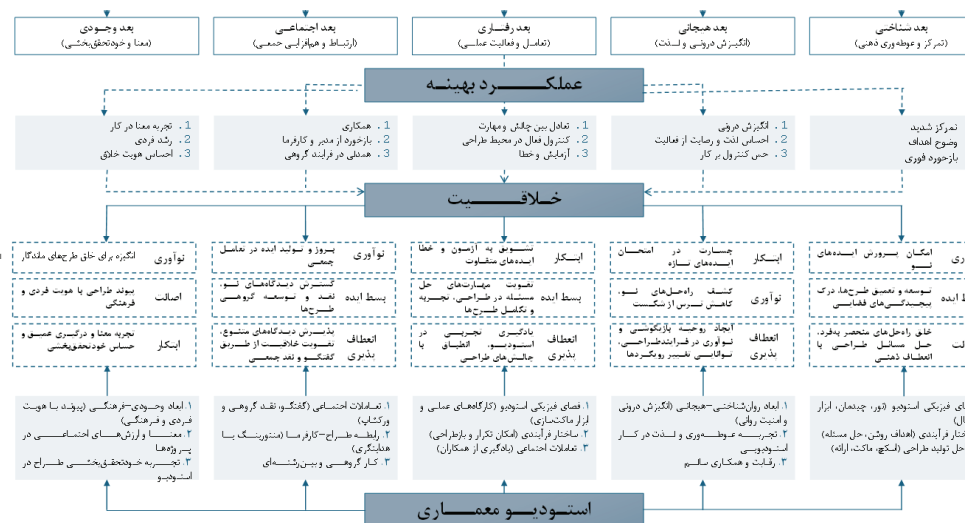
استخراج و ریز مؤلفه‌ها نظریه جریان مؤثر بر عملکرد بهینه در محیط کار در ذیل هر یک طبقه‌بندی شدند. نتایج این تحلیل در قالب جدول فراترکیب ارائه‌شده است که بیانگر روند استنتاج مفاهیم، میزان هم‌پوشانی یافته‌ها و نحوه دستیابی به مؤلفه‌های نهایی پژوهش می‌باشد. جدول شماره (۱) خلاصه‌ای ساختارمند و تحلیلی از نتایج این مرحله را نشان می‌دهد.

جدول شماره ۱: جدول فراترکیب (منبع: نگارنده)
Table 1: Meta-Synthesis Table. (Source: Author)

محققین	ریز مؤلفه‌های نظریه جریان مؤثر بر عملکرد بهینه در محیط کار	ریز مؤلفه‌های نظریه جریان مؤثر بر عملکرد بهینه در محیط کار	ابعاد کلان نظریه جریان
بعد شناختی	(Sudha, 2025) (Casakin, 2021) (Malinin, 2016) (Mallgrave, 2009) (Maher, 2010) (Miller, 2014) (Pacauskas, 2017) (Weisberg, 2006) (Hayes, 1989) (Jung-Beeman, 2004)	تمرکز ذهنی	(Quintana, 2011) (Zhang, 2025) (Gaiswinkler, 2016) (Deniz, 2017) (Brown, 2003) (Bishop, 2004) (Stuart-Edwards, 2025) (Wolsko, 2013) (Maryam, 2025) (Siach, 2025)
		هدفمندی	(Locke, 1990) (Teng, 2012) (Pham, 2024) (Stavrou, 2015) (Yurtkoru, 2017) (N, 2025) (Swann, 2020) (Fried, 2004) (Locke, 2002) (Csikszentmihályi, 1975)
		بازخورد و ارزیابی	(Csikszentmihályi, 1975) (Shute, 2008) (Hattie & Timperley, 2007) (Kiili, 2005) (Mandhana, 2023) (Schaffer, 2015) (Chen, 2025) (Doan, 2021) (Jones, 1998) (Magyaródi, 2017)
بعد هیجانی	(Zeng, 2025) (Zhou, 2024) (Noland, 2025) (Li, 2025) (Zadina, 2023) (Li, 2021) (Völker, 2025) (Liao, 2006) (Csikszentmihályi, 1975) (Zhang, 2023)	انگیزش درونی	(Ryan & Deci, 2000b) (Müller & Paleki, 2004) (Csikszentmihályi, 1990) (MacIntyre & Potter, 2018) (Gagné & Deci, 2005) (Vansteenkiste et al., 2004) (Petosa & Smith, 2013) (Flannery, 2017) (Kowal & Fortier, 1999) (Menard et al., 2017)
		لذت و رضایتمندی	(Csikszentmihályi, 1990) (Siddiquee, 2016) (Csikszentmihályi, 1975) (Walker, 2010) (Waterman et al., 2005) (Dishman, 2005) (Lewis, 2016) (Kendzierski, 1991) (Kruk, 2018) (Pichardo, 2024)
		حس کنترل و تسلط	(Abuhamdeh, 2014) (McQueen, 2024) (Šimleša, 2018) (Khoshnoud, 2020) (Jalife, 2019) (Engeser, 2008) (Harmat, 2008) (Wong, 2008) (Fritz, 2007) (Csikszentmihályi, 1990)

(Fullagar et al., 2013) (Ma et al., 2025) (Schmierbach et al., 2014) (Fong et al., 2015) (Moneta & Csikszentmihályi, 1996) (Egbert, 2003) (Haworth & Evans, 1995) (Wojtasiski et al., 2025) (Larche & Dixon, 2020) (Welland & Burns, 2025)	تعادل بین چالش و مهارت		
(Raphael et al., 2012) (Sweetser & Wyeth, 2005) (Silva et al., 2019) (Cai et al., 2025) (Liew et al., 2024) (Theodoulou et al., 2015) (Jouan et al., 2020) (Chan et al., 2021) (Adipat et al., 2021) (Cowley et al., 2008)	تعامل و تبادل	(Mandhana, 2023) (Rahman, 2025) (Noland, 2025) (Fang, 2025) (Keith, 2021) (Cox, 2019) (Sato, 2021) (Li, 2021) (Mahnke, 2015) (Csikszentmihályi, 1975)	بعد رفتاری
(Fong et al., 2015) (Egbert, 2003) (Sweetser & Wyeth, 2005) (Larche & Dixon, 2020) (Fullagar et al., 2013) (Schmierbach et al., 2014) (Chan et al., 2021) (Adipat et al., 2021) (Raphael et al., 2012) (Cowley et al., 2008)	یادگیری از اشتباهات پیشین		
(Sawyer, 2015) (Cai et al., 2025) (Chan et al., 2021) (Walker, 2010) (Sillito & Murphy, 2008) (Gaggioli et al., 2013) (Vorderer et al., 2016) (Vogel & Kollar, 2017) (Bakker, 2005) (Raphael et al., 2012)	همکاری		
(Demerouti et al., 2006) (Salanova et al., 2006) (Eisenberger et al., 2005) (Sears et al., 2011) (Nakamura & Csikszentmihályi, 2014) (Fong et al., 2015) (van der Heijden et al., 2011) (Bakker, 2005) (Mäkikangas et al., 2010) (Zubair et al., 2015)	بازخورد از مدیر-کارفرما	(Walker, 2010) (Magyaródi, 2017) (Hout, 2019) (Zumeta, 2021) (Keith, 2021) (Hong, 2018) (Cheng, 2024) (Schweinle, 2008) (Wardi, 2025) (Sato, 2021)	بعد اجتماعی
(Sawyer, 2015) (Walker, 2010) (Druskat & Wolff, 2001) (Jeong, 2010) (Raphael et al., 2012) (Gaggioli et al., 2013) (Sillito & Murphy, 2008) (van den Hout, 2016) (Zubair & Kamal, 2015) (Hassell & Lim, 2021)	همدلی در فرآیند گروهی		
(Nakamura & Csikszentmihályi, 2002) (Seligman, 2011) (Bakker, 2005) (Yaden et al., 2017) (Moneta, 1996) (Stebbins, 2007) (Rathunde, 2001) (McKnight et al., 2001) (Ryan & Deci, 2000) (Nakamura, 2014)	معنا و ارزش		
(Nakamura, 2014) (Stebbins, 2007) (Rathunde & Csikszentmihályi, 2001) (Luthans et al., 2007) (Egbert, 2003) (Nakamura & Csikszentmihályi, 2002) (Salanova et al., 2006) (Seligman, 2011) (Moneta & Csikszentmihályi, 1996) (Yaden et al., 2017)	رشد فردی	(Csikszentmihályi, 1990) (Yaden et al., 2017) (Heintzelman, 2020) (Waterman et al., 2005) (Vella-Brodrick, 2013) (Lips-Wiersma & Morris, 2016) (van der Walt, 2018) (Tse et al., 2020) (Hooker & Fodor, 2008) (Csikszentmihályi, 1975)	بعد وجودی
(Karwowski, 2016) (Jaussi & Dionne, 2007) (Elsbach & Hargadon, 2013) (Mabagos, 2025) (Karwowski, 2013) (Czerwinka, 2018) (Lebuda & Karwowski, 2020) (Vujovi, 2022) (Karwowski & Soszynski, 2015) (Das, 2023)	احساس هویت خلاق		

۳. در گام سوم، با بهره‌گیری از مطالعات کتابخانه‌ای انجام‌شده و نتایج حاصل از جدول فراترکیب، مدل مفهومی پژوهش، تدوین گردید. در این مدل، پنج بعد نظریه جریان



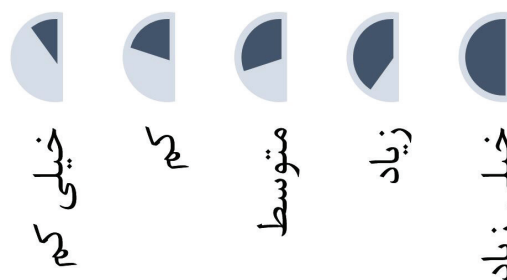
دیاگرام شماره ۴: مدل مفهومی (منبع: نگارنده)
Diagram 4: Conceptual Model. (Source: Author)

طراحان و مهندسين معمار فعال در سطح شهر، با سطوح تجربه و سنين مختلف و به‌روش تصادفی ساده توزیع شد. جامعه آماری پژوهش شامل ۵۰ نفر از پاسخ‌دهندگان می‌باشد که ۶۰ درصد آن‌ها زنان و ۴۰ درصد مردان بودند. بیشترین میزان تحصیلات شرکت‌کنندگان مربوط به مدرک کارشناسی با ۵۲ درصد، مدرک کارشناسی ارشد با ۳۶ درصد و مدرک دکترا با ۱۲ درصد است. همچنین حداقل سابقه کاری پاسخ‌دهندگان ۵ سال گزارش شده است که حاکی از تجربه کاری متوسط آن‌ها می‌باشد.

۳. در گام سوم، داده‌های کمی حاصل از پرسشنامه‌ها با استفاده از نرم‌افزارهای SPSS و PLS تحلیل شد. تحلیل عاملی تأییدی و اولویت‌بندی شاخص‌ها به کار گرفته شد تا میزان اثرگذاری هر یک از مؤلفه‌های کلیدی محیط‌های کاری در ایجاد حالت جریان و تقویت خلاقیت طراحان مشخص گردد. بر اساس نتایج این تحلیل، مدل نهایی پژوهش اعتبارسنجی شد و توانست ارتباط میان مؤلفه‌ها و خلاقیت در محیط‌های کاری را به‌طور سیستماتیک نشان دهد. در ادامه، جزئیات این تحلیل ارائه شده است.

بخش دوم: نتایج حاصل از مطالعات کمی

۱. در گام نخست مطالعات کمی، با توجه به ابعاد و مؤلفه‌های استخراج‌شده از مدل مفهومی اولیه، پرسشنامه پژوهش طراحی و تدوین شد. سؤالات پرسشنامه بر اساس مقیاس لیکرت پنج‌گزینه‌ای شامل «خیلی زیاد»، «زیاد»، «متوسط»، «کم» و «خیلی کم» تنظیم گردید. دیاگرام شماره (۵) نمایانگر ساختار این طیف لیکرت می‌باشد.



دیاگرام شماره ۵: طیف لیکرت (ترسیم: نگارنده)
Diagram 5: Likert Scale. (Drawn by the Author)

۲. در گام دوم، پرسشنامه طراحی‌شده در میان ذینفعان حوزه طراحی معماری، شامل دانشجویان ارشد و دکترا، استادان،

یافته‌های استنباطی: در این پژوهش، برای بررسی اعتبارسنجی مدل پژوهش از روش حداقل مربعات جزئی (PLS) استفاده شد. اعتبارسنجی در دو سطح انجام گردید: مدل بیرونی (بخش اندازه‌گیری) و مدل درونی (بخش ساختاری). در مدل بیرونی، روایی و پایایی مدل بر اساس پنج شاخص شامل روایی همگرا، روایی واگرا، پایایی ترکیبی، ضریب رو و آلفای کرونباخ مورد ارزیابی قرار گرفت. خلاصه نتایج مربوط به روایی همگرا و پایایی مدل پژوهش در جدول شماره (۲) ارائه شده است.

جدول شماره ۲: روایی همگرا و پایایی مدل بیرونی
Table 2: Convergent Validity and Reliability of the Outer Model.

ردیف	ابعاد کلان نظریه جریان	گویه ها	بار عاملی	آماره تی	آلفای کرونباخ	ضریب رو (rho)	پایایی ترکیبی (CR)	AVE
۱	بعد شناختی	تمرکز ذهنی عمیق بر موضوع طراحی	۰/۸۴	۱۳/۴۱	۰/۸۱	۰/۸۳	۰/۸۸	۰/۶۵
۲		داشتن اهداف روشن و انتظارات مشخص	۰/۷۹	۸/۶۸				
۳		استقلال فردی در انجام طراحی	۰/۷۶	۷/۹۵				
۴	بعد هیجانی	انگیزش درونی	۰/۸۰	۹/۱۲	۰/۷۹	۰/۸۲	۰/۸۷	۰/۶۳
۵		احساس رضایت و لذت از روند طراحی	۰/۷۷	۸/۳۴				
۶		میزان تسلط بر مهارت ها و فرآیند کار	۰/۷۵	۷/۸۸				
۷	بعد رفتاری	ایجاد توازن میان چالش‌های طراحی و توانمندی‌های فردی	۰/۸۷	۱۴/۲۲	۰/۸۴	۰/۸۶	۰/۹۰	۰/۶۹
۸		کیفیت و ویژگی‌های محیط کاری	۰/۷۸	۹/۳۱				
۹		بهره‌گیری از آموخته‌ها و اشتباهات گذشته	۰/۷۶	۸/۴۷				
۱۰	بعد اجتماعی	تبادل دیدگاه‌ها و تعامل فکری با همکاران	۰/۸۵	۱۲/۷۷	۰/۸۸	۰/۸۹	۰/۹۲	۰/۷۲
۱۱		دریافت بازخورد سازنده از مدیر یا کارفرما	۰/۸۳	۱۱/۵۴				
۱۲		میزان مشارکت فعال و خلاقانه در کار گروهی	۰/۸۱	۱۰/۹۳				
۱۳	بعد وجودی	احساس ارزشمندی و معناداری طرح	۰/۸۸	۶۳/۱۵	۰/۹۰	۰/۹۱	۰/۹۴	۰/۷۹
۱۴		تجربه حس رشد فردی و خودشکوفایی در جریان طراحی	۰/۹۰	۷/۲۱				
۱۵		خلاق‌بودن خویش (خودخلاق‌پنداری)	۰/۸۲	۱۱/۳۸				

اکتشافی مقادیر بالاتر از ۰,۶ را نیز قابل قبول گزارش کرده‌اند (Taber, ۲۰۱۸). با توجه به این معیارها، در جدول شماره (۲) مشاهده می‌شود که متغیرها دارای مقادیر بالای ۰,۷ هستند و تأیید می‌شوند. جدول شماره (۳) معیارهای سنجش اعتبار و پایایی مدل اندازه‌گیری را نشان می‌دهد.

• اعتبار و پایایی مدل اندازه‌گیری: اولین معیار پایایی مدل، بر اساس ضریب آلفای کرونباخ، ضریب پایایی ترکیبی و ضریب بار عاملی مورد بررسی قرار گرفت. مقادیر قابل قبول این شاخص‌ها معمولاً بالاتر از ۰,۷ در نظر گرفته می‌شوند (Thorndike, ۱۹۹۵). هرچند مقدار آلفای کرونباخ بالاتر از ۰,۷ به عنوان معیار مطلوب پایایی شناخته می‌شود، پژوهش‌های

جدول شماره ۳: معیارهای سنجش قابلیت اعتماد (پایایی) و اعتبار (روایی) (Thorndike, ۱۹۹۵) (منبع: نگارنده)
Table 3: Criteria for Assessing Reliability and Validity (Thorndike, 1995). (Source: Author)

قابلیت اعتماد (پایایی) Reliability			اعتبار (روایی) Validity	
بار عاملی Factor Loading	پایایی ترکیبی Composite Reliability (CR)	آلفای کرونباخ Cronbach's alpha	روایی واگرا Discriminant Validity	روایی همگرا Convergent Validity
> 0.707	> 0.7	> 0.7	$\sqrt{AVE} > \text{Correlation}$	- CR > 0.7 - Average Variance Extracted (AVE) > 0.5

• روایی واگرا (افتراقی) مدل اندازه‌گیری: روایی واگرا یا افتراقی (Divergent Validity) معیاری است که نشان می‌دهد یک ابزار اندازه‌گیری، ویژگی موردنظر خود را چگونه از ویژگی‌های سایر ابزارها متمایز می‌کند. روایی واگرا که گاهی به آن روایی تشخیصی نیز گفته می‌شود، بیانگر یگانگی و تمایز یک ابزار اندازه‌گیری است. چنانچه همبستگی بین ابزار موردنظر با ابزارهایی که مؤلفه‌های متفاوتی را اندازه‌گیری می‌کنند پایین یا نزدیک به صفر باشد، آزمون دارای روایی افتراقی است. ماتریس مربوط به روایی واگرا، بر اساس روش فورنل و لارکر، در جدول شماره (۴) ارائه شده است.

تحلیل بارهای عاملی و مسیرها در مدل ساختاری: به منظور بررسی روایی واگرا، از معیار فورنل-لارکر استفاده شد. بر اساس این معیار، جذر AVE هر سازه باید از مقدار همبستگی آن با سایر سازه‌ها بیشتر باشد. نتایج نشان داد که این شرط برای تمامی سازه‌ها برقرار بوده و در نتیجه، روایی واگرای مدل اندازه‌گیری تأیید می‌شود. در ادامه، دیاگرام شماره (۶) برازش مدل ساختاری را در قالب Path Coefficients و T-value نشان می‌دهد و ارتباط بین متغیرها و مسیرهای ساختاری مدل را به طور واضح ارائه می‌کند.

• بار عاملی در مدل اندازه‌گیری: بر اساس جدول شماره (۳)، مقدار بار عاملی هر یک از گویه‌ها بایستی بیش از ۰,۷ و مقدار معنی‌داری (T-value) بیش از ۱,۹۶ باشد. بار عاملی نشان‌دهنده قدرت رابطه بین عامل (متغیر پنهان) و متغیر قابل مشاهده است و مقداری بین صفر و یک دارد (Thorndike, ۱۹۹۵). اگر بار عاملی کمتر از ۰,۳ باشد، رابطه ضعیف در نظر گرفته شده و از آن صرف‌نظر می‌شود. بار عاملی بین ۰,۳ تا ۰,۶ قابل قبول است و مقادیر بالاتر از ۰,۶ نشان‌دهنده رابطه‌ای بسیار مطلوب می‌باشند. بر این اساس، در جدول شماره (۲) مشاهده می‌شود که همه سؤالات دارای بار عاملی بالاتر از ۰,۶ هستند و تحلیل عاملی مدل مورد تأیید است (Taber, ۲۰۱۸).

• روایی همگرا در مدل اندازه‌گیری: معیار دوم برای بررسی برازش مدل‌های اندازه‌گیری، روایی همگرا است که میزان همبستگی هر سازه با شاخص‌های خود را بررسی می‌کند. هرچه این همبستگی بالاتر باشد، برازش مدل نیز بیشتر است. فورنل و لارکر میانگین واریانس استخراج شده (AVE) را به عنوان شاخص سنجش روایی همگرا معرفی کرده‌اند و مقادیر بالاتر از ۰,۵ قابل قبول هستند. بر اساس این معیار، همه متغیرها مورد تأیید قرار گرفته‌اند.

جدول شماره ۴: روایی واگرا- معیار فورنل و لارکر (منبع: نگارنده)
Table 4: Discriminant Validity — Fornell-Larcker Criterion. (Source: Author)

اجتماعی	رفتاری	شناختی	هیجانی	وجودی
۰/۷۶۳				
۰/۴۶۸	۰/۶۸۷			
۰/۶۲۳	۰/۵۴۲	۰/۶۷۳		
۰/۳۳۴	۰/۴۸۹	۰/۵۱۲	۰/۶۷	
۰/۳۸۳	۰/۴۰۲	۰/۴۶۷	۰/۳۵۴	۰/۸۱۴

برازش مدل، معمولاً از شاخص‌هایی نظیر ضریب تعیین (R^2)، شاخص پیش‌بینی Q^2 و آماره نیکویی برازش (GOF) استفاده می‌شود. این شاخص‌ها امکان بررسی قدرت تبیین و توان پیش‌بینی مدل را فراهم می‌کنند.

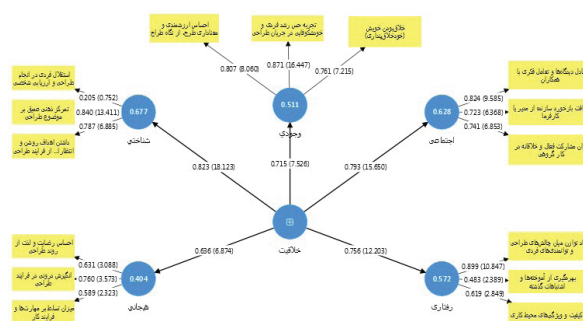
۲. شاخص‌های Q^2 و ضریب تعیین (R^2):

شاخص Q^2 قدرت پیش‌بینی مدل در متغیرهای وابسته را نشان می‌دهد. برای سازه‌های درون‌زا، مقادیر ۰،۰۲، ۰،۱۵ و ۰،۳۵ به ترتیب به‌عنوان سطوح ضعیف، متوسط و قوی قدرت پیش‌بینی در نظر گرفته می‌شوند. ضریب تعیین (R^2) نیز یکی از معیارهای اصلی برازش مدل در روش PLS محسوب می‌شود و بیانگر میزان تغییرات هر یک از متغیرهای وابسته است که توسط متغیرهای مستقل تبیین می‌شود. بر این اساس، مقادیر ۰،۱۹، ۰،۳۳ و ۰،۶۷ به ترتیب نشان‌دهنده برازش ضعیف، متوسط و قوی بخش ساختاری مدل هستند. در جدول شماره (۵) مقادیر ضریب تعیین، شاخص پیش‌بینی و شاخص نیکویی برازش مدل ارائه شده است.

جدول شماره ۵: مقادیر ضریب تعیین و شاخص ارتباط پیش‌بین (منبع: نگارنده)
Table 5: Values of the Coefficient of Determination and Predictive Relevance Index. (Source: Author)

متغیر	R^2	Q^2	GOF
خلاقیت	۰/۸۵۲	۰/۲۳۰	۰/۸۰۶

• **برازش نهایی و قدرت تبیین مدل پژوهش:** بر اساس نتایج ارائه شده در جدول شماره (۳)، مقدار ضریب تعیین (R^2) متغیر خلاقیت برابر با ۰،۸۵۲ و مقدار شاخص پیش‌بینی (Q^2) مثبت و برابر با ۰،۲۳۰ است. این نتایج نشان می‌دهد که مدل پژوهش از قدرت پیش‌بینی قوی برخوردار است. به بیان دیگر، مؤلفه‌های شناختی، رفتاری، هیجانی، اجتماعی و وجودی در مجموع ۸۵،۲ درصد از واریانس تغییرات مربوط به خلاقیت را تبیین می‌کنند. همچنین، مقدار شاخص نیکویی



دیاگرام شماره ۶: برازش مدل ساختاری در حالت path coefficients و T value

(منبع: نگارنده)

Diagram 6: Structural Model Fit in the Path Coefficients and T-Value Modes. (Source: Author)

در دیاگرام شماره (۴)، اعداد بین متغیرهای پنهان (دایره‌ها) و متغیرهای آشکار (مستطیل‌ها) نشان‌دهنده بار عاملی و T-value هستند. مقدار T-value در داخل پرانتز گزارش شده است، چه برای متغیرهای آشکار و چه برای متغیرهای پنهان. اعداد میان متغیرهای پنهان (دایره‌های آبی‌رنگ) نیز نشان‌دهنده ضریب مسیر و T-value می‌باشند. برای بررسی معنی‌داری بارهای عاملی، از شاخص T-value استفاده شده است. در این شاخص، بارهای عاملی و فرضیه‌های مسیر بین متغیرهای مستقل و وابسته زمانی معنی‌دار تلقی می‌شوند که مقدار T-value بیش از ۱،۹۶ در سطح اطمینان ۹۵٪ (یا خطای ۰،۰۵) باشد. همان‌طور که در دیاگرام شماره (۴) مشاهده می‌شود، مقدار T-value برای تمامی گویه‌ها و مؤلفه‌ها بیش از ۱،۹۶ است؛ بنابراین، تمامی گویه‌ها و مؤلفه‌ها از معناداری لازم برخوردار بوده و تحلیل عاملی، مورد تأیید قرار گرفته است.

• شاخص‌های برازش مدل:

۱. شاخص‌های برازش در روش حداقل مربعات جزئی:

در روش حداقل مربعات جزئی (PLS)، به‌منظور ارزیابی

برازش (GOF) به دست آمده بیش از مقدار بحرانی ۰,۳۶ است؛ قابل قبولی برخوردار است. در ادامه، جدول شماره (۶) ضرایب بنابراین، با توجه به مقادیر شاخص‌های برازش گزارش شده، مسیر و مقادیر T-value مربوط به مؤلفه‌های خلاقیت را می‌توان نتیجه گرفت که مدل پژوهش از برازش مناسب و نشان می‌دهد.

جدول شماره ۶: مقادیر ضرایب مسیر و معناداری تی (T value) مدل خلاقیت (منبع: نگارنده)

Table 6: Path Coefficients and T-Values of the Creativity Model. (Source: Author)

مؤلفه ها	ضرایب مسیر	T value
شناختی	۰/۸۲۳	۱۸/۱۲۳
هیجانی	۰/۶۳۶	۶/۸۷۴
رفتاری	۰/۷۵۶	۱۲/۲۰۳
اجتماعی	۰/۷۹۳	۱۵/۶۵۰
وجودی	۰/۷۱۵	۷/۵۲۶

• **تحلیل ضرایب مسیر و آزمون فرضیه‌های پژوهش:** جدول شماره (۶) اثر هر یک از مؤلفه‌ها را با استفاده از ضریب مسیر نشان می‌دهد که بیانگر وجود رابطه علی خطی و شدت و جهت این رابطه بین متغیرهای مکنون است. ضریب مسیر، همان ضریب رگرسیون در حالت استاندارد بوده و عددی بین -۱ تا +۱ است؛ به طوری که مقادیر نزدیک به صفر نشان‌دهنده نبود رابطه علی خطی بین متغیرهای پنهان می‌باشد. نتایج حاصل نشان می‌دهد که ضریب مسیر مؤلفه ارتباطات عمیق در مقایسه با سایر مؤلفه‌ها مقدار بیشتری دارد و تمامی مؤلفه‌ها تأثیر مثبت و معناداری بر خلاقیت دارند. همچنین با توجه به اینکه مقادیر آماره T-value برای تمامی مسیرها بزرگ‌تر از ۱,۹۶ است، می‌توان نتیجه گرفت

که روابط بین متغیرها در سطح اطمینان ۹۵ درصد معنادار بوده و فرضیه‌های پژوهش مورد تأیید قرار می‌گیرند.

• **آزمون ناپارامتریک فریدمن:** به منظور اولویت‌بندی و شناسایی مؤلفه‌هایی که بیشترین اهمیت را در ارتقای خلاقیت دارند، از آزمون ناپارامتریک فریدمن استفاده شد که نتایج آن در جدول شماره (۷) ارائه شده است. بر اساس نتایج آزمون فریدمن، مؤلفه‌های بعد هیجانی، وجودی، رفتاری، اجتماعی و شناختی به ترتیب رتبه‌های ۱ تا ۵ را به خود اختصاص داده‌اند. در این میان، مؤلفه بعد هیجانی با کسب رتبه ۱ و بالاترین میانگین رتبه، بیشترین اهمیت را در میان سایر مؤلفه‌ها در ارتقای خلاقیت دارا است.

جدول شماره ۷: اولویت‌بندی مؤلفه‌ها بر اساس رتبه‌بندی آزمون فریدمن (منبع: نگارنده)

Table 7: Prioritization of Components Based on the Friedman Test Ranking. (Source: Author)

مؤلفه	میانگین رتبه	رتبه
هیجانی	۳/۳۸	۱
وجودی	۳/۱۰	۲
رفتاری	۳/۰۰	۳
اجتماعی	۲/۸۶	۴

• **تحلیل ضرایب مسیر و آزمون فرضیه‌های پژوهش:** جدول شماره (۶) اثر هر یک از مؤلفه‌ها را با استفاده از ضریب مسیر نشان می‌دهد که بیانگر وجود رابطه علی خطی و شدت و جهت این رابطه بین متغیرهای مکنون است. ضریب مسیر، همان ضریب رگرسیون در حالت استاندارد بوده و عددی بین -۱ تا +۱ است؛ به طوری که مقادیر نزدیک به صفر نشان‌دهنده نبود رابطه علی خطی بین متغیرهای پنهان می‌باشد. نتایج حاصل نشان می‌دهد که ضریب مسیر مؤلفه ارتباطات عمیق در مقایسه با سایر مؤلفه‌ها مقدار بیشتری دارد و تمامی مؤلفه‌ها تأثیر مثبت و معناداری بر خلاقیت دارند. همچنین با توجه به اینکه مقادیر آماره T-value برای تمامی مسیرها بزرگ‌تر از ۱,۹۶ است، می‌توان نتیجه گرفت که روابط بین متغیرها در سطح اطمینان ۹۵ درصد معنادار بوده و فرضیه‌های پژوهش مورد تأیید قرار می‌گیرند.

• **آزمون ناپارامتریک فریدمن:** به منظور اولویت‌بندی و شناسایی مؤلفه‌هایی که بیشترین اهمیت را در ارتقای خلاقیت دارند، از آزمون ناپارامتریک فریدمن استفاده شد که نتایج آن در جدول شماره (۷) ارائه شده است. بر اساس نتایج آزمون فریدمن، مؤلفه‌های بعد هیجانی، وجودی، رفتاری، اجتماعی و شناختی

جدول شماره ۸: مصداق مؤلفه‌های مدل مفهومی در طراحی (منبع: نگارنده)

Table 8: Examples of the Conceptual Model Components in Design. (Source: Author)

مصدق مؤلفه در طراحی	مؤلفه خلاقیت مرتبط	نظریه جریان مؤثر بر عملکرد بهینه در محیط کار	
		مؤلفه	ابعاد
فضایی با نور طبیعی، میزهای جدا شده و دیوارهای قابل‌نوشتن برای تمرکز و خلق ایده‌های نوآورانه. (به گونه‌ای که توجه طراح به صورت پایدار بر مسئله متمرکز شده و عوامل مزاحم محیطی و ذهنی به حداقل برسد.)	نوآوری	تمرکز ذهنی	بعد شناختی
	بسط ایده	هدفمندی	
	اصالت	بازخورد و ارزیابی	
ایجاد ایستگاه‌های ارائه و نقد طرح‌ها با نمایشگاه‌های کوچک برای حفظ اصالت ایده‌ها. (دریافت بازخوردهای به موقع و قابل‌درک از روند طراحی که به اصلاح مسیر ذهنی، تقویت یادگیری و حفظ جریان شناختی کمک می‌کند.)	ابتکار	انگیزش درونی	بعد هیجانی
	نوآوری	لذت و رضایتمندی	
	انعطاف‌پذیری	حس کنترل و تسلط	
بخش‌بندی پروژه‌ها با تابلوهای ایده پردازی و میزهای تیمی برای دنبال کردن اهداف و توسعه ایده‌ها. (آگاهی طراح از مسیر انجام فعالیت که موجب جهت‌دهی ذهنی، کاهش سردرگمی و افزایش انسجام فرآیند خلاق می‌شود.)			
فضاهای الهام‌بخش با نمونه‌ها و ماکت‌های متحرک که خلاقیت و ابتکار طراحان را تحریک کند. (تمایل درونی طراح به انجام فعالیت طراحی بدون وابستگی به پاداش‌های بیرونی که نقش مؤثری در تداوم وضعیت جریان و خلاقیت دارد.)			
فضاهای روشن و دلنشین با ترکیب رنگ‌های گرم و امکانات راحت برای کار طولانی که حس خوشایند و نوآوری ایجاد کند. (احساس رضایت ناشی از فرآیند طراحی که موجب افزایش درگیری عاطفی و تداوم مشارکت خلاقانه می‌شود.)			
میزها و دیوارهای قابل جابجایی که طراحان بتوانند محیط خود را مدیریت و تغییر دهند. (ادراک طراح از تسلط بر فرآیند طراحی و تصمیم‌گیری‌ها که منجر به کاهش اضطراب و افزایش اعتماد به نفس در فعالیت خلاق می‌گردد.)			

بعد رفتاری	تعادل بین چالش و مهارت	ابتکار	طراحی چالش برانگیز با پروژه‌های مرحله‌ای و ابزارهای متنوع برای تحریک ابتکار. (تناسب میان سطح دشواری مسائل طراحی و توانایی‌های فردی طراح که شرط اصلی شکل‌گیری وضعیت جریان و جلوگیری از خستگی یا بی‌انگیزگی است).
	تعامل و تبادل	بسط ایده	فضای باز با میزهای گروهی و بخش‌های مشترک برای تبادل ایده‌ها و بسط خلاقیت. (میزان مشارکت فعال طراح در تبادل ایده‌ها، نظرات و تجربیات که به غنای فرآیند طراحی و تقویت رفتارهای خلاقانه منجر می‌شود).
	یادگیری از اشتباهات پیشین	انعطاف‌پذیری	ایجاد منطقه آزمایش و نمونه‌سازی با امکان اصلاح سریع ایده‌ها و یادگیری از تجربه. (توانایی بازاندیشی در خطاهای گذشته و استفاده از آن‌ها به عنوان منبع یادگیری برای بهبود تصمیمات و ارتقای خلاقیت در طراحی).
بعد اجتماعی	همکاری	نوآوری	فضاهای مشترک با میزهای پروژه تیمی و تابلوهای همکاری برای خلق نوآوری جمعی. (کار گروهی میان طراحان که از طریق هم‌افزایی فکری به تولید ایده‌های نو و تقویت جریان جمعی کمک می‌کند).
	بازخورد از مدیر-کارفرما	بسط ایده	ایجاد اتاق‌های ارائه کوچک با امکان دریافت بازخورد سریع و توسعه ایده‌ها. (دریافت راهنمایی و بازخورد سازنده از مدیر یا کارفرما که نقش مهمی در هدایت فرآیند طراحی و حفظ انگیزش طراح دارد).
	همدلی در فرایند گروهی	انعطاف‌پذیری	فضاهای نشست گروهی و گوشه‌های گفتگو برای درک بهتر دیدگاه‌های دیگران و انعطاف در ایده‌ها. (درک متقابل اعضای گروه از نیازها، دیدگاه‌ها و احساسات یکدیگر که موجب افزایش انسجام تیمی و کیفیت تعاملات خلاق می‌شود).
بعد وجودی	معنا و ارزش	نوآوری	طراحی فضا با المان‌های معنایی و الهام‌بخش که حس ارزشمندی و نوآوری را تقویت کند. (ادراک طراح از معنادار بودن فعالیت طراحی و ارتباط آن با ارزش‌های فردی و حرفه‌ای که به تعمیق تجربه جریان کمک می‌کند).
	رشد فردی	ابتکار	ایجاد فضاهای آموزشی و ایستگاه‌های تمرین آزاد برای ارتقای مهارت‌ها و ابتکار شخصی. (احساس پیشرفت شخصی و توسعه توانمندی‌های حرفه‌ای در طول فرآیند طراحی که انگیزش پایدار و خلاقیت را تقویت می‌نماید).
	احساس هویت خلاق	اصالت	طراحی محیطی با هویت بصری مشخص و امکان شخصی‌سازی که اصالت و هویت خلاق افراد را نشان دهد. (درک طراح از خود به عنوان فردی خلاق که موجب افزایش تعهد، اعتماد به نفس و تداوم مشارکت در فعالیت‌های نوآورانه می‌شود).

نتیجه گیری

بلکه حاصل کیفیت تجربه‌ای است که طراح در طول فعالیت طراحی زیست می‌کند. تجربه جریان، با فراهم آوردن تمرکز عمیق، انگیزش درونی و احساس تسلط بر فرآیند طراحی، زمینه‌ساز تولید ایده‌های نوآورانه، بسط خلاقانه ایده‌ها و شکل‌گیری راه‌حل‌های اصیل و انعطاف‌پذیر می‌شود. تحلیل داده‌های کیفی و کمی پژوهش حاکی از آن است که مؤلفه‌های جریان از جمله تعادل میان چالش و مهارت، وضوح

پژوهش حاضر با هدف بررسی تجربه جریان به عنوان محرکی برای ارتقای عملکرد خلاقانه طراحان معماری، نشان داد که جریان پدیده‌ای چندبعدی است که هم‌زمان ابعاد شناختی، هیجانی و رفتاری طراح را تحت تأثیر قرار می‌دهد. یافته‌های این مطالعه تأکید می‌کند که عملکرد خلاقانه طراحان تنها نتیجه مهارت‌های فنی یا دانش تخصصی نیست،

اهداف، بازخورد فوری و کیفیت تجربه هیجانی، نقش مکملی در شکل‌گیری عملکرد خلاقانه دارند. تجربه هیجانی مثبت، درگیری ذهنی پایدار و انگیزش خود پاداش‌دهنده، مهم‌ترین پیش‌شرط‌های ورود به حالت جریان در طراحی هستند و سایر مؤلفه‌ها از طریق تقویت این ابعاد هیجانی اثرگذاری پیدا می‌کنند. این یافته‌ها نشان می‌دهد که طراحی محیط‌های کاری و آموزشی معماری با تمرکز بر تقویت کیفیت هیجانی تجربه، می‌تواند زمینه را برای شکوفایی خلاقیت طراحان فراهم آورد.

علاوه بر این، پژوهش حاضر تأکید دارد که جریان را می‌توان به‌عنوان چارچوبی نظری برای توسعه مدل‌های کاربردی در طراحی محیط‌های خلاق به کار برد. شناسایی و اولویت‌بندی مؤلفه‌های جریان، امکان طراحی شرایط محیطی، سازماندهی فعالیت‌ها و تنظیم چالش‌ها را فراهم می‌کند، به‌گونه‌ای که طراحان بتوانند به‌طور مستمر در حالت جریان

قرار گیرند و عملکرد خلاقانه خود را به حداکثر برسانند. در نهایت، نتایج این مطالعه بر اهمیت تلفیق نظریه و تجربه عملی در معماری تأکید می‌کند و نشان می‌دهد که تجربه جریان، به‌عنوان محرکی شناختی - هیجانی، می‌تواند مسیر ارتقای خلاقیت، بهره‌وری و کیفیت خروجی‌های طراحی را هموار سازد. بنابراین، بهره‌گیری از این چارچوب در آموزش، طراحی فضاهای کاری و برنامه‌ریزی پروژه‌های معماری، فرصتی برای افزایش نوآوری و ایجاد آثار اصیل در حرفه معماری فراهم می‌آورد.

پورمند، حسنعلی و منصوری، رضا (۱۳۹۲)، «نقش و کاربرد استعاره در طراحی»، کتاب ماه و هنر، ۱۷۷، ۴-۱۰.
پیران، فاطمه (۱۳۹۵)، «طراحی دفتر معماری با هدف افزایش خلاقیت از طریق انگیزش حسی»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته معماری داخلی، دانشکده پردیس بین الملل فارابی.
داوودی، سمیه و آیت اللهی، سید محمدحسین (۱۳۸۷)، «استعاره چیست و چگونه در تولید طرح مایه اثر می‌گذارد». صفه، ۴۷(۱۷)، ۱۷-۲۶.

رحیمی، المیرا (۱۳۸۹)، «طرح حمایتی در فرایند طراحی»، همایش منطقه‌ای معماری و فرآیند طراحی، زنجان، ۱۷۲.
شهرآرای، م و مدنی‌پور، ر (۱۳۷۶)، «ترغیب و آموزش خلاقیت در سازمان‌های پویا»، دانش مدیریت، سال دهم، شماره ۳۷ و ۳۸، ۷۲-۱۰۳.

صادقی مال امیری، منصور (۱۳۸۶)، «خلاقیت: رویکردی سیستمی، فرد، گروه، سازمان»، تهران: انتشارات دانشگاه امام حسین.
فراهانیان، فرشته (۱۴۰۰)، «تغییر کاربری ساختمان مسکونی به اداری: طراحی دفتر معماری داخلی با رویکرد روانشناسی محیطی و افزایش خلاقیت طراحان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته معماری داخلی، دانشگاه غیر دولتی- غیر انتفاعی خاتم.
کفائی‌نژاد، آرمان و طهماسبی، آتنا (۱۴۰۲)، «بررسی عوامل مؤثر در طراحی و معماری محیط کار بر افزایش رضایت شغلی و آرامش روانی کارکنان»، ماهنامه علمی-تخصصی، مطالعات میان رشته‌ای هنر و علوم انسانی، سال دوم، شماره ۹، ص: ۱۳-۳۲.
گلستان هاشمی، سیدمهدی (۱۳۸۲)، «مقدمه‌ای بر علم خلاقیت شناسی»، انتشارات جهاد دانشگاهی واحد صنعتی اصفهان.
لنگ، جان (۱۳۸۶)، «آفرینش نظریه معماری: نقش علوم رفتاری در طراحی محیط»، علیرضا، عینی فر، مترجم (دانشگاه تهران)
نوری، فاطمه و فرجی، اسما (۱۳۹۸)، «راهکارهای معمارانه در ارتقای انعطاف‌پذیری فضا در معماری داخلی»، معماری شناسی، نشریه اختصاصی معماری و شهرسازی ایران، سال دوم، شماره ۱۲.
وانگ، دیوید، گروت، لیندا و عینی‌فر، علیرضا (مترجم)، (۱۳۹۸)، «روش‌های تحقیق در معماری»، تهران: موسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.

Amabile, T. M. (1996). Creativity in context. Westview Press.

Alexiou, K., Zamenopoulos, T., Johnson, J. H., & Gilbert, S. J. (2009). Exploring the neurological basis of design cognition using brain imaging: Some preliminary results. *Design Studies*, 30(6), 623-647.

Csikszentmihalyi, M., Csikszentmihalyi, I. S., & Massimini, F. (Eds.). (1988). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Hamilton, J. A., Haier, R. J., & Buchsbaum, M. S. (1984). Intrinsic enjoyment and boredom coping scales: Validation with personality, evoked potential and attention measures. *Personality and Individual Differences*, 5(2), 183-193.

Lawson, B. (2003). *How designers think: The design process demystified* (4th ed.). Oxford: Architectural Press.

McAdams, D. P. (1990). Unity and purpose in human lives: The emergence of identity as a life story. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1220-1231.

Melnikoff, D. E., Carlson, R. W., & Stillman, P. E. (2022). A computational theory of the subjective experience of flow. *Nature Communications*.

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. In C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.), *Handbook of Positive Psychology* (pp. 89-105). New York, NY, US: Oxford University Press.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.

Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). Oxford University Press.

Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273-1296.

Thorndike, R. M. (1995). Book review: *Psychometric theory* by Jum Nunnally and Ira Bernstein. *Applied Psychological Measurement*, 19(3), 303-305.

Tierney, P., & Farmer, S. M. (2002). Creative self-efficacy. *Academy of Management Journal*, 45(6), 1137-1148.

Wallas, G. (2014). The art of thought. Solis Press. (Original work published 1926)

Woodman, R. W., Sawyer, J. E., & Griffin, R. W. (1993). Toward a theory of organizational creativity. *Academy of Management Review*, 18(2), 293–321.

فهرست منابع جدول فراترکیب | جدول ۱



شماره بیست و سوم
زمستان ۱۴۰۴

- Abuhamdeh, S. (2014). The role of enjoyment and control in stimulating flow. *Motivation and Emotion*, 38(1), 160-172.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(2), 87–102.
- Bakker, A. B. (2005). Job resources: Relationships with burnout, engagement, and well-being. In J. R. B. Halbesleben (Ed.), *Organizational burnout: Recent developments in theory and research* (pp. 115–145). Emerald Group Publishing.
- Bakker, A. B. (2005). Flow among music teachers and their students: The crossover of peak experiences. *Journal of Vocational Behavior*, 66(1), 26–44.
- Bishop, S. R., et al. (2004). Mindfulness: A proposed operational definition. *Clinical psychology: Science and practice*, 11(3), 230.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The benefits of being present: mindfulness and its role in psychological well-being. *Journal of personality and social psychology*, 84(4), 822.
- Casakin, H., & Wodehouse, A. (2021). Design creativity in architectural design studios: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100793.
- Cheng, X., Xu, X., et al. (2024). College students' social presence and online learning engagement: The mediating role of flow experience. *Psychological Development and Education*, 40(1), 145–153.
- Cox, C. B. (2019). A study of 21st century skills and engagement in a university Spanish foreign language classroom. *Foreign Language Annals*, 52(3), 556-576.
- Csikszentmihályi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. Jossey-Bass Publishers.
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Chen, Y., et al. (2025). Flow Experience and Innovative Behavior of University Teachers: Model Development and Empirical Testing. *Journal of Innovation & Knowledge*.
- Cai, Z., Liu, C., Zhan, J., Wang, Z., Hao, X., Zhang, S., & Chen, X. (2025). Effect of collaboration in digital game-based learning: The roles of flow experience and intrinsic motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2), 254–269.
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance over enjoyment? Effect of game-based learning on learning outcome and flow experience. *Computers & Education*, 164, 104119.
- Cowley, B., Charles, D., Black, M. M., & Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*, 6(2), 1–27.
- Czerwinka, M. (2018). Creative activity and creative self-concept: Do creative activities influence creative personal identity and creative self-efficacy? *Journal of Creative Behavior*, 52(2), 164-177.
- Deniz, M. E. (2017). Relationship Between Mindfulness and Psychological Well-Being: The Mediating Role of Emotional Intelligence. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 17(6).
- Doan, E., & Tüzün, H. (2021). Exploring the role of situational flow experience in learning through design in 3D multi-user virtual environments. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 714-

Dishman, R. K., et al. (2005). Enjoyment mediates effects of a school-based physical-activity intervention. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 37(3), 478-487.

Demerouti, E., Bakker, A. B., Sonnentag, S., & Fullagar, C. J. (2006). Work-related flow and energy at work and at home: A study on the role of daily recovery. *Journal of Organizational Behavior*, 27(6), 803-821.

Druskat, V. U., & Wolff, S. B. (2001). Building the emotional intelligence of groups. *Harvard Business Review*, 79(3), 80.

Das, S., & Agrawal, A. (2023). Creative Meta-Skills: Construct, Dimensions and Implications for Marketing Professionals. *Journal of Marketing Education*.

Elsbach, K. D., & Hargadon, A. B. (2013). Identity and Creative Collaboration: The Roles of Creative Personal Identity and "Idea Giving" vs. "Idea Taking" in Design Teams. *Academy of Management Review*, 38(2), 227-248.

Engeser, S. (2008). Flow, performance and moderators of challenge-skill balance. *Flow Experience: Empirical Research and Applications*, 137-147.

Egbert, J. (2003). A study of flow theory in the foreign language classroom. *Canadian Modern Language Review / Revue canadienne des langues vivantes*, 60(4), 499-518.

Eisenberger, R., Stinglhamber, F., Vandenberghe, C., Sucharski, I. L., & Rhoades, L. (2005). Perceived supervisor support: Contributions to perceived organizational support and employee retention. *Journal of Applied Psychology*, 90(3), 565-573.

Fang, Y., et al. (2025). The Impact of Informal Digital Learning of English (IDLE) on EFL Learners' Engagement: Mediating Roles of Flow, Online Self-Efficacy, and Behavioral Intention. *Journal of Educational Technology & Society*, 28(1), 1-14.

Fried, Y., & Slowik, L. H. (2004). Enriching Goal-Setting Theory with Time: An Integrated Approach. *Academy of Management Review*, 29(3), 404-422.

Flannery, M. (2017). SelfDetermination Theory: Intrinsic Motivation and Behavioral Change. *Journal for nurses in professional development*, 33(4), 211-214.

Fritz, T. (2007). The experience of flow and subjective well-being of music students. *Psychology of Music*, 35(4), 577-590.

Fong, C. J., Zaleski, D. J., & Leach, J. K. (2015). The challenge-skill balance and antecedents of flow: A meta-analytic investigation. *The Journal of Positive Psychology*, 10(5), 425-446.

Fullagar, C. J., Knight, P. A., & Sovern, H. S. (2013). Challenge/skill balance, flow, and performance anxiety. *Applied Psychology: An International Review*, 62(2), 236-259.

Gaiswinkler, L., & Unterrainer, H. F. (2016). The relationship between yoga involvement, mindfulness and psychological well-being. *Complementary therapies in medicine*, 26, 123-127.

Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Selfdetermination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4), 331-362.

Gaggioli, A., Riva, G., & Milani, L. (2013). Flow in music ensembles: Group experience and collaborative performance. *Psychology of Music*, 41(5), 627-642.

Hayes, J. R. (1989). Cognitive processes in creativity. In *Handbook of creativity* (pp. 135-145). Springer, Boston, MA.

Hong, J. C., Hwang, M. Y., Chen, Y. L., & Lin, P. H. (2018). Playing a Chinese remoteassociated game: The correlation among flow, selfefficacy, collective selfesteem and competitive anxiety. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(5), 565-574.

- Hout, M. van den, & Weggeman, M. (2019). Team Flow Theory—A Multi-level Perspective. In *Team Flow* (pp. 27-55). Springer, Cham.
- Heintzelman, S. J. (2020). Eudaimonia in the rough: The psychological processes that underlie the search for and experience of meaning in life. In *The experience of meaning in life* (pp. 77-88). Springer, Cham.
- Hooker, K. E., & Fodor, O. (2008). Teaching positive psychology. *Teaching of Psychology*, 35(4), 314-318.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Harmat, L. (2008). The psychological predictors of flow among high-school students. *Flow Experience: Empirical Research and Applications*, 111-122.
- Haworth, J., & Evans, S. T. (1995). Challenge, skill and positive subjective states in the daily life of a sample of YTS students. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 68(2), 109-121.
- Hassell, B. L., & Lim, J. (2021). Empathy in virtual teams: Facilitating social flow in digital collaboration. *Computers in Human Behavior*, 119, 106719.
45. Jung-Beeman, M., Bowden, E. M., Haberman, J., Frymiare, J. L., Arambel-Liu, S., Greenblatt, R., ... & Kounios, J. (2004). Neural activity when people solve verbal problems with insight. *PLoS biology*, 2(4), e97.
- Jones, M. G. (1998). Creating Electronic Learning Environments: Games, Flow, and the User Interface. In *SITE 98: Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*.
- Jalife, S. (2019). Cognitive Components of Flow States and Applications to Video Game Design: A Brief Framework.
- Jouan, J., De Graeuwe, M., Carof, M., Baccar, R., Bareille, N., Bastian, S., Brogna, D., Burgio, G., Couvreur, S., Cupia, M., Dumont, B., Jacquot, A., Magagnoli, S., Makulska, J., Maréchal, K., Pérès, G., Ridier, A., Salou, T., Tombarkiewicz, B., Sgolastra, F., & Godinot, O. (2020). Learning interdisciplinarity and systems approaches in agroecology: Experience with the serious game SEGAE. *Sustainability*, 12(7), 2821.
- Jeong, A. C. (2010). The effects of empathy on collaborative learning in CSCL environments. *Computers & Education*, 55(2), 602-613.
- Jaussi, A. R., & Dionne, S. D. (2007). The impact of creative personal identity on creativity at work: A self-concordance theory perspective. *Journal of Organizational Behavior*, 28(7), 899-918.
- Karwowski, M. (2016). The Dynamics of Creative Personal Identity. *Creativity Research Journal*, 28(3), 263-274.
- Karwowski, M. (2013). Creative personality: A review. *Creativity Research Journal*, 25(4), 450-456.
- Karwowski, M., & Soszynski, M. (2015). Do creative students benefit from creative peers? The moderating role of creative self-concept. *Learning and Individual Differences*, 38, 137-142.
- Keith, M. J., Anderson, G., Gaskin, J. E., & Dean, D. L. (2021). Team Building Through Team Video Games: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 23(9), e28420.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24.
- Kowal, J., & Fortier, M. S. (1999). Motivational determinants of flow: Contributions from self-determination theory. *The Journal of Social Psychology*, 139(3), 355-368.
- Kruk, M., & Poraj-Wilewska, K. (2018). From enjoyment to physical activity or from physical activity to enjoyment? Longitudinal associations in parent-child dyads. *Current Issues in Personality Psychology*, 6(4), 312-320.

- Kendzierski, D., & DeCarlo, K. J. (1991). Physical Activity Enjoyment Scale: Two validation studies. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 50-64.
- Khoshnoud, M. (2020). Peripheral-physiological and neural correlates of the flow experience while playing video games: a comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7027.
- Liao, C. H. (2006). A Flow Theory Perspective on Learner Motivation and Behavior in Distance Education. *Journal of Educational Technology & Society*, 9(3), 221-232.
- Li, Y., Wang, C., & Li, X. (2021). What Drives Gift-giving Intention in Live Streaming? The Perspectives of Emotional Attachment and Flow Experience. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(7), 3299-3317.
- Li, Y., & Kim, J. (2025). The Effect of Live Commerce Characteristics on Consumers' Emotional Responses and Flow Experiences. *Journal of Distribution Science*, 23(1), 1-12.
- Li, Y., Wang, C., & Li, X. (2021). What Drives Gift-giving Intention in Live Streaming? The Perspectives of Emotional Attachment and Flow Experience. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(7), 3299-3317.
- Lips-Wiersma, M., & Morris, L. (2016). *The map of meaningful work: A practical guide to sustaining our humanity*. Routledge.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *A theory of goal setting & task performance*. Prentice-Hall, Inc.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey. *American Psychologist*, 57(9), 705.
- Lewis, B. A., et al. (2016). Self-efficacy versus perceived enjoyment as predictors of physical activity behaviour. *Psychology & Health*, 31(4), 456-469.
- Liew, T. W., Siradj, Y., Tan, S.-M., Roedavan, R., Khan, M. T. I., & Pudjoatmodjo, B. (2024). Game-Changer NPCs: Leveling-up technology acceptance and flow in a digital learning quest. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(9), 857-872.
- Larche, C. J., & Dixon, M. (2020). The relationship between the skill-challenge balance, game expertise, flow and the urge to keep playing complex mobile games. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 740-753.
- Luthans, F., Youssef, C. M., & Avolio, B. J. (2007). *Psychological capital: Developing the human competitive edge*. Oxford University Press.
- Lebuda, I., & Karwowski, M. (2020). Parental creative identity and its impact on support for creativity in the family. *Thinking Skills and Creativity*, 35, 100619.
- Malinin, L. H. (2016). An ecological model of creativity: How architectural and social environments influence creative processes. *The Journal of Creative Behavior*, 50(3), 187-205.
- Miller, A. L., & Dumford, A. D. (2014). Development of a self-report measure of the cognitive processes of creativity. *Creativity Research Journal*, 26(1), 107-114.
- Mallgrave, H. F. (2009). *The architect's brain: Neuroscience, creativity, and architecture*. John Wiley & Sons.
- Maher, M. L., & Blicblau, A. S. (2010). A review of methods for studying creativity in designers. *Studying Designers*, 1, 1-14.
- Magyaródi, T., & Olah, A. (2017). The Effect of Social Interaction on Flow Experience. *Current Psychology*, 36(3), 549-555.
- Mandhana, R., & Nagpal, S. (2023). Inducing flow in class activities to promote student engagement. *Journal of Further and Higher Education*, 47(3), 393-406.

- Mahnke, R., Wagner, A., & Benlian, A. (2015). A Grounded Theory of Online Shopping Flow. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(7), 477-495.
- Maryam, S., & Suminar, D. R. (2025). Optimism and Mindfulness Are Strongly Linked to Adolescent Psychological Well-Being. *Journal of Educational, Social, and Humanitarian Research (JESHR)*, 3(1), 1-10.
- McQueen, A. (2024). Reigniting the Flame: An Exploration of Flow in Surgery. *Journal of Surgical Education*, 81(1), 12-20.
- Müller, F. H., & Paleki, M. (2004). Learning Environment, Motivation and Interest: Perspectives on Self-Determination Theory. *Zeitschrift für Pädagogische Psychologie*, 18(3/4), 169-180.
- MacIntyre, P. D., & Potter, G. K. (2018). Self-determination theory and motivation for music. *Psychology of Music*, 46(1), 3-20.
- Menard, P., et al. (2017). User Motivations in Protecting Information Security: Protection Motivation Theory Versus Self-Determination Theory. *Journal of Management Information Systems*, 34(4), 1203-1239.
- Moneta, G., & Csikszentmihályi, M. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of Personality*, 64(2), 275-310.
- Ma, Y., Mou, X., Zhang, X., Zhao, J., & Wang, Z. (2025). Research on the correlation between physiological and psychological states of intangible cultural heritage puppet games based on flow theory. *Advances in Engineering Technology Research*, 8(2), 101-112.
- Mäkikangas, A., Bakker, A. B., & Kinnunen, U. (2010). The role of job resources and flow in the development of work engagement: A longitudinal study. *Journal of Vocational Behavior*, 76(3), 287-295.
- Moneta, G. B. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of Personality*, 64(2), 275-310.
- McKnight, P. E., et al. (2001). Flow and purpose in life: Examining reciprocal relationships. *Journal of Happiness Studies*, 2(3), 201-218.
89. Mabagos, M. L. G. (2025). Creative Self-Efficacy and Creative Personal Identity as Antecedents of Students' Creative Performance. *Journal of Creativity* (In press).
- Noland, C. M. (2025). Go with the flow: testing the effects of emotional flow on attitudinal and behavioral changes. *Journal of Communication Management*.
- N, A. K., & S, Dr. A. (2025). Gamification Theories and Their Applications in Indian Companies: An Analytical Study. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 1-11.
- Nakamura, J., & Csikszentmihályi, M. (2014). The concept of flow. In S. Engeser (Ed.), *Advances in flow research* (pp. 239-263). New York, NY: Springer.
- Nakamura, J. (2014). Autotelic experiences and the pursuit of meaning. *Journal of Positive Psychology*, 9(3), 207-220.
- Pacauskas, D., & Rajala, R. (2017). The impact of information systems on users' creative performance: A systematic literature review. *Information Systems Frontiers*, 19(3), 559-577.
- Pham, L., & Tran, T. P. (2024). Leveraging players' goal-setting and cognitive gaming elements to create flow. *Journal of Enterprise Information Management*, 37(1), 226-246.
96. Petosa, R. L., & Smith, L. H. (2013). Flow for Exercise Adherence: Testing an Intrinsic Model of Health Behavior. *American Journal of Health Education*, 44(5), 269-276.
- Pichardo, C. M., et al. (2024). Enjoyment of daily activities in older caregivers: An ecological momentary assessment. *Innovation in Aging*, 8(Supplement_1), 10-11.

- Quintana, M. S., & Rivera, O. (2011). Effects of Mindfulness on sport, exercise and physical activity: a systematic review. *Revista de Psicología del Deporte*, 20(2), 473-491.
- Rahman, M. S., & Hossain, M. A. (2025). Beyond play: cultivating consumer loyalty through compelling flow experiences in video gaming. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Raphael, C., Bachen, C., & Hernández-Ramos, P. F. (2012). Flow and cooperative learning in civic game play. *New Media & Society*, 14(6), 985-1003.
- Rathunde, K. (2001). The social context of flow in everyday life. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2001(92), 45-62.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sudha, K. (2025). The impact of cognitive and affective-volitional resources on creativity in the architectural design domain. *Journal of Engineering, Design and Technology*.
- Schweinle, A., Turner, J. C., & Meyer, D. K. (2008). Understanding young adolescents' optimal experiences in academic settings. *The Journal of Experimental Education*, 77(1), 43-68.
- Sato, M. (2021). Mindsets and language-related problem-solving behaviors during interaction in the classroom. *The Modern Language Journal*, 105(2), 471-491.
- Stuart-Edwards, L., & Kirk, P. (2025). Mindfulness, subjective, and psychological wellbeing: A comparative analysis of FFMQ and MAAS measures. *Journal of Clinical Psychology*.
- Siach, R. A., & Yanuvianti, D. (2025). Mindfulness dan resiliensi terhadap psychological well-being pada siswa SMA. *Jurnal Riset Psikologi*, (1), 43-51.
- Stavrou, N. A., & Zervas, Y. (2015). Flow theory-goal orientation theory: positive experience is related to athlete's goal orientation. *Hellenic Journal of Psychology*, 12(2), 123-142.
- Shute, V. J. (2008). Focus on Formative Feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153-189.
- Schaffer, N. (2015). Finding Flow with Games: Does Immediate Progress Feedback Cause Flow?. In *Proceedings of the 2015 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*.
- Schmierbach, M., Chung, M.-Y., Wu, M., & Kim, K. (2014). No one likes to lose: The effects of game difficulty, competitiveness, and performance on enjoyment and motivation. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 26(3), 105-116.
- Sears, G. J., Shen, W., Lindsay, D. R., & Pearson, J. M. (2011). Control, support, and engagement: The impact of resources on burnout and work engagement. *Journal of Managerial Psychology*, 26(7), 617-636.
- Silva, R., Rodrigues, R. G., & Leal, C. (2019). Play it again: How game-based learning improves flow in Accounting and Marketing education. *Accounting Education*, 28(6), 597-614.
- Swann, C., et al. (2020). Updating goal-setting theory in physical activity promotion: a critical conceptual review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 198-223.
- Siddiquee, A., & Lufi, D. (2016). Paid work, life-work and leisure: a study of wellbeing in the context of academic lives in higher education. *Educational Studies*, 42(4), 416-422.
- Šimleša, J. (2018). The Flow Engine Framework: A Cognitive Model of Optimal Human Experience.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, 3(3), 3-3.
- Sawyer, R. K. (2015). Group creativity and collaborative flow. In *Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 361-378). Cambridge University Press.

- Sillito, J., & Murphy, G. C. (2008). Collaborative programming and pair flow. *IEEE Software*, 25(5), 92–95.
- Salanova, M., Bakker, A. B., & Llorens, S. (2006). Flow at work: Evidence for an upward spiral of personal and organizational resources. *Journal of Happiness Studies*, 7(1), 1–22.
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Free Press.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious leisure: A perspective for our time*. Transaction Publishers.
- Tse, D. C., et al. (2020). Living well by ‘flowing’ well: The indirect effect of autotelic personality on well-being through flow experience. *Journal of Happiness Studies*, 21(8), 2845–2863.
- Teng, C. I. (2012). How can achievement induce loyalty? A combination of the goal-setting theory and flow theory perspectives. *Journal of Business Research*, 65(11), 1634–1641.
- Theodoulou, P., Avraamidou, L., & Vrasidas, C. (2015). Flow and the pedagogical affordances of computer games: A case study. *Educational Media International*, 52(4), 263–276.
- Völker, A., & O'Connor, A. (2025). Music’s Familiar Flow. *Psychology of Music*.
- Vella-Brodrick, D. A. (2013). The what, why, when, and how of applying positive psychology to coaching. *International Journal of Wellbeing*, 3(2).
- van der Walt, F. (2018). Workplace spirituality, meaningful work and spiritual intelligence. *International Review of Psychiatry*, 30(6), 465–472.
- Vansteenkiste, M., Simons, J., Lens, W., Sheldon, K. M., & Deci, E. L. (2004). Motivating learning, performance, and persistence: The synergistic effects of intrinsic goal contents and autonomy-supportive contexts. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(2), 246.
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2016). Enjoyment and flow in cooperative games. In *Handbook of Digital Games* (pp. 247–266). Springer.
- Vogel, F., & Kollar, I. (2017). Collaborative learning with CSCL environments: Flow as a mediating factor. *Computers in Human Behavior*, 75, 697–708.
- van der Heijden, B. I. J. M., Boon, J., van der Klink, M., & Meijs, E. (2011). Development and validation of the employability survey: Assessing the impact of feedback and learning opportunities on teachers’ flow and work engagement. *International Journal of Training and Development*, 15(1), 1–16.
- van den Hout, P. J. (2016). Empathy as a prerequisite for shared goals and team flow. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 25(3), 378–391.
- Vujovi, V. (2022). Creative Self-Concept: Scale Development and Validation in the Context of Music Education. *Psychology of Music*, 50(6), 1851–1869.
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. John Wiley & Sons.
- Walker, C. J. (2010). Experiencing flow: Is doing it together better than doing it alone?. *The Journal of Positive Psychology*, 5(1), 26–35.
- Wardi, I., & Jo, S. (2025). Conceptual model of team cohesion, communication and conflict resolution in textile design education. *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*.
139. Wolsko, C., & Hoyt, K. (2013). Experiencing Connection With Nature: The Matrix of Psychological Well-Being, Mindfulness, and Outdoor Recreation. *Ecopsychology*, 5(2), 80–91.
- Waterman, A. S., Schwartz, S. J., & Conti, R. (2005). The implications of two conceptions of happiness (hedonic enjoyment and eudaimonia) for the understanding of intrinsic motivation. *Journal of Happiness Studies*, 6(1), 1–21.
- Welland, J. B., & Burns, M. K. (2025). Flow theory as a potential theoretical foundation for reading at

- an instructional level among students in sixth grade. *Psychology in the Schools*, 62(1), 1–14.
- Wong, M. M. (2008). The importance of task and environmental characteristics to the experience of flow. *Flow Experience: Empirical Research and Applications*, 61-76.
- Wojtasiski, M., Tunik, P., Jankowski, T., & Cudo, A. (2025). Analyzing skill–challenge interaction and flow state: Insights from response surface analysis among board gamers. *Journal of Happiness Studies*, 26(1), 1–23.
- Yurtkoru, E. S., & Yurt, Ö. (2017). Application of goal setting theory. *Pressacademia*, 4(1), 381-391.
- Yaden, D. B., Iwry, J., & Eichstaedt, J. (2017). The experience of self-transcendence: Review and integration. *Review of General Psychology*, 21(1), 48–64.
- Zhou, Y., Wang, Y., & Li, Y. (2024). Enhancing User Experience on Social Media Platforms: A Flow Theory-Based Approach. *Journal of Intelligent Systems and Applications*, 16(2), 1-15.
- Zadina, J. (2023). The Synergy Zone: Connecting the Mind, Brain, and Heart for the Ideal Classroom Learning Environment. *Neuroscience and Education*, 2(1), 1-8.
- Zhang, Y., Li, Y., & Li, X. (2023). A review of chatbot-assisted learning: pedagogical approaches, implementations, factors leading to effectiveness, theories, and future directions. *Interactive Learning Environments*, 1-22.
- Zeng, Y., & Chen, Y. (2025). Analysis of Flow in Emotionally-oriented Games. In 2025 International Conference on Human-Computer Interaction and Virtual Reality (HRVR).
- Zumeta, L. N., Bobowik, M., Basabe, N., & Włodarczyk, A. (2021). Participation in multicultural awareness-raising community actions: Positive effects on well-being and group efficacy. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 31(5), 553-569.
- Zhang, Y., et al. (2025). The effect of mindfulness training on the psychological state of high-level athletes: Meta analysis and system evaluation research. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1-19.
- Zubair, A., & Kamal, A. (2015). Empathic leadership and team flow: The role of transformational behaviors. *Leadership & Organization Development Journal*, 36(7), 850–867.
- Zubair, A., & Kamal, A. (2015). Transformational leadership and flow at work: The mediating role of psychological empowerment. *Journal of Occupational Health Psychology*, 20(2), 172–184.

©Authors, Published by Ferdows-e-honar journal. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



شناسایی و واکاوی مؤلفه‌های هنری در صنعت مفرغ سازی لرستان باستان

علی سجادی

۱. استادیار پژوهشکده باستان‌شناسی، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، تهران،

ایران

sajadi.ali86@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۱۰/۹۰

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۵/۰۲/۳۰

صفحه ۵۶-۷۳

شماره بیست و سوم
زمستان ۱۴۰۴

چکیده

بیان مسئله: مفرغ‌های لرستان از آثار شاخص تاریخ هنر و باستان‌شناسی ایران به شمار می‌روند و تلفیقی منحصر به فرد از انتزاع با گرایش‌های اکسپرسیونیستی و اصول فنی دقیق را به نمایش می‌گذارند. بررسی این آثار، پیوند میان هنر و صنعت در تمدن ایران را آشکار می‌سازد؛ پیوندی که در هماهنگی میان فرم و کارکرد، تنوع طرح‌ها، نمادگرایی اساطیری، بیان رمزآلود مفاهیم دینی و تسلط بر ظرایف تکنیکی فلزکاری نمود یافته است. ظرافت و کیفیت ساخت این آثار، نشان‌دهنده مهارت فنی و نگرش زیبایی‌شناختی صنعتگران عصر خود است. با این حال، برخی پژوهش‌ها خاستگاه این هنر را خارج از مرزهای ایران جست‌وجو کرده‌اند. از این رو، شناسایی و واکاوی نظام‌مند مؤلفه‌های هنری مفرغ‌های لرستان می‌تواند در شناخت ویژگی‌های اصیل این هنر و روشن شدن برخی ابهامات تاریخی پیرامون آن مؤثر باشد.

هدف پژوهش: پژوهش حاضر با هدف شناسایی و معرفی مهم‌ترین مؤلفه‌های هنری در صنعت مفرغ‌سازی لرستان باستان و واکاوی خلاقیت‌های هنرمندان سازندگان این آثار انجام شده است. همچنین، پژوهش در پی تبیین رابطه میان کارکرد، صنعت و هنر در ساخت و شکل‌گیری اشیای مفرغی لرستان است.

سؤال پژوهش: ۱. مهم‌ترین مؤلفه‌های هنری به کاررفته در صنعت مفرغ‌سازی لرستان باستان کدام‌اند؟ ۲. آیا در ساخت اشیای مفرغی لرستان، رابطه‌ای منطقی میان کارکرد، صنعت و هنر برقرار بوده است؟

روش پژوهش: پژوهش حاضر از نظر رویکرد، کیفی و از نظر روش، توصیفی - تحلیلی است. نمونه‌هایی از دسته‌های مختلف اشیای مفرغی لرستان، از جمله آثار موجود در موزه فلک‌الافلاک و سایر موزه‌های معتبر، به صورت هدفمند انتخاب و مورد بررسی قرار گرفته‌اند. تحلیل نمونه‌ها با تمرکز بر ویژگی‌های فرمی، کالبدی، تزئینی، مقیاس، کارکرد و ظرافت‌های فنی ساخت، با هدف شناسایی مؤلفه‌های هنری و نحوه تعامل هنر و صنعت انجام شده است.

نتیجه گیری: یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که اشیای مفرغی لرستان، در کنار برخورداری از کارکردهای مشخص و کاربردی، از نظر تلفیق هنر و صنعت در کالبد، حجم، فرم، تزئینات و مقیاس، واجد کیفیت‌های برجسته هنری هستند. نتایج همچنین بیانگر وجود رابطه‌ای منطقی و خلاقانه میان سه عنصر بنیادین کارکرد، صنعت و هنر در فرایند شکل‌گیری این آثار است؛ به گونه‌ای که ویژگی‌های زیبایی‌شناختی و هنری نه تنها در تعارض با جنبه‌های کاربردی و فنی آثار قرار ندارند، بلکه در تعامل با آن‌ها شکل گرفته و هویت بصری و هنری مفرغ‌های لرستان را پدید آورده‌اند.

واژگان کلیدی: مفرغ‌های لرستان، تزئینات، هنر، نماد



Identification and Analysis of Artistic Components in the Ancient Luristan Bronze-Making Industry

Ali Sajadi

1. Assistant Professor, Research Institute of Archaeology, Research Institute of Cultural Heritage and Tourism, Tehran, Iran.

Received: 30/12/2025

Accepted: 20/05/2026

Page 56-73

Problem Statement: Based on archaeological findings, during the third millennium BCE, metalworkers on the Iranian Plateau, having moved beyond the Copper Age and by adding tin or arsenic to copper, developed a harder and more durable alloy known as bronze. The beginning of the “Bronze Age” had far-reaching consequences. This technological innovation, which was more efficient and resistant than pure copper, made it possible to produce higher-quality weapons, tools, and vessels and had a significant impact on the economic and social development of the societies of that period. For this reason, archaeologists regard this period as one of the most important cultural eras in human history. The high resistance of bronze to oxidation contributed to its preservation and transformed this metal into one of the principal carriers of technical knowledge, artistic refinement, and cultural details from prehistoric times to the present day.

The history of industry in Iran, particularly in the field of bronze, from the beginning of the Metal Ages to the present, demonstrates an inseparable connection between industry and art. According to many scholars, the best-known products of the craftsmen of ancient Iran are the “Luristan bronzes.” As the French archaeologist Roman Ghirshman stated, the authentic art of Iran may be described as the “art of Luristan bronze” (Ghirshman, 2001, Vol. 2, p. 72). Several researchers attribute the origins of this art to the Kassites, who reached the height of their power in Luristan during the second millennium BCE.

While retaining their practical functions, these objects underwent remarkable technical and artistic transformations up to the end of the Iron Age and represent the culmination of the art of this period in Iran. They constitute an artistic link between the prehistoric and historical periods of Iran, and understanding them is essential for the proper interpretation of Median and Achaemenid art. For this reason, some scholars have referred to this flourishing period as the “Golden Age” of Iranian art (Ghirshman, 2001, Vol. 2, p. 72).

The significance of the Luristan bronzes can be summarized under several principal aspects: their artistic and aesthetic qualities; advanced manufacturing techniques; the enigmatic expression of beliefs and symbolic and mythological concepts embedded in their motifs and figures; thematic diversity accompanied by creativity and refinement; and, ultimately, the integration of abstract art with the technical principles of metalworking. These characteristics have led these works to be recognized as “masterpieces of imagination, harmony, and metalworking technique.”

The discovery of the Luristan bronzes in the early twentieth century CE, owing to their enigmatic motifs, transformed them into one of the most controversial subjects in the

history of Iranian civilization and art. Because of their extensive historical, mythological, ritual, and artistic significance, these objects, nearly a century after their discovery, still contain many mysteries and untold aspects. New archaeological discoveries also continually reveal further evidence concerning these works, making it necessary to reconsider previous assumptions and open new avenues of research.

Despite extensive research, the historical, cultural, and artistic richness of the Luristan bronzes still requires critical investigation and a fresh approach to earlier hypotheses. Accordingly, the present article, to examine the art of bronze-making, systematically investigates the artistic components, motifs, and forms of these authentic Iranian works in order, while identifying and introducing the prominent artistic characteristics associated with their production to contribute to resolving existing historical ambiguities. The present article addresses two central questions:

1. What are the most important artistic components employed in the ancient Luristan bronze-making industry?
2. Was there a logical relationship among function, industry, and art in the production of bronze objects?

Research Objective: The present study aims to identify and introduce the most important artistic components in the ancient Luristan bronze-making industry and to examine the artistic creativity of the makers of these works. It also seeks to explain the relationship among function, industry, and art in the production and formation of Luristan bronze objects.

Research Questions: 1. What are the most important artistic components employed in the ancient Luristan bronze-making industry?
2. Was there a logical relationship among function, industry, and art in the production of Luristan bronze objects?

Research Method: The present study has been conducted using a descriptive-analytical method from the perspectives of art history and archaeology. In accordance with the subject of the research, the statistical population of this study consists of 23 significant bronze objects from different categories, including figurines, axe heads, vessels, cups, situlae, pinheads, standards, and horse bits, which possessed the evidence and

criteria required for this research. These objects were selected from the Falak-ol-Aflak Museum, the National Museum of Iran, and other foreign museums and collections.

Accordingly, the required data were collected through two methods:

1. Library Research: Bronze objects from Luristan were studied and analyzed through an examination of primary sources, particularly scientific reports of archaeological excavations.
2. Field Research: Direct observation and examination of the objects at their locations or in museums were also employed as a complementary method.

Conclusion: From the millennia preceding the emergence of states to the formation of political entities, the language of art has been the most effective means through which artists have expressed their inner thoughts and concerns. In this context, the Luristan bronzes, whether intentionally or unintentionally, became an appropriate medium over the course of these millennia for transmitting ancient art and traditions, as well as religious, symbolic, and mythological concepts, and conveyed numerous sealed mysteries concerning the thoughts, ideas, experiences, and evolutionary development of their artistic practices to subsequent generations. The methods of pictorial representation and sculptural production, together with aesthetic aspects such as diverse ornamentation, refined forms of vessels and objects, and the observance of balance, symmetry, and proportion, constitute a valuable heritage that this durable metal has carried forward to later generations alongside profound subject matter.

Perhaps the integration of art and function with symbolic and abstract concepts in the Luristan bronzes is even more significant than the discovery of bronze itself, which represented a revolution in the metalworking industry and marked the beginning of a new era in human life. The makers of Luristan bronzes achieved such a high degree of skill and creativity that they were able to shape the substantial material of bronze almost as though it were wax, transforming it into their desired forms and engraving upon it the motifs and themes they intended to express. It is precisely this union of industry and art embodied in these works that produced the Golden Age of Iranian art.

The three-dimensional and multifaceted artistic technique evident in bronze objects demonstrates not only the technical and structural mastery of the craftsman but also represents the highest level of integration between art and industry in antiquity. Among the bronze objects, we encounter small-scale, miniature figurines that, despite their diminutive size, retain artistic refinement and demonstrate remarkable precision and beauty. Overall, the Luristan bronzes were not merely functional or decorative objects; rather, they express a complex worldview, profound beliefs, and the culmination of the artistic and technical achievements of a society that, with astonishing skill, placed material at the service of spirituality and beauty. They constitute a symbolic treasury that narrates the worldview and intellectual system of the ancient peoples of this land. Although the final decipherment of all their meanings is difficult, this very ambiguity constitutes part of the enduring fascination of these works of art and calls for deeper research. It is appropriate for art scholars, inspired by these valuable capacities, to open a new chapter in their scholarly, artistic, cultural, and tourism-related utilization.

Keywords: Luristan bronzes, Ornamentation, Art, Symbol

Figure 1. Approximate geographical distribution of the Luristan bronzes.

(Source: Kalmayer, 1997).

Table 1. Classification of the Luristan bronzes.

(Source: Compiled by the authors).

Table 2. Examples of bronze axe heads.

1. Bronze axe head resembling a chariot, late second millennium BCE.

(Source: National Museum of Iran).

2. Bronze axe head.

(Source: Klensky Collection).

3. Bronze axe head, late second millennium BCE.

(Source: Reza Abbasi Museum).

4. Bronze battle-axe (tabarzin).

(Source: Falak-ol-Aflak Museum; drawing by Ahmadiani).

Table 3. Bronze figurines (free-standing sculptures, idols, and figures mounted on axe heads).

1. Double-sided human figurine, 4.6 cm, weight: 12.9 g. Falak-ol-Aflak Castle Museum, registration no. 4483.

2. Ritual bronze axe head, end of the second millennium BCE. Phoenix Art Museum, Ancient Art Gallery.

3. Bronze axe head depicting two wrestlers, first millennium BCE.

(Source: Falak-ol-Aflak Museum).

4. Double-sided bronze figurine, 7th–8th century BCE. Metropolitan Museum of Art. Dimensions: $17 \times 5.8 \times 2.3$ cm.

Table 4. Examples of bronze vessels.

(Source: Falak-ol-Aflak Treasury).

1. Relief-decorated bronze vessel and its design, Luristan, 7th–8th century BCE.

(Source: Falak-ol-Aflak Museum).

2. An example of a bronze situlae, 10th–7th century BCE.

3. Tubular bronze vessel from the Sangtarashan archaeological site.

(Source: Falak-ol-Aflak Treasury; drawing based on the archive of the Cultural Heritage authorities of Luristan and others).

Figure 5. An example of a bronze vessel.

Table 5. Examples of bronze horse harnesses.

1. Gilgamesh motif, 700 BCE.

(Source: Cleveland Museum of Art).

2. Bronze horse harness, 9th century BCE.

(Source: Metropolitan Museum of Art).

3. Horse bit, BCE.

(Source: Los Angeles County Museum of Art).

4. Bronze horse bits, cast using the casting technique.

Figure 2. Bronze fire altar.

(Source: National Museum of Iran, registration no. 15631; drawing by Lili Taghipour; source: Masoumi, 1976).

Figure 3. Standard.

(Source: Louvre Museum; drawing based on Kalmayer, 1997, p. 91).

Figure 4. Bronze shield.

(Source: National Museum of Antiquities of the Netherlands; Wikimedia).

Table 6. An example of figurines produced using a three-dimensional technique.

1. Anthropomorphic tube.

(Source: Nasli M. Hiranak Collection of Ancient Near Eastern and Central Asian Art).

2. Bronze idol, 600–700 BCE.

(Source: Falak-ol-Aflak Museum).

3. Bronze idol, 9th–8th century BCE.

(Source: Louvre Museum).

4. Bronze statue, 8th–9th century BCE.

(Source: National Museum of Iran; drawing based on Vandenberg, 1970).

Figure 5. Pinhead and its drawing.

(Source: Image from the National Museum of Iran; drawing by Beyk Mohammadi, 2010).

References:

- Alizadeh, S. (2017). A study of the relationship between motifs and their functions in the bronze finials of Luristan. *Journal of Visual and Applied Arts*, 10(19), 109–125. SID. <https://sid.ir/paper/242681/fa>
- Beik Mohammadi, K. (2010). Investigation and analysis of the scenes depicted on bronze Luristan disk-headed pins. *Kandokav*, 2(2), 6–20. Islamic Azad University of Hamadan.
- Chegini, M. R., Cheraghi, Z., Eskandari Pouya, M., Hosseini-Nia, S. M., & Rezalou, R. (2022). A semiotic study of Luristan bronze objects: A case study of the Gilgamesh motif. *Iranian Civilization Research Journal*, 3(2), 23–[page range incomplete]. <https://doi.org/10.22103/jic.2022.3149>
- Dadvar, A., & Mesbah Ardekani, N. M. (2007). A study of theories concerning the origin of the Luristan bronzes. *Journal of the Faculty of Literature and Humanities, University of Isfahan (Studies and Research in the Faculty of Literature and Humanities)*, 2(48), 127–154. SID. <https://sid.ir/paper/47756/fa>
- Dadvar, A., & Mobini, M. (2009). *Composite animals in ancient Iranian art*. Tehran: Alzahra University Press.
- Dadvar, A., & Mansouri, E. (2006). *An introduction to myths and symbols of Iran and India in antiquity*. Tehran: Alzahra University Press and Kalhor.
- Diakonov, I. M. (1978). *The history of Media* (K. Keshavarz, Trans.). Tehran: Payam.
- Fryer, R. W., et al. (1995). *The art of Iran* (P. Marzban, Trans.). Tehran: Farzan.
- Ghirshman, R. [The original Persian source lists this author as “Godard, André”; bibliographic identification should be checked before final publication.]
- Godar, A. (2008). *The art of Iran* (B. Habibi, Trans.). Tehran: Shahid Beheshti University.
- Kallikan, W. (2006). *Archaeology and art history in the periods of the Medes and Persians* (Bakhtiar, Trans.; 2nd ed.). Tehran: Pazineh.
- Ma’sumi, G. (1969). Luristan bronze goblets. *Historical Studies*, 4(20–21), 21–32.
- Ma’sumi, G. (1976). Luristan bronze fire altar. *Historical Studies*, 11(1), 117–124. <http://www.ensani.ir/fa/content/9173/default.aspx>
- Ma’sumi, G. (2009). Luristan, the Kassites, and artistic and bronze masterpieces. *Book of the Month: Art*, 133(6), 98–101.
- Mirzaei Rashno, M., Beiranvand, Y., & Sajjadi, A. (2019). An investigation and analysis of fertility symbols in Luristan bronze finials. *Women in Culture and Art*, 11(1), 47–63. <https://doi.org/10.22059/jwica.2019.278426.1248>
- Prada, E. (1978). *The art of ancient Iran* (Y. Majidzadeh, Trans.). Tehran: University of Tehran.
- Sadeq Behnam, M. (n.d.). *Luristan bronzes and Islamic metalwork* (Khorramabad Museum Collection).
- Shamekhi Amiri, M., & Maghooli, N. (2021). Semiotics of decorative bronze pins of Luristan. Paper presented at the Sixth International Conference on Language, Literature, History, and Civilization. *Civilica*. <https://civilica.com/doc/1312057>
- Taheri, S., & Hemmati, A. (2014). Typology and symbolism of Luristan ornaments in the Bronze and Iron Ages. *Honar-Ha-Ye Ziba: Honar-Ha-Ye Tajassomi [Fine Arts: Visual Arts]*, 18(4), 5–14. <https://doi.org/10.22059/jfava.2014.36421>
- Tajvidi, A. (1967). An exhibition of Luristan bronzes at the Louvre Museum. *Honar va Mardom [Art and People]*, 5(56–57), 11–17.
- Vandenberghe, L. (1970). Luristan bronzes (Y. Shahidi, Trans.). *Historical Studies*, 3(5), 89–132.

۱. مقدمه:

بر پایه یافته‌های باستان‌شناسی، در هزاره سوم پیش از میلاد، فلزکاران فلات ایران با گذر از عصر مس و افزودن قلع یا آرسنیک به آن، آلیاژی سخت‌تر و بادوام‌تر به نام مفرغ پدید آوردند. آغاز «عصر مفرغ» پیامدهای گسترده‌ای داشت؛ این نوآوری فناوریانه که کارآمدتر و مقاوم‌تر از مس خالص بود، ساخت سلاح‌ها، ابزارها و ظروف باکیفیت‌تر را ممکن ساخت و بر توسعه اقتصادی و اجتماعی جوامع آن روزگار تأثیری چشمگیر گذاشت. از همین رو، باستان‌شناسان این دوره را یکی از مهم‌ترین ادوار فرهنگی در تاریخ بشر به شمار می‌آورند.

مقاومت بالای مفرغ در برابر اکسیداسیون، سبب ماندگاری آن شده و این فلز را به یکی از اصلی‌ترین حاملان دانش فنی، ظرافت‌های هنری و جزئیات فرهنگی از روزگار پیش‌ازتاریخ تا امروز تبدیل کرده است.

تاریخ صنعت در ایران، به‌ویژه درزمینه مفرغ، از آغاز عصر فلزات تاکنون، پیوندی ناگسستنی میان صنعت و هنر را نشان می‌دهد. به باور بسیاری از صاحب‌نظران، شناخته‌شده‌ترین آثار صنعتگران ایران باستان، «مفرغ‌های لرستان» است. چنان‌که رومن گیرشمن، باستان‌شناس فرانسوی، هنر اصیل ایران را «هنر مفرغ لرستان» نامیده است (گیرشمن، ۱۳۸۰، ج ۲: ۷۲). شماری از پژوهشگران، خاستگاه این هنر را به قوم کاسی نسبت می‌دهند که در هزاره دوم پیش از میلاد در لرستان به اوج قدرت رسیدند.

این اشیا ضمن حفظ کارکرد عملی خود، تا اواخر عصر آهن از نظر فنی و هنری دگرگونی‌های چشمگیری یافته و اوج هنر این دوره را در ایران نمایندگی می‌کنند. آن‌ها حلقه پیوند هنری میان دوران پیش‌ازتاریخ و دوره‌های تاریخی ایران به شمار می‌روند و درک آن‌ها برای تفسیر صحیح هنر ماد و هخامنشی ضروری است. از همین رو، شماری از صاحب‌نظران این دوره شکوفایی را «عصر طلایی» هنر ایران نامیده‌اند (گیرشمن، ۱۳۸۰، ج ۲: ۷۲).

اهمیت مفرغ‌های لرستان را می‌توان در چند محور اصلی خلاصه نمود: ویژگی‌های هنری و زیبایی‌شناختی، تکنیک‌های پیشرفته ساخت، بیان رمزآلود باورها و مفاهیم نمادین و اساطیری نهفته در نقوش و پیکره‌ها، تنوع موضوعی همراه با خلاقیت و ظرافت، و درنهایت تلفیق هنر انتزاعی با اصول فنی فلزکاری. این ویژگی‌ها موجب شده‌اند تا این آثار به‌عنوان «شاهکارهایی از تخیل، هماهنگی و فن فلزکاری» شناخته

شوند.

کشف مفرغ‌های لرستان در اوایل سده بیستم میلادی، به دلیل نقوش اسرارآمیزشان، آن‌ها را به یکی از بحث‌برانگیزترین موضوعات تاریخ تمدن و هنر ایران تبدیل کرد. این اشیا، به‌واسطه بار تاریخی، اساطیری، آیینی و هنری گسترده، پس از نزدیک به یک سده از کشف، همچنان رازها و ناگفته‌های بسیاری را در خود نهفته دارند. یافته‌های تازه باستان‌شناختی نیز پیوسته شواهد جدیدی از این آثار آشکار می‌سازند و بازنگری در انگاره‌های پیشین و گشودن افق‌های پژوهشی نو را ضروری می‌کنند.

باوجود پژوهش‌های گسترده، غنای تاریخی، فرهنگی و هنری مفرغ‌های لرستان همچنان نیازمند کنکاشی نقادانه و رویکردی تازه به فرضیه‌های گذشته است. براین‌اساس، مقاله حاضر باهدف بررسی هنر مفرغ سازی، به واکاوی نظام‌مند مؤلفه‌های هنری، نقش‌مایه‌ها و فرم‌های این آثار اصیل ایرانی می‌پردازد تا ضمن شناسایی و معرفی ویژگی‌های بارز هنری مرتبط با صنعت ساخت آن‌ها، به رفع ابهامات تاریخی موجود کمک کند. مقاله پیش رو به دو پرسش محوری پاسخ می‌دهد:

۱. مهم‌ترین مؤلفه‌های هنری به‌کاررفته در صنعت مفرغ سازی لرستان باستان کدام‌اند؟
۲. آیا در ساخت اشیا مفرغی، رابطه‌ای منطقی میان کارکرد، صنعت و هنر برقرار بوده است؟

روش پژوهش:

پژوهش حاضر با روش توصیفی - تحلیلی و از منظر تاریخ هنر و باستان‌شناسی انجام شده است. در راستای موضوع پژوهش، جامعه آماری این تحقیق را تعداد ۲۳ مورد شیء مفرغی شاخص از گونه‌های پیکره، سرتبر، ظرف، جام، سیتول، سر سنجاق، درفش، دهنه اسب که دارای شواهد و معیارهای موردنظر برای این پژوهش بوده‌اند از موزه فلک الافلاک و موزه ملی ایران و سایر موزه‌های و مجموعه‌های خارجی انتخاب شده است. در این رابطه داده‌های موردنیاز به دو شیوه گردآوری شده‌اند:

۱. مطالعات کتابخانه‌ای: از طریق بررسی منابع دست‌اول، به‌ویژه گزارش‌های علمی حفاری‌های باستان‌شناختی، مفرغینه‌های لرستان مطالعه و تحلیل شده‌اند.

۲. **مطالعات میدانی:** مشاهده و بررسی مستقیم آثار در محل یا موزه‌ها نیز به‌عنوان روش مکمل به‌کاررفته است.

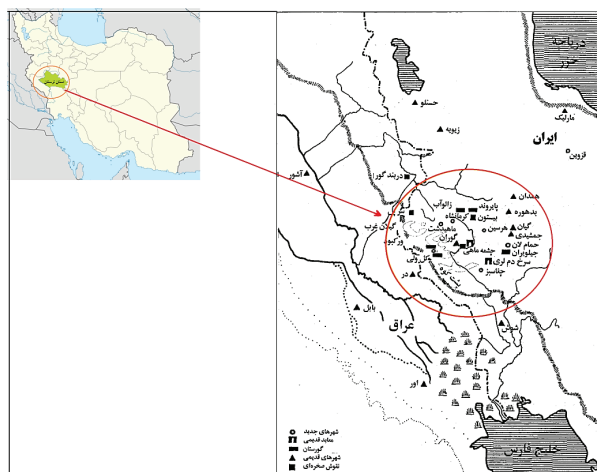
پیشینه پژوهش:

از زمان کشف مفرغ‌های لرستان، مطالعات گسترده‌ای توسط باستان‌شناسان و هنرشناسان انجام شده است. آندره گدار (۱۹۳۱) نخستین کاوش‌های را انجام داد. ارنست هرتسفلد (۱۳۸۵) به بررسی دقیق این فلزکاری پرداخت (Herzfeld, ۱۹۷۶: ۱۵۴-۱۷۴) در سال ۱۳۴۳ خورشیدی برای نخستین بار تمرکز پژوهشگران به بررسی گونه‌های مختلف مفرغ‌های لرستان معطوف گردید. ازجمله پیشگامان این رویکرد، ادیت پرادا است که گونه‌ای خاص از مفرغ‌ها موسوم به «علم» را مورد مطالعه و تاریخ‌گذاری قرار داد و بر تأثیرپذیری از همسایگان و نیز پیشرفت محلی تأکید کرد (پرادا، ۱۳۵۷). پس از او پتر کالمایر با گونه‌شناسی ۷۳ نوع شیء، سبک‌های مختلف ساخت را شناسایی نمود (۱۳۷۶). پژوهش‌های دیگر به‌طور موردی به وجوه هنری، کاربری نذری و خاستگاه قومی این آثار پرداخته‌اند (گدار؛ ۱۳۸۷، ۲۵). برخی دیگر از محققین ضمن بررسی نظریات مطرح پیرامون منشأ مفرغ‌های لرستان، به دقایقی از وجوه هنری بکار رفته در این اشیاء مفرغی اشاره نموده‌اند (دادور، ۱۳۸۶). همچنین دادور و مینی، در کتابی با عنوان: جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان، به تحلیل نمادین موجودات ترکیبی در هنر ایران ازجمله آثار مفرغی لرستان پرداخته‌اند (۱۳۸۸). تیموری و یگانه فرد در مقاله‌ای به بررسی جنبه‌های تزئینی و کارکردی نقوش برجسته گرزها و تبرهای برنزی در موزه فلک‌الافلاک خرم‌آباد اشاره کرده‌اند (Teimouri & Yeganehfarid, ۲۰۱۹). و طاهری و همتی (۱۳۹۲) نیز در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش‌مایه گیل‌گمش بر هنر مفرغ کاری لرستان»، به چگونگی شکل‌گیری مفرغینه‌های لرستان و تأثیر اسطوره بین‌النهرینی گیل‌گمش بر این هنر پرداخته است. معصومی در مقاله‌ای به گونه‌شناسی و نمادشناسی زیورهای لرستان در دوران مفرغ و آهن پرداخته و تکنیک‌های ساخت و تزیین زیورآلات لرستان را مورد بررسی قرار دادند (۱۳۸۹). بیک محمدی نیز در مقاله‌ای به بررسی نقش‌مایه گیل‌گمش بر ساغرهای مفرغی لرستان پرداخته است (۱۳۸۹). میرزایی و سایرین (۱۳۹۸) نمادهای باروری در سر سنجاق‌های مفرغی لرستان را مورد بررسی و تحلیل قرار داده‌اند. مقاله حاضر با اتکا بر داده‌های باستان‌شناسی میکوشد تا با واکاوی ویژگی‌های بارز هنری و زیبایی‌شناختی مفرغ‌های

لرستان، وجوه احتمالی هنری آن‌ها را مشخص سازد؛ جنبه‌ای که تاکنون کمتر مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته است.

۱،۲. گستره مفرغ و دوره تاریخی:

اصطلاح «مفرغ‌های لرستان» به مجموعه‌ای از اشیای مفرغی اشاره دارد که در یک بازه زمانی طولانی از هزاره سوم تا قرن هفتم پیش از میلاد، در حوزه فرهنگی لرستان یافت شده‌اند. این حوزه، منطقه وسیعی را با محوریت استان لرستان و بخش‌هایی از استان‌های هم‌جوار ازجمله: استان‌های ایلام، بخش‌های جنوبی کرمانشاه، جنوب غربی همدان و شمال و شمال شرقی خوزستان، را شامل می‌شود (تصویر ۱). از نظر تاریخی، این آثار دوره‌های عصر مفرغ و آهن ایران (از هزاره سوم تا هزاره نخست ق.م) را پوشش می‌دهند.



تصویر ۱. گستره تقریبی مفرغ‌های لرستان (مأخذ: کالمایر ۱۳۷۶)
Figure 1. Approximate geographical distribution of the Luristan bronzes.
(Source: Kalmayer, 1997).

مؤلفه‌های هنری آثار مفرغی لرستان:

مفرغ‌های لرستان به دلیل تکنیک ساخت بسیار پیشرفته، فرم متناسب و طرح زیبا با جلوه‌های هنری منحصر به فرد، در مقایسه با مفرغ‌های سایر نقاط جهان از جایگاهی ویژه برخوردارند. بسیاری از باستان‌شناسان و مورخان هنر، این آثار را از مهم‌ترین جلوه‌های هنر ایران باستان می‌دانند. برای نمونه، رومن گیرشمن، باستان‌شناس سرشناس فرانسوی، هنر حقیقی ایران را در هنر مفرغ‌های لرستان معرفی می‌کند

این اشیا با چنان دقت و بر طبق اصول زیبایی‌شناختی ساخته شده‌اند که گویا هدف هنرمند نه فقط کارکردی بودن شیء، بلکه برانگیختن حس زیبایی‌شناختی و حتی تقرب به حوزه تقدس و پرستش از این طریق بوده است. درواقع او حس زیبایی‌شناختی را مجرای دانسته که از طریق آن می‌تواند کارکردی بودن شیء تولیدی خود را به اثبات برساند (همان: ۱۲۷-۱۵۴).

پژوهشگران عموماً این اشیا را در گونه‌های مختلفی دسته‌بندی کرده‌اند (برای نمونه رجوع شود به: واندنبرگ، ۱۳۴۹؛ دادور، ۱۳۸۶؛ صادق بهنام، بی‌تا: ۲-۱۴ و طاهری و همتی، ۱۳۹۲: ۵-۱۴). نگارنده با بررسی این دسته‌بندی‌ها، تقسیم‌بندی زیر را مدنظر قرار داده است (جدول ۱).

(گیرشمن، ۱۳۸۰: ۷۲). «هرتسفلد» نیز با اشاره به مهارت استادانه در به‌کارگیری فلز و تکنیک‌های ساخت، هنر لرستان را ثمره تجربه دیرینه هنرمندان بومی فلات ایران معرفی می‌کند (Herzfeld, ۱۹۷۶: ۱۷۴). قدیم‌ترین آثار مفرغی ایران از مناطقی چون لرستان، ایلام و کرمانشاهان به‌دست آمده است. در میان این آثار، مفرغ‌های لرستان با برخورداری از تکنیک بالا، برجسته‌ترین نمونه‌ها را تشکیل می‌دهد. با تکیه بر دیدگاه‌هایی چون نظریات گیرشمن و ایدت پرادا می‌توان نتیجه گرفت که مفرغ‌های لرستان، آفرینه هنرمندان بومی ساکن در منطقه زاگرس هستند (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). هنرمندان این منطقه با الهام از عناصر طبیعت و محیط اطراف، با ابتکار و خلاقیت، شکل‌های بدیعی را در نهایت ظرافت و کیفیت پدید آورده‌اند.

جدول ۱. دسته‌بندی مفرغ‌های لرستان، (ماخذ: جمع آوری توسط نگارندگان)
Table 1. Classification of the Luristan bronzes. (Source: Compiled by the authors).

۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱	
ابزار و اشیا کاربردی	ظروف غذاخوری و آشامیدنی	اشیای آیینی	پیکره‌های ترکیبی	پیکره‌های انسانی	پیکره‌های جانوری	آرایه‌های شخصی	قطعات زین و یراق اسب	سلاح و جنگ افزار	دسته‌بندی مفرغ‌های لرستان
سوزن‌های دوخت	ظروف با آبریز بلند	طلسم	انواع اسفنجس / ابوالهول	پیکره مستقل	مرغابی	گردنبند	لگام و دهنه	انواع خنجر و شمشیر	
دسته فسان	آبخوری	بت	شیر بال‌دار	پیکره ترکیبی با ابزار	طاووس	آویز و گوشواره	حلقه‌های مهار	تبر	
درفش	سیتول-ها (نوعی ظرف)	نمادهای مقدس	شیردال	پیکره دورویه انسانی	کبک	انگشتر	زنگوله و زنگ‌ها	سرنیزه	
انواع وسایل روزمره	کاسه	سر سنجاق‌ها	گوپت	پیکره با سر چندوجهی	بز کوهی	دستبند، بازوبند و مچ پا	انواع آویزها	پیکان	
	جام	جام‌های تشریفاتی	پیکره ترکیبی انسان و اسب با آتشدان		اسب	کمربند	حلقه‌ها	سر گرز	
		پیکره‌های نمادین	پیکره ترکیبی با ظروف		پلنگ	سنجاق لباس و دکمه		سپر	
		آتشدان‌ها			ببر	آینه		تیر و تیردان	
		قربانگاه‌ها			بز کوهی			کلاه‌خود	

نقوش و محتوای تصاویر بر روی مفرغ‌های لرستان، کهن‌ترین اسناد تصویری از باورها، هنر و شیوه زندگی ساکنان این منطقه هستند. این نقوش را می‌توان در شش گروه اصلی موضوعی طبقه‌بندی کرد که هر یک دریچه‌ای به جهان‌بینی پیچیده آن دوران می‌گشایند.

۱. موضوعات اساطیری و موجودات افسانه‌ای. این دسته نشان‌دهنده عمق تأثیرپذیری از اساطیر بین‌النهرین و تلفیق آن با باورهای محلی است. شخصیت‌های حماسی مانند گیل‌گمش و انکیدو، موجودات ترکیبی نمادین: نظیر شیر بال‌دار (نماد قدرت زمینی و آسمانی) و انواع اسفنگس یا ابوالهول (ترکیب انسان و حیوان).

۲. صحنه‌های شکار. این صحنه‌های پویا و واقع‌گرا، حامل روایتی از زندگی روزمره. شکار جانورانی چون بز کوهی، شیر و گراز هستند.

۳. صحنه‌هایی از حیوانات و پرندگان. تصویرسازی حیوانات به صورت تکی یا درگیر، اغلب حامل معنایی نمادین فراتر از بازتابی طبیعی است. حیواناتی مانند شیر (نماد قدرت)، کرکس (مرتبط با مرگ) کل و بز.

۴. مناسک و مراسم مذهبی. این نقوش شامل تصاویری مانند آتشدان‌ها و قربانگاه‌ها، مستندات ارزشمندی از آیین‌ها و پرستش‌های آن عصر ارائه می‌دهند.

۵. ترکیبات خیالی و شگفت‌انگیز. نماد اوج خلاقیت و تفکر انتزاعی هنرمند لرستانی آمیختن انسان و حیوان در هیئت‌هایی عجیب، خارق‌العاده و تخیلی بوده است که برای تجسم مفاهیم فرا طبیعی از آن بهره می‌گرفته است.

۶. نقوش تزیینی هندسی، گیاهی و نمادین. این نقوش زیبایی‌شناختی اثر را تکمیل کرده و درعین حال سرشار از معانی کیهانی و اعتقادی هستند طرح‌هایی چون گل سرخ یا ستاره، گل آفتاب‌گردان، نماد خورشید (گردونه مهر) درخت زندگی، نخل و اشکال هندسی موزون.

این طبقه‌بندی نشان می‌دهد که هنرمند مفرغ کار لرستانی، تکنیک استادانه را در خدمت بیان اندیشه‌ای غنی قرار داده و آثاری آفریده که در مرز میان اسطوره، طبیعت، آیین و تزیین در جریان است و برخی از مهم‌ترین مؤلفه‌های هنری آن‌ها را می‌توان به شرح ذیل برشمرد:

۲.۱. آمیزه‌ای هنرمندانه از کاربرد، معنی (مفهوم)، فرم و تزیین

در هنر پیش‌ازتاریخ، تفکیک جنبه‌های زیبایی‌شناختی از کارکرد کاربردی اشیا امری دشوار و اغلب ناممکن است. بر اساس معیارهای زیبایی‌شناسی سنتی، یک شیء تنها زمانی

ارزشمند تلقی می‌شود که هم کارآمد باشد و هم زیبا. این اصل به وضوح در آثار فلزی لرستان قابل‌مشاهده و ردیابی است. درواقع، زیبایی به عنوان مجرای برای اثبات کارآمدی و معانی شیء به کاررفته است (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴).

اگرچه سازندگان این مفرغ‌ها، اهداف خاصی را در تولید این آثار مدنظر داشته‌اند و برخی از این اهداف برای ما روشن شده و برخی دیگر نیز هنوز در پرده ابهام باقی‌مانده است با این حال این اشیای هنری، چنان با دقت و بر طبق اصول هنری ساخته و پرداخته شده‌اند که گویی وی تلاش نموده تا با برانگیختن حس زیبایی‌شناختی به حس تقدس و پرستش دست یابد. درواقع او حس زیبایی‌شناختی را مجرای دانسته که از طریق آن می‌تواند کارکردی بودن شیء تولیدی خود را به اثبات برساند (همان: ۱۲۷-۱۵۴).

با وجود اینکه بسیاری از پژوهندگان، هدف از ساخت این اشیا را صرفاً پاسخ به نیازهای روزمره یا آیینی دانسته‌اند، به نظر می‌رسد این آثار در عین برخورداری از کارکرد عملی، نقش‌های آیینی، نمادین و هنری خود را نیز به کمال ایفا می‌کنند. هنرمند با مهارتی کم‌نظیر، خطوط مستقیم و ممتد را با منحنی‌های نرم درمی‌آمیزد و ترکیبی عالی، متعادل و هماهنگ در شمایل‌نگاری و پیکره‌سازی پدید می‌آورد. برای نمونه، یکسر گرز یا لگام مفرغی، علاوه بر رعایت اصول استحکام و کاربرد، واجد عناصر مذهبی و نمادین است و هم‌زمان، زیبایی‌شناختی آن نیز در حد کمال موردتوجه قرار گرفته است. به عبارت دیگر، رویکردی هماهنگ در خلق ترکیبی پیچیده و پیشرفته به کاررفته است: دستیابی به فلزی بی‌نقص، ایجاد فرمی متعالی و آراستن آن با نقوشی متناسب و گویا که حامل معنا و مفهوم موردنظر سازنده بوده است (جدول ۲، تصاویر ۲-۴).

بر روی سر اغلب تبرهای مفرغی، پیکره‌هایی مانند شیر، ببر، انسان و پرند وجود دارد این پیکره‌ها احتمالاً دارای نقش نمادین بوده‌اند. نقش شیر و یا حیوانات برسان و غیره بر روی تبرها، نمادی از قدرت و صلابت و شاید اثر جادویی آن‌ها بوده است. خطوط برجسته با اشکال سر پیکان و سرنیزه به آن‌ها صلابت بیشتری داده است (جدول ۳). به عنوان مثال: یکی از موارد قابل توجه در سنجاق‌ها، تنوع آن‌ها چه از لحاظ طراحی و فرم و چه از لحاظ کاربرد می‌باشد در تحلیل کارکرد سر سنجاق‌های دیسکی مفرغی لرستان، کاربردهای گوناگونی مطرح شده که یکی از برجسته‌ترین آن‌ها، نقش مذهبی و

ساخته شده‌اند، اما نمونه‌هایی از جنس نقره نیز در کاوش‌های مارلیک کشف شده است (جدول ۳، ردیف ۳).

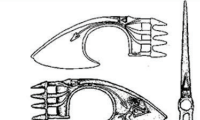
۲-۳- رعایت تناسب :

به نظر برخی از صاحب‌نظران، تناسبات و ایجاد توازن فنی در آثار مفرغی لرستان، تا حدی دقیق رعایت شده‌اند که حتی با بزرگ‌نمایی بیش از پنجاه برابر، این هماهنگی و تعادل از بین نمی‌رود؛ ویژگی‌ای که در کمتر آثار هنری جهان مصداق دارد (تجویدی ۱۳۴۹: ۱۱-۱۷). اگرچه تاکنون مطالعه‌ای دقیق و نظام‌مند درباره تناسبات هندسی این اشیاء انجام نشده است، برخی از صاحب‌نظران به رعایت تناسب طلایی در ساخت پیکره‌های مفرغی نیز اشاره کرده‌اند که موضوعی قابل‌تأمل و نیازمند بررسی بیشتر است (جدول ۳). در بخش بالایی یکسر سنجاق مفرغی با میله‌ای با مقطع مربعی، پیکره‌ای از بز کوهی به حالت نشسته جای گرفته است. روی میله‌ی زیر پیکره، تزییناتی شامل سه ردیف خطوط افقی دیده می‌شود که در میان آن‌ها نقش‌های لوزی شکل کنده‌کاری شده است و این الگو در چهار جهت میله امتداد دارد.

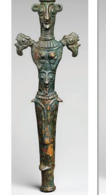
آیینی این اشیاء است. (شامخی امیری و معقولی، ۱۴۰۰). این کاربرد عمدتاً در دو قالب استفاده در معابد که به‌عنوان نذر یا هدایای آیینی به پیشگاه الهه یا خدایان اهدا می‌شدند و به‌کارگیری در تدفین اجساد قابل‌مشاهده است. در زمینه تدفین، شواهد باستان‌شناسی حاکی از آن است که این سر سنجاق‌ها در کنار اجساد دفن می‌شده‌اند. احتمالاً از آن‌ها برای آراستن موی متوفی یا بستن و تزیین لباس پیش از انجام مراسم تدفین استفاده می‌کرده‌اند. این عمل علاوه بر کارکرد عملی، می‌توانسته بار معنایی نمادین و آیینی نیز داشته باشد (علیزاده، ۱۳۹۶).

نمونه دیگر، یک قوری مفرغی لوله دار، مکشوفه از محوطه سنگ‌تراشان (به طول ۱۵،۵ سانتیمتر، ارتفاع ۱۲ سانتیمتر، قطر ۸ سانتیمتر و وزن ۵۱۵ گرم) مربوط به اواخر هزاره دوم و اوایل هزاره اول پیش از میلاد است. از دیدگاه سبک‌شناسی، ظروف لوله دار در اواخر هزاره دوم و اوایل هزاره اول پیش از میلاد از شاخص‌ترین آثار این دوره به شمار می‌روند که کاربرد آن‌ها هنوز به‌طور دقیق مشخص نشده است. لوله آبریز برخی از این ظروف به فرم منقار پرنده (تقریباً پلیکان) ساخته شده است. این ظروف عمدتاً از جنس مفرغ و سفال

جدول ۲. نمونه‌هایی از سر ترهای مفرغی
Table 2. Examples of bronze axe heads.

۱. سر تبر مفرغی شبیه به اریه، اواخر هزاره دوم ق.م (مآخذ: موزه ملی)	۲. سر تبر مفرغی (مآخذ: مجموعه کلنسی)	۳. سر تبر مفرغی، اواخر هزاره دوم ق.م (مآخذ: موزه رضاعیاسی)	۴. تبرزین مفرغی، (مآخذ: موزه فلک الافلاک طرح از احمدیانی)
			
			

جدول ۳. پیکره‌های مفرغی (مجسمه مستقل و بت‌ها و پیکره‌های نصب‌شده بر روی سر ترها)
Table 3. Bronze figurines (free-standing sculptures, idols, and figures mounted on axe heads).

۱. پیکره دو رویه انسان ۴/۶ سانتی‌متر وزن: ۱۲/۹ گرم موزه قلعه فلک الافلاک شماره ثبت: ۴۴۸۳	۲. سر تبر مفرغی آیینی. پایان هزاره دوم ق.م. گالری هنر کهن فینیکس	۳. سر تبر مفرغی، با نقش دو کشتی‌گیر، هزاره اول ق.م (موزه فلک‌الافلاک)	۴. پیکره دو رویه مفرغی، سده ۸-۷ ق.م، موزه متروپولیتن، ابعاد: ۱۷ × ۵،۸ × ۲،۳ سانتی‌متر
			

۲.۲. رعایت تعادل، تقارن و توازن:

در ساخت فرم‌ها، نقوش تزئینی نمادین، پیکره‌ها و حجم‌های مفرغی، نهایت دقت هنری به کار رفته و از انواع تعادل‌های بصری چه متقارن و چه نامتقارن به گونه‌ای خلاقانه بهره‌گیری شده است. کاربرد تعادل نامتقارن که نشان از تسلط و نوآوری طراح دارد، در این آثار به وضوح مشهود است. این تعادل و تقارن هم در طراحی فرم ظروف و هم در اشکال بت‌ها و سر سنجاق‌های و هم تزئینات بکار رفته است.

در حوزه تزئینات علاوه بر رعایت تعادل و تقارن، تکرار حساب‌شده واحدهای نقش‌پردازی بر غنای زیبایی‌شناختی آثار افزوده است. چه در نقوش و شمایل‌ها، چه در پیکره‌های توپر و مجوف، و چه در ظروفی که به شکل حیوانات یا ترکیب انسان و حیوان ساخته شده‌اند، حداقل ناهنجاری و حداکثر دقت در رعایت اصول تقارن و توازن مشاهده می‌شود (جدول ۳ و تصویر ۵).

۲.۳. برخورداری از طرح و فرم عالی:

مفرغ‌های لرستان از طرح و فرمی عالی برخوردارند این آثار

گویای تسلط هنرمند بر گسترش دید هنری و درهم‌تنیدگی هدفمند طرح‌ها و فرم‌ها هستند (تصویر ۳). این نمونه‌ها به وضوح نشان می‌دهند که هنرمندان آشنایی کاملی با شکل، فرم، فضا و حجم داشته و از چگونگی ارتباط این عناصر با یکدیگر آگاه بوده‌اند. در این آثار می‌توان مشاهده کرد که یک موتیف چگونه مراحل تحول فرمی، شکلی و حجمی را در هنر ایران طی می‌کند، بی‌آنکه هویت اصیل خود را از دست بدهد (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴).

نمونه‌ای دیگر، جامی مفرغی مکشوفه از کاوش‌های تپه فرودگاه خرم‌آباد است که به شکل گل لوتوس طراحی و ساخته شده است. باتوجه به فرم نمادین آن، این ظرف احتمالاً کاربری آیینی داشته است. تداوم این تکنیک و الگوی فرمی را می‌توان در ظروف زرین و سیمین دوره هخامنشی نیز مشاهده کرد. هنرمند در خلق این اثر، با به کارگیری تکنیک‌های قالب‌گیری و چکش‌کاری، به جلوه‌ای هنری دست یافته است (جدول ۴ ردیف ۱).

جدول ۴. نمونه‌هایی از ظروف مفرغی (مأخذ: گنجینه فلک الافلاک)

Table 4. Examples of bronze vessels. (Source: Falak-ol-Aflak Treasury).



۲.۴. بهره‌گیری استادانه از فلزات:

مهارت فنی شگرفی که در ساخت این مفرغ‌ها، در بیش از سه هزار سال پیش به کار رفته، به خودی خود از هر جهت دارای ارزش صنعتی است و گواه پیشرفت فوق‌العاده صنعت فلزکاری در آن دوران، در این بخش از ایران زمین می‌باشد (Herzfeld, ۱۹۷۶: ۱۷۴). دستاورد هنرمندان مفرغ کاری لرستان در ارتباط با ساخت و بهره‌گیری ماهرانه از مفرغ را می‌توان در چند گام کلیدی خلاصه کرد. گام نخست، انتخاب و ترکیب هوشمندانه فلزات برای دستیابی به آلیاژی مناسب از جنس

مفرغ بود که ضمن استحکام بالا، در برابر اکسید شدن مقاومت می‌کرد. گام دوم، تسلط کامل بر فنون پیشرفته ریخته‌گری برای تولید قطعاتی یکدست و بی‌نقص بود. به عنوان مثال، هنرمندان با آگاهی از مشکل حبس هوا در قالب، با ایجاد سوراخ‌های هواگیری (سوپاپ) مانع از تشکیل حفره و خلل در فلز ریخته‌گری شده و محصولی متراکم و یکپارچه به دست می‌آوردند.

در گام‌های بعدی، آنان با به کارگیری انواع تکنیک‌های فلزکاری در عالی‌ترین سطح، توانستند طرح‌ها و فرم‌های

پیچیده و هماهنگ را خلق کنند (جدول ۲). ظرافت‌های و دقت‌های به‌کاررفته در ساخت این آثار، نشان از مهارت بسیار بالای سازندگان آن‌ها دارد. در مراحل بعدی، به‌تدریج شاهد پیشرفت‌های چشمگیری در فرم‌پردازی ظروف حجمی، نقوش تزئینی پیچیده، شمایله‌ها و پیکره‌هایی هستیم که این مجموعه را به پرکارترین و خیال‌انگیزترین مکتب فلزکاری بدل کرده‌اند.

از دیدگاه هنری، صنعتگر به چنان سطحی از مهارت دست یافته بود که توانسته بود پیکره‌هایی (اشیای حجمی) با فرم و شکل دلخواه بیافریند که چند ویژگی کاربردی بودن، زیبایی و ظرافت، و داشتن محتوایی معنادار را هم‌زمان در خودگرد آورده است (جدول ۳). هرتسفلد نیز آثار فلزی لرستان را موردتوجه دقیق قرار داده و در این زمینه نوشته است: "حضور فلزات گوناگون مانند برنج زرد، مس سرخ‌رنگ، نقره سفید و برنز سبز یشمی که با به‌کارگیری آگاهانه و ماهرانه

تکنیک‌های مختلف فلزکاری از جمله ریخته‌گری، آهنگری، مرصع‌کاری، کنده‌کاری و برجسته‌کاری پرداخت شده‌اند، اوج هنر فلزکاری را در معرض نمایش می‌گذارد؛ هنری که تنها می‌تواند حاصل تجربه‌های دیرینه گذشته باشد و نه یک نوآوری جدید و ناگهانی که توسط کاسی‌ها (سازندگان آن‌ها) صورت گرفته باشد (Herzfeld, ۱۹۷۶: ۱۵۴-۱۷۴).

در اشیای کاربردی نیز بهره‌گیری هوشمندانه از تزئینات مشهود است؛ برای نمونه، لگام‌های مفرغی طوری طراحی شده‌اند که بخش برجسته و آراسته به سمت بیرون و سطح صاف آن به سمت دهان اسب قرار گیرد تا موجب آزار حیوان نشود (جدول ۵). این نگاه کارکردگرا و زیبایی شناسانه در ظروف حجمی و مجوف نیز باظرافت بیشتری در سطح عالی‌تری مدنظر قرار گرفته است؛ به‌گونه‌ای که در عین رعایت جنبه کاربری، تزئینات برجسته‌ای بر سطح آن‌ها به‌کاررفته است (جدول ۳ ردیف ۲).

جدول ۵. نمونه‌هایی از لگام مفرغی

Table ۵. Examples of bronze horse harnesses.

۱. نقش گیلگمش، ۷۰۰ ق.م.، موزه هنر (مآخذ: موزه هنر کپلوند آمریکا)	۲. لگام مفرغی، موزه متروپولیتن قرن ۹ ق.م	۳. دهانه اسب، ق.م (مآخذ: موزه هنر لس آنجلس)	۴. دهانه‌های اسب مفرغی، تکنیک ریخته‌گری.
			
			

۲.۵. دارا بودن مفاهیم مذهبی، سمبلیک، و اسطوره‌ای:

یکی از شاخصه‌های بارز آثار مفرغی لرستان، گریز از طبیعت‌گرایی محض و گرایش به بازنمایی مفاهیم نمادین و رمزگونه در چارچوب اصول کلی هنری است. این نمادها، متأثر از نوعی سبک طبیعت‌گرا هستند که با پیروی از شیوه‌ای ابتدایی در بیان هنری، اغلب به‌صورت تمام‌رخ، تک‌موضوعی یا چند موضوعی ترسیم می‌شوند. تصاویر شامل تم‌هایی از انسان، دیوها، موجودات اساطیری، سلطان جانوران و خدایان است (منصور زاده، ۱۳۹۷: ۸۱). غالب پژوهشگران بر ماهیت نمادین (سمبلیک) این آثار تأکید داشته‌اند. به‌عنوان نمونه، به اعتقاد گریشمن: هنر لرستان سرشار از سمبل‌های سحرانگیز

(نمادهای جادویی) است که در آن، قوای مرموز طبیعت باهم در ستیزند (گریشمن، ۱۳۸۰: ۷۲).

جالب‌ترین آثار در میان طرح‌های ترکیبی، متعلق به جانوران دو یا چندگونه‌ای است که از ترکیب انسان و حیوان، یا حیوان با حیوان به وجود آمده‌اند و شامل حیوانات بال‌دار، شاخ‌دار و... با نام‌هایی مانند گریفون، گاومرد، اسفنگس، خدایان و الهه‌ها هستند (علیزاده، ۱۳۹۶).

این نمادگرایی در پیکره‌های ترکیبی و موجودات چند عنصری (مانند موجودات ترکیبی انسان - حیوان) متجلی شده که جهانی آکنده از موجودات خیالی را به تصویر می‌کشند. این نقوش و اشکال هنری، به‌ویژه تصاویر مرکب و

درهم‌تنیده، هنوز یکی از معماهای حل‌نشده باستان‌شناسی و هنر ایران باستان است (جدول ۵). معنای قطعی بسیاری از این نقوش هنوز در هاله‌ای از ابهام باقی مانده است. باین‌حال، پژوهشگران با تکیه بر قرائن باستان‌شناختی، مقایسه با فرهنگ‌های هم‌زمان، و تحلیل ساختار نمادین این آثار، فرضیه‌هایی را برای تفسیر آن‌ها ارائه می‌دهند. اگرچه این تفسیرها ممکن است کامل و قطعی نباشند، اما می‌توانند نزدیک به حقیقت و راهگشای درک ما باشند. به نظر می‌رسد این موجودات ترکیبی (عموماً از ترکیب دو یا چند حیوان، یا بخش جلویی پیکره یک حیوان شکل گرفته‌اند)، با طیف گسترده و شگفت‌انگیز نقوش و مضامین نهفته در مفرغ‌های لرستان ریشه در اساطیر، باورهای دینی و فرهنگی عصر مفرغ داشته است و درعین‌حال، بخش عمده‌ای از آن‌ها زاده سنت‌های بومی و محلی منطقه هستند.

پس از رویکرد طبیعت‌گرایانه آغازین هنر مفرغ سازی لرستان که با نمایش جزئیات دقیق همراه بود، با گذر زمان روندی از انتزاع تدریجی شکل گرفت. در این روند، فرم حیوانات بیش‌ازپیش استلیزه (Stylized) شد و بر زیبایی‌های بالقوه‌ای چون قوس شاخ‌ها، انحنای بدن و حالت جهش تأکید گردید. این مسیر، از بازتابی واقع‌گرایانه محض به سمت انتزاع معنادار حرکت کرد.

این انتزاع در نقش‌مایه‌های متنوعی از جمله پیکره‌های انسانی، الهه‌ها، اسفنجک‌ها، نقوش جانوری و گیاهی تجلی‌یافته است که گاه بسیار ظریف و واقع‌نما و گاه به شیوه‌ای رمزآلود و انتزاعی اجرا شده‌اند. درواقع، مجرد سازی در مفرغ‌های لرستان نه به‌صورت شکلی تصادفی، بلکه در قالبی حساب‌شده و پرمعنا صورت پذیرفته است. هنرمند با درک عمیقی از فرم و تجزیه آن به اجزای هندسی، به زبانی زنده و پویا دست یافته است. چنان‌که در تمدن‌های جهان باستان به‌ندرت می‌توان آثاری با چنین ترکیب‌بندی پیچیده و پیشرفته‌ای همانند مفرغ‌های لرستان یافت.

نمونه بارز این نگاه، سنجاق‌های نذری است که به بخش جلویی بدن حیوانی مانند بز یا گوزن ختم می‌شوند. در این آثار، هنرمند ضمن حفظ هویت طبیعی حیوان، با تأکید اغراق‌آمیز بر شاخ‌ها، به بیانی نمادین دست یافته و پیکره را به خطی ممتد و انتزاعی تبدیل کرده است. همچنین، با تلفیق حرکت نرم و منحنی شاخ‌ها با بدن مستقیم و محکم حیوان، ترکیبی کامل، هماهنگ و متعادل خلق نموده است (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴).

به‌طورکلی، اشیای مفرغی لرستان از نظر نمادشناسی به چهار دسته شامل نقوش حیوانی، گیاهی، انسانی و هندسی تقسیم می‌شوند (چراغی و سایرین، ۱۴۰۰). اگرچه بسیاری از این اشیاء برای رفع نیازهای کاربردی روزمره ساخته می‌شدند، اما فرم آن‌ها تقلید صرف از طبیعت نبوده، بلکه بیانی نمادین و سرچشمه‌ای از تصاویر انتزاعی است. هدف از این فرم‌ها، هم‌زمان پرورش حس زیبایی‌شناختی و انتقال پیام بود. از این منظر، با درنظرگرفتن حس تقدسی که به شیء بخشیده می‌شده، می‌توان این آثار را علاوه بر جنبه آیینی، در رده آثار زیبا (از دیدگاه صرفاً هنری) نیز قرار داد (همان: ۱۲۷-۱۵۴). مطالعه نقوش الهه باروری نشان داد که نقش‌های دیگری که همراه او هستند، همچون نقش ماهی، انار و حیواناتی مانند قوچ، نیز نشانه و نماد الهه باروری‌اند. گل‌های هشت پر و نیز عدد هفت بر فراوانی دلالت دارند (میرزایی رشنو و سایرین، ۱۳۹۸: ۴۷-۶۳). شواهد قوی تأیید می‌کند که بخش عمده‌ای از این ظروف و نقوش، کارکردی مذهبی و آیینی داشته‌اند. آن‌ها صرفاً تزئینی نبوده، بلکه ابزاری برای پرستش، نیایش و ارتباط با عالم ماوراء به شمار می‌رفته‌اند. این اشکال، صورت‌های تجسم‌یافته‌ای از باورها، اسطوره‌ها و نیروهای باطنی مورد پرستش یا طلب کمک مردم آن دوران بودند. این نگاه فراتر از کارکردگرایی محض را می‌توان به‌وضوح در نمونه‌هایی مانند ظروف مفرغی با آبریزی به شکل منقار پرنده مشاهده کرد که در آن‌ها، بخش جلویی بدنه به فرم سینه پرنده طراحی شده است. چنین آثاری به‌احتمال‌قوی کاربردهای آیینی و مذهبی داشته‌اند (جدول ۴ ردیف ۳).

درنهایت، باید تأکید کرد که فرایند استلیزه یا انتزاع در این هنر به معنای نادیده گرفتن ماهیت ذاتی فرم نبوده است. واقعیت وجودی جانوران هرگز قربانی تزئینی یا فرم‌گرایی محض نمی‌شود، چرا که هدف غایی، تأمین آرزوها و نیازهای معنوی سازنده و جامعه کاربر بوده است. در این مجرد سازی، ویژگی‌های بنیادین هر موجود، در کنار زیبایی‌گرایی ناب، به شکلی کاملاً مبتنی بر واقعیت و منطق درونی اثر نمایش داده می‌شود (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). بدون شک، هنرمند مفرغ ساز لرستان به پتانسیل درونی فرم‌ها و معنای انتقالی آن‌ها واقف بوده و از روابط میان اجزا درک کاملی داشته است (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). بدون شک، هنرمند مفرغ ساز لرستان به پتانسیل درونی فرم‌ها و معنای انتقالی آن‌ها واقف بوده و از روابط میان

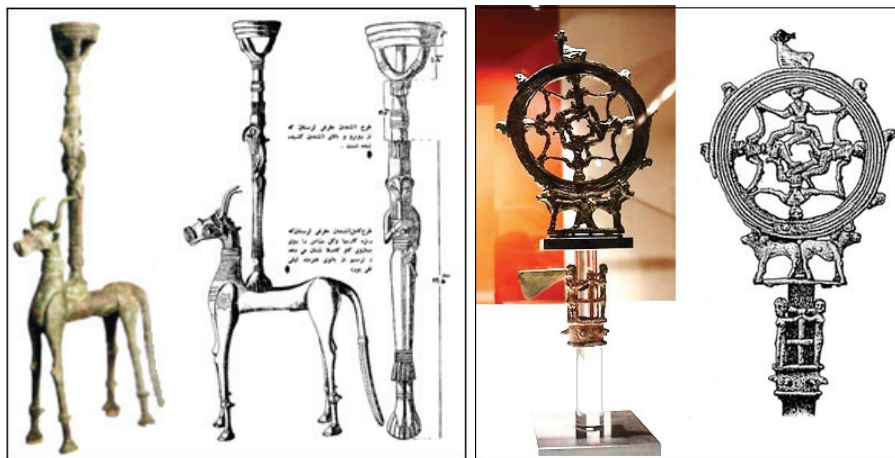
واقعی تناسبی ندارد، اما هنرمند برای ایجاد هماهنگی میان پیکره بلندقامت انسان و گاو، ارتفاع گاو را نیز فراتر از اندازه معمول ساخته و بدین ترتیب، تعادل و پیوندی هنرمندانه بین این دو بخش برقرار کرده است (معصومی، ۱۳۵۵).

درفش «مدور بر دوش دو گاو نر، مزین به حلقه چهارنفره» یک درفش مفرغی، متعلق به اوایل هزاره دوم پ.م. نمونه دیگری از این دست است (تصویر ۳). این درفش مدور از دو بخش مفرغی تشکیل شده که در اصل بر روی یک دسته چوبی نصب می شده است. بخش بالایی که قسمت اصلی بیرق را تشکیل می دهد، حلقه ای مرکب از پنج لبه برآمده است. در مرکز این حلقه، چهار پیکر انسانی با پاهای درهم تنیده، دایره وار دست یکدیگر را گرفته و حالتی از رقص را نمایش می دهند. حلقه بر پشت دو گاو کوهان دار قرار گرفته و بر لبه بیرونی آن، نقش یک مرغابی و یک چهارپای خوابیده تعبیه شده است (کالمایر، ۱۳۷۶: ۹۱). بخش پایینی، یک گیره سوراخ دار مستقل است که روی آن نقش سه انسان ایستاده دیده می شود و با گرفتن دست های یکدیگر، حلقه ای دیگر پدید آورده اند (تصویر ۳). آیا این درفش به اسطوره ای کهن اشاره دارد که در آن، زمین به صورت نمادین بر روی گاو قرار گرفته است، یا حالتی از یک رقص بومی منطقه را باز می تاباند؟

اجزا درک کاملی داشته است. او می دانسته که حتی یک خط منفرد در ارتباط با عناصر پیرامونش قادر به انتقال مفاهیمی متضاد است. همین شناخت عمیق، امکان ترکیب هوشمندانه پیکره دو حیوان اهلی و درنده را در قالب اثری سنجیده و منسجم برای او فراهم می ساخت (دادور، ۱۳۸۶) و برای آنکه این نقوش رمزآلود بتوانند بر ذهن و روح انسان اثر بگذارند و هیجان و خلوص معنوی ایجاد کنند، می بایست در قالبی قابل درک برای بشر ارائه می شدند؛ بنابراین، هنرمند باستانی با ترکیب عناصر شناخته شده طبیعت حیوانات، گیاهان، انسان و ایجاد هیولاهای موجودات فرا انسانی، توانست اندیشه های انتزاعی و مفاهیم روحانی را در قالب خطوط و فرم های ملموس بیان و تجسم بخشد. دو نمونه از ترکیب فرم، نقش و کاربرد و مفهوم عبارت اند از:

آتشدان مفرغی

یک آتشدان مفرغی به وزن ۲۳۰ گرم و بلندی مجموع آن بالغ بر ۵۱/۵ سانتیمتر و طول مجسمه گاو ۷۱/۵ سانتی متر، متعلق به سده نهم ق.م. نمونه ای بسیار عالی از ترکیب فرم، نقش و کاربرد و مفهوم را نشان می دهد (تصویر ۲). این اثر از سه بخش متمایز تشکیل شده است: یک مجسمه بزرگ گاو اساطیری، با پیکره ایستاده یک انسان بر پشت آن و یک کاسه مشبک در بالا که به شکل مشعل و بر روی سر مجسمه انسان قرار گرفته است. اگرچه گاو این اثر با گاو



تصویر ۲. آتشدان مفرغی، (مأخذ: موزه ملی، شماره ثبت ۱۵۶۳۱، طرح از خانم لیلی تقی پور، مأخذ: معصومی، ۱۳۵۵).

تصویر ۳. درفش، (مأخذ: موزه لور، طرح از کالمایر، ۱۳۷۶: ۹۱).

Figure 2. Bronze fire altar. (Source: National Museum of Iran, registration no. 15631; drawing by Lili Taghipour; source: Masoumi, 1976).

Figure 3. Standard. (Source: Louvre Museum; drawing based on Kalmayer, 1997, p. 91).

انتقال هنر و سنن باستان:

هنر مفرغ‌های لرستان، حامل و انتقال‌دهنده سنت‌های کهن، مفاهیم مذهبی و قوانین جهان‌بینی‌ای بود که برای جوامع سوارکار، جنگاور و کشاورز دنیای باستان، به شکلی ستوده و جذاب تبلور یافته بود (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). به عقیده برخی از پژوهشگران، اشیای مفرغی لرستان در پی بردن به رسوم و آداب قدیمی ایران دارای سهم بزرگی هستند، زیرا بدون آثار لرستان، آثار مادها و هخامنشی را نمی‌توان به درستی تفسیر کرد (کالیکان، ۱۳۸۵: ۲۳). نقوش و مضامین این اشیاء، ضمن نمایش پیوستگی درونی، از تعاملات فرهنگی و هنری با سایر تمدن‌ها نیز حکایت دارد. این صنعت با خلاقیت و فناوری ویژه خود، هم از هنر میان‌رودان (بابل و آشور) تأثیر پذیرفت و هم بر هنر اقوام هم‌جوار اثرگذار بود. بررسی دقیق نقش‌مایه‌های موجود بر روی اشیای مفرغی لرستان، به‌ویژه رواج تصویر گیل‌گمش (پهلوان اساطیری بین‌النهرین)، گواه آشکاری بر نفوذ عمیق و تأثیرپذیری هنری و فرهنگی از تمدن‌های بین‌النهرین، به‌ویژه آشور و ایلام، در این منطقه است. حضور این نقش‌ها نه تنها نشان‌دهنده ارتباطات تجاری و سیاسی، بلکه حاکی از تبادل و ادغام باورهای اساطیری و نمادین میان تمدن‌های هم‌جوار است. این تأثیر را می‌توان در شیوه ترسیم صحنه‌های نبرد، ترکیب‌بندی موجودات افسانه‌ای و استفاده از نمادهای مشترک، مانند درخت زندگی و صحنه‌های پهلوانی، به‌روشنی مشاهده کرد.

تبیین جهان از طریق اسطوره‌ها و تجسم نیروهای طبیعت تنها خاص قوم کاسی و مفرغ‌های لرستان نبوده است، بلکه در میان تمامی تمدن‌های مهم دنیای باستان مانند سومری‌ها، بابلی‌ها، آریایی‌ها، یونانی‌ها، گلدانی‌ها، هندوها و سکاها به شکلی مشابه رواج داشت. روابط نزدیک مردم لرستان با آشوریان، به‌وضوح از طریق مقایسه تطبیقی اشیای مفرغی کشف‌شده در لرستان (مانند آثار محوطه‌ای مانند سرخ دم) با نمونه‌های آشوری آشکار می‌شود. نفوذ هنر آشور در آثار لرستان بسیار چشمگیر است و در قالب نقوش و موضوعات مشخصی تجلی یافته است، ازجمله: نقش درخت زندگی که اغلب به شکل درخت نخل (خرما)، صحنه‌های پیشکش کردن حیوانات، نقوش آتشدان‌ها و مراسم مذهبی و قربانی، مجسمه‌های کرکس‌ها و ابوالهول‌ها، تزیینات روی لیوان‌های مفرغی (ساغرها یا سیتول‌ها) موجودات ترکیبی نمایش داده می‌شد (معصومی، ۱۳۸۴). برخی شرق‌شناسان بر

این باورند که هنر لرستان، سهم تعیین‌کننده‌ای در آینده هنر ایران ایفا کرده است. به‌ویژه، نوآوری بصری و آزادی در خلاقیت آن، سبکی پایه‌گذاری کرد که بر دوره‌های بعدی، به‌ویژه هخامنشی، سایه افکند. گریشمن تأکید می‌کند که هنرمندان لرستان در شیو کوچک نمایی (مینیاتورسازی) تصاویر جانوری، پیش‌گام هنرمندان دوره هخامنشی بودند (۱۳۴۶: ۴۵-۳۷۱). به‌هرحال مفرغ‌های لرستان که وام‌دار تأثیرات صوری و مضمونی هنر ایلامی نیز هستند، آخرین مرحله تحول سنت‌های پیشاتاریخی ایران را نمایندگی می‌کنند (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). سیر تاریخ هنر ایران گواه آن است که این سنت‌ها به دوره‌های بعد منتقل شد و به شکلی برجسته و بدیع، در نقوش و تزیینات هنر دوره‌های ماد و هخامنشی تجلی یافت (جدول ۴).

سبک هنری این آثار بازتاب‌دهنده جهان‌بینی و ذهنیت بومی منطقه ایران است؛ آثاری که نه خشونت بارز هنر میان‌رودان را دارند، نه حرکت پرانرژی آثار آسیای مرکزی، بلکه جهانی آکنده از تخیل و موجودات پنداری را نمایش می‌دهند (دادور، ۱۳۸۶). اگرچه مبالغه در تزیینات و اشکال از ویژگی‌های مشخص هنر لرستان محسوب می‌شود، اما تأثیرپذیری از همسایگان فرهنگی همچون ایلام، آشور و بابل را نیز می‌توان در برخی الگوهای به‌کاررفته، مانند پیکره الهه‌ها، نقوش نمادین و گیاهی مشاهده کرد. چراکه نه واجد ویژگی خشونت بارز آثار بین‌النهرینی هستند، و نه از مشخصه حرکت پرانرژی که در اغلب آثار آسیای مرکزی دیده می‌شود، برخوردارند؛ بلکه دنیای آکنده از خیال و موجودات پنداری را به نمایش می‌گذارند (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴).

۲.۸. شمایل‌نگاری و پیکره‌سازی:

ویژگی بارز مفرغ‌های لرستان، هنر تجسمی و شمایل‌نگاری این آثار است که در هماهنگی کامل با صنعت ساخت به‌کاررفته است. این هنر بر روی ظروف، لوحه‌ها، پلاکهای کوچک و سر سنجاق‌ها تجلی یافته و درگذر زمان، از طرح‌های ساده به ترکیب‌بندی‌های پیچیده و پرنقشونگار تکامل یافته است. اوج این تحول در نقوش برجسته‌های مشاهده می‌شود که بر روی پلاک‌ها و دیگر اشیای به‌کاررفته‌اند (جدول ۶ و تصویر ۵). الواح مفرغی لرستان از کهن‌ترین نمونه‌های اجرای «قانون تمام‌رخ» در هنر ایران به شمار می‌روند (تصاویر ۸، ۱۴، ۱۲ و ۱۶). این شیو هنری که پیشتر در نقوش ظروف گورستان

با انسان است؛ به‌گونه‌ای که اثری یکپارچه و منسجم پدید آمده است (جدول ۶، ردیف ۳). هنرمند سازنده این پیکره‌ها، آگاهی عمیقی از مفهوم فضا و ارتباط متقابل آن با حجم داشته است. او میدانسته است که چگونه باید فضا را در اطراف پیکره سازمان دهد تا قدرت بیان منظور محقق شود. در پیکره‌های لرستان، فضا در تمامی جوانب اثر جریان یافته، به درون و برون آن نفوذ کرده، با آن یکی شده و تعادلی پویا میان خطوط درونگرا و برونگرا ایجاد نموده است (دادور و مصباح اردکانی، ۱۳۸۶: ۱۲۷-۱۵۴). تفسیر نقوش مفرغهای لرستان و درک جهانی‌بینی نهفته در آن‌ها، عمدتاً بر پایه مطالعات تطبیقی با هنر و اساطیر تمدنهای هم‌جوار مانند آشور، بابل و ایلام استوار است. باوجود گمانه‌زنی‌ها و نظریات متعدد، بسیاری از جنبه‌های شمایلشناسی، مفاهیم اسطوره‌ای و باورهای دینی این آثار، کماکان ناشناخته یا مورد مناقشه باقی‌مانده و در هاله‌ای از ابهام قرار دارد.

سپر مفرغی در موزه ملی آثار باستانی هلند: این سپر متعلق به ۸۰۰ تا ۱۰۰۰ ق.م هنر قلم‌زنی را در قالب نمایش نقش برجسته‌هایی در دو صحنه شکار و صحنه تشریفات درباری به تصویر کشیده شده است (تصویر ۴).

سیلک مشاهده شده، در بسیاری از مصنوعات دوران پارتنی نیز تداوم یافته است (گیرشمن، ۱۳۸۰: ۱۰۵).

در میان اشیای مفرغی، آثاری به‌صورت حجمی ساخته شده‌اند که از نظر ویژگیهای بصری، جایگاهی فراتر از پیکره‌های صرفاً تزئینی دارند و اغلب نشانه‌هایی از کاربرد آیینی و ظرف بودن را در خود حفظ کرده‌اند. وجه تمایز این آثار، شباهت ساختاری آن‌ها به ظروف است که بر کارکرد آیینی آن‌ها تأکید دارد. پیکره‌های مفرغی را میتوان در دو گروه اصلی پیکره‌های توپر و پیکره‌های میانتهی (مجوف) دسته‌بندی کرد. بر روی بدن برخی پیکره‌های مفرغی نوشته‌ای به خط میخی حک شده است (جدول ۴، ردیف ۴). از منظر آفرینش هنری، تنوع بینظیر و قدرت بیان این اشیای چنان چشمگیر است که حتی کوچکترین نمونه‌های آن‌ها که از کف دست انسان تجاوز نمیکنند، قابل‌مقایسه با برجسته‌ترین پیکره‌های هنری جهان هستند و چه‌بسا در این مقایسه، برتری از آن مفرغهای لرستان باشد (تجویدی ۱۳۴۹: ۱۱-۱۷). در میان اشیای مفرغی، شاهد پیکره‌های کوچکی (مینیاتوری) هستیم که باوجود کوچک بودنشان، همچنان ظرافتهای هنری را با دقت و زیبایی دارا هستند. نکته قابل‌تأمل در این پیکره‌ها و شمایلها، تلفیق هماهنگ و متوازن دو یا چند جانور با یکدیگر یا



تصویر ۴. سپر مفرغی (مأخذ: موزه ملی آثار باستانی هلند؛ ویکی مدیا)
Figure 4. Bronze shield. (Source: National Museum of Antiquities of the Netherlands; Wikimedia).

جدول ۶. نمونه‌ای از پیکره‌های با تکنیک سه‌بعدی

Table 6 An example of figurines produced using a three-dimensional technique.

۱. لوله انسان‌نما از: (مأخذ: مجموعه هنر باستانی خاور نزدیک و آسیای مرکزی نضلی م. هیرامانک)	۲. بیت مفرغی، سده ۶۰۰-۷۰۰ ق.م. مأخذ: موزه فلک الاکلی	۳. بیت مفرغی سده ۸-۹ ق.م. مأخذ: موزه لوور	۴. مجسمه مفرغی قرن ۸-۹ ق.م. مأخذ: موزه ملی ایران، طرح از والندبرگ، ۱۳۴۹

کاربرد تکنیک هنر سه‌بعدی در اشیاء مفرغی:

برخی از پیکره‌های مفرغی با چنان مهارتی طراحی و ساخته شده‌اند که صورت آن‌ها از هر چهار جهت به‌طور کامل و یکسان پدیدار است. این ویژگی چندوجهی و سه‌بعدی، علاوه بر نمایش تسلط فنی و ساختاری صنعتگر، عالی‌ترین سطح تلفیق هنر و صنعت در دوران باستان را نشان می‌دهد (تصویر ۱۶). دیاکونوف نیز بر این چیره‌دستی شگفت‌انگیز تأکید کرده و مفرغ لرستانی را گواهی بر مهارت فلزکاران کهن می‌داند (۱۳۵۷: ۱۲۶ و ۱۲۹). نمونه‌های بارز این تکنیک را می‌توان در آثار زیر مشاهده کرد:

۱. یک لوله تزئینی مفرغی. حدود هزاره اول ق.م، ابعاد: ۱۱.۲ × ۲.۲ سانتی‌متر، شماره اثر: ۷۶,۹۷,۸۵.M که با روش ریخته‌گری ساخته شده است. در این اثر (Art of the Middle East: Ancient, ۱۹۸۱)، سر جانور (کله‌شی) به‌گونه‌ای طراحی شده که از هر چهار جهت، صورتی تمام‌رخ و کامل

نمایش داده می‌شود (جدول ۶، ردیف ۱ و ۳).

۲. یکسر سنجاق دیسکی مفرغی که در آن، چهار شیر به‌صورت نقش برجسته در بالا و پایین آن حک شده‌اند. اگرچه شیرها به‌صورت نیم‌رخ و در تقابل با یکدیگر نقش شده‌اند، اما این تقابل به‌گونه‌ای است که در نهایت تصویر یک صورت تمام‌رخ از شیر را از دید روبرو نمایان می‌سازد. همچنین، صورت یک الهه نیز به‌صورت برجسته بر روی این سنجاق نقش بسته است (شکل ۵).

۳. برخی پیکره‌ها به‌صورت کاملاً سه‌بعدی ساخته شده‌اند نمونه آن مجسمه سه‌بعدی یک الهه به ارتفاع ۲۸ سانتی‌متر است که از دم پرچینه به‌دست آمده است. نمونه دیگر، مجسمه دو مرد عظیم‌الجثه بر روی سر یک تیر در حال کشتی گرفتن است که هرچند در مقیاس خرد ساخته شده‌اند اما دارای تمام جزئیات یک مجسمه کامل هستند (جدول ۲، ردیف ۲ و ۳).



تصویر ۵. سر سنجاق و طرح آن (ماخذ: تصویر از موزه ملی، طرح: بیک محمدی، ۱۳۸۹).

Figure 5. Pinhead and its drawing. (Source: Image from the National Museum of Iran; drawing by Beyk Mohammadi, 2010).

۲.۹. تکرار و گونه‌گونگی:

در ساختار ظروف، اشکال و نقوش این مفرغ‌ها، شاهد تکرار واحدهای تزئینی هستیم که این تکرار و تکرار، بر غنای بصری و زیبایی آثار می‌افزاید. این شیوه عمدتاً در تزئینات هندسی و بعضاً گیاهی بکار رفته است و از یک الگو که به‌صورت ردیفی پشت سرهم مانند خطوط هاشوری و یا به‌صورت شعاعی مانند دوایر و یا نقش گل لوتوس بهره گرفته شده است. در پیکره‌ها، گونه‌گونی در به‌تصویرکشیدن الهه‌ها خودنمایی کرده است. به‌عنوان مثال الهه گیل‌گمش در شکل‌ها و حالت‌های مختلف نشان داده شده است. البته با توجه به گستردگی حوزه مفرغ و همچنین وجود کارگاه‌های مفرغ‌سازی در مناطق مختلف و نیز طول

مدت دوره‌های ساخت این اشیاء، وجود برخی تغییرات در این آثار طبیعی است. نمونه‌ای از تکرار را می‌توان در تزئین طنابی شکل دور یک سپر برنزی مثال زد (تصویر ۵) و یا در تزئین فرم یک ظرف به فرم گل لوتوس مشاهده کرد (جدول ۴ ردیف ۱).

۲.۱۰. مبالغه در تزئینات و اشکال:

هنرمند با بهره‌گیری حداکثری از امکانات موجود و با طراحی مناسب و دقیق، به بیان مفاهیم فلسفی و اساطیری بر اساس جهان‌بینی خود پرداخته و تمام ظرفیت‌های فلز را به کار گرفته است. وی با الهام از محیط پیرامون، به اغراق در تزئینات و شکل‌ها روی آورده که این ویژگی را می‌توان

بود مهم‌تر باشد. سازندگان مفرغ لرستان به چنان درجه‌ای از تبحر و خلاقیت رسیده‌اند که توانسته‌اند فلز سترگ مفرغ را چونان موم به فرم‌های دلخواه درآورده و نقوش و مضامین دلخواه خود را بر آن‌ها حک نمایند. همین پیوند صنعت و هنر در کالبد این آثار است که عصر طلایی هنر ایران را پدید آورده است.

تکنیک هنر سه‌بعدی و چندوجهی در اشیای مفرغی علاوه بر نمایش تسلط فنی و ساختاری صنعتگر، عالی‌ترین سطح تلفیق هنر و صنعت در دوران باستان را نشان می‌دهد. در میان اشیای مفرغی، شاهد پیکره‌های کوچکی (میناتور) هستیم که باوجود کوچک بودنشان، همچنان ظرافتهای هنری را با دقت و زیبایی دارا هستند.

درمجموع، مفرغ‌های لرستان تنها اشیایی کاربردی یا تزئینی نبوده، بلکه بیانگر جهان‌بینی پیچیده، باورهای عمیق و اوج هنر و صنعت جامعه‌ای هستند که با مهارتی حیرت‌انگیز، ماده را در خدمت بیان معنویت و زیبایی قرار داده‌اند و گنجینه‌ای نمادین هستند که جهان‌بینی و نظام فکری مردمان کهن این سرزمین را روایت می‌کنند. هرچند رمزگشایی نهایی همه آن‌ها دشوار است، اما همین ابهام، بخشی از جذابیت ابدی این آثار هنری به شمار می‌رود و نیازمند پژوهش‌های عمیق‌تر است که شایسته است هنرپژوهان با الهام از این قابلیت‌های گران‌قدر، فصل نوینی در بهره‌وری علمی، هنری، فرهنگی و گردشگری بگشایند.

از شاخصه‌های هنر لرستان دانست. در تزئینات، نقوش و پیکره‌ها، هنرمند به‌طور چشمگیری از خطوط منحنی استفاده کرده است؛ شیوه‌ای که در دوره‌های بعد در هنر و معماری سبک پارتی به اوج شکوفایی خود رسیده است (تصویر ۵).

نتیجه‌گیری:

از هزاره‌های پیش از میلاد تا شکل‌گیری دولت‌ها، زبان هنر بهترین ابزار بوده است که هنرمندان به یاری آن، اندیشه‌ها و دغدغه‌های درونی خود را بیان کرده‌اند. در این میان، مفرغ‌های لرستان، خواسته یا ناخواسته، درگذر این هزاره‌ها به رسانه‌ای مناسب برای انتقال هنر و سنت‌های باستانی، مفاهیم مذهبی، نمادین و اساطیری تبدیل شده‌اند و رازهای سربه‌مهر فراوانی از اندیشه‌ها، ایده‌ها، تجربیات و سیر تکاملی هنری خویش را به نسل‌های بعدی منتقل نموده‌اند.

شیوه‌های تصویرنگاری، پیکره‌سازی و جنبه‌های زیبایی‌شناختی چون تزئینات متنوع، فرم‌های متعالی ظروف و اشیاء، رعایت تعادل، تقارن و تناسب، در کنار مضامین عمیق، میراث ارزشمندی است که این فلز مقاوم با خود به نسل‌های بعد به ارمغان آورده است.

شاید تلفیق هنر و کارکرد با مفاهیم نمادین و انتزاعی در مفرغ‌های لرستان، حتی از خود کشف فلز مفرغ که انقلابی در صنعت فلزکاری و سرآغازی برای عصری تازه در زندگی بشر

منابع و مآخذ

- بیک محمدی، خلیل‌الله (۱۳۸۹). بررسی و تحلیل صحنه‌های به‌کاررفته در سر سنجاق‌های دیسکی مفرغی لرستان، کندوکاو، ۲۰-۶: (۲).
- پرادا، ایدت (۱۳۵۷). هنر ایران باستان، ترجمه یوسف مجید زاده، تهران، دانشگاه تهران.
- تجویدی، اکبر (۱۳۴۶). بررسی نمایشگاهی از مفرغ‌های لرستان در موزه لوور، هنر و مردم، ۵(۵۶-۵۷): ۱۱-۱۷.
- چراغی، زهرا، رضالو، رضا، حسینی‌نیا، سید مهدی، اسکندری پویا، محمد و چگینی، محمدرضا (۱۴۰۰). بررسی اشیای مفرغی لرستان از منظر نمادشناسی (مطالعه موردی نقش گیل‌گمش). پژوهشنامه تمدن ایرانی، ۳(۲): ۲۳-۲۰۲۲,۳۱۴۹.jic/۱۰,۲۲۱۰۳/https://doi.org
- دادور، ابوالقاسم، و مصباح اردکانی، نصرت الملوک (۱۳۸۶). بررسی نظریات مطرح پیرامون منشأ مفرغ‌های لرستان. مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی اصفهان (مطالعات و پژوهش‌های دانشکده ادبیات و علوم انسانی)، ۲(۴۸): ۱۲۷-۱۵۴. SID. fa/۴۷۷۵۶/https://sid.ir/paper
- دادور، ابوالقاسم؛ مبینی، مهتاب (۱۳۸۸). جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان. چاپ اول، تهران: نشر دانشگاه الزهرا انتشارات دانشگاه الزهرا.
- دادور، ابوالقاسم؛ منصوری، الهام (۱۳۸۵). درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان. چاپ اول. تهران: نشر دانشگاه الزهرا (س) و کلهر.
- دیاکونوف، ایگور میخایلوویچ (۱۳۵۷). تاریخ ماد، ترجمه کریم کشاورز، تهران، پیام.
- شامخی امیری، مریم و معقولی، نادیا (۱۴۰۰). نماد شناسی سنجاق‌های مفرغ تزئینی لرستان، مقاله ارائه‌شده در ششمین کنفرانس بین‌المللی زبان، ادبیات، تاریخ و تمدن. ۱۳۱۲۰۵۷/Civilica. https://civilica.com/doc
- صادق بهنام، مینا، بی‌تا، مفرغ‌های لرستان و صنایع فلزی اسلامی (مجموعه موزه خرم‌آباد).
- طاهری، صدرالدین و همتی، آبتینا (۱۳۹۲). گونه‌شناسی و نمادشناسی زیورهای لرستان در دوران مفرغ و آهن، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای تجسمی، ۱۸(۴): ۵-۱۴. ۲۰۱۴,۳۶۴۲۱.jfava/۱۰,۲۲۰۵۹/https://doi.org
- علیزاده، سیامک (۱۳۹۶). بررسی ارتباط بین نقوش و کاربرد آن‌ها در سرسنجاق‌های مفرغی لرستان، نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، ۱۰(۱۹): ۱۰۹-۱۲۵. fa/۲۴۲۶۸۱/SID. https://sid.ir/paper
- فریه، ر. دبلیو و دیگران (۱۳۷۴). هنرهای ایران، ترجمه پرویز مرزبان، تهران، فرزانه.
- کالیکان، ویلیام (۱۳۸۵). باستان‌شناسی و تاریخ هنر در دوران ماد-ها و پارس-ها، ترجمه: بختیار، چاپ دوم، تهران، پازینه.
- گدار، آندره (۱۳۸۷). هنر ایران، ترجمه بهروز حبیبی، تهران. دانشگاه شهیدبهبشتی.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۴۸). ساغرهای مفرغی لرستان، بررسی‌های تاریخی، ۴(۲۰ و ۲۱): ۲۱-۳۲.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۵۵). آتشدان مفرغی لرستان، بررسی‌های تاریخی، ۱۱(۱): ۱۱۷-۱۲۴. http://www.ensani.ir/fa/default.aspx/۹۱۷۳/content
- معصومی، غلامرضا. (۱۳۸۸). لرستان، کاسی‌ها و شاهکارهای هنری و مفرغی. کتاب ماه هنر، ۱۳۳(۶): ۹۸-۱۰۱.
- میرزایی رشنو، محمد؛ بیرانوند، یوسفعلی و سجادی، علی، (۱۳۹۸). بررسی و تحلیل نمادهای باروری در سر سنجاق‌های مفرغی لرستان، زن در فرهنگ و هنر، ۱۱(۱): ۴۷-۶۳. rg ۶۳-۴۷/https://doi. ۲۰۱۹,۲۷۸۴۲۶,۱۲۴۸.jwica/۱۰,۲۲۰۵۹/https://doi.org
- واندنبرگ، لویی (۱۳۴۹). مفرغ‌های لرستان ترجمه: یحیی شهیدی، بررسی‌های تاریخی، ۵(۳): ۸۹-۱۳۲.

روایت‌شناسی اذکار برگرفته از قرآن کریم در نگاره «ضربه زدن فریدون به ضحاک» در شاهنامه شاه تهماسبی

فاطمه غلامی هوجقان

۱. گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه تهران، تهران، ایران،
fat.gho.houjaghan@ut.ac.ir

حسن بلخاری قهی

۲. استاد تمام گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران،
تهران، ایران،
hasan.bolkhari@ut.ac.ir

مینا صدری

۳. دانشیار گروه نقاشی و مجسمه‌سازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران،
تهران، ایران،
mina.sadri@ut.ac.ir

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۸/۱۶

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۵/۰۴/۱۴

صفحه ۹۴-۷۵

چکیده

بیان مسئله: شاهنامه شاه تهماسبی از جمله نفایس متون و نسخ خطی مصور در تاریخ ایران و جهان به شمار می‌رود که از نظر فن کتاب‌آرایی، نگارگری و ابعاد، جایگاهی کم‌نظیر دارد. یکی از نگاره‌های برجسته این نسخه، «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند» است که در آن کتیبه‌هایی با مضامین قرآنی و اذکار برگرفته از آیات قرآن کریم در عناصر معماری نگاره مشاهده می‌شود. حضور این کتیبه‌ها و نحوه تبدیل و بازپردازی آیات قرآنی به اذکار، پرسش‌هایی را درباره نسبت میان متن قرآنی، روایت اسطوره‌ای و عناصر بصری نگاره مطرح می‌کند. از این رو، مسئله اصلی پژوهش، تبیین ارتباط میان کتیبه‌های خوشنویسی موجود در نگاره و محتوای داستانی آن و بررسی دلایل احتمالی دخل و تصرف هنرمند در آیات قرآن و تبدیل آن‌ها به اذکار است.

هدف پژوهش: این پژوهش با هدف تبیین ارتباط معنایی و محتوایی میان کتیبه‌های قرآنی و اذکار به‌کاررفته در نگاره «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند» و روایت داستانی آن انجام شده است. همچنین، پژوهش در پی آن است که دلایل احتمالی جایگزینی عین آیات قرآن کریم با اذکار برگرفته از مضامین قرآنی و نقش این انتخاب در تقویت مفاهیم دینی، عرفانی و معنایی نگاره را آشکار سازد.

سؤال پژوهش: چه ارتباطی میان کتیبه‌های خوشنویسی آیات و اذکار قرآنی و داستان نگاره «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند» وجود دارد؟

روش پژوهش: پژوهش حاضر از نظر رویکرد، کیفی و از نظر روش، توصیفی-تحلیلی است. داده‌ها با مطالعه و بررسی منابع کتابخانه‌ای و تحلیل محتوایی و بصری نگاره «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند» گردآوری و تحلیل شده‌اند. در این فرایند، ارتباط میان متن کتیبه‌ها، مضامین قرآنی، روایت داستانی و عناصر معماری و بصری نگاره مورد واکاوی قرار گرفته است.

نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش نشان می‌دهد که حضور اذکار برگرفته از آیات قرآن کریم در کتیبه‌های وابسته به معماری نگاره را نمی‌توان صرفاً عنصری تزئینی تلقی کرد، بلکه این کتیبه‌ها در شکل‌دهی به لایه‌های معنایی و دینی اثر نقش دارند. به نظر می‌رسد نگارگر با آگاهی از ظرفیت معنایی آیات و اذکار قرآنی، ضمن پرهیز از بازنمایی عین آیات، مضامین آن‌ها را متناسب با فضای روایی نگاره بازپردازی کرده است. این انتخاب می‌تواند با ایجاد پیوند میان مفاهیم قرآنی و روایت نبرد فریدون با ضحاک، زمینه همذات‌پنداری مخاطب با قهرمان داستان و تقویت مفاهیمی همچون یاری الهی، غلبه خیر بر شر و پیروزی حق بر باطل را فراهم کرده باشد. بنابراین، کتیبه‌های قرآنی این نگاره را می‌توان بخشی فعال از نظام معنایی اثر دانست که در تعامل با روایت، تصویر و عناصر معماری، مفاهیم دینی و عرفانی آن را تعمیق می‌بخشند.

کلمات کلیدی: شاهنامه شاه تهماسبی، روایت‌شناسی، اذکار قرآنی، فریدون، ضحاک



Narratology of Qur'an-Derived Invocations in the Painting "Fereydun Striking Zakhak" in the Shahnameh of Shah Tahmasp.

Fatemeh Gholami Houjaghan

1. Department of Advanced Art Studies, Faculty of Visual Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Hassan Bolkhari Ghehi

2. Full Professor, Department of Advanced Art Studies, Faculty of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Mina Sadri

3. Associate Professor, Department of Painting and Sculpture, Faculty of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Received: 07/11/2025

Accepted: 04/07/2026

Page 75-94



Abstract

Problem Statement: The Shahnameh, the monumental epic of the eminent poet Abolqasem Ferdowsi, is an epic and, at the same time, didactic literary work that has consistently attracted audiences from around the world. One of the prominent narratives in this epic is the story of "Fereydun Striking Zakhak," which recounts the lives and actions of heroes who oppose oppression, such as Fereydun and Kaveh, who seek to imprison and destroy an anti-hero such as Zakhak, the serpent-shouldered tyrant, and bring him to justice to establish truth and justice. Given that the actions and behavior of Fereydun, Kaveh, and Zakhak constitute the basis for conveying meaning, audiences from different cultures and traditions can derive a didactic and moral lesson from the Shahnameh. The transmission of this didactic quality is further enhanced through miniature painting. Accordingly, Persian miniaturists paid particular attention to this literary text and illustrated many of its stories. Among these, the story of Zakhak's imprisonment and his tragic fate has been represented with considerable frequency.

The Shah Tahmasp Shahnameh preserved at the Metropolitan Museum of Art under accession number (1970.301) is one of the illustrated manuscripts that represents a remarkable treasure of the literary heritage of humanity, both in terms of the volume and dimensions of its collection and in terms of its aesthetic qualities dating from the early Safavid period. Unlike the Baysunghur Shahnameh, it did not enjoy a fortunate history and underwent a number of regrettable displacements. Eventually, only part of it returned to the country, while the remainder was dispersed among prominent and influential museums and anonymous private collections in different parts of the world.

The present study examines the Qur'anic inscriptions and invocations inspired by them in the painting "Fereydun Striking Zakhak." The significance and necessity of the present research lie in providing an example through which the written heritage of Islamic Iranian literature can be viewed as a rich repository that has an intrinsic compatibility with Persian

miniature painting. The manner in which these two domains are related to one another may help resolve certain research questions and reveal the implicit connections among art, literature, mysticism, and miniature painting.

Accordingly, this study examines the relationship between Qur'anic verses and the expressions appearing in the various inscriptions of the painting, as well as their description, analysis, narrative sources, and interpretation. It also analyzes all calligraphic inscriptions associated with the architectural structures depicted in the painting, including Qur'anic verses, Qur'an-inspired invocations, and quasi-narrative traditions. In addition, the calligraphic inscriptions that are not associated with the architectural structures, including the poetic texts of the painting that provide the narrative of the story, are examined. Therefore, an attempt has been made to answer two questions: First, what relationship exists between the calligraphic inscriptions of Qur'anic verses and invocations and the narrative of the painting? Second, for what reasons did the artist refrain from writing the Qur'anic verses verbatim and instead employ invocations inspired by the Qur'an?

The principal objective and endeavor of this study is to identify, to the extent possible, the semantic and interpretive implications connecting the sacred text with works of Iranian miniature painting. Based on the examination of the Qur'anic inscriptions and the invocations inspired by them, as well as the frequency of certain expressions within the pictorial composition, it appears that there are meaningful relationships among the verses inscribed in the painting, the expressions employed, and the narrative as a whole. Therefore, the present research seeks to establish a connection between these two seemingly disparate but essentially corresponding domains in order to reach desirable results and provide more substantiated answers to shared unanswered questions in the fields of art and Qur'anic studies.

This issue can also be pursued in other miniature paintings and may contribute to the discovery of the profound yet often concealed roots of Islamic wisdom and mysticism in Persian miniature painting. It is therefore necessary for researchers to address this subject. In this regard, the books *The Biology of Text* (2014) and *Conceptual Metaphors and the Spaces of the Qur'an* (2022), written by

Alireza Qaemi-Nia, may be useful. Qaemi-Nia analyzes the narrative structure of the text by viewing narrative as a structured system and paying attention to its fundamental elements. He makes subtle references to the manner of narration in various Qur'anic verses, which are useful for advancing the objectives of the present research. The present study therefore addresses the relationship between the Qur'anic verses and invocations employed and the narrative of the painting, explains the predominantly logical relationship between them, and investigates the reasons for the artist's modification of Qur'anic verses and the creation of particular invocations in the painting under consideration.

To conduct a more profound examination of the relationship between the verses and invocations, the authors have scrutinized the verses and expressions both from the perspective of Arabic grammar and from the perspective of "narratology," to achieve a developed perspective encompassing Arabic grammar, narratology, and rhetoric, and covering all aspects of the relationship between the verses, invocations, and the narrative of the painting.

Accordingly, the inscriptions of Qur'anic invocations in the painting "Fereydun Striking Zahhak," folio f.36v of this manuscript, have been examined. The research questions are therefore as follows: What relationship exists between the calligraphic inscriptions of Qur'anic verses and invocations and the narrative of the painting? For what reasons did the artist refrain from writing the Qur'anic verses verbatim and instead employ invocations inspired by the Qur'an?

Research Objective: This research aims to explain the semantic and content-based relationship between the Qur'anic inscriptions and invocations employed in the painting "Fereydun Striking Zahhak" and its narrative. It also seeks to clarify the possible reasons for replacing the Qur'anic verses in their original form with invocations derived from Qur'anic themes and to reveal the role of this choice in reinforcing the religious, mystical, and semantic concepts of the painting.

Research Questions:

1. What relationship exists between the calligraphic inscriptions of Qur'anic verses and invocations and the narrative of the painting "Fereydun Striking Zahhak"?
2. For what reasons did the artist refrain from

writing the Qur'anic verses verbatim and instead employ Qur'an-inspired invocations in the inscriptions of the painting?

Research Method

The present research is qualitative in nature and employs a descriptive-analytical and interpretive method using narratology, drawing upon library-based sources, including physical sources (available books) and digital sources (images and relevant websites). The present study is based on documentary research concerning folio f.36v, entitled "Fereydun Striking Zakhak," from the Shah Tahmasp Shahnameh, accession number (1970.301), preserved at the Metropolitan Museum of Art, and attributed to Sultan Muhammad Arraqi. The identification of sources was carried out through the study of relevant articles and books and the preparation of research notes, as well as searches in databases and museum websites and the examination of the miniature under study.

Conclusion

By examining the verses, invocations, and expressions used in the painting, we observe that "Yā Mufattiḥ al-Abwāb" is a nominal sentence. As is known from the perspective of Arabic literary grammar, nominal sentences (sentences without a verb) possess greater strength, extension, and permanence than verbal sentences (sentences containing a verb). Therefore, architects and builders employed them in architectural structures because of the superiority described above, and miniature painters likewise reflected this practice. In this painting, Sultan Muhammad, by placing the invocation "Yā Mufattiḥ al-Abwāb," derived from verse 50 of the blessed Surah Ṣād, above the door through which Fereydun enters, emphasizes God's assistance in Fereydun's victory and identifies God as the cause of his victory, represented through the inspiration of Soroush to Fereydun. As can be observed, the relationship between the invocation employed and its function within the painting is entirely clear and evident, and the artist identifies with Fereydun and expresses a wish for his victory. Sultan Muhammad, according to his particular requirements, arrived at the invocation "Yā Mufattiḥ al-Abwāb" by adding "Yā" at the beginning of the verse and omitting "-ah" [from Mufattahah] and "lahum." The resulting invocation possesses a metaphorical signification; in this scene, God is being addressed and is present

within the depicted scene (see Table 3).

The verses, invocations, and expressions used in the calligraphic inscriptions associated with the architectural structures have been considered from two perspectives:

First: Examination of the verses and sentences derived from them from the perspective of Arabic grammar: By examining the invocations used in the painting, we observe that they are derived from the Holy Qur'an (Ṣād: 50), such as "Yā Mufattiḥ al-Abwāb." This expression is also among the frequently occurring expressions in architectural inscriptions in miniature painting. It is a nominal sentence and, as is known from the perspective of Arabic literary grammar, nominal sentences (sentences without verbs) possess greater strength, extension, and permanence than verbal sentences (sentences containing verbs).

The authors believe that, considering the teaching of Arabic morphology and syntax in schools and educational institutions and the relative command of Arabic among most people during the Timurid and Safavid periods, it is highly probable that the tradition of using nominal sentences in Muslim buildings and architectural structures (inscriptions/calligraphic epigraphy) became widespread among architects and builders because of the superiority and precedence mentioned above, and that miniature painters subsequently reflected this practice.

In fact, both the architectural artist and the miniature painter, through the use of nominal sentences, seek to exert a greater influence on their audience.

Second: Examination of the verses and sentences derived from them from the perspective of narratology and rhetoric: It appears that because the artist is unable to depict God directly within the miniature, he therefore employs affirmative means such as calligraphic inscriptions of invocations and verses (predominantly in the third person, or invocations that address God directly) to suggest the presence of God within the painting.

It is as though the principal function of calligraphy in Islamic art is often contingent upon precisely this purpose: to remind the viewer of God's presence everywhere through an affirmative means. This is the fundamental and essential function of this art, and it can be observed that miniature painting has likewise preserved this function.

However, in the inscription of the painting under examination, the artist has made certain modifications to the Qur'anic verses, removing some words and adding the vocative particle "Yā" to the verse, thereby transforming it into an invocation with metaphorical signification. God is thus made the addressee and is directly invoked, becoming present within the scene. Here, too, we encounter the affirmative function of the inscriptions of invocations.

In this manner, by addressing God through the inscription of the invocation, the artist directly demonstrates God's presence to the viewers. The author of these lines believes that the effectiveness of third-person singular verses and invocations is considerably greater for the aforementioned reasons, and that by depicting verses and invocations within the miniature, the artist creates a form of visual invocation whose admonitory function remains in effect for as long as the painting exists.

On the other hand, the artist does not merely seek to establish a simple relationship between the divine names and the viewer; rather, the artist seeks to place God at the center of the viewer's attention and encourage the viewer's invocation not to remain merely verbal, but to turn toward God with one's entire being and establish a living and existential relationship with God.

In the most idealistic state possible, the artist seeks to inspire in the viewer a sense of apprehension and longing toward God, enabling the viewer to develop a particular existential state in relation to God and, consequently, to initiate and create a living and existential relationship between God and the viewer of the artwork.

The artist serves as the link between God and the viewer of the artwork, and this constitutes the principal function of the Qur'anic verses and invocations present in Iranian miniature painting.

Keywords: Shah Tahmasb Shahnameh, narratology, Qur'anic invocations, Fereydun, Zahhak.

Table 1. List of collectors of the miniatures of the Shah Tahmasp Shahnameh (Table designed by the authors).

Figure 1. Fereydun Striking Zahhak, Shah Tahmasp Shahnameh, folio f.36v., artist: Sultan Muhammad, scribe: ?, Metropolitan Museum of Art, New York (Welch, 1976, p. 113).

Table 2. Description of the calligraphic inscriptions associated and not associated with the architectural structures in the painting Fereydun Striking Zahhak (Table designed by the authors).

Table 3. Analysis of the narrative structure of the Qur'anic verses in the painting (Table designed by the authors).

References

- Arab-Beygi, A. (2017). An analysis of images depicting Fereydun's victory over Zahhak on Iranian pottery from the sixth and seventh centuries AH. *Iranian Handicrafts*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.22052/hsi.2017.111642>
- Bani-Asadi, M. A. (2014). An examination of the miniatures related to the story of Zahhak in the Shah Tahmasp Shahnameh from the perspective of illustration. *Negareh*, 9(32), 4–26.
- Blair, S., & Bloom, J. (2007). *Islamic art and architecture 2 (1250–1800 CE)* (Y. Ajand, Trans.; 2nd ed.). Tehran: Organization for Researching and Composing University Textbooks in the Humanities (SAMT) and Academy of Arts of the Islamic Republic of Iran.
- Dabir-Siyaghi, S. M. (2021). A narrative prose rendition of Ferdowsi's Shahnameh (20th ed.). Tehran: Qatreh.
- Ferdowsi, A. (1975). *Shahnameh* (J. Mohl, Ed.; J. Afkari, Trans.; Vol. 1, 2nd ed.). Tehran: Pocket Books and Franklin Publications.
- Ferdowsi, A. (2011). *Shahnameh* (Based on the Moscow manuscript; 1st ed.). Qom: Divan.
- Ghaemi-Nia, A. (2014). *The biology of text: Semiotics and interpretation of the Qur'an* (2nd ed.). Tehran: Organization for Publishing of the Islamic Culture and Thought Research Institute.
- Ghaemi-Nia, A. (2022). *Conceptual metaphors and the spaces of the Qur'an* (4th ed.). Tehran: Organization for Publishing of the Islamic Culture and Thought Research Institute.
- Kazemi, S. (2012). A comparative study of the visual structure of the miniatures "The Battle of Fereydun and Zahhak" in the schools of the Safavid period. *Comparative Studies of Art*, 2(3), 47–60.
- Moulodi Arani, A. (2022). An examination of the pictorial pattern of "Fereydun's Victory over Zahhak" as an independent narrative from Ferdowsi's Shahnameh in cultural materials from the sixth to eighth centuries AH. *Parseh Archaeological Studies*, 6(21), 189–216. <https://doi.org/10.22052/hsi.2017.111642>

doi.org/10.30699/PJAS.6.21.189

Pakbaz, R. (2006). Iranian painting from ancient times to the present (5th ed.). Tehran: Zarrin-o-Simin.

Pakbaz, R. (2011). Encyclopedia of art (11th ed.). Tehran: Farhang-e Moaser.

Qur'an. (2012). The Holy Qur'an (M. M. Fooladvand, Trans.). Dar al-Qur'an al-Karim, Office of Studies in History and Islamic Teachings. Saadi Shirazi, M. B. A. (2011). Kolliyat (Based on the corrected edition by M. A. Foroughi). Tehran: Esharat-e Talaei.

Sarmadi, A. (2001). Encyclopedia of artists of Iran and the Islamic world (1st ed.). Tehran: Hirmand.

Tabataba'i, S. M. H. (1995). Tafsir al-Mizan (S. M. B. Mousavi Hamedani, Trans.; Vol. 17). Qom: Office of Publications of the Islamic Society of Seminary Scholars of Qom.

Welch, S. C. (1976). A king's book of kings: The Shahnameh of Shah Tahmasp. New York: Metropolitan Museum of Art.

Websites

Bahesab. (n.d.). Time conversion. Retrieved September 2024, from <https://www.bahesab.ir/time/>

Eshia Library. (n.d.). Online books. Retrieved

September 2024, from <https://lib.eshia.ir/FarsNewsAgency>. (n.d.). News archive. Retrieved November 2023, from <https://www.farsnews.ir/news/8708080838>

Wikimedia Foundation. (n.d.). Wikimedia Commons. Retrieved May 2022, from <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/>

Personal Communication

Ghaemi-Nia, A. (2023, May 22). Telephone conversation with the author.

Ghaemi-Nia, A. (2023, May 22; November 3, 2023; June 18, 2024). Correspondence via Eitaa message



مقدمه

شاهنامه حماسه سترگ حکیم ابوالقاسم فردوسی، از متون حماسی و درعین حال تعلیمی است که همواره مخاطبانی از سراسر جهان دارد. یکی از داستان‌های مطرح این منظومه، داستان «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند»، شرح حال قهرمانان ظلم‌ستیزی نظیر فریدون و کاوه است که خواهان به بند کشیدن و نابودی ضدقهرمانی چون ضحاک مار دوش و محاکمه او هستند تا حق و عدالت را پایه‌ریزی کنند. با توجه به دستمایه قرار گرفتن رفتار فریدون، کاوه و ضحاک برای اعاده معنا، مخاطب از هر فرهنگ و آیینی می‌تواند، بهره‌ای تعلیمی و اخلاقی از شاهنامه بگیرد. انتقال این ویژگی تعلیمی در کنار نگارگری وسعتی دوچندان می‌یابد، بر همین اساس نگارگران توجه ویژه‌ای به این متن داشته و اغلب داستان‌های آن را به تصویر کشیده‌اند که از این میان داستان به بند کشیدن ضحاک و سرنوشت غم‌بار او از بسامد زیادی برخوردار است. شاهنامه تهماسبی موزه متروپولیتن^۱ به شماره (۱۹۷۰، ۳۰۱) یکی از نسخ مصور شده آن است که از نفایس متون تاریخ بشری از حیث حجم و اندازه مجموعه و نیز ویژگی‌های زیباشناختی اوایل دوره صفوی است که بخت شاهنامه بایسنقری را نداشت و جابه‌جایی‌های اسف‌برانگیزی را متحمل شد و در نهایت بخشی از آن به کشور بازگشته و مابقی آن در موزه‌های مطرح و پرنفوذ و مجموعه‌های خصوصی بی‌نام‌ونشان در اقصی نقاط دنیا پراکنده است. در این مجال به بررسی کتیبه‌های آیات قرآنی و اذکار ملهم از آن‌ها در نگاره «فریدون به ضحاک ضربه می‌زند» پرداخته شده است. ضرورت و اهمیت تحقیق حاضر آن است که، نمونه‌ای ارائه دهد تا از طریق آن، به میراث مکتوب ادبیات ایران اسلامی به‌عنوان گنجینه‌ای غنی نگریسته شود که تلائم ذاتی با نگارگری ایران دارد. چگونگی ارتباط میان این دو مقوله، می‌تواند برخی از گره‌های پژوهشی را گشوده و ارتباطات ضمنی هنر، ادب و

عرفان را با نگارگری آشکار سازد. ازاین‌رو در این نوشتار ارتباط میان آیات قرآن کریم و عبارات موجود در کتیبه‌های مختلف نگاره و شرح، تجزیه و تحلیل، منابع روایی و تفسیر تمام کتیبه‌های خوشنویسی وابسته به بنا در نگاره که شامل آیات قرآنی و اذکار ملهم از قرآن و شبه روایات می‌شوند و هم‌چنین کتیبه‌های خوشنویسی غیر وابسته به بنا شامل اشعار نگاره که شرح داستان را در اختیار ما می‌گذارند، موردبررسی. لذا سعی شده به دو سؤال پاسخ داده شود: اول- چه ارتباطی میان کتیبه‌های خوشنویسی آیات و اذکار و داستان نگاره وجود دارد؟ دوم- هنرمند بنا به چه دلایلی از نوشتن عین آیات قرآن کریم صرف‌نظر کرده و از اذکار ملهم از قرآن بهره برده است؟ هدف اصلی و تلاش این نوشتار یافتن دلالت‌های معنایی و تفسیری میان متن مقدس با آثار نگارگری ایرانی در حد امکان و توان است. با توجه به مطالعه کتیبه‌های قرآنی و اذکار ملهم از آن و بسامد برخی از عبارات در متن نگاره، به نظر می‌رسد، دلالت‌هایی میان آیات نوشته شده در نگاره، عبارات و کلیت داستان وجود دارد؛ فلذا پژوهش حاضر قصد دارد با ایجاد پیوند میان این دو وادی به ظاهر متباین، ولی در باطن متناظر، به نتایجی مطلوب دست یابد و به سؤالات بی‌پاسخ مشترک در دو حوزه هنر و علوم قرآنی، پاسخ‌هایی متقن‌تر دهد. امری که در دیگر نگاره‌ها نیز قابل‌پیگیری است و می‌تواند در جهت کشف ریشه‌های عمیق، اما ناپیدای حکمت و عرفان اسلامی در نگارگری راهگشا باشد و ضرورت دارد تا از سوی پژوهشگران به آن پرداخته شود. در این راستا کتاب‌های بیولوژی نص (۱۳۹۳) و استعاره‌های مفهومی و فضاهای قرآن (۱۴۰۱)، نوشته علیرضا قائمی‌نیا می‌توانند مفید باشند؛ قائمی‌نیا ساختار روایی نص را بدین‌صورت تحلیل می‌کند که به روایت، همچون نظامی ساختارمند می‌نگرد و به عناصر بنیادین آن توجه دارد. او اشاره‌هایی ظریف به نحوه روایت در آیات مختلف قرآن دارد که در جهت پیشبرد اهداف پژوهش حاضر مفید است. حال به

نحوه ارتباط میان آیات قرآن و اذکار به کاررفته با داستان نگاره پرداخته و ارتباط عمده‌تاً منطقی میان آن‌ها را شرح داده و دلایل دخل و تصرف هنرمند در آیات قرآنی و ساختن اذکاری خاص را در نگاره مدنظر جویا می‌شویم. نگارندگان به جهت این‌که بررسی عمیق‌تری در ارتباط با آیات و اذکار انجام بگیرد، آیات و عبارات را هم از حیث دستور زبان عرب و هم از منظر علم «روایت‌شناسی» مورد تدقیق قرار داده‌اند تا به دیدگاهی توسعه‌یافته هم از منظر دستور زبان عرب و هم از منظر روایت‌شناسی^۲ و بلاغت دست یازند که تمامی جوانب مرتبط میان آیات و اذکار و داستان نگاره را شامل شود. در این راستا کتیبه‌های اذکار قرآنی در نگاره «ضربه زدن فریدون به ضحاک»، برگ ۳۶۷.f از این نسخه، مورد بررسی قرار گرفته است و در این راستا سوالات پژوهش بدین شرح است: چه ارتباطی میان کتیبه‌های خوشنویسی آیات و اذکار و داستان نگاره وجود دارد؟ هنرمند بنا به چه دلایلی از نوشتن عین آیات قرآن کریم صرف‌نظر کرده و از اذکار ملهم از قرآن بهره برده است؟

پیشینه پژوهش

پژوهشگران متعددی از زوایای مختلفی نگاره‌های رویارویی فریدون و ضحاک را مورد واکاوی قرار داده‌اند که مرتبط‌ترین آن‌ها به ترتیب تأخر زمانی به شرح زیر است: مولودی آرانی (۱۴۰۱) در مقاله «پیروزی فریدون بر ضحاک بررسی الگوی تصویری به‌عنوان روایتی مستقل از شاهنامه فردوسی در مواد فرهنگی سده‌های ششم تا هشتم ه.ق.» معتقد است الگوی تصویری گاو سوارِ گرزدار که نمایشگر روایت به اسارت بردن ضحاک به دست فریدون است، روایتی مستقل از شاهنامه فردوسی است، مشخصه‌ای که هیچ‌گاه در روایت فردوسی اشاره‌ای به آن نشده، اما در منابع متعدد نوشتاری دیگر به آن تأکید می‌شود. درمجموع اغلب پژوهشگران در بررسی این روایت تصویری روح زمانه تولید این آثار و گستردگی و ژرفای حماسه‌های ایرانی در خاطره جمعی جامعه آن دوره را در نظر نگرفته و با نگاهی صرفاً از امروز به تاریخ و به دلیل شهرت فراوان شاهنامه، الگوی فریدون سوار بر گاو را مسامحتاً به شاهنامه منتسب کرده‌اند. عرب بیگی (۱۳۹۶) در مقاله «تحلیلی بر تصاویر پیروزی فریدون بر ضحاک در سفالینه‌های ایران، سده‌های ششم و هفتم ه.ق.» معتقد است که تصاویر سفالینه‌های سده‌های ششم و هفتم ه.ق. ایران با موضوع بردن ضحاک به کوه دماوند توسط فریدون،

به‌طور هم‌زمان متأثر از روایات مکتوب، تاریخی و شفاهی بوده و در هیچ‌یک از منابع مکتوب نمی‌توان روایات قابل تطبیقی با این تصاویر یافت. اما کامل‌ترین روایت مکتوب از داستان پیروزی فریدون بر ضحاک، شاهنامه است و باوجودی که بر تصاویر مورد مطالعه منطبق نیست، اما می‌توان تأثیر غیرمستقیم آن را روی تصاویر مشاهده کرد و شاهنامه با داشتن جایگاهی مطلوب در ادبیات آن دوران، باعث اعتبار دوچندان روایت پیروزی فریدون بر ضحاک به‌عنوان یک موضوع مناسب برای تصویرپردازی شده است. بنی اسدی (۱۳۹۳) در مقاله «بررسی نگاره‌های مرتبط با داستان ضحاک در شاهنامه شاه تهماسبی از منظر تصویرسازی» چنین عنوان می‌دارد که تصویرگران شاهنامه با احترام به سنت و زیبایی‌شناسی دوران خود به این مسئله دست‌یافته‌اند که هر نگاره جدای از آن‌که می‌تواند اثری مستقل به نظر آید حلقه‌ای است از زنجیرهای تصویری که متن مشخصی را باز می‌تاباند و باوجود نگارگران متعدد، استفاده از عناصر بصری مشترک باعث نزدیکی نگاره‌ها به هم و ایجاد تداوم و انسجام بصری در نگاره‌های مورد مطالعه شده که به‌صورت یک روایت کامل تصویرسازی شده مدنظر قرار می‌گیرند. کاظمی (۱۳۹۱) در مقاله «مطالعه تطبیقی ساختار بصری نگاره‌های نبرد فریدون و ضحاک در مکاتب دوره صفوی» به تحلیل ساختاری نگاره‌های مزبور پرداخته و اذعان می‌دارد که مضامین همه نگاره‌های مورد بررسی قهرمانی است و تنوع و تحرک در بیش‌تر آثار دیده می‌شود و پیکره‌ها متصل هستند. درمجموع در هیچ‌یک از پژوهش‌های یادشده به ارتباط میان نوشتار موجود در نگاره (چه وابسته به بنا و چه غیر وابسته به بنا) و داستان نگاره اشاره‌ای نشده و جای خالی چنین پژوهش‌هایی مبرهن است و پژوهش حاضر درصدد است تا با تجزیه و تحلیل نوشتارهای موجود در کتیبه‌های نگاره و دلالت‌های ضمنی عمدتاً تفسیری و محتملاً عرفانی، به خوانشی جدید از آنها در حوزه روایت‌شناسی و تفسیر قرآن که مرتبط با عالم هنر است دست یابد.

روش پژوهش

تحقیق پیش‌رو از نوع کیفی و به روش توصیفی - تحلیلی و تفسیری با استفاده از روایت‌شناسی است و از منابع کتابخانه‌ای (واقعی: کتب موجود؛ مجازی: تصاویر و تارنماهای مرتبط) بهره برده است. پژوهش حاضر بر اساس مطالعه اسنادی برگ شماره ۳۶۷.f، با عنوان «فریدون به ضحاک

ضربه می‌زند» از شاهنامه شاه‌تیماسبی به شماره (۱۹۷۰، ۳۰۱) محفوظ در موزه متروپولیتن^۳ اثر سلطان محمد عراقی صورت پذیرفته است. طریقه شناسایی منابع از طریق مطالعه مقالات، کتب مرتبط و فیش‌برداری آنها و جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی و تارنمای موزه‌ها و نیز مشاهده نگاره موردنظر صورت پذیرفته است.

مبانی نظری

با توجه به نگاره مورد مطالعه در پژوهش حاضر که از نسخه شاهنامه با موضوع حماسی، اقتباس شده و با توجه به داستان نگاره می‌توان چنین گفت که کاربرد آیات و روایات در قالب کتیبه‌های خوشنویسی وابسته به بنا، به‌خصوص در دوره تیموری و ابتدای دوره صفوی بسیار چشم‌گیر بوده و نگارگر نیز از بازگامی این مسئله فروگذار ننموده است. اما این ظاهر قضیه است و در بطن آیات، روایات و اذکار و دخل و تصرف هنرمند در برخی آیات و تولید اذکاری ملهم از قرآن کریم مسائل شگرفی نهفته است. بر این اساس ابتدا باید مواردی چند درباره نحوه روایت در آیات قرآن کریم عنوان شود:

الف- محور کانون تمرکز و روایت

داستان در متن همواره به‌واسطه یک منشور یا چشم‌انداز یا زاویه دید ارائه می‌شود. نشانه‌شناسان این واسطه را «تمرکز در کانون»^۴ نامیده‌اند. به عبارت دیگر، نویسنده همواره از منظر و چشم‌انداز خاصی به داستان می‌پردازد. مراد از تمرکز در کانون، حالت آگاهی است که از طریق آن حوادث دیده می‌شود. گاهی برای نشان دادن این حالت از اصطلاح «دیدگاه» استفاده می‌شود، ولی اصطلاح «تمرکز در کانون»^۵ دقیق‌تر است در اصطلاح به کسی که روایت از دید او نقل می‌شود، «تمرکزکننده در کانون» گفته می‌شود. البته تمرکز در کانون را نباید صرفاً به معنای حسی و بصری بگیریم، بلکه آن را باید پدیده‌ای بدانیم که ابعاد گوناگونی دارد. بی‌تردید، کاملاً امکان‌پذیر است که یک نفر هم ببیند و هم به‌طور هم‌زمان سخن بگوید. در این مورد معمولاً این دو فعالیت خلط می‌شوند و تفاوت آن‌ها در نظر گرفته نمی‌شود. از این گذشته، ممکن است یک گوینده منظر و دیدگاه خودش را به هنگام سخن گفتن پنهان سازد. هم‌چنین، ممکن است شخصی سخن کس دیگری را

بگوید. این قبیل موارد نشان می‌دهد که ازلحاظ نظری میان سخن‌گفتن و دیدن، و نیز میان روایت‌کردن و تمرکز در کانون تفاوت وجود دارد و ممکن است آن‌ها را به عوامل جداگانه‌ای نسبت دهیم. با توجه به این نکته می‌توانیم در روایت میان دو محور فرق بگذاریم: محور روایت و محور تمرکز در کانون (قائم‌نیا، ۱۳۹۳: ۳۹۵). در روایت‌شناسی دو اصطلاح «روایت سوم شخص» و «روایت عالم مطلق» [دانای کل] را برای نشان‌دادن نکته فوق به کار می‌برند. در روایت سوم شخص صدای کسی را می‌شنویم که از بیرون ناظر است و کل ماجرا را می‌بیند. ازاین‌رو، این صدای عالم مطلق به کل ماجرا است ولی در روایت اول‌شخص صدای کسی را می‌شنویم که درون ماجرا است و تنها بخشی از آن را می‌بیند. ارتباط کانون روایت با صداهایی که از روایت به گوش می‌رسند، بسیار پیچیده است. تحلیل این ارتباط نتایج جالبی به دست می‌دهد و اطلاعات ما را از روایت گسترش می‌دهد (همان، ۴۰۰).

ب- قرائت اضافی

قرائت روایت از قواعد ویژه‌ای پیروی می‌کند و خواننده، فعالیت‌های گوناگونی را در این راستا انجام می‌دهد. یکی از این فعالیت‌ها «قرائت اضافی» است. خواننده همواره در روایت، انگیزه‌ها، ماجراها و اندیشه‌هایی را درمی‌یابد که در ظاهر آن پیدا نیستند، اما او درمی‌یابد که باید این انگیزه‌ها در کار باشند. در نتیجه، خواننده در کشف چنین مواردی از ظاهر روایت پا را فراتر می‌گذارد. در روایت‌شناسی به این نوع فعالیت‌ها قرائت اضافی گفته می‌شود. یکی از دلایل اجتناب‌ناپذیر بودن قرائت اضافی، وجود خلأهایی در متن روایت است. خواننده همواره با جاهای خالی و حلقه‌های مفقوده‌ای در روایت روبه‌رو می‌شود و باید آن‌ها را به شیوه مناسبی پر کند. البته خود روایت هم در برخی موارد سرنخ‌هایی به خواننده برای پر کردن آن‌ها می‌دهد، ولی این امور در حد سرنخ هستند و خواننده باید آن‌ها را با فعالیت‌های اضافی پر کند. وجود جاهای خالی در روایت نقصی برای آن به شمار نمی‌آیند، بلکه جاهای خالی موجب می‌شوند که داستان شکل زنده‌تری پیدا کند. هم‌چنین وجود جاهای خالی و خلأها، ویژگی همه روایت‌ها و داستان‌ها است. اما این نکته در داستان‌های دینی شکل پیچیده‌تر و جالب‌تری پیدا می‌کند. این داستان‌ها می‌خواهند به خواننده جهت‌گیری خاصی

بدهند و او را به طرف دیدگاه یا اعتقاد خاصی سوق دهند. در نتیجه، قواعد خاصی هم برجای خالی آن‌ها حاکم است و تحلیل آن‌ها هم اطلاعات سودمندی به خواننده می‌دهد (قائم‌نیا، ۱۳۹۳: ۴۰۵).

ج- ذکر

بسیاری از مفاهیم قرآنی را باید در فضای وجودی دید. به «ذکر» توجه کنید. این مفهوم یکی از مفاهیم کلیدی قرآن است. قرآن پیامبر (ص) را برای کسی الگو می‌داند که خدا را زیاد یاد می‌کند. یا به مرحله «ذکر» رسیده است. هم‌چنین نتیجه چیره شدن شیطان را بر آدمیان این می‌داند که آن‌ها را از یاد خدا بازمی‌دارد. مراد از ذکر چیست؟ بی‌تردید، صرف یادآوری نام خدا یا به زبان آوردن آن نام ذکر نیست. بلکه در واژگان قرآن این صورت اسم ذکر است. چیره شدن شیطان هم صرفاً به معنای بازداشتن از یادآوری نام خدا نیست. یاد کردن یا ذکر صورت‌های مختلفی می‌تواند داشته باشد. برخی از آن‌ها عبارت‌اند از:

- ۱- ذاکر نام خدا را به زبان می‌آورد (این شخص نام خدا را یاد می‌کند و هنوز با خدا رابطه وجودی برقرار نکرده است. او صرفاً با اسامی الهی رابطه دارد. این رابطه هنوز رابطه‌ای زنده نیست). ۲- ذاکر خدا را یاد می‌کند؛ بدین معنا که او را به خاطر می‌آورد (او تلاش می‌کند امری را که نسبت به او غایب است به خاطر بیاورد). ۳- ذاکر خدا را در برابر خود حاضر فرض می‌کند (تلاش می‌کند امری غایب را در برابر خود حاضر کند، ولی هنوز رابطه زنده با او ندارد). ۴- ذاکر به خدا توجه می‌کند (خدا در کانون توجه فرد قرار دارد و او با تمام وجود به خدا رو می‌کند و رابطه‌ای زنده و وجودی با او دارد). ۵- ذاکر نسبت به خدا، دل‌شوره و اشتیاق پیدا می‌کند (حالت وجودی خاصی - اشتیاق یا دل‌شوره - نسبت به خدا دارد؛ از این رو با رابطه‌ای زنده و وجودی سروکار داریم) (قائم‌نیا، ۱۴۰۱: ۴۷۱-۴۷۲).

شاهنامه تهماسبی موزه متروپولیتن به شماره (۱۹۷۰، ۳۰۱)

شاهنامه تهماسبی ارزنده‌ترین نسخه خطی مصور از حماسه فردوسی است که در کارگاه کتابخانه شاه‌تهماسب اول صفوی، در تبریز تدوین شد. زمان تدوین این نسخه دقیقاً مشخص نیست ولی در بالای نگاره «اردشیر و کنیز او گلنار» (برگ ۵۱۶۷.۴) تاریخ ۹۳۴ ه.ق. به چشم می‌خورد (پاکباز، ۱۳۹۰: ۳۲۸)، (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۳۰). این شاهنامه یکی از

شاهکارهای هنر کتاب‌سازی ایرانی از حیث خط و تذهیب و نگارگری و تشعیر و تجلید به حساب آورد و این نسخه اوج هنر نقاشی مکتب تبریز است (سرمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۳-۲۸۴). سفارش تهیه این نسخه در زمان تهماسب اول (۹۱۹ ه.ق. - ۹۵۵ ه.ق.) فرزند و جانشین شاه اسماعیل اول (۸۹۲ ه.ق. - ۹۳۰ ه.ق.) صورت تحقق یافت و بزرگ‌ترین شاهنامه سده ۱۰ ه.ق. ایران پدید آمد. تهماسب خردسال فرزند ارشد اسماعیل، حاکم هرات بود. او در هرات مشق طراحی و خطاطی گرفت؛ در ۱۱ سالگی نسخه‌ای را کارکرد. تهماسب در سال ۹۲۸ ه.ق. به تبریز بازگشت و احتمالاً بسیاری از خطاطان و نقاشان را با خود به تبریز آورد؛ ولی تعدادی از آن‌ها پیش‌تر وارد تبریز شده بودند. می‌گویند در این زمان کمال‌الدین بهزاد نقاش پرآوازه این روزگار رئیس کتابخانه سلطنتی بود. خواه بهزاد در تبریز بوده باشد و خواه نه، به‌رحال در نگارگری و کتاب‌آرایی زمان سلطنت شاه‌تهماسب تحولی بایسته چهره نموده است، یعنی سبک پیراسته، سرد و کلاسیک هرات دوره بهزاد با سبک موج، چشم‌نواز و جسورانه تبریز در زمان ترکمانان و شاه اسماعیل درهم آمیخته است (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۲۹-۴۳۰). عبادالله بهاری با توجه به اختلاف قلم در صفحات شاهنامه تهماسبی این فرض را پیش می‌نهد که نسخه مزبور در کارگاه‌های هرات و تبریز و عمدتاً زیر نظر بهزاد تدوین یافته است و حتی چند نگاره آن قابل انتساب به اوست. مسلم آن‌که گروهی از برجسته‌ترین نگاران زمان به کار سترگ مصورسازی این نسخه نفیس پرداخته‌اند. برخی از اینان به‌طور مستقیم شاگرد بهزاد بوده‌اند و برخی دیگر نیز سخت از او تأثیر پذیرفته‌اند (پاکباز، ۱۳۸۵: ۸۷). شاهنامه‌ای که برای شاه‌تهماسب طراحی شد، پروژه‌ای بسیار مفصل بود، یعنی نسخه‌ای با ۷۴۲ برگ بزرگ (۳۱۸ در ۴۷۰ سانتیمتر) با حواشی مذهب و در یک فضای قاب شده ۱۷۷ در ۲۶۹ سانتیمتری. تصاویر بی‌شمار و ۲۵۸ نگاره بزرگ به این نسخه جلوه‌ای ویژه بخشیده بود. با این‌که صفحه پایانی این نسخه گم‌شده، تزیین گل‌سرخ‌ی دل‌نشینی داشته (برگ ۱۶۲.۴)؛ این نسخه برای کتابخانه سلطنتی شاه‌تهماسب تهیه شده بود. تکمیل طرحی این چنین عظیم و مفصل و باشکوه می‌باید سالیان دراز طول کشیده باشد. شاید بیش از یک دهه. از این رو این نسخه را می‌توان به سال‌های ۹۳۱ ه.ق. - ۹۴۱ ه.ق. نسبت داد. نسخه‌ای دیگر با این قطع و اندازه از سده نهم ه.ق. شناخته نشده است (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۳۰). تصاویر بدون امضا است. فقط در یک نگاره امضای میرمصور دیده می‌شود. باین وجود از روی شیوه‌ها

فراهم کرد (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۳۰). و در سال ۱۹۰۳ م. ۱۲۸۲/ه.ش. وارد مجموعه بارون دو روتچیلد^۸ فرانسوی شده و سپس به مالکیت هوتون^۹ درآمده و وی [در سال ۱۹۲۷ م. ۱۳۰۶/ه.ش.]. آن را به موزه متروپولیتن اهدا کرده است^{۱۰} (پاکباز، پاورقی، ۱۳۸۵: ۸۷)، (سرمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۴)، و چند نگاره نیز به دست مجموعه داران خصوصی افتاد (پاکباز، پاورقی، ۱۳۸۵: ۸۷). این نسخه که بیش از ۴۰۰ سال دست نخورده باقی مانده بود، سرانجام اوراق شد. ورق‌های آن را مثل قطعات پیتزا در حراجی‌ها فروختند و بدین‌سان انسجام یکی از شاهکارهای هنر اسلامی با رسوایی از هم فروپاشانده شد (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۳۰). در سال ۱۳۷۴ ه.ش. بخشی از این شاهنامه [۱۱۸ برگ] با اثری از ویلم دکونینگ^{۱۱} [زن ۳]^{۱۲} معاوضه گردید و به ایران بازگردانده شد (سرمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۴)^{۱۳}. در مجموع ۲۲۱ برگ از این مجموعه گران‌بها در موزه‌های مختلف در ایران و اقصی نقاط جهان قرار دارند. به‌غیر از این سرنوشت ۳۷ برگ نیز مشخص نبوده و در مجموعه‌های شخصی و غیره پراکنده‌اند (نک: جدول ۱).

می‌توان نقاشی‌ها را بازشناخت. در این شاهنامه نگارگرانی چون عبدالصمد شیرین‌قلم، میرزاعلی، میرسیدعلی مصور، آقامیرک، دوست‌محمد، عبدالعزیز، شیخ محمد، مظفر علی، قدیمی، قاسم بن علی، سلطان محمد عراقی، عبدالوهاب، باشدان قارا و میرزا محمد هنرمایی کرده‌اند (سرمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۳-۲۸۴)؛ البته نام شش تن از نگارگران شناخته نیست و وِلش^{۱۴} و محققان دیگر آن‌ها را با واژه‌های لاتین A, B, C, ... کدگذاری کرده‌اند.

۲۵۸ نگاره این اثر سترگ با این‌که با فن مشابه و ظریف و گوهرش کار شده، تنوع و چندگونگی صورت‌گشایی، ترکیب‌بندی و رنگ‌بندی و طرح‌بندی از مشخصات آن است. بدون شک بسیاری از نقاشان سبک کهن تیموری و ترکمان در این پروژه سهمیم بوده‌اند (بلر و بلوم، ۱۳۸۶: ۴۳۲). شاه تهماسب این نسخه صفوی را در سال ۹۷۴ ه.ق. به سلطان سلیم دوم (۹۳۰ ه.ق. - ۹۸۲ ه.ق.)، سلطان عثمانی^{۱۵} اهدا کرد و این نسخه تا سال ۱۸۰۱ م. ۱۲۱۵ ه.ق. در مجموعه سلطنتی عثمانی محفوظ بود و در این زمان محمد عارف ساحدار خزانه کاخ، خلاصه‌ای از داستان‌های نگاره‌های این نسخه را

جدول ۱: فهرست مجموعه‌داران نگاره‌های شاهنامه تهماسبی (طرح جدول از نگارندگان)

Table ۱. List of collectors of the miniatures of the Shah Tahmasp Shahnameh (Table designed by the authors).

مجموعه / موزه	محل نگهداری	تعداد برگ
موزه هنرهای معاصر	تهران، ایران	۱۱۸
موزه متروپولیتن*	نیویورک، آمریکا	۷۸
مجموعه‌های شخصی و ...	---	۳۷
موزه آقاخان	تورنتو، کانادا	۱۰
مجموعه ناصر خلیلی	لندن، انگلستان	۱۰
موزه هنرهای اسلامی	دوحه، قطر	۳
موزه بریتانیا	لندن، انگلستان	۱
موزه رضا عباسی	تهران، ایران	۱

در پژوهش حاضر از نگاره موجود در موزه متروپولیتن که در منبع ذیل چاپ شده، استفاده شده است:
A King's Book of Kings: The Shah-nameh of Shah Tahmasp, New York: Metropolitan Museum of Art, (۱۹۷۶) Welch, Stuart Cary

سلطان محمد عراقی

سلطان محمد نقاش چیره‌دست و سحرآفرین اواخر عهد تیموری و دوران تهماسب صفوی است و آن‌طور که از روایات برمی‌آید وی ابتدا در خدمت علی شیر نوایی و سپس به دربار سلطان حسین بایقرا راه یافته و در آنجا به خلق آثار پرداخته است. پس از سقوط دولت تیموری با بهزاد از هرات به عراق آمده و بالاخره در خدمت شاه اسماعیل به دارالسلطنه تبریز به کار آفرینش پرداخته و آن‌چنان موردتوجه واقع شده که به استادی پادشاه صفوی اشتغال

یافته است. بیش‌تر آثار این هنرمند و اوج شهرتش در خدمت شاه تهماسب بوده و یکی از هنرآفرینان شاهنامه تهماسبی است (سرمدی، ۱۳۸۰: ۲۸۳). سلطان محمد با بهره‌گیری از دستاوردهای کارگاه‌های درباری ترکمانان و تیموریان به سبک شخصی، ابتکاری و شاعرانه‌ای رسید. او از لحاظ قدرت تخیل و مهارت در ترکیب‌بندی‌های بغرنج، تجسم حالت‌های متنوع، هماهنگی جسورانه رنگ‌ها و ریزه‌کاری‌های سنجیده در میان استادان تبریز یگانه بود. اسلوب خاصی را در بازمایی کوه‌ها به کار می‌برد؛ و گاه صخره‌ها را به‌صورت آدمیان

[خمسۀ نظامی شاه تهماسبی شماره ۲۲۶۵ موزۀ بریتانیا] بینش عرفانی او را باز می‌تابند. سلطان محمد در تبریز دیده از جهان فروبست (پاکباز، ۱۳۹۰: ۳۰۸-۳۰۹).

و حیوانات می‌نمود. در بسیاری از آثارش طنز و جد را با ظرافت در هم می‌آمیخت. نگاره‌های چون «مستی لاهوتی و ناسوتی» (دیوان حافظ) و «معراج پیامبر اکرم (ﷺ)» در



شکل ۱: فریدون به ضحاک ضربه می‌زند، شاهنامه تهماسبی، برگ f.36v، نگارگر سلطان محمد، کاتب ؟، موزۀ متروپولیتن نیویورک، (Welch، ۱۹۷۶: ۱۱۳)
Figure 1. Fereydun Striking Zakhak, Shah Tahmasp Shahnameh, folio f.36v., artist: Sultan Muhammad, scribe: ?, Metropolitan Museum of Art, New York (Welch, 1976, p. 113).

داستان پادشاهی ضحاک و قیام فریدون

ضحاک هزار سال بر تخت شاهی تکیه داشت و آیین فرزندان در دوران او منسوخ شد. هنر خوار و جادویی گرامی گشت و دو خواهر جمشید یکی آژنواز و دیگری شهرناز (در برخی نسخه‌ها شهر نواز آمده) به او تحویل داده شدند. ضحاک بدیشان جادویی آموخت و آن‌ها را همسر خویش ساخت^{۱۴}. کارهای او شامل غارت و کشتن جوانان برای غذا دادن به مارانش بود. او خوابی دید که جوانی با دو جنگاور به او حمله کرده و او را به بند کشید. منجمین پیش‌بینی کردند که کودکی به نام فریدون متولد خواهد شد که به ضحاک می‌تازد. ضحاک دستور داد تا هر نوزادی را بکشند. پدر فریدون به دست دژخیمان او کشته شد و مادرش، فرانک، او را به پناهگاه برد. فریدون در سن ۱۶ سالگی به دنبال انتقام از ضحاک شد. ضحاک، ناامید از یافتن فریدون، بزرگان را گرد آورد و دستور محضری نوشت که در آن خود را شاه عادل معرفی کرد. بسیاری از حاضران از ترس گواهی دادند. کاوه آهنگر وارد شد و از کشتار ۱۷ پسر از ۱۸ پسر خانواده‌اش شکایت کرد. ضحاک به او رحم کرد و دستور بازگرداندن پسرش را داد، اما کاوه محضر را پاره کرد و مردم را به یاری فراخواند و به‌سوی فریدون رفت. کاوه چرم پاره‌ای را بر سر نیزه کرد و مردم را به یاری خواند. به فریدون رفت و درخواست کرد تا بر ضحاک بتازد. فریدون از مادر وداع کرد و گنجی که از نیاکانش داشت دریافت و لشکری فراهم کرد. چرم پاره را با جواهرات زینت داد و درفش کاویان نامید و به سمت ضحاک رفت. در دژ هوخت‌گنگ (بیت‌المقدس)، طلسم ضحاک را با قدرت ایزدی باطل کرد و به بارگاه او رفت. خواهران جم فریدون را از غیبت ضحاک آگاه کردند. گُندرو، وزیر خردمند ضحاک، خبر ورود فریدون به کاخ را داد. ضحاک روانه کاخ شد و شبانگاه بدانجا رسید، اما همین‌که پای به درون کاخ نهاد، فریدون بیامد و بر او حمله برد و با گرزِ گاوسر بر سر او کوفت و خواست او را تباه سازد. این هنگام سرش از آسمان فراز آمد و گفت: زمان مرگِ این ستمگر فرا نرسیده است، او را مزین اسیرش ساز (دبیر سیاقی، ۱۴۰۰: ۲۸-۳۱). درواقع سرش مداخله می‌کند و ضحاک را از سرنوشتی که زیرِ منجم پیش‌بینی کرده بود نجات می‌دهد (Welch, ۱۹۷۶: ۱۱۵). فریدون دو دستِ ضحاک را محکم بسته و به راهنمایی سرش او را به البرز کوه برده و در دماوند به بند کشید و جهانی را از ستم او رهایی داد (دبیر سیاقی، ۱۴۰۰: ۳۱). زمانی که این نگاره خلق

شده، سلطان محمد در فضایی جدید مشغول خلق سبکی نو بود که ترکیبی از سنت‌های مکاتب تبریز و هرات بود. او در اینجا ترکیبی دراماتیک خلق کرده است که در آن ضربه گرز فریدون با «وزن» معماری حاکم، توده تخت طلاآگین و حتی مکان قرارگیری فرشته که خطوط سینوسی‌اش ریتمی را ایجاد می‌کنند، برجسته می‌شود و تا سر ظالم [ضحاک] قابل ردیابی است (Welch, ۱۹۷۶: ۱۱۲).

توصیف و تشریح نگاره

در این نگاره جمعاً ۱۳ نفر (هشت نفر زن و پنج نفر مرد) به انضمام فرشته سرش در آسمان حضور دارند. خانم‌های دو و سه از پنجره سمت چپ و خانم‌های هشت و نه از پنجره سمت راست مشغول نظاره صحنه هستند. خانم‌های شش و هفت هم در گوشه سمت چپ و در نزدیکی صحنه یکی انگشت‌به‌دهان و با گیسوانی بسیار بلند تا به نزدیکی زمین و دیگری باحالتی نسبتاً بی‌تفاوت ایستاده و در حال گفت‌وگو با یکدیگرند. آژنواز و شهرناز (پنج و شش) در روی تخت ضحاک مشغول دیدن صحنه هستند و یکی از آنان به لبه تخت آمده و با حالت انگشت‌به‌دهان و حیرت‌زده به صحنه خیره شده است (نک: شکل ۱).

در تصویر مشاهده می‌شود که یکی از دختران شگفت‌زده جمشید غرق در تماشای به خاک افکنده شدن ضحاک ظالم و ستمگر است (Welch, ۱۹۷۶: ۱۱۵). با توجه به تعدد بانوان در این صحنه، مطمئناً اینجا اندرونی و حرم‌سرای کاخ ضحاک است که همسران و کنیزکان وی حضور دارند. شخصیت‌های ۱۰ و ۱۱ که سپرهای سبز و آبی‌رنگ در دست دارند به دست به‌احتمال فراوان از همراهان فریدون هستند که مشغول نظاره صحنه هستند، چراکه فرم دیهیم کلاه جنگی آنان با دیهیم پرمانند کلاه فریدون مطابقت دارد. شخصیت شماره ۱۲ به دلیل شباهت کلاه بدون دیهیمش با کلاه ضحاک، به‌احتمال فراوان از یاران و همراهان اوست. زبان اندام این فرد گویای تسلیم شدن اوست؛ او سرب‌زیر افکنده و از سر درماندگی و ترحم به ضحاک می‌نگرد. باکمال استیصال و انفعال دست بر روی غلاف شمشیر گذاشته، اما شمشیر را از غلاف بیرون نمی‌کشد چراکه نیک می‌داند که کار از کار گذشته و ضحاک سرنگون شده است. فریدون (۱۴) با گرز گاوسر خویش ضربه‌ای بر سر ضحاک وارد کرده و او را زمین‌گیر کرده و بر زمین افکنده، اما هم‌زمان امتداد نگاه او به منتهی‌الیه سمت چپ بالای نگاره است؛ جایی که سرش (۱) از آسمان به زمین آمده

و حامل پیامی برای فریدون است که کشتن ضحاک را به تعویق بیندازد.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود قوس کار شده در این کاخ از نوع «سه‌بخشی‌گند» است و در طرفین قوس، تزیینات اسلیمی و ختایی کار شده. دو طرف قوس ستون‌هایی با کاشی معرق با نقوش هندسی پوشیده شده و در قسمت داخلی کاخ، ازاره‌های شش‌ضلعی با کاشی معرق فیروزه‌ای و لاجوردی مزین گشته است. دیواره‌های داخل کاخ گچ کاری شده که بر روی آن نقوشی از صحنه شکار دیده می‌شود. در یک سمت شیری در حال دریدن گاو نر است و شغالی نیز در پایین مترصد است تا بخشی از شکار را برباید. در وسط صحنه بچه آهو و قوچی در حال فرارند. در سمت دیگر یوزپلنگی در حال دریدن آهوئی است و در گوشه هم شغالی منتظر تصرف غنائم خویش است. نوک پیکان تختگاه ضحاک که با نقوش اسلیمی ساخته شده، دقیقاً با صحنه شکار و ران گاو شکار شده مماس می‌شود که به سرنوشت ضحاک نهایی زیرکانه زده و قرابت مضمون دارد. در قسمت میانی دیوار گچ کاری شده، آویزی وجود دارد که با گل‌های ختایی منقوش شده و رنگ‌های آن اکسیدشده و فاقد کیفیت اولیه است. حفاصل میان قسمت پایینی دیوار گچ کاری شده و قسمت بالایی که حاوی صحنه شکار است، باریکه‌ای از کاشی لاجوردین با نقوش اسلیمی و ختایی درهم‌تنیده در کتیبه‌های بازوبندی بزرگ و کوچک جای گرفته است. دیوارهای طرفین کاخ تماماً از کاشی‌های معرق با نقوش هندسی پوشیده شده و در بالای دیواره‌های طرفین کاخ، دو پنجره با طاق جناغی وجود دارند که با نقوش هندسی سفیدرنگ پوشیده شده‌اند و نورگیر کاخ هستند. دو پنجره تحتانی نیز در طرفین کاخ وجود دارد که پرده‌های آن‌ها بالا زده شده و بانوانی در پشت آن به نظاره مشغول‌اند و به دلیل رنگ تیره نقوش و نازکی خطوط نرده‌های گره‌چینی آن، شوربختانه فاقد قابلیت خوانش نوع گره‌اند. پوشش کاشی دیواره جایگاه بانوان به رنگ‌های فیروزه‌ای و لاجوردین است و کفپوش حیاط کاخ با کاشی‌های معرق از نوع گره هشت و چهار سلی با رنگ‌های فیروزه‌ای و لاجوردی پوشیده شده است. دیواره‌های کاخ در حیاط نیز با سنگ‌های طوسی تیره با نقش طبل و ترنج (طبل در طبل) مزین شده است.

در بالای کاخ کتیبه‌ای لاجوردین بر پیشانی کاخ وجود دارد که تک‌بیتی طلایی‌رنگ در آن مرقوم شده است: به کام تو بادا همه کار تو/ خداوند گیتی نگهدار تو. در قسمت بالای

تکیه‌گاه تخت ضحاک نیز نوشته‌ای وجود دارد که خوانش آن مشکل است و فقط در شاهنامه تصحیح ژول مُل یافت شد: فریدون فرخ فرشته نبود/ ز مُشک و ز عنبر سرشته نبود (فردوسی، ۱۳۵۴: ۵۴). به اعتقاد استاد طوس فریدون فرشته نبود، گِل او را از مُشک و عنبر نسرشته بودند، بشری بود همانند دیگر فرزندان آدم، اما داد و دهش او را فرخ و نیک‌نام کرد (دبیر سیاقی، ۱۴۰۰: ۳۱). در این نگاره سه بیت از شاهنامه فردوسی بخش دوازدهم از داستان «جمشید» که مربوط به کشته شدن ضحاک توسط فریدون و روی کار آمدن وی است آمده. بیت اول در کتیبه تکی بالایی از زبان سروش بدین قرار است: همیدون شکسته ببنشد چو سنگ/ بر تا دو کوه آیدت پیش تنگ (بیت ۳۰) (فردوسی، ۱۳۹۰: ۲۳). هم‌چنین دو بیت مکتوب در کتیبه‌های جفتی پایین صفحه نیز از این قرار هستند: به کوه اندرون به بود بند او/ نیاید برش خویش و پیوند او (بیت ۳۱)، فریدون چو بشنید ناسود دیر/ کمندی بیاراست از چرم شیر (بیت ۳۲) (فردوسی، ۱۳۹۰: ۲۳).

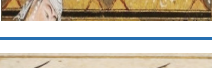
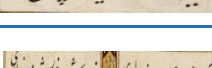
در بالای دری که به داخل کاخ ضحاک باز می‌شود، کتیبه‌ای لاجوردین با جوهر سفیدرنگ «یا مُفْتَحُ الْأَبْوَابُ» آمده که همان دری است که فریدون از آن وارد شده و نوشته سردر با عملکرد فریدون و رهایی یافتن مردم از ظلم و ستم ضحاک قرابت مضمون دارد. این ذکر است که برگرفته از آیه ۵۰ سوره مبارکه ص است و هنرمند در این ذکر خدا را در صحنه حاضر دیده و خدا مخاطب قرار داده و این ذکر دلالت استعاری دارد. هنرمند سعی داشته که با نقش کردن این ذکر که ملهم از آیات قرآن است، حضور خداوند و یاری او را خاطرنشان کرده و پیروزی فریدون را نشان از توجه و نصرت الهی بداند که این‌که حضور سروش غیبی در منتهی‌الیه بالای نگاره در سمت چپ نیز مکمل این مدعا است.

در تفسیر المیزان ذیل «جَنَاتٍ عَذْنٍ مُفْتَحَةٍ لَهُمْ الْأَبْوَابُ» چنین آمده: یعنی آن بازگشت‌گاه خوب، عبارت است از جنت‌های با استقرار و دائمی و باز بودن درها به روی آنان، کنایه است از این‌که متقین هیچ مانعی از تنعم به نعمت‌های موجود در آن جنات ندارند، چون جنات برای آن‌ها درست شده، و مال آنان است. بعضی از مفسرین گفته‌اند: مراد از این جمله این است که: درها به روی ایشان باز است، و احتیاجی نیست که پشت در بایستند، و یا حلقه در را بکوبند، تا به روی‌شان باز شود. بعضی دیگر گفته‌اند: مراد این است که: درها بدون کلید به روی‌شان باز، و بدون قفل به روی‌شان بسته می‌شود. و به‌رحال این آیه و چند آیه

بعد در مقام بیان نیکی عاقبت است (طباطبائی؛ ۱۳۷۴، ج ۱۷: ۳۳۲). همان‌طور که مشاهده می‌شود فریدون در ماجرای از بین بردن ضحاک، به مدد الهامات سروش و یاری همراهان در کار خویش پیروز می‌شود و عبارت «يَا مُفْتَحَ الْأَبْوَابِ» نیز

ذکری است که نگارگر از آن بهره می‌گیرد تا امداد الهی را در پیروزی فریدون نشان دهد یا دست‌کم چنین همذات‌پنداری را در قبال فریدون به‌عنوان قهرمان داستان از خود بروز دهد (نک: جدول ۲).

جدول ۲: تشریح کتیبه‌های خوشنویسی وابسته به بنا و غیر وابسته به بنا در نگاره فریدون به ضحاک ضربه می‌زند (طرح جدول از نگارندگان)
Table 2. Description of the calligraphic inscriptions associated and not associated with the architectural structures in the painting Fereydu Striking Zakhak (Table designed by the authors).

تصویر کتیبه	نوع کتیبه	نشانی متن	متن کتیبه و ترجمه و مأخذ آن
	درب ورودی کاخ ضحاک	يَا مُفْتَحَ الْأَبْوَابِ (ص: ۵۰: ۱)	«جَنَاتٍ عَذْنٍ مُفْتَحَةً لَهُمُ الْأَبْوَابُ: باغ‌های همیشگی درحالی‌که درهای آن‌ها برایشان گشوده است» (ص: ۵۰)
	سردرپیشانی کاخ ضحاک	شاهنامه فردوسی (نسخه؟)	به کام تو بادا همه کار تو/ خداوند گیتی نگهدار تو (منبع نامعلوم)
	تختگاه ضحاک	شاهنامه فردوسی	فریدون فرخ فرشته نبود/ ز مُشک و ز عنبر سرشته نبود (فردوسی، ۱۳۵۴: ۵۴)
	کتیبه خوشنویسی	شاهنامه فردوسی	همیدون شکسته بندش چو سنگ/ بر تا دو کوه آیدت پیش تنگ (بیت ۳۰: ۱۳۹۰: ۲۳).
	کتیبه خوشنویسی	شاهنامه فردوسی	به کوه اندرون به بود بند او/ نیاید برش خویش و پیوند او (بیت ۳۱)، فریدون چو بشنید ناسود دیر/ کمندی بیاراست از چرم شیر (بیت ۳۲) (فردوسی، ۱۳۹۰: ۲۳).

جدول ۳: تجزیه و تحلیل نحوه روایت آیات قرآنی در نگاره (طرح جدول از نگارندگان)
Table 3. Analysis of the narrative structure of the Qur'anic verses in the painting (Table designed by the authors).

نسخه خطی دارای کتیبه قرآنی	نام نگاره	صیغه و زمان	نحوه بیان راوی (خداوند) *	کتیبه	منبع
شاهنامه شاه تهماسبی موزه متروپولیتن (۱۹۷۰، ۳۰۱)	ضربه زدن فریدون به ضحاک	جمله اسمیه	هنرمند با دخل و تصرف و اضافه کردن «یا» در ابتدای آیه و حذف «ه» از «مُفْتَحَةً» و «لَهُمُ»، آیه را تبدیل به ذکر «يَا مُفْتَحَ الْأَبْوَابِ» کرده که دلالت استعاری دارد. در اینجا خدا مخاطب است و در صحنه حاضر بوده و مورد خطاب قرار می‌گیرد.	يَا مُفْتَحَ الْأَبْوَابِ	«جَنَاتٍ عَذْنٍ مُفْتَحَةً لَهُمُ الْأَبْوَابُ» (ص: ۵۰)
*: در ستون ستاره‌دار، نگارنده از راهنمایی استاد گرامی، دکتر علیرضا قائمی‌نیا استفاده کرده است.					

تحلیل یافته ها

در بالای دری که به داخل کاخ ضحاک باز می‌شود، کتیبه‌ای لاجوردین با جوهر سفیدرنگ «يَا مُفْتَحُ الْأَبْوَابِ» آمده که همان دری است که فریدون از آن وارد شده و نوشته سردر با کارکرد فریدون و رهایی یافتن مردم از ظلم و ستم ضحاک قرابت مضمون دارد. در داستان ضربه زدن فریدون به ضحاک شاهد هستیم که نگارگر ذکرِ تحت عنوان «يَا مُفْتَحُ الْأَبْوَابِ» را که به معنای «ای گشاینده درها» هست استفاده کرده و این ذکر را از آیه ۵۰ سوره مبارکه ص برداشت کرده است. نیز می‌دانیم که متن آیه «مُفْتَحٌ لَهُمُ الْأَبْوَابِ» است و هنرمند به فراخور نیاز خود با آوردن «يَا» در ابتدای آیه و حذف «لَهُ» [از مُفْتَحٌ لَهُ] و «لَهُمُ» به ذکر «يَا مُفْتَحُ الْأَبْوَابِ» دست یافته و آن را در بالای درب ورودی‌ای که فریدون از آن وارد شده قرار داده و بدین وسیله آرزوی پیروزی و نیک‌فرجامی برای فریدون دارد. این ذکر دلالت استعاری دارد و در این ذکر خدا را در صحنه حاضر بوده و مخاطب قرار داده می‌شود و هنرمند سعی داشته که با نقش‌کردن این ذکر که ملهم از آیات قرآن است، حضور خداوند و یاری او را خاطرنشان و با فریدون همذات‌پنداری کرده و پیروزی او را نشان از توجه و نصرت الهی بداند که این‌که حضور سروش غیبی در منتهی‌الیه بالای نگاره در سمت چپ نیز مکمل این مدعا است. همان‌طور که مشاهده می‌شود فریدون در ماجرای از بین‌بردن ضحاک، به مدد الهامات سروش و یاری همراهان در کار خویش پیروز می‌شود و «يَا مُفْتَحُ الْأَبْوَابِ» نیز ذکر است که نگارگر از آن بهره می‌گیرد تا امداد الهی را در پیروزی فریدون نشان دهد (نک: جدول ۲). از مجموع بررسی‌های انجام شده در نوشتار حاضر، نگاره ضربه زدن فریدون به ضحاک از شاهنامه شاه تهماسبی دارای کتیبه‌ای از اذکار ملهم از آیات قرآن کریم است.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود قوس کار شده در این کاخ از نوع «سه‌بخشی‌گند» است و در طرفین قوس، تزیینات اسلیمی و ختایی کار شده. دو طرف قوس ستون‌هایی با کاشی معرق با نقوش هندسی پوشیده شده و در قسمت داخلی کاخ، ازاره‌های شش‌ضلعی با کاشی معرق فیروزه‌ای و لاجوردی مزین گشته است. دیواره‌های داخل کاخ گچ کاری شده که بر روی آن نقوشی از صحنه شکار دیده می‌شود. در یک سمت شیری در حال دریدن گاو نر است و شغالی^{۱۵} نیز در پایین مترصد است تا بخشی از شکار را برباید. در

وسط صحنه بچه آهو و قوچی در حال فرارند. در سمت دیگر یوزپلنگی^{۱۶} در حال دریدن آهوئی است و در گوشه هم شغالی منتظر تصرف غنائم خویش است. نوک پیکان تختگاه ضحاک که با نقوش اسلیمی ساخته شده، دقیقاً با صحنه شکار و ران گاو شکار شده مماس می‌شود که به سرنوشت ضحاک نهایی زیرکانه زده و قرابت مضمون دارد. در قسمت میانی دیوار گچ کاری شده، آویزی وجود دارد که با گل‌های ختایی منقوش شده و رنگ‌های آن اکسید شده و فاقد کیفیت اولیه است. حفاصل میان قسمت پایینی دیوار گچ کاری شده و قسمت بالایی که حاوی صحنه شکار است، باریکه‌ای از کاشی لاجوردین با نقوش اسلیمی و ختایی درهم‌تنیده در کتیبه‌های بازوبندی بزرگ و کوچک جای گرفته است. دیواره‌های طرفین کاخ تماماً از کاشی‌های معرق با نقوش هندسی پوشیده شده و در بالای دیواره‌های طرفین کاخ، دو پنجره با طاق جناغی وجود دارند که با نقوش هندسی سفیدرنگ پوشیده شده‌اند و نورگیر کاخ هستند. دو پنجره تحتانی نیز در طرفین کاخ وجود دارد که پرده‌های آن‌ها بالا زده شده و بانوانی در پشت آن به نظاره مشغول‌اند و به دلیل رنگ تیره نقوش و نازکی خطوط پرده‌های گره چینی آن، شوربختانه فاقد قابلیت خوانش نوع گره‌اند. پوشش کاشی دیواره جایگاه بانوان به رنگ‌های فیروزه‌ای و لاجوردی پوشیده شده است. حیاط کاخ با کاشی‌های معرق از نوع گره هشت و چهار سلی با رنگ‌های فیروزه‌ای و لاجوردی پوشیده شده است. دیواره‌های کاخ در حیاط نیز با سنگ‌های طوسی تیره با نقش طبل و ترنج (طبل در طبل) مزین شده است.

در بالای کاخ کتیبه‌ای لاجوردین بر پیشانی کاخ وجود دارد که تکبیتی طلایی‌رنگ در آن مرقوم شده است: به کام تو بادا همه کار تو/ خداوند گیتی نگهدار تو^{۱۷}. در قسمت بالای تکیه‌گاه تخت ضحاک نیز نوشته‌ای وجود دارد که خوانش آن مشکل است و فقط در شاهنامه تصحیح ژول مُل^{۱۸} یافت شد: فریدون فرخ فرشته نبود/ ز مُشک و ز عنبر سرشته نبود (فردوسی، ۱۳۵۴: ۵۴).^{۱۹} به اعتقاد استاد طوس فریدون فرشته نبود، گل او را از مشک و عنبر سرشته بودند، بشری بود همانند دیگر فرزندان آدم، اما داد و دهش او را فرخ و نیک‌نام کرد (دبیر سیاقی، ۱۴۰۰: ۳۱). در این نگاره سه بیت از شاهنامه فردوسی بخش دوازدهم از داستان «جمشید» که مربوط به کشته شدن ضحاک توسط فریدون و روی کار آمدن وی است آمده. بیت اول در کتیبه تکی بالایی از زبان

نتیجه‌گیری

با بررسی آیات و اذکار و عبارات استفاده شده در نگاره متوجه می‌شویم که «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ» جمله اسمیه است و همان‌طور که می‌دانیم از منظر دستور زبان ادبیات عرب، جملات اسمیه (جمله فاقد فعل) از قدرت، تسری و ثبوت بالاتر و بیش‌تری نسبت به جملات فعلیه (جمله واجد فعل) برخوردارند فلذا از سوی معماران و بنّایان به دلیل برتری‌ای که ذکر شد، در ابنیه مورد استفاده قرار گرفته و نگارگران نیز آن را بازتاب داده‌اند. در این نگاره سلطان محمد با آوردن ذکر «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ» برگرفته از آیه ۵۰ سوره مبارکه ص در بالای دری که فریدون از آن وارد شده، همراهی خداوند را در پیروزی فریدون خاطرنشان ساخته و عامل پیروزی او را خداوند (در قالب الهام شروش بر فریدون) اعلام می‌نماید. چنانچه مشاهده می‌شود ارتباط میان ذکر مورد استفاده و کاربرد آن در نگاره کاملاً واضح و مبرهن است و هنرمند با فریدون همذات‌پنداری کرده و آرزوی پیروزی برای او دارد. سلطان محمد به فراخور نیاز خود با آوردن «يَا» در ابتدای آیه و حذف «لَهُ» [از مُفَتِّحَةً] و «لَهُمْ»، به ذکر «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ» دست‌یافته که دلالت استعاری دارد و در این صحنه خدا مورد خطاب قرار گرفته و در صحنه حاضر است (نک: جدول ۳).

آیات، اذکار و عبارات مورد استفاده در کتیبه‌های خوشنویسی وابسته به بنا از دو منظر مورد توجه قرار گرفته‌اند: اول- بررسی آیات و جملات برگرفته از آن‌ها از حیث دستور زبان عرب: با بررسی اذکار استفاده شده در نگاره متوجه می‌شویم که برگرفته از قرآن کریم (ص: ۵۰) هستند: همانند «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ». هم‌چنین این جمله از جملات پرسامد کتیبه‌های وابسته به بنا در نگارگری است که جمله اسمیه بوده و همان‌طور که می‌دانیم از منظر دستور زبان ادبیات عرب، جملات اسمیه (جمله فاقد فعل) از قدرت، تسری و ثبوت بالاتر و بیش‌تری نسبت به جملات فعلیه (جمله واجد فعل) برخوردارند. نگارندگان معتقدند با توجه به آموزش صرف و نحو زبان عربی در مکاتب و مدارس و تسلط نسبی اغلب افراد در دوره تیموری و صفوی به زبان عربی، احتمال بسیار زیاد می‌رود که سنت استفاده از جملات اسمیه در اماکن و ابنیه مسلمانان (کتیبه/ کتابه‌نویسی) از سوی معماران و بنّایان به دلیل تفوق و برتری‌ای که ذکر آن رفت، رواج داشته و نگارگران نیز آن را بازتاب داده‌اند. درواقع چه هنرمند معمار و چه هنرمند نگارگر با استفاده از جملات اسمیه درصدد

شروش بدین قرار است: همیدون شکسته ببندهش چو سنگ / بپر تا دو کوه آیدت پیش تنگ (بیت ۳۰) (فردوسی، ۱۳۹۰: ۲۳). هم‌چنین دو بیت مکتوب در کتیبه‌های جفتی پایین صفحه نیز از این قرار هستند: به کوه اندرون به بود بند / او / نیاید برش خویش و پیوند او (بیت ۳۱)، فریدون چو بشنید ناسود دیر / کمندی بیاراست از چرم شیر (بیت ۳۲)^{۲۰} (فردوسی، ۱۳۹۰: ۲۳).

در بالای دری که به داخل کاخ ضحاک باز می‌شود، کتیبه‌ای لاجوردین با جوهر سفیدرنگ «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ» آمده که همان دری است که فریدون از آن وارد شده و نوشته سردر با عملکرد فریدون و رهایی یافتن مردم از ظلم و ستم ضحاک قرابت مضمون دارد. این ذکر است که برگرفته از آیه ۵۰ سوره مبارکه ص است و هنرمند در این ذکر خدا را در صحنه حاضر دیده و خدا مخاطب قرار داده و این ذکر دلالت استعاری دارد. هنرمند سعی داشته که با نقش کردن این ذکر که ملهم از آیات قرآن است، حضور خداوند و یاری او را خاطرنشان کرده و پیروزی فریدون را نشان از توجه و نصرت الهی بداند که این‌که حضور شروش غیبی در منتهی‌الیه بالای نگاره در سمت چپ نیز مکمل این مدعا است.

در تفسیر المیزان ذیل «جَنَاتٍ عَذْنٍ مُفَتَّحَةً لَهُمُ الْأَبْوَابُ» چنین آمده: یعنی آن بازگشت‌گاه خوب، عبارت است از جنت‌های با استقرار و دائمی و باز بودن درها به روی آنان، کنایه است از این‌که متقین هیچ مانعی از تنعم به نعمت‌های موجود در آن جنات ندارند، چون جنات برای آن‌ها درست شده، و مال آنان است. بعضی از مفسرین گفته‌اند: مراد از این جمله این است که: درها به روی ایشان باز است، و احتیاجی نیست که پشت در بایستند، و یا حلقه در را بکوبند، تا به روی‌شان باز شود. بعضی دیگر گفته‌اند: مراد این است که: درها بدون کلید به روی‌شان باز، و بدون قفل به روی‌شان بسته می‌شود. و به‌هرحال این آیه و چند آیه بعد در مقام بیان نیکی عاقبت است (طباطبائی؛ ۱۳۷۴، ج ۱۷: ۳۳۲). همان‌طور که مشاهده می‌شود فریدون در ماجرای از بین بردن ضحاک، به مدد الهامات شروش و یاری همراهان در کار خویش پیروز می‌شود و عبارت «يَا مُفَتِّحَ الْأَبْوَابِ» نیز ذکر است که نگارگر از آن بهره می‌گیرد تا امداد الهی را در پیروزی فریدون نشان دهد یا دست‌کم چنین همذات‌پنداری را در قبال فریدون به‌عنوان قهرمان داستان از خود بروز دهد (نک: جدول ۲).

تأثیرگذاری بیش‌تر بر مخاطب خویش است.

دوم- بررسی آیات و جملات برگرفته از آن‌ها از حیث روایت‌شناسی و بلاغت: به نظر می‌رسد که چون هنرمند قادر نیست خداوند را به‌صورت مستقیم در نگاره نشان دهد، فلذا از مواردی ایجابی نظیر کتیبه‌های خوشنویسی اذکار و آیات (عمدتاً سوم شخص و یا اذکاری که خداوند را مورد خطاب قرار می‌دهند) بهره می‌گیرد تا حضور خداوند را در نگاره رهنمون شود. گویی کارکرد اصلی هنر خوشنویسی در هنر اسلامی اغلب منوط به همین امر می‌شود تا به نحوی ایجابی در همه‌جا حضور خداوند را یادآور گردد؛ این کارکرد اصلی و اساسی این هنر است و مشاهده می‌شود که در نگارگری نیز همین کارکرد را حفظ کرده است. البته در کتیبه نگاره مورد بررسی هنرمند در آیات کمی دخل و تصرف کرده و کلماتی را حذف کرده و با اضافه کردن حرف ندا «یا» به آیه، آن را تبدیل به ذکر کرده که دلالت استعاری داشته و خدا را منادا و مورد خطاب قرار داده و در صحنه حاضر است و در اینجا هم با کارکرد ایجابی کتیبه‌های اذکار مواجه‌ایم. در این نحوه که هنرمند با کتیبه ذکر خداوند را خطاب می‌کند با روشی کاملاً مستقیم حضور خداوند را به مخاطبان نشان می‌دهد. راقم این‌طور معتقد است که اثرگذاری آیات و اذکار سوم شخص مفرد به دلایل پیش‌گفته بسی بیش‌تر است و هنرمند با ترسیم آیات

و اذکار در نگاره به ذکر تصویر دست می‌یازد که وجه تنبیه آن تا زمان وجود نگاره پابرجاست. از سویی دیگر هنرمند تنها رابطه صرف اسماء الهی و مخاطب را نمی‌خواهد بلکه مترصد است تا خدا در کانون توجه مخاطبش قرار دهد و مخاطب خود را ترغیب کند که ذکرش جنبه صرفاً لفظی نداشته و با تمام وجود به خدا رو کرده و رابطه‌ای زنده و وجودی با خداوند داشته باشد. هنرمند در آرمان‌گرایانه‌ترین حالت ممکن درصدد است تا مخاطبش نسبت به خدا، دل‌شوره و اشتیاق پیدا کرده و در درون خود حالت وجودی خاصی نسبت به خدا یافته و از این‌رو آغازگر و ایجادکننده رابطه‌ای زنده و وجودی میان خداوند و مخاطب اثر باشد. هنرمند حلقه وصل میان خداوند و مخاطب اثر بوده و این مهم کارکرد اصلی آیات و اذکار موجود در نگارگری ایرانی است. (

منابع و مأخذ

- قرآن کریم. (۱۴۱۵). ترجمه محمد مهدی فولادوند، دارالقرآن الکریم (دفتر مطالعات تاریخ و معارف اسلامی)
- بلر، شیلا؛ بلوم، جاناتان (۱۳۸۶)، هنر و معماری اسلامی ۲ (۱۲۵۰م. - ۱۸۰۰م.)، ترجمه یعقوب آژند، چاپ دوم، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها و فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران.
- بنی اسدی، محمدعلی (۱۳۹۳)، بررسی نگاره‌های مرتبط با داستان ضحاک در شاهنامه شاه‌طهماسبی از منظر تصویرسازی. نگره، ۹(۳۲)، ۲۶-۴.
- پاکباز، رویین (۱۳۸۵)، نقاشی ایران از دیرباز تا امروز، چاپ پنجم، تهران: زرین و سیمین.
- پاکباز، رویین (۱۳۹۰)، دایرةالمعارف هنر، چاپ یازدهم، تهران: فرهنگ معاصر.
- دبیر سیاقی، سیدمحمد (۱۴۰۰)، برگردانِ روایت‌گونه شاهنامه فردوسی به نثر، چاپ بیستم، تهران: قطره.
- سرمدی، عباس (۱۳۸۰)، دانش‌نامه هنرمندان ایران و جهان اسلام، چاپ اول، تهران: هیرمند.
- سعدی شیرازی، مصلح‌بن‌عبدالله (۱۳۹۰)، کلیات، از روی نسخه تصحیح شده محمدعلی فروغی، تهران: اشارات طلایی.
- طباطبائی، سید محمدحسین (۱۳۷۴)، تفسیر المیزان، ترجمه سید محمدباقر موسوی همدانی، جلد ۱۷ قم: دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم.
- عرب بیگی، ابوالفضل (۱۳۹۶)، تحلیلی بر تصاویر پیروزی فریدون بر ضحاک در سفالینه‌های ایران، سده‌های ششم و هفتم هجری قمری. هنرهای صناعی ایران، ۱(۱)، ۳۲-۲۱. doi: ۱۰.۲۲۰۵۲/۱۰۱۱۶۴۲.hsi/۲۰۱۷
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۰)، شاهنامه، از روی نسخه مسکو، چاپ اول، قم: دیوان.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۵۴)، شاهنامه، تصحیح ژول مل، ترجمه جهانگیر افکاری، جلد اول، چاپ دوم، تهران: کتاب‌های جیبی و انتشارات فرانکلین.
- قائم‌نیا، علیرضا (۱۳۹۳)، بیولوژی نص: نشانه‌شناسی و
- تفسیر قرآن، چاپ دوم، تهران: سازمان انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
- قائم‌نیا، علیرضا (۱۴۰۱)، استعاره‌های مفهومی و فضاهای قرآن، چاپ چهارم، تهران: سازمان انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
- کاظمی، سامره (۱۳۹۱)، مطالعه تطبیقی ساختار بصری نگاره‌های «نبرد فریدون و ضحاک» در مکاتب دوره صفوی. مطالعات تطبیقی هنر، ۲(۳)، ۴۷-۶۰.
- مولودی آرانی، علی (۱۴۰۱)، بررسی الگوی تصویری «پیروزی فریدون بر ضحاک» به‌عنوان روایتی مستقل از شاهنامه فردوسی در مواد فرهنگی سده‌های ششم تا هشتم هجری قمری، مطالعات باستان‌شناسی پارسه، ۶(۲۱)، ۱۸۹-۱۰۳، ۳۰۶۹۹. ۶.۲۱.۱۸۹.PJAS

Welch, Stuart Cary (1976), A King's Book of Kings: The Shah- nameh of Shah Tahmasp, New York: Metropolitan Museum of Art.

تارفا :

- Url1: <https://www.bahesab.ir/time/> (Access date from Oct. 2018 - Sep. 2024)[]
- Url2: <https://www.farsnews.ir/news/8708080838> (Access date from Nov. 2023)
- Url3: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/> (Access date May. 2022)
- Url4: <https://lib.eshia.ir/> (Access date from Oct. 2018 - Sep. 2024)[]

گفت‌وگو و مکاتبه

قائم‌نیا، علیرضا (۱۴۰۲/۰۵/۰۲)، گفت‌وگوی تلفنی با نگارنده.

قائم‌نیا، علیرضا (۱۴۰۲/۰۵/۰۲)، (۱۴۰۲/۱۲/۰۲) و (۱۴۰۳/۰۳/۲۹)، مکاتبه در پیام‌رسان Eitaa.

پی‌نوشت‌ها



1-The Metropolitan Museum of Art

2-Narratology

3-Metropolitan Museum of Art

4-Focalization

5-Focalizer

6-Stuart Cary Welch (1928-2008)

۷-احتمالاً به منظور تحکیم روابط، جلوگیری از جنگ و یا برای تبریک به تخت نشستن سلطان سلیم دوم و یا غلبه روحیه پارسامندی تهماسب و روی گرداندن او از هنرها. نگارنده

8-Baron de Rothschild (?-?)

9-Arthur Amory Houghton Jr. (1906-1990)

۱۰-برای فرار از بدهی مالیاتی. نگارنده

11-Willem de Kooning (1904-1997)

12-Woman III

۱۳-برای شرح کامل جابه‌جایی‌های تأسف برانگیز شاهنامه تهماسبی؛ نک: امامی، کریم (۱۳۷۳)، «بازگشت شاهنامه شاه تهماسبی»، کلک، مرداد،

شماره ۵۳، صص ۲۱-۱۱. و همچنین نک: مقاله برخط: «گنجینه‌های هنر ایرانی و بی‌کفایتی پهلوی»، (۱۳۸۶)، دهم دی ماه، فارس نیوز (Url۲).

۱۴-از منظر دین مبین اسلام ازدواج هم‌زمان با دو خواهر حرام و مطرود بوده و به نظر می‌رسد فردوسی از این خصیصه منفی در جهت توصیف رذالت‌های اخلاقی ضحاک مار دوش سود جسته است. نگارنده

15-Canis aureus

۱۶-به دلیل باریک بودن کمر و بلند بودن دم حیوان. نگارنده

۱۷-دانسته نیست که کاتبان شاهنامه از چه منبعی بهره جسته‌اند و به رغم جستجوهای صورت گرفته، این بیت در شاهنامه فردوسی و دیوان شاعران دیگر یافت نشد. به هر روی نزدیک‌ترین شعری که با این تکبیت قرابت حداکثری دارد، مربوط به بوستان سعدی، داستان «مدح ابوبکر بن سعد بن زنگی» است: جهان آفرینت نگهدار باد (بیت۳۵) (سعدی، ۱۳۹۰: ۲۳۱).

18-Julius von Mohl (1800-1876)

۱۹-با مراجعه به نسخه برخط و باکیفیت این نگاره در تارغای ویکی‌مدیا (Url۳)، مصراع اول خوانش شد که با جستجو در شاهنامه فردوسی (۱۳۹۰) نشر دیوان، این بیت یافت نشد و با جستجو در شاهنامه تصحیح ژول مل، بخش «بند کردن فریدون ضحاک را»، مصراع بعدی نیز یافت شد (بیت۵۳۲) (فردوسی، ۱۳۵۴: ۵۴). همچنین مصراع دوم این بیت با مصراع دوم نگاره که چندان قابل خوانش نیست و یکی از خواهران جمشید نیز جلوی بخشی از نوشتار را گرفته، انطباق تام ندارد (در نگاره «ز عود و بعنبر سرشته نبود» آمده‌است) (همان، ۵۴).

۲۰-لازم به ذکر است که متن ابیات از شاهنامه فردوسی (۱۳۹۰) نشر دیوان برداشت شده و به اختلافات و افتراقات کلمات ابیات نگاره و ابیات شاهنامه مورد استفاده پرداخته نشده، چراکه از حوصله بحث حاضر خارج است و در محدوده تصحیح متون قرار می‌گیرد. همچنین شماره ابیاتی که قید شده نیز مربوط به شماره بیت موردنظر در داستان یا بخش مربوطه است تا دسترسی مخاطب به سادگی میسر شود. نگارنده.

©Authors, Published by Ferdows-e-honar journal. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



فصلنامه علمی-مؤسسه آموزش عالی فردوس
Ferdows-honar-Journal of Arts
Ferdows Institute of Higher Education

خوانش مفهوم مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم با تمرکز بر مولفه‌های بصری (منتخب آثار فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر)

شیوا میرمحمودی

۱. دانشجوی کارشناسی رشته نقاشی، دانشکده هنر و معماری صبا، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران،

blackstone3831@gmail.com

عاطفه گروسی

۲. دکتری هنر اسلامی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

gratefeh@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۶/۰۹

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۷/۱۸

صفحه ۹۵-۱۱۱

چکیده

بیان مسأله: مرگ از مفاهیم مهم در هنر معاصر است که پس از جنگ جهانی دوم، در پی گسترش خشونت، ویرانی و بحران‌های انسانی، جایگاهی ویژه در آثار هنرمندان پیدا کرد. در جریان نئو اکسپرسیونیسم، هنرمندان تجربه‌های فردی و جمعی ناشی از جنگ را بازنگاری کردند. فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر از هنرمندانی هستند که مفهوم مرگ را به شیوه‌ای متفاوت مطرح کرده‌اند. از این رو، مطالعه تطبیقی بازنگاری مرگ در آثار این دو هنرمند، مسئله اصلی پژوهش حاضر را تشکیل می‌دهد.

هدف پژوهش: مطالعه تطبیقی بازنگاری مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم با تأکید بر عناصر بصری در آثار منتخب فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر است.

سؤال پژوهش: عناصر بصری چگونه در بازنگاری مفهوم مرگ در آثار این دو هنرمند به کار گرفته شده‌اند و این عناصر چه تفاوت‌هایی در نحوه بیان این مفهوم ایجاد می‌کنند؟

روش پژوهش: پژوهش حاضر از نوع بنیادی و با رویکرد توصیفی - تحلیلی انجام شده است. اطلاعات مورد نیاز به شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی گردآوری شده و آثار منتخب دو هنرمند بر اساس عناصر بصری همچون رنگ، بافت، فضا و فرم مورد تحلیل قرار گرفته‌اند.

نتیجه گیری: نتایج پژوهش نشان می‌دهد که هر دو هنرمند مرگ را نشانه‌ای از بحران انسان معاصر بازنگاری کرده‌اند، اما در شیوه بیان آن تفاوت دارند. کیفر با بهره‌گیری از بافت‌های فرسوده و فضاهای ویران، مرگ را در پیوند با حافظه جمعی، جنگ و ویرانی فرهنگی مطرح می‌کند؛ درحالی‌که بیکن با دگرگونی پیکره انسانی و فضاهای محدود، بر اضطراب وجودی، رنج فردی و فروپاشی روانی تأکید دارد. در آثار هر دو هنرمند، عناصر بصری نقش مهمی در انتقال مفهوم مرگ ایفا می‌کنند، هرچند این مفهوم در آثار کیفر ماهیتی تاریخی و جمعی و در آثار بیکن ماهیتی فردی و وجودی دارد.

واژگان کلیدی: فرانسیس بیکن، آنسلم کیفر، جنگ جهانی دوم، نئو اکسپرسیونیسم، فضا، مرگ.



An Analysis of the Representation of Death in Post-World War II Neo-Expressionist Painting with Emphasis on Visual Elements (Selected Works by Francis Bacon and Anselm Kiefer)

Shiva Mirmahmoudi

1. Undergraduate Student of Painting, Saba Faculty of Art and Architecture, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran,

Atefeh garoosi

2. Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

Received: 31/08/2025

Accepted: 10/10/2525

Page 95-111

Abstract

Problem Statement: World War II, as one of the most significant points of rupture in contemporary history, had profound effects on European art and contributed to the emergence of a form of cultural and identity crisis whose repercussions can be observed in contemporary art. In this context, artists moved away from classical modes of representation and began to reconsider concepts such as death, suffering, and human disintegration, seeking to articulate these concerns through a new visual language.

In the decades following the war, artistic tendencies emerged that placed particular emphasis on the expression of emotions and inner tensions. Neo-Expressionism¹, as one of the significant artistic movements of this period, with characteristics such as intense color, exaggerated forms, and an emphasis on texture, provided a suitable context for the expression of concepts such as death.

In the works of artists after World War II, the representation of death became one of the central themes of artistic expression. Among these artists, Francis Bacon² and Anselm Kiefer³ approached this concept from different perspectives. Bacon, focusing on the human body and the destruction of form, presents death as an individual and physical experience, whereas Kiefer, through the use of rough textures and devastated spaces, represents death at a historical and collective level.

In this research, six works by Francis Bacon and Anselm Kiefer are examined. Accordingly, the following question is raised:

1. How are visual elements employed in representing the concept of death in the works of these two artists, and what differences do these elements create in the way this concept is expressed?

The purpose of raising this question is to conduct a comparative analysis of the selected works of the two artists and to clarify the role of visual elements in the formation of meaning and the transmission of the concept of death in post-World War II Neo-Expressionist painting.

In the following sections, the theoretical foundations related to the representation of death, Neo-Expressionism, and visual elements are first examined. Subsequently, the selected works of Francis Bacon and Anselm Kiefer are analyzed separately, and finally, the similarities and differences in the ways death is represented in the works of these two artists are comparatively examined.

Research Objectives

The objective of this research is to conduct a comparative study of the representation of death in post-World War II Neo-Expressionist painting, with an emphasis on visual elements in selected works by Francis Bacon and Anselm Kiefer.

Research Questions

How are visual elements employed in representing the concept of death in the works of these two artists, and what differences do these elements create in the way this concept is expressed?

Research Method: The present research employs a descriptive-analytical method and, through a comparative approach, examines selected works by Francis Bacon and Anselm Kiefer. The data were collected and analyzed using library-based sources, including books, scholarly articles, theses, as well as an examination of digital versions of the artworks. In this research, visual elements such as color, texture, form, and pictorial space in the selected works of the two artists are analyzed, and the manner in which the concept of death is represented in them is compared. The statistical population of the present research consists of three works by Francis Bacon and three works by Anselm Kiefer, which were selected based on their conceptual relationship with the representation of death and their selected visual characteristics. They were considered in terms of the difference between the individual and physical approach evident in Bacon's works and the historical and collective approach evident in Kiefer's works.

Conclusion

The results of the research showed that the principal difference in the representation of death in the works of Anselm Kiefer and Francis Bacon lies in their respective engagements with the crisis that followed World War II. Through the use of visual elements associated with historical memory, Kiefer addresses death at a collective and cultural level, whereas Bacon, through the transformation of the human figure and the creation of visual tensions, emphasizes the individual and existential experience of death. A comparative examination of the selected works demonstrated that, although both artists employ color, texture, space, figure, and symbolism to convey the concept of death, the function of these elements is not the same in their respective works. In Kiefer's works, visual elements serve the purpose of revisiting history and recalling the consequences of war, whereas in Bacon's works,

these same elements contribute to the expression of anxiety, suffering, and the vulnerability of contemporary human beings. Therefore, it can be concluded that the representation of death in post-World War II Neo-Expressionist painting, while sharing a common thematic concern, encompasses different approaches from the perspective of visual elements, approaches that are rooted in the artist's understanding of humanity, history, and lived experience.

Keywords: Francis Bacon, Anselm Kiefer, World War II, Neo-Expressionism, Space, Death.

Figure 1. Francis Bacon, Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X, 1953, Iowa, Des Moines Art Center.

Source: <https://www.francis-bacon.com/>

Figure 2. Francis Bacon, Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion (Triptych), 1944, London, Tate Britain.

Source: <https://www.tate.org.uk/>

Figure 3. Francis Bacon, Painting, 1946, New York, Museum of Modern Art. No. (229.1948).

Source: <https://www.moma.org/>

Figure 4. Anselm Kiefer, Margarethe, 1981, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art.

Source: <https://www.sfmoma.org/>

Figure 5. Anselm Kiefer, Shulamite, 1983, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art.

Source: <https://www.sfmoma.org/>

Figure 6. Anselm Kiefer, Nigredo, 1984, Pennsylvania, Philadelphia Museum of Art.

Source: <https://www.philamuseum.org/>

Table 1. Comparative analysis of visual elements in the representation of death in selected works by Francis Bacon and Anselm Kiefer. (Source: Authors)

References

- Ahmadi, B. (2008). Truth and beauty: Lessons in the philosophy of art (15th ed.). Tehran: Nashr-e Markaz.
- Assmann, J. (2011). Cultural memory and early civilization. Cambridge: Cambridge University Press.
- Auping, M. (2005). Anselm Kiefer: Heaven and earth. New York: Prestel Publishing.
- Bahrampour, M., & Sharifzadeh, M. R. (2019). Reproduction of the roots of violence in post-World War II Germany based on the ideas of Slavoj Žižek (Case study: Anselm Kiefer and Georg Baselitz). Quarterly Journal of Theoretical Foundations of

Visual Arts, (8), 85–102.

Deleuze, G. (1981). Francis Bacon: The logic of sensation (B. Salimi, Trans.; 6th ed.). Tehran: Roozbehan. (Original work published 1981; translated edition published 2023).

Itten, J. (1961). The art of color (A. Sharveh, Trans.; 18th ed.). Tehran: Yassavoli. (Original work published 1961; translated edition published 2023).

Lucie-Smith, E. (2001). Movements in art since 1945 (4th ed.). London: Thames & Hudson.

Pakbaz, R. (2015). Encyclopedia of art (6th ed.). Tehran: Farhang-e Moaser.

Peppiatt, M. (2014). Francis Bacon: Anatomy of an enigma. London: Constable.

Saltzman, L., & Rosenberg, E. (2006). Making memory matter: Strategies of remembrance in contemporary art. Chicago: University of Chicago Press.

Sharifian Saber, S. (2023, November). Study of color and form in the creation of Expressionist images resulting from the First and Second World Wars in selected paintings by Francis Bacon. *Interdisciplinary Studies of Art and Humanities*, 2(13), 107–124.

Sontag, S. (2003). Regarding the pain of others. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Taylor, B. (2005). The art of today. London: Laurence King Publishing.

Zamiran, M. (2003). An introduction to the semiotics of art (1st ed.). Tehran: Qesseh.

Websites

Francis Bacon. (n.d.). Francis Bacon. <https://www.francis-bacon.com/>

Museum of Modern Art. (n.d.). The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/>

Philadelphia Museum of Art. (n.d.). Philadelphia Museum of Art. <https://www.philamuseum.org/>

San Francisco Museum of Modern Art. (n.d.). San Francisco Museum of Modern Art. <https://www.sfmoma.org/>

Tate. (n.d.). Tate. <https://www.tate.org.uk/>

مقدمه و بیان مسئله

جنگ جهانی دوم به عنوان یکی از مهم ترین نقاط گسست در تاریخ معاصر، تأثیرات عمیقی بر هنر اروپا برجای گذاشت و موجب شکل گیری نوعی بحران هویتی و فرهنگی شد که بازتاب آن در هنر معاصر قابل مشاهده است. در این میان، هنرمندان با فاصله گرفتن از بازنمایی های کلاسیک، به بازاندیشی مفاهیمی چون مرگ، رنج و فروپاشی انسان پرداختند و تلاش کردند این مفاهیم را از طریق زبان بصری جدیدی بیان کنند.

در دهه های پس از جنگ، گرایش هایی شکل گرفت که بر بیان احساسات و تنش های درونی تأکید داشتند. نئو اکسپرسیونیسم^۱ به عنوان یکی از جریان های مهم این دوره، با ویژگی هایی چون شدت رنگ، اغراق در فرم و تأکید بر بافت، بستری مناسب برای بیان مفاهیمی همچون مرگ فراهم کرد.

در آثار هنرمندان پس از جنگ جهانی دوم، بازنمایی مرگ به یکی از محورهای اصلی بیان هنری تبدیل شد. در این میان، فرانسیس بیکن^۲ و آنسلم کیفر^۳ هر یک با رویکردی متفاوت به این مفهوم پرداخته اند. بیکن با تمرکز بر بدن انسان و تخریب فرم، مرگ را به صورت تجربه ای فردی و جسمانی نمایش می دهد، در حالی که کیفر با بهره گیری از بافت های خشن و فضاهای ویران، مرگ را در سطحی تاریخی و جمعی بازنمایی می کند.

در این پژوهش، ۶ اثر از فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر مورد بررسی قرار می گیرند. در این راستا، این پرسش مطرح می شود:

۱. عناصر بصری چگونه در بازنمایی مفهوم مرگ درون آثار این دو هنرمند به کار گرفته شده اند و این عناصر چه تفاوت هایی در نحوه بیان این مفهوم ایجاد می کنند؟
۲. هدف از طرح این پرسش، تحلیل تطبیقی آثار منتخب دو هنرمند و تبیین نقش عناصر بصری در شکل گیری معنا و

انتقال مفهوم مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم است.

در ادامه، ابتدا مبانی نظری مرتبط با بازنمایی مرگ، نئو اکسپرسیونیسم و عناصر بصری بررسی می شود. سپس آثار منتخب فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر به صورت جداگانه تحلیل شده و در نهایت، شباهت ها و تفاوت های شیوه بازنمایی مرگ در آثار این دو هنرمند به صورت تطبیقی مورد مقایسه قرار می گیرد.

روش پژوهش

این پژوهش به شیوه ی پیش رو توصیفی - تحلیلی است و با رویکردی تطبیقی به بررسی آثار منتخب فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر می پردازد. داده ها با استفاده از منابع کتابخانه ای شامل کتاب ها، مقالات علمی، پایان نامه ها و همچنین بررسی نسخه های دیجیتال آثار گردآوری و تحلیل شده است. در این پژوهش، عناصر بصری همچون رنگ، بافت، فرم و فضای تصویری در آثار منتخب دو هنرمند مورد تحلیل قرار گرفته و نحوه بازنمایی مفهوم مرگ در آن ها مقایسه می شود. جامعه آماری پژوهش حاضر شامل سه اثر از فرانسیس بیکن و سه اثر از آنسلم کیفر است که بر اساس ارتباط مفهومی با بازنمایی مرگ و ویژگی های بصری منتخب، انتخاب شده و به لحاظ تفاوت رویکرد فردی و جسمانی در آثار بیکن و رویکرد تاریخی و جمعی در آثار کیفر مورد توجه قرار گرفته است.

پیشینه پژوهش

بررسی پیشینه پژوهش نشان می دهد که مطالعات متعددی درباره آثار فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر به صورت جداگانه انجام شده است. بخش قابل توجهی از این پژوهش ها به موضوعاتی چون تخریب فرم انسانی، خشونت، بدن و بیان

احساسات در آثار بیکن و همچنین حافظه تاریخی، ویرانی پس از جنگ، متریال و بافت در آثار کیفر پرداخته‌اند؛ اما باوجود پژوهش‌های متعدد درباره آثار این دو هنرمند، حافظه تاریخی، تروما و بازنگاهی مرگ در هنر معاصر، تاکنون پژوهشی که به‌طور مشخص به مطالعه تطبیقی بازنگاهی مرگ در آثار آنسلم کیفر و فرانسیس بیکن پرداخته باشد، یافت نشد. بااین‌حال، برخی پژوهش‌ها و منابع علمی به موضوعات نزدیک به مسئله حاضر پرداخته‌اند که می‌توانند در تبیین چارچوب نظری و تحلیلی این تحقیق مؤثر باشند. همچنین، پژوهش‌های مرتبط با نئو اکسپرسیونیسم بیشتر بر زمینه‌های تاریخی و اجتماعی این جریان متمرکز بوده‌اند.

برای مثال، در مورد بررسی ساختار در نقاشی‌های فرانسیس بیکن پایان‌نامه‌ای تحت عنوان «تحلیل تجربه زیباشناختی در مواجهه با نقاشی‌های فرانسیس بیکن» توسط سحر خوانچه زر (۱۴۰۱) نوشته شده است و بخشی از آن به بررسی شکست فرم و رنگ برای بیان عواطف شخصی حاصل از جنگ جهانی دوم می‌پردازد. همچنین مطالعاتی در مورد شیوه‌های کاربست بافت و فضا در نقاشی نئو اکسپرسیونیسم با تأکید بر آثار آنسلم کیفر و دو هنرمند دیگر «نوشته تهمینه عبداللهی (۱۴۰۱)، در عناصر بصری نگاه خاص و متفاوت هنرمندان نئو اکسپرسیونیست در آلمان به‌ویژه آنسلم کیفر را در دو عنصر بافت و فضا یا به عبارتی فضای اُپتیکی (بصری) و هپتیک (لمسی) و یا ترکیبشان را بررسی می‌کند.

ریحانه صباحی و عاطفه گروسی (۱۴۰۴) در پژوهش «مطالعه تطبیقی بازتاب جنگ جهانی دوم در نقاشی‌های زجی‌سواف بکشینسکی (لهستان) و آنسلم کیفر (آلمان)» به تحلیل چگونگی بازنگاهی پیامدهای جنگ جهانی دوم در آثار این دو هنرمند پرداخته‌اند. این پژوهش با تمرکز بر تفاوت‌های فرهنگی، تاریخی و فردی، تأثیر این عوامل را بر شیوه بیان هنری و بازتاب تجربه جنگ در آثار آنسلم کیفر و زجی‌سواف بکشینسکی بررسی می‌کند. ازاین‌رو، پژوهش حاضر می‌کوشد با تمرکز بر تحلیل بصری آثار منتخب آنسلم کیفر و فرانسیس بیکن و با تأکید بر عناصری چون رنگ، بافت، فرم و فضای تصویری، بخشی از خلأ موجود در مطالعات پیشین را پوشش دهد و شیوه‌های گوناگون بازنگاهی مرگ در نقاشی پس از جنگ جهانی دوم را بررسی کند؛ موضوعی که تاکنون کمتر به‌صورت مستقل و تطبیقی موردتوجه قرار گرفته است.

بازنگاهی مرگ در نقاشی

مرگ در هنر معاصر، صرفاً به معنای غایب مستقیم نابودی جسمانی یا تصویر پیکر مرده نیست، بلکه به‌عنوان مفهومی پیچیده و چندلایه در ساختار بصری اثر حضور پیدا می‌کند. بسیاری از هنرمندان پس از جنگ جهانی دوم تلاش کردند تجربه‌های مرتبط با خشونت، فروپاشی و اضطراب را از طریق فضا، رنگ، فرم و بافت منتقل کنند؛ زیرا بازنگاهی مستقیم فاجعه، توانایی انتقال کامل تجربه روانی و انسانی آن را نداشت. در چنین شرایطی، تصویر هنری به بستری برای مواجهه با مفاهیمی چون فقدان، زوال و ناپایداری تبدیل شد و مرگ، بیش از آنکه در قالب یک رخداد عینی ظاهر شود، در فضای کلی اثر و روابط میان عناصر بصری قابل درک گردید.

روین پاکباز در بررسی تحولات هنر معاصر، تغییر رویکرد هنرمندان نسبت به مضامین سنتی را از ویژگی‌های مهم هنر سده بیستم می‌داند؛ تغییری که موجب شد مفاهیمی چون مرگ، رنج و اضطراب در قالب‌هایی نمادین و غیرمستقیم بازنگاهی شوند (پاکباز، ۱۳۹۴، ۶۲۱).

بسیاری از هنرمندان معاصر تلاش کرده‌اند مفهوم مرگ را از طریق نشانه‌هایی چون غیاب، سکوت، ویرانی و زوال منتقل کنند. در این شیوه، تصویر بیش از آنکه صرفاً روایت‌کننده یک واقعه باشد، احساس اضطراب و ناپایداری را به مخاطب القا می‌کند. به همین دلیل، تجربه مواجهه با تصویر مرگ، تنها جنبه دیداری ندارد و به واکنش روانی و احساسی مخاطب نیز وابسته است. سوزان سانتاگ معتقد است تصاویر مرتبط با رنج، جنگ و مرگ تنها ثبت‌کننده واقعیت نیستند، بلکه شیوه ادراک مخاطب را نیز شکل می‌دهند. از نظر او، تصویر می‌تواند احساس همدلی، اضطراب یا حتی بی‌حسی ایجاد کند و ازاین‌رو بازنگاهی خشونت و نابودی در هنر صرفاً جنبه مستند ندارد، بلکه به تجربه روانی و احساسی مخاطب نیز مربوط می‌شود (Sontag, ۲۰۰۳, ۲۶-۲۰).

«هنگامی که موضوع، نگاه کردن به رنج دیگران است، هیچ "مایی" را نباید بدیهی فرض کرد.» (Sontag, ۲۰۰۳, ۷) تصویر مرگ و خشونت همواره میان دو وضعیت متناقض قرار دارد؛ از یک سو می‌تواند باعث آگاهی و همدلی شود و از سوی دیگر، در اثر تکرار مداوم به عادی‌سازی خشونت بینجامد. درنتیجه، تصویر مرگ هرگز خنثی نیست و همواره بار روانی و فرهنگی خاصی را منتقل می‌کند. این مسئله به‌ویژه در هنر پس از جنگ جهانی دوم اهمیت بیشتری

یافت؛ دوره‌ای که هنرمندان با بحرانی جدی در زمینه بازنگاری مواجه شدند.

سالتزمن و روزنبرگ معتقدند تجربه‌های تروماتیک، به‌ویژه پس از جنگ‌ها و فجایع جمعی، اغلب به‌صورت مستقیم قابل بازنگاری نیستند. به همین دلیل، هنر معاصر برای بیان تروما به سراغ نشانه‌های غیرمستقیم، فضاهای ویران، بدن‌های آسیب‌دیده و ساختارهای گسسته می‌رود. در این نوع بازنگاری، تصویر بیش از آنکه روایتی روشن از فاجعه ارائه دهد، احساس اضطراب، فقدان و فروپاشی را به مخاطب منتقل می‌کند.

این نویسندگان همچنین تأکید می‌کنند که فرهنگ بصری معاصر عمیقاً تحت تأثیر تجربه فاجعه و فقدان قرار دارد و حافظه رویدادهای خشونت‌بار تاریخی در بسیاری از آثار هنری از طریق ویرانی فضا، آشفتگی تصویری و گسست فرم بازنگاری می‌شود (Saltzman, Rosenberg, ۲۰۰۶, ۳۱-۴۰). بنابراین، در هنر پس از جنگ جهانی دوم، مرگ دیگر صرفاً موضوعی برای تصویرگری نیست، بلکه به بخشی از ساختار مفهومی اثر تبدیل می‌شود؛ ساختاری که از طریق رنگ، فرم، فضا و روابط بصری، تجربه فقدان و ناپایداری را به مخاطب منتقل می‌کند.

نئو اکسپرسیونیسم

۱. بازنگاری بحران در هنر معاصر

نئو اکسپرسیونیسم در دهه‌های ۱۳۵۰ و ۱۳۶۰ شمسی (۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ میلادی) در واکنش به گرایش‌های عقل‌گرایانه‌ای چون مینیمالیسم و هنر مفهومی شکل گرفت و با بازگشت دوباره به نقاشی، فیگور انسانی و بیان عاطفی، تلاش کرد تجربه زیسته انسان معاصر را به عرصه هنر بازگرداند. هنرمندان این جریان، جهان معاصر را فضایی آکنده از تنش، بی‌ثباتی و بحران می‌دیدند و این وضعیت را از طریق رنگ‌های تند، ضربه قلم‌های خشن و فرم‌های اغراق‌آمیز بازنگاری می‌کردند.

نئو اکسپرسیونیسم از مهم‌ترین جریان‌های بازگشت به نقاشی در دهه‌های پایانی قرن بیستم به‌شمار می‌رود؛ جریانی که با تأکید بر بیان شخصی، مضامین اجتماعی و تجربه‌های تاریخی، در برابر رویکردهای سرد و غیرشخصی هنر مفهومی شکل گرفت. در بسیاری از آثار این جریان، بدن انسان به شکلی تحریف‌شده، ناپایدار و گاه آسیب‌دیده ظاهر می‌شود؛ هنرمند سعی دارد بحران روانی و آشفتگی

درونی انسان معاصر را از طریق عناصر بصری بیان کند. به همین دلیل، تصویر در نئو اکسپرسیونیسم اغلب حالتی خشن و متلاطم دارد و به‌جای بازنگاری واقع‌گرایانه، بر انتقال احساس اضطراب، تنهایی و بی‌ثباتی تمرکز می‌کند.

نئو اکسپرسیونیسم با تأکید بر تصویر، روایت و بیان شخصی، واکنشی در برابر گرایش‌های غیرشخصی دهه‌های پیشین بود (Lucie-Smith, ۲۰۰۱, ۲۲۵).

در ادامه این رویکرد، برخی از هنرمندان این جریان به استفاده از متریال‌هایی روی آوردند که خود نشانه‌ای از زوال، فرسودگی و نابودی بودند. کاه، خاکستر، سرب، چوب سوخته و سطوح فرسوده، علاوه بر ایجاد کیفیت بصری خشن، حامل معناهای تاریخی و نمادین نیز شدند. این ویژگی در آثار آنسلم کیفر اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند؛ زیرا او با بهره‌گیری از متریال‌های فرسوده و فضاهای ویران، گذشته تاریخی و حافظه جمعی را به موضوع اصلی آثار خود تبدیل می‌کند. در چنین آثاری، بحران نه فقط در مضمون، بلکه در خود ماده و ساختار اثر نیز حضور دارد.

براندون تیلور در بررسی هنر پس از جنگ جهانی دوم اشاره می‌کند که بسیاری از هنرمندان این دوره برای بیان تجربه خشونت، فروپاشی و ناامنی انسان مدرن، به زبان تصویری هیجانی و اغراق‌آمیز روی آوردند؛ زبانی که بیش از بازنگاری واقعیت، بر انتقال تجربه عاطفی و روانی تأکید دارد (Taylor, ۲۰۰۵, ۱۶۸-۱۷۰). از این‌رو، اثر هنری در نئو اکسپرسیونیسم صرفاً تصویری از جهان بیرونی نیست، بلکه عرصه‌ای برای آشکار شدن اضطراب‌ها، ترس‌ها و بحران‌های پنهان انسان معاصر محسوب می‌شود.

۲. انسان معاصر و تجربه فروپاشی

فضای هنری اروپا پس از جنگ جهانی دوم، بیش از هر چیز با بحران انسان معاصر، فروپاشی معنا و تجربه مداوم خشونت همراه بود. پیامدهای جنگ تنها به ویرانی شهرها و از بین رفتن زیرساخت‌های مادی محدود نمی‌شد، بلکه آثار عمیقی بر وضعیت روانی، فرهنگی و اجتماعی جوامع اروپایی بر جای گذاشت. در چنین شرایطی، بسیاری از هنرمندان تلاش کردند به‌جای بازنگاری مستقیم جنگ، آثار خود را به بستری برای نمایش اضطراب، فروپاشی روانی و زوال انسان تبدیل کنند. همچنین، جریان‌های هنری مختلف تلاش کردند به شیوه‌های متفاوت به این بحران‌ها واکنش نشان دهند. برخی هنرمندان به‌سوی انتزاع و حذف روایت حرکت کردند

و برخی دیگر با بازگشت به تصویر و پیکره انسانی، تجربه زیسته انسان پس از جنگ را موضوع اصلی آثار خود قرار دادند. در این رویکرد، بدن انسان، فضاهای متروک، فرم‌های دگرگون‌شده و ساختارهای ناپایدار به عناصری مهم برای بازنگاری آشفته‌گی‌های فردی و جمعی تبدیل شدند و مفهوم مرگ و فروپاشی در لایه‌های مختلف تصویر حضور یافت. فرانسویس بیکن ازجمله هنرمندانی است که این بحران را نه از طریق روایت تاریخی یا ارجاعات سیاسی آشکار، بلکه از مسیر بدن، فضا و خشونت بصری بازنگاری می‌کند. در آثار او، انسان معاصر موجودی شکننده، گرفتار و در آستانه فروپاشی است.

برخلاف آنسلم کیفر که به حافظه تاریخی و جمعی می‌پردازد، بیکن بیشتر بر تجربه روانی و فردی بحران تمرکز دارد. فضای آثار او اغلب بسته، تاریک و تهدیدآمیز است و بدن انسانی در آن به شکلی دگرگون‌شده و ناپایدار ظاهر می‌شود. مایکل پیپات ۴ آثار بیکن را بازتاب نوعی اضطراب وجودی و احساس دائمی تهدید می‌داند که در فضای فرهنگی اروپا پس از جنگ جهانی دوم گسترش یافته بود. (Peppiatt, ۲۰۱۴، ۱۴۲-۱۴۸). او معتقد است بیکن به جای روایت مستقیم فجایع تاریخی، پیامدهای روانی و عاطفی آن‌ها را به تصویر می‌کشد.

به باور پاکباز، بسیاری از هنرمندان اکسپرسیونیست و نئو اکسپرسیونیست، دگرگونی بدن انسان را به ابزاری برای بیان بحران‌های روحی و اجتماعی تبدیل کرده‌اند و از اغراق فرمی برای نمایش تنش‌های درونی بهره برده‌اند. (پاکباز، ۱۳۹۴، ۹۲). بیکن با خلق پیکره‌هایی هیپریدی و دگرگون‌شده، فضایی کابوس‌وار و آشفته ایجاد می‌کند که یادآور خشونت، بی‌ثباتی و اضطراب جهان پس از جنگ است. همان‌گونه که دلوز بیان می‌کند: «بیکن نمی‌خواهد وحشت را روایت کند، بلکه می‌خواهد آن را مستقیماً به احساس تبدیل کند» (دلوز، ۱۴۰۲، ۳۴).

آلمان پس از جنگ و حافظه جمعی

نئو اکسپرسیونیسم در بستر تحولات پس از جنگ جهانی دوم، به‌عنوان واکنشی به بحران‌های هویتی، فرهنگی و تاریخی اروپا شکل گرفت. این جریان با بازگشت به بیانگری شدید، تصویر انسانی و زبان عاطفی نقاشی، تلاش کرد تجربه‌های سرکوب‌شده و زخم‌های به‌جامانده از جنگ را وارد عرصه هنر کند. در این رویکرد، جنگ صرفاً یک رویداد تاریخی

گذشته نیست، بلکه به‌صورت حافظه‌ای ماندگار در فرهنگ و ذهن جمعی حضور دارد. ازاین‌رو، مفاهیمی چون فقدان، مرگ و حافظه تاریخی به عناصر مهم بازنگاری در آثار هنرمندان این جریان تبدیل شدند. بسیاری از هنرمندان نئو اکسپرسیونیست کوشیدند پیامدهای جنگ را نه از طریق روایت مستقیم رویدادها، بلکه از راه نشانه‌های بصری، فضاهای ویران و ساختارهای ناآرام بازنگاری کنند. درنتیجه، آثار این جریان به بستری برای مواجهه با تروما، بحران هویت و پرسش‌های مربوط به حافظه جمعی تبدیل شد. در این میان، آنسلم کیفر جایگاه ویژه‌ای در میان هنرمندان معاصر دارد؛ زیرا بخش مهمی از فعالیت هنری او به مواجهه انتقادی با تاریخ آلمان و پیامدهای جنگ جهانی دوم اختصاص یافته است. کیفر که در سال ۱۹۴۵ و هم‌زمان با پایان جنگ متولد شد، به نسلی تعلق دارد که اگرچه در وقوع جنگ نقشی نداشت، اما پیامدهای فرهنگی، سیاسی و روانی آن را تجربه کرد. آثار او اغلب بر مسئله حافظه تاریخی، فراموشی جمعی و مسئولیت مواجهه با گذشته متمرکز هستند. در این آثار، تاریخ نه به‌عنوان موضوعی دور و پایان‌یافته، بلکه به‌عنوان واقعیتی زنده و تأثیرگذار بر اکنون بازنگاری می‌شود. (Assmann, ۲۰۱۱، ۲۱-۲۴).

به اعتقاد احمدی، در هنر معاصر، ماده صرفاً ابزار تولید تصویر نیست، بلکه خود می‌تواند بخشی از فرایند معنا پردازی باشد و در انتقال مفاهیم نقش مستقیمی ایفا کند. (احمدی، ۱۳۸۷). در آثار کیفر نیز متیال‌ها به نشانه‌هایی از حافظه، مرگ و ویرانی تبدیل می‌شوند و به مخاطب امکان می‌دهند تجربه‌ای فراتر از مشاهده صرف تصویر داشته باشد. از منظر حافظه فرهنگی، تصاویر هنری می‌توانند گذشته را در زمان حال باز فعال کنند و امکان بازاندیشی درباره رخدادهای تاریخی را فراهم آورند. یان آسمن در این زمینه بیان می‌کند: «حافظه فرهنگی از طریق تصاویر، متون و آیین‌ها گذشته را در اکنون زنده نگه می‌دارد» (Assmann, ۲۰۱۱، ۲). این دیدگاه در آثار کیفر به خوبی قابل‌مشاهده است؛ زیرا او با بهره‌گیری از نشانه‌های تاریخی، اسطوره‌ای و ادبی، گذشته را به عرصه اکنون فرامی‌خواند و مخاطب را وادار می‌کند تا با لایه‌های پنهان تاریخ روبه‌رو شود. درنتیجه، مفهوم مرگ در آثار او صرفاً به نابودی جسمانی محدود نمی‌شود، بلکه به مرگ فرهنگی، فراموشی تاریخی و فروپاشی ارزش‌های انسانی نیز گسترش می‌یابد (ضیمران، ۱۳۸۲، ۸۴-۸۶).. این رویکرد را می‌توان در آثار کیفر (تصویر ۴) و (تصویر

تماشاگر را درگیر اضطراب و فروپاشی ادراکی می‌کند (شریفیان، ۱۴۰۲، ۱۱۵). بسیاری از شخصیت‌های او در اتاق‌هایی خالی، قفس‌گونه یا درون ساختارهای هندسی محصور شده‌اند. این فضاها نه تنها محیط فیزیکی، بلکه استعاره‌ای از وضعیت روانی انسان هستند.

رنگ نیز در شکل‌گیری این تجربه‌ی بصری نقش مهمی دارد. بیکن معمولاً از تضاد میان زمینه‌های تخت و روشن با پیکره‌های تیره و متلاطم استفاده می‌کند. این تضاد باعث می‌شود بدن انسانی بیش‌ازپیش شکننده و ناآرام به نظر برسد. این اشاره می‌کند که تضادهای شدید رنگی می‌توانند تنش روانی و ناپایداری عاطفی را تشدید کنند و بر واکنش احساسی مخاطب تأثیر بگذارند (ایتن، ۱۴۰۲، ۹۶-۹۹).

مرگ در نقاشی‌های بیکن معمولاً به صورت مستقیم نمایش داده نمی‌شود، بلکه در وضعیت بدن، فضا و احساس کلی اثر حضور دارد. چهره‌های محوشده، دهان‌های گشوده، اندام‌های ازهم‌گسیخته و سکون سنگین فضاها، همگی نشانه‌هایی از زوال و ناپایداری هستند. به همین دلیل، مرگ در آثار او نه یک رویداد مشخص، بلکه شرایطی دائمی و همواره حاضر است. درمجموع، آثار فرانسیس بیکن را می‌توان بازتابی از وضعیت انسان در جهان پس از جنگ دانست؛ جهانی که در آن فروپاشی معنا، تنهایی و اضطراب جایگاه مهمی یافته‌اند. او با استفاده از بدن‌های دفرمه، فضاهای بسته و ساختارهای ناپایدار تصویری، مرگ و بحران را نه به عنوان موضوعی بیرونی، بلکه به عنوان بخشی از تجربه‌ی درونی انسان بازنمایی می‌کند.

تحلیل آثار فرانسیس بیکن

آثار منتخب فرانسیس بیکن هر یک از زاویه‌ای متفاوت به مسئله مرگ، اضطراب و بحران وجودی می‌پردازند؛ که در آن‌ها، بدن انسانی، فضای پیرامون و ساختار تصویری به ابزارهایی برای بازنمایی وضعیت ناپایدار انسان معاصر تبدیل می‌شوند. بررسی سه اثر منتخب این پژوهش نشان می‌دهد که بیکن چگونه از طریق دگرگونی فرم، فضا و رنگ، تجربه‌ای بصری از ترس، تنهایی و فروپاشی خلق می‌کند.

همچنین نقاشی‌های بیکن بیش از آنکه روایتی از یک رویداد مشخص باشند، تجربه‌ای حسی و روانی از اضطراب، رنج و ناپایداری را به مخاطب منتقل می‌کنند. (Peppiatt, ۲۰۱۴، ۱۴۲-۱۴۸)

۵) مشاهده کرد. این دو اثر با الهام از شعر «فوک مرگ» پل سلان ۶ شکل گرفته‌اند و به مسئله هولوکاست ۸ و حافظه قربانیان جنگ می‌پردازند. کیفر در این آثار، تقابل میان روایت رسمی تاریخ و تجربه زیسته قربانیان را به تصویر می‌کشد. فضای تیره، بافت‌های سوخته و معماری‌های متروک، نه تنها یادآور ویرانی‌های جنگ هستند، بلکه نوعی سوگواری تصویری برای حافظه ازدست‌رفته را نیز شکل می‌دهند. بحران پس از جنگ در آثار آنسلم کیفر صرفاً موضوعی تاریخی نیست، بلکه به تجربه‌ای مداوم و زنده تبدیل می‌شود که در ساختار اثر حضور دارد. در این آثار، تصویرها هم ساخته می‌شوند و هم دوباره از نو شکل می‌گیرند و معنا از دل تخریب و بازسازی مداوم به دست می‌آید. کارهای او بازتابی از رنج‌ها و بحران‌های قرن بیستم‌اند و در عین پرداختن به خشونت و زوال هویت انسانی، نوعی بیان استعاری و پیچیده از تجربه انسان معاصر را شکل می‌دهند که هم تاریخی است و هم ذهنی. (بهرام‌پور، شریف‌زاده، ۱۳۹۸، ۱۱-۱۲).

فرانسیس بیکن و بازنمایی اضطراب وجودی

فرانسیس بیکن از مهم‌ترین نقاشان سده‌ی بیستم است که آثارش به شکلی عمیق با مفاهیمی چون مرگ، اضطراب، تنهایی و فروپاشی انسان معاصر پیوند خورده است. اگر آنسلم کیفر پیامدهای جنگ را از منظر حافظه‌ی تاریخی و جمعی بررسی می‌کند، بیکن بیش از هر چیز به تجربه‌ی فردی بحران می‌پردازد.

همچنین او در بیشتر آثارش بدن انسان را به شکلی دگرگون‌شده، زخمی و ناپایدار نمایش می‌دهد. این دگرگونی صرفاً جنبه‌ی فرمی ندارد، بلکه بازتابی از وضعیت روانی انسان معاصر است. این امر در تحلیل‌های جدید نیز به عنوان ویژگی اصلی نقاشی‌های بیکن پس از جنگ جهانی دوم مطرح شده است (شریفیان، ۱۴۰۲: ۱۱۰-۱۱۲). دلوز در تحلیل نقاشی‌های بیکن معتقد است که او به جای روایت داستان یا بازنمایی رویداد، مستقیماً بر احساس و ادراک تأثیر می‌گذارد و از طریق تحریف بدن، نوعی خشونت حسی را به مخاطب منتقل می‌کند (دلوز، ۱۴۰۲، ۳۱-۳۵). درنتیجه، بدن در آثار بیکن به عرصه‌ای برای نمایش اضطراب، ترس و شکنندگی تبدیل می‌شود.

یکی از ویژگی‌های مهم آثار بیکن، فضاهای بسته و ایزوله‌ای است که پیکره‌ها در آن قرار می‌گیرند. ساختار بصری آثار او به گونه‌ای طراحی شده که تجربه روانی



تصویر ۱، فرانسیس بیکن، مطالعه‌ای بر پرتره پاپ اینوسنت دهم اثر ولاسکز، ۱۹۵۳م، آیووا، مرکز هنری دمویین. مأخذ: <https://www.francis-bacon.com/>
Figure 1. Francis Bacon, Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X, 1953, Iowa, Des Moines Art Center.
Source: <https://www.francis-bacon.com/>

سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب (۱۹۴۴)

اثر «سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب» (تصویر ۲) از نخستین آثار مهم فرانسیس بیکن است که بسیاری از ویژگی‌های اصلی زبان تصویری او را در خود دارد. این سه‌لته شامل سه موجود هیبریدی و دفرمه است که در فضایی خالی و نارنجی‌رنگ قرار گرفته‌اند. هرچند عنوان اثر به موضوع مصلوب‌شدن مسیح اشاره دارد، اما بیکن به جای نمایش مستقیم روایت مذهبی، موجوداتی ناشناخته و هراس‌آور را تصویر می‌کند که بیشتر یادآور اضطراب، خشونت و رنج هستند.

پیکره‌های این اثر نه کاملاً انسانی‌اند و نه حیوانی. اندام‌های ناقص، دهان‌های گشوده و حالت‌های غیرطبیعی آن‌ها فضایی کابوس‌گونه ایجاد می‌کند. به اعتقاد دلوز، بیکن در این آثار به دنبال بازنمایی بدن در وضعیت بحرانی است؛ بدنی که نظم معمول خود را ازدست داده و به عرصه‌ی ظهور نیروهای روانی و احساسی تبدیل شده است (دلوز، ۱۴۰۲، ۱۵-۱۸).

زمینه‌ی یکدست و نارنجی‌رنگ اثر نقش مهمی در تشدید تنش بصری دارد. برخلاف انتظار، این رنگ گرم حس آرامش

در ادامه، سه اثر شاخص فرانسیس بیکن شامل «مطالعه‌ای بر پرتره پاپ اینوسنت دهم اثر ولاسکز»، «سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب» و «نقاشی (۱۹۴۶)» از منظر بازنمایی مرگ، اضطراب و بحران انسان معاصر به صورت دقیق مورد بررسی قرار می‌گیرند.

مطالعه‌ای بر پرتره پاپ اینوسنت دهم اثر ولاسکز (۱۹۵۳)

اثر «مطالعه‌ای بر پرتره پاپ اینوسنت دهم اثر ولاسکز» (تصویر ۱) از شناخته‌شده‌ترین آثار فرانسیس بیکن است که در آن مفهوم اضطراب، فروپاشی اقتدار و شکنندگی انسان به شکلی آشکار بازنمایی می‌شود. این اثر بر پایه‌ی پرتره‌ی مشهور پاپ اینوسنت دهم اثر دیه‌گو ولاسکز شکل گرفته است، اما بیکن به جای بازتولید شکوه و اقتدار موجود در نمونه‌ی اصلی، تصویری آشفته و هراس‌آور از شخصیت پاپ ارائه می‌دهد. در مرکز تصویر، پیکره‌ای نشسته دیده می‌شود که در فضایی محدود و قفس مانند گرفتار شده و دهان گشوده‌ی او حالتی میان فریاد و سکوت را تداعی می‌کند که به نمادی از هراس، درماندگی و فروپاشی تبدیل می‌شود.

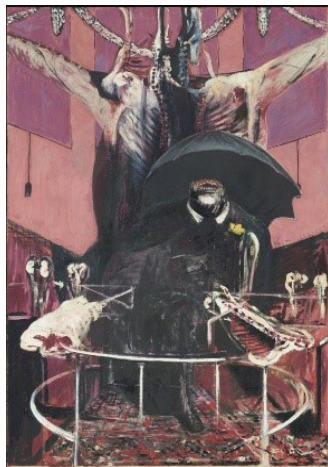
یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های اثر، تضاد میان جایگاه نمادین پاپ و وضعیت متزلزل او در تصویر است. شخصیتی که در سنت تصویری غرب نماد اقتدار، ثبات و قدرت معنوی محسوب می‌شود، در اینجا به موجودی شکننده و مضطرب تبدیل شده است.

در این اثر، خطوط عمودی و ساختار هندسی اطراف پیکره حالتی شبیه قفس ایجاد کرده‌اند. این عناصر نه تنها فضای فیزیکی شخصیت را محدود می‌کنند، بلکه استعاره‌ای از زندان روانی و تنهایی انسان هستند. شخصیت‌های بیکن اغلب در فضاهایی گرفتارند که امکان رهایی از آن‌ها وجود ندارد و همین موضوع احساس اضطراب و فشار روانی را تشدید می‌کند (Peppiatt, ۲۰۱۴, ۱۵۲-۱۵۴).

رنگ‌های بنفش، سیاه و زرد در کنار ضربه‌های خشن و محوشدگی چهره، فضای اثر را به سمت خشونت درونی سوق می‌دهند. فریاد در آثار بیکن بیش از آنکه روایتی از درد باشد، تصویری از نیرویی است که مستقیماً بر نظام عصبی مخاطب اثر می‌گذارد و تجربه‌ای حسی از اضطراب ایجاد می‌کند. مرگ در این اثر به شکل مستقیم نمایش داده نشده است، اما حضور آن در وضعیت پیکره، فضای بسته و احساس فروپاشی کاملاً محسوس است.

بیکن در بسیاری از آثار خود از عناصر روزمره استفاده می‌کند، اما آن‌ها را به شکلی سازمان‌دهی می‌کند که معنایی هراس‌آور و ناپایدار پیدا کنند. یکی از مهم‌ترین جنبه‌های این اثر، پیوند میان مرگ و بدن است. بدن انسانی در اینجا هویتی روشن ندارد و گویی در میان سایر عناصر تصویر در حال از دست دادن انسجام خود است. این ویژگی را می‌توان نشانه‌ای از بحران هویت و فروپاشی فردیت در جهان معاصر دانست. پیپات اشاره می‌کند که بیکن انسان را موجودی آسیب‌پذیر می‌دید که همواره در معرض نیروهای ناشناخته و تهدیدکننده قرار دارد (Peppiatt, ۲۰۱۴, ۱۰۱-۱۰۴). فضای تاریک و رنگ‌های محدود اثر نیز در انتقال مفهوم زوال نقش مهمی دارند.

«نقاشی» تصویری از جهانی است که در آن مرز میان انسان، حیوان، زندگی و مرگ دچار ابهام شده است. بیکن از طریق فضای تیره، فرم‌های ناپایدار و نشانه‌های خشونت، وضعیت شکننده‌ی انسان معاصر را به تصویر می‌کشد و مرگ را به‌عنوان حضوری دائمی در بطن زندگی نشان می‌دهد.



تصویر ۳، فرانسیس بیکن، نقاشی، ۱۹۴۶م، نیویورک، موزه هنر مدرن. شماره: <https://www.moma.org/> (۲۲۹، ۱۹۴۸) مأخذ: <https://www.moma.org/> Figure 3. Francis Bacon, Painting, 1946, New York, Museum of Modern Art. No. (229.1948). Source: <https://www.moma.org/>

آنسلم کیفر و بازآفرینی حافظه تاریخی

آنسلم کیفر از برجسته‌ترین هنرمندان معاصر است که مسئله حافظه تاریخی را به یکی از محورهای اصلی فعالیت هنری خود تبدیل کرده است. او با بهره‌گیری از ارجاعات تاریخی، اسطوره‌ای و ادبی، تلاش می‌کند گذشته را نه به‌عنوان رویدادی پایان‌یافته، بلکه به‌مثابه حضوری مداوم در زمان حال بازغایی کند.

ایجاد نمی‌کند، بلکه در کنار پیکره‌های دفرمه، حالتی ناآرام و تهدیدآمیز به وجود می‌آورد. ایتن اشاره می‌کند که شدت و خلوص رنگ می‌تواند واکنش‌های روانی شدیدی در مخاطب ایجاد کند و معنای عاطفی تصویر را تقویت نماید (ایتن، ۱۴۰۲، ۸۸-۹۰).

این اثر در سال‌های پایانی جنگ جهانی دوم خلق شد و بسیاری از پژوهشگران آن را بازتاب فضای خشونت‌آمیز و بحرانی آن دوران می‌دانند. اگرچه بیکن مستقیماً به رویدادهای جنگ اشاره نمی‌کند، اما موجودات آسیب‌دیده و فضای اضطراب‌آلود اثر، یادآور جهانی است که نظم اخلاقی و انسانی آن فروپاشیده است.

در این اثر، مرگ نه به شکل یک واقعه، بلکه به‌صورت حضوری دائمی و تهدیدکننده بازغایی می‌شود. پیکره‌ها در وضعیتی میان حیات و نابودی قرار دارند و مخاطب را با تجربه‌ای از ترس، ناامنی و بی‌ثباتی مواجه می‌کنند. به همین دلیل، «سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب» را می‌توان از نخستین نمونه‌های بازغایی بحران وجودی در هنر معاصر دانست.



تصویر ۲، فرانسیس بیکن، سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب (سه‌لتی)، ۱۹۴۴م، لندن، موزه تیت بریتانیا. مأخذ: <https://www.tate.org.uk/> Figure 2. Francis Bacon, Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion (Triptych), 1944, London, Tate Britain. Source: <https://www.tate.org.uk/>

نقاشی (۱۹۴۶)

«نقاشی» (تصویر ۳) از آثار مهم فرانسیس بیکن است که پیچیدگی‌های بصری و مفهومی آن به یکی از نقاط عطف کارنامه‌ی هنری او تبدیل شده است. در مرکز تصویر، پیکره‌ای تیره و مبهم دیده می‌شود که زیر لاشه‌ی حیوانی آویخته قرار گرفته است. حضور هم‌زمان عناصر انسانی و حیوانی، فضای اثر را میان زندگی و مرگ معلق نگه می‌دارد و احساسی از خشونت و تهدید دائمی ایجاد می‌کند.

ترکیب‌بندی اثر آکنده از نشانه‌های ناآرامی است. چتر سیاه، لاشه‌ی حیوان، پس‌زمینه‌ی تیره و ساختار نامتعادل تصویر همگی در ایجاد فضایی اضطراب‌آلود نقش دارند.

در آثار او، حافظه تاریخی نه به صورت روایتی خطی از گذشته، بلکه در قالب مجموعه‌ای از نشانه‌ها، مواد و ارجاعات فرهنگی ظاهر می‌شود. با بهره‌گیری از اسطوره، ادبیات، تاریخ و متریال‌های فرسوده، فضایی می‌آفریند که در آن گذشته همچنان در اکنون حضور دارد و به بخشی از تجربه بصری مخاطب تبدیل می‌شود.

مایکل آپینگ معتقد است کیفر تاریخ را بازسازی نمی‌کند، بلکه بقایای آن را همچون زخمی گشوده در برابر مخاطب قرار می‌دهد و از طریق ماده و بافت، تجربه‌ای ملموس از حافظه تاریخی ایجاد می‌کند (Auping, ۲۰۰۵, ۴۱). از این منظر، متریال در آثار کیفر صرفاً ابزار شکل‌دهی به تصویر نیست، بلکه بخشی از نظام معنایی اثر را تشکیل می‌دهد. مفهوم حافظه در آثار کیفر را می‌توان با نظریه حافظه فرهنگی نیز تبیین کرد. یان آسمن بر این باور است که جوامع گذشته خود را تنها از طریق اسناد تاریخی حفظ نمی‌کنند، بلکه تصاویر، متون، آیین‌ها و آثار هنری نیز در انتقال و بازتولید حافظه جمعی نقش اساسی دارند. (Assmann, ۲۰۱۱, ۲۵-۲۱) در آثار کیفر، این فرایند به خوبی قابل مشاهده است؛ زیرا او با بهره‌گیری از اسطوره‌های ژرمنی، اشعار پل سلان، متون عرفانی و ارجاعات تاریخی، شبکه‌ای از معانی ایجاد می‌کند که در آن گذشته همواره در حال بازگشت و بازخوانی است.

تحلیل آثار آنسلم کیفر

برای درک شیوه بازنمایی مرگ در آثار آنسلم کیفر، بررسی نمونه‌های شاخص کارنامه هنری او اهمیت ویژه‌ای دارد. کیفر مفاهیمی چون مرگ، حافظه، ویرانی و تروما را نه از طریق روایت مستقیم، بلکه با بهره‌گیری از نمادها، ارجاعات تاریخی و متریال‌های معنا دار بازنمایی می‌کند. در آثار او، تاریخ به عنوان امری پایان یافته مطرح نیست، بلکه همچنان در زمان حال حضور دارد و از خلال تصویر و ماده به حیات خود ادامه می‌دهد. به همین دلیل، نقاشی‌های او اغلب فضایی سنگین، سوگوارانه و تأمل برانگیز دارند و مخاطب را با پرسش‌هایی درباره حافظه، فراموشی و مسئولیت تاریخی روبه‌رو می‌کنند.

کیفر با استفاده از موادی همچون کاه، خاکستر، سرب و سطوح فرسوده، کیفیتی مادی به آثار خود می‌بخشد که به طور مستقیم با مفاهیم زوال و نابودی پیوند دارد. پاکباز اشاره می‌کند که بسیاری از هنرمندان معاصر برای بیان

بحران‌های تاریخی و انسانی، از کیفیت مادی اثر به عنوان عنصری معنا ساز بهره می‌گیرند و ماده را وارد فرایند تولید معنا می‌کنند (پاکباز، ۱۳۹۴، ۶۵۲).

از سوی دیگر، آثار کیفر اغلب بر پایه شبکه‌ای از ارجاعات تاریخی، ادبی و اسطوره‌ای شکل می‌گیرند. او با بهره‌گیری از شعر، اسطوره و حافظه فرهنگی، لایه‌های متعددی از معنا را در اثر ایجاد می‌کند و مخاطب را به خوانشی فراتر از ظاهر تصویر دعوت می‌نماید. ضیمران معتقد است که در هنر معاصر، نشانه‌ها و ارجاعات فرهنگی می‌توانند بستری برای تولید معانی چندگانه فراهم کنند و مخاطب را در فرایند تفسیر فعال سازند (ضیمران، ۱۳۸۲، ۸۹-۹۲). این ویژگی در بسیاری از آثار کیفر، جایی که عناصر تصویری در کنار متون، نام‌ها و ارجاعات تاریخی، ساختاری پیچیده از معنا را شکل می‌دهند دیده می‌شود.

در ادامه، سه اثر «مارگارته»، «شولامیت» و «نیگاردو» به عنوان نمونه‌هایی شاخص از رویکرد آنسلم کیفر مورد بررسی قرار می‌گیرند تا شیوه بازنمایی مرگ، حافظه تاریخی و پیامدهای فاجعه در آثار او به صورت دقیق‌تر تحلیل شود.

مارگارته (۱۹۸۱)

اثر «مارگارته» (تصویر ۴) از آثار شاخص آنسلم کیفر در مواجهه با حافظه‌ی جنگ جهانی دوم و پیامدهای فرهنگی آن به شمار می‌رود. این اثر با الهام از شعر «فوگ مرگ» سروده‌ی پل سلان شکل گرفته است؛ شعری که به تجربه‌ی اردوگاه‌های مرگ نازی و سرنوشت قربانیان هولوکاست می‌پردازد. در این نقاشی، فضای وسیعی از کاه‌های طلایی رنگ سراسر سطح اثر را پوشانده است و خطوطی افقی و عمقی، نگاه مخاطب را به درون تصویری تاریک و بی‌انتها هدایت می‌کنند. استفاده از کاه واقعی بر سطح اثر، علاوه بر ایجاد کیفیتی مادی و خشن، به یکی از مهم‌ترین نشانه‌های معنایی نقاشی تبدیل شده است. در شعر سلان، «مارگارته» نماد فرهنگ آلمانی و سنت ادبی اروپا معرفی می‌شود و با «موی طلایی» شناخته می‌شود. کیفر با استفاده از کاه‌های طلایی، این ارجاع ادبی را به زبان تصویر ترجمه می‌کند. باین‌حال، طلایی بودن کاه‌ها در این اثر نشانه‌ی شکوه یا زیبایی نیست، بلکه در بستری از سکوت، فقدان و ویرانی قرار می‌گیرد و به نمادی از حافظه‌ای بحران زده تبدیل می‌شود. به اعتقاد تیلور، کیفر با بهره‌گیری از نشانه‌های تاریخی و ادبی، امکان مواجهه‌ی

«فوک مرگ» پل سلان الهام گرفته است، اما این بار به شخصیت «شولامیت» اشاره دارد؛ شخصیتی که در شعر سلان نماد قربانیان یهودی هولوکاست محسوب می‌شود. فضای اثر معماری عظیم، تاریک و خالی را نشان می‌دهد که به بنایی یادمانی شباهت دارد. سقف بلند، دیوارهای سنگین و مسیر مرکزی تصویر، نگاه مخاطب را به سوی نقطه‌ای تاریک در انتهای فضا هدایت می‌کنند و احساسی از سکوت، سوگواری و فقدان را به وجود می‌آورند.

در نگاه نخست، اثر فاقد هرگونه حضور انسانی است، اما همین غیاب به یکی از مهم‌ترین عناصر معنایی آن تبدیل می‌شود. فضای خالی بنا یادآور مکانی است که زمانی محل حضور انسان بوده اما اکنون تنها نشانه‌های فقدان در آن باقی مانده است. احمدی معتقد است که در بسیاری از آثار معاصر، غیاب می‌تواند به اندازه‌ی حضور معنا تولید کند و گاه فقدان یک عنصر، مهم‌ترین بخش فرایند دلالت را شکل می‌دهد. (احمدی، ۱۳۸۷). در «شولامیت» نیز مرگ نه از طریق نمایش قربانیان، بلکه از خلال سکوت و خالی بودن فضا بازنمایی می‌شود.

یکی از مهم‌ترین جنبه‌های این اثر، ارجاع آن به معماری دوران رایش سوم است. کیفر با بازآفرینی فضایی یادمانی و باشکوه، مخاطب را با بخشی از تاریخ آلمان مواجه می‌کند که همواره محل مناقشه و بازاندیشی بوده است؛ اما این شکوه ظاهری در اثر او به فضایی متروک و تاریک تبدیل شده و از قدرت سیاسی تهی شده است. از نظر بصری، رنگ‌های تیره، بافت‌های سنگین و فضای بسته‌ی اثر نقش مهمی در انتقال مفهوم مرگ و سوگواری دارند. مسیر مرکزی تصویر همچون راهرویی به سوی ناشناخته‌ها عمل می‌کند و تاریکی انتهای فضا، نوعی ابهام و اضطراب را به مخاطب القا می‌نماید.

آثار مرتبط با تروما معمولاً بر آنچه غایب است تأکید می‌کنند و از طریق خلأ، سکوت و نشانه‌های باقی‌مانده، تجربه‌ی فقدان را بازنمایی می‌سازند (Saltzman, ۲۰۰۶, ۱۳۴-۱۳۶ Rosenberg).

«شولامیت» را می‌توان تصویری از حافظه‌ی زخمی دانست؛ حافظه‌ای که نه فراموش شده و نه به‌طور کامل قابل‌بازسازی است. مرگ در این اثر بیش از آنکه به نابودی جسمانی اشاره داشته باشد، به فقدان، سوگواری و تداوم زخم‌های تاریخی مربوط می‌شود.

دوباره با گذشته را فراهم می‌سازد و حافظه را به مسئله‌ای فعال در زمان حال تبدیل می‌کند (Taylor, ۲۰۰۵, ۹۴). ترکیب‌بندی اثر بر پایه‌ی فضایی تهی و کشیده شکل گرفته است. خطوط پرسپکتیوی و مسیرهای موازی موجود در تصویر، مخاطب را به سمت عمق تاریک اثر هدایت می‌کنند و نوعی احساس بی‌پایانی، انزوا و سکوت ایجاد می‌نمایند. کیفر در «مارگارته» از بازنمایی مستقیم خشونت پرهیز می‌کند و به‌جای نمایش بدن‌های آسیب‌دیده یا صحنه‌های جنگ، نشانه‌های باقی‌مانده از فاجعه را در مرکز توجه قرار می‌دهد. همین مسئله باعث می‌شود اثر بیش از آنکه روایتی تاریخی باشد، به تأملی درباره‌ی حافظه، فراموشی و مسئولیت فرهنگی تبدیل شود. سالتزمن اشاره می‌کند که آثار مرتبط با تروما معمولاً فاجعه را به‌صورت مستقیم بازنمایی نمی‌کنند، بلکه ردپای آن را در ساختار تصویر و حافظه‌ی جمعی آشکار می‌سازند (Rosenberg, Saltzman, ۲۰۰۶, ۱۳۲-۱۳۵).

«مارگارته» نمونه‌ای شاخص از شیوه‌ی بازنمایی مرگ در آثار آنسلم کیفر است. در این اثر، مرگ از طریق فقدان، سکوت، فضای متروک و ارجاعات تاریخی بازنمایی می‌شود و مخاطب را با پرسش‌هایی درباره‌ی حافظه‌ی جمعی و امکان مواجهه با گذشته روبه‌رو می‌کند.



تصویر ۴، آنسلم کیفر، مارگارته، ۱۹۸۱م، سان‌فرانسیسکو، موزه هنرهای مدرن. مأخذ:

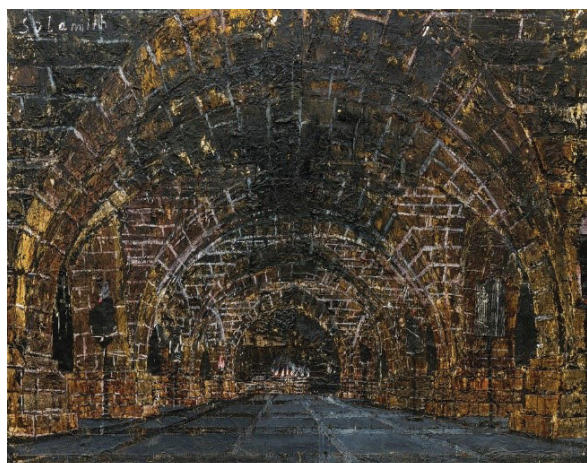
<https://www.sfmoma.org/>

Figure 4. Anselm Kiefer, Margarethe, 1981, San Francisco Museum of Modern Art.

Source: <https://www.sfmoma.org/>

شولامیت (۱۹۸۳)

اثر «شولامیت» (تصویر ۵) از مهم‌ترین آثار آنسلم کیفر در بررسی حافظه‌ی تاریخی و پیامدهای جنگ جهانی دوم به شمار می‌رود. این اثر نیز همانند «مارگارته» از شعر



تصویر ۵، آنسلم کیفر، شولامیت، ۱۹۸۳م، سانفرانسیسکو، موزه هنرهای مدرن. مأخذ:
[/https://www.sfmoma.org](https://www.sfmoma.org)
Figure 5. Anselm Kiefer, Shulamite, 1983, San Francisco, San Francisco Museum of Modern Art.
Source: <https://www.sfmoma.org/>

نیگردو (۱۹۸۴)

«نیگردو» (تصویر ۶) یکی از آثار شاخص آنسلم کیفر است که مفهوم مرگ، زوال و دگرگونی را از خلال ارجاعات کیمیاگری و حافظه‌ی تاریخی بازنمایی می‌کند. عنوان اثر از واژه‌های در سنت کیمیاگری گرفته شده است که به مرحله‌ی سیاهی، فروپاشی و تجزیه اشاره دارد؛ مرحله‌ای که پیش از هرگونه تولد یا دگرگونی جدید رخ می‌دهد. کیفر با بهره‌گیری از این مفهوم، تصویری از جهانی فرسوده و ویران ارائه می‌دهد که در آن مرگ نه پایان مطلق، بلکه بخشی از یک فرایند تاریخی و وجودی است.

در این اثر، مخاطب با فضایی تیره، سوخته و متروک روبه‌رو می‌شود. سطح نقاشی از لایه‌های ضخیم رنگ، خاکستر و بافت‌های خشن تشکیل شده و کیفیتی مادی و سنگین دارد. تیرگی گسترده‌ی تصویر و حضور عناصر فرسوده، فضایی را ایجاد می‌کند که یادآور ویرانی و نابودی است. بر اساس دیدگاه ایتن، رنگ‌های تیره و کاهش درخشندگی بصری می‌توانند احساس سنگینی، سکون و اندوه را به مخاطب منتقل کنند و به شکل‌گیری فضای عاطفی اثر کمک نمایند (ایتن، ۱۴۰۲، ۱۱۸-۱۲۱).

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های اثر، تأکید بر فرسایش ماده است. در «نیگردو»، متریال نه صرفاً ابزار اجرا، بلکه بخشی از معنای اثر محسوب می‌شود. سطوح ترک‌خورده، لایه‌های ضخیم و آثار سوختگی، تصویری از تخریب و گذر

زمان را شکل می‌دهند. کیفر از ماده به‌عنوان حامل حافظه استفاده می‌کند و آثار او اغلب همچون بقایای به‌جامانده از یک فاجعه تاریخی به نظر می‌رسند. درنتیجه، مخاطب با تصویری روبه‌رو نمی‌شود که صرفاً رویدادی را روایت کند، بلکه با خود نشانه‌های باقی‌مانده از نابودی مواجه می‌گردد. از منظر مفهومی، «نیگردو» به مسئله‌ی مرگ در پیوند با حافظه و تحول اشاره دارد. برخلاف بسیاری از تصاویر سنتی مرگ که بر لحظه‌ی نابودی تمرکز می‌کنند، کیفر به پیامدهای باقی‌مانده از آن می‌پردازد. در این اثر، مرگ به شکل فضایی خاموش و فرسوده حضور دارد و از طریق ماده، رنگ و ساختار تصویری بازنمایی می‌شود. احمدی بیان می‌کند که در آثار معاصر، معنا اغلب از طریق لایه‌های نمادین و ارجاعات فرهنگی شکل می‌گیرد و مخاطب باید در فرایند کشف آن مشارکت کند (احمدی، ۱۳۸۷). همین ویژگی در «نیگردو» نیز دیده می‌شود؛ جایی که مفهوم مرگ در قالب نشانه‌های بصری و استعاری آشکار می‌گردد.

درمجموع، «نیگردو» را می‌توان تصویری از زوال تاریخی و فرسایش حافظه دانست. این اثر نشان می‌دهد که بازنمایی مرگ در هنر معاصر الزاماً به غمایش مستقیم بدن یا خشونت وابسته نیست، بلکه می‌تواند از طریق ماده، فضا و نشانه‌های ویرانی نیز شکل بگیرد.



تصویر ۶، آنسلم کیفر، نیگردو، ۱۹۸۴م، پنسیلوانیا، موزه هنر فیلادلفیا. مأخذ: <https://www.philamuseum.org>
Figure 6. Anselm Kiefer, Nigredo, 1984, Pennsylvania, Philadelphia Museum of Art.
Source: <https://www.philamuseum.org/>

تطبیق آثار بیکن و کیفر

آنسلم کیفر و فرانسیس بیکن اگرچه در بسترهای فرهنگی

با وجود این تفاوت‌ها، هر دو هنرمند در یک نقطه‌ی مشترک به هم می‌رسند؛ آن‌ها مرگ را صرفاً به‌عنوان پایان حیات زیستی بازنمایی نمی‌کنند، بلکه آن را نشانه‌ای از بحران عمیق انسانی می‌دانند. در آثار هر دو هنرمند، مرگ با اضطراب، فقدان و ناپایداری پیوند دارد و به ابزاری برای تأمل درباره‌ی وضعیت انسان معاصر تبدیل می‌شود. به همین دلیل، آثار کیفر و بیکن را می‌توان نمونه‌هایی شاخص از تلاش هنر معاصر برای مواجهه با تجربه‌ی مرگ، تروما و فروپاشی دانست.

درمجموع، کیفر از مسیر حافظه‌ی تاریخی و بازخوانی گذشته به مفهوم مرگ می‌رسد، درحالی‌که بیکن از طریق بدن و تجربه‌ی وجودی انسان این مفهوم را بازنمایی می‌کند. این تفاوت رویکرد نشان می‌دهد که مرگ در هنر معاصر می‌تواند هم در سطح جمعی و تاریخی و هم در سطح فردی و روانی معنا پیدا کند. آثار این دو هنرمند، باوجود تفاوت‌های فرمی و مفهومی، در نهایت تصویری از انسان معاصر ارائه می‌دهند که در مواجهه با فقدان، اضطراب و ناپایداری قرار گرفته است.

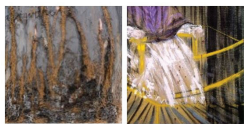
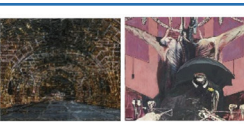
و تاریخی متفاوتی فعالیت کرده‌اند، اما هر دو از مهم‌ترین هنرمندان معاصری هستند که مفهوم مرگ را به یکی از عناصر اصلی زبان تصویری خود تبدیل کرده‌اند. بااین‌حال، شیوه‌ی مواجهه‌ی آن‌ها با این مفهوم یکسان نیست. کیفر مرگ را بیشتر در ارتباط با حافظه‌ی تاریخی، ویرانی جمعی و پیامدهای جنگ جهانی دوم بازنمایی می‌کند، درحالی‌که بیکن به جنبه‌های فردی، روانی و وجودی مرگ توجه دارد. به همین دلیل، در آثار کیفر نشانه‌های تاریخ، ویرانی و حافظه‌ی فرهنگی برجسته هستند، اما در آثار بیکن بدن انسان و تجربه‌ی درونی اضطراب نقش محوری پیدا می‌کند (Lucie-Smith, ۲۰۰۱, ۱۷۸-۱۸۰). (جدول ۱).

در آثار کیفر، مرگ معمولاً از طریق فضاهای متروک، معماری‌های ویران، زمین‌های سوخته و متریال‌هایی مانند سرب، خاکستر و کاه بازنمایی می‌شود. این عناصر به‌عنوان حاملان حافظه‌ی تاریخی عمل می‌کنند و مخاطب را با پیامدهای فجایع جمعی مواجه می‌سازند. در آثاری مانند «مارگارت»، «شوالمیت» و «نیگاردو»، مرگ نه در قالب نمایش مستقیم بدن، بلکه در نشانه‌های غیاب، ویرانی و فرسایش حضور می‌یابد. از این منظر، مرگ در آثار کیفر بیشتر به تاریخ و حافظه‌ی جمعی مربوط است تا تجربه‌ی فردی. در مقابل، بیکن مرگ را از طریق بدن انسانی بازنمایی می‌کند. پیکره‌های او اغلب دفرمه، شکننده و در حال فروپاشی هستند و فضایی آکنده از اضطراب و ناامنی را ایجاد می‌کنند.

در آثاری چون «مطالعه‌ای بر پرتره پاپ اینوسنت دهم اثر ولاسکز»، «سه مطالعه برای پیکره‌هایی در پای صلیب» و «نقاشی (۱۹۴۶)»، بدن به عرصه‌ی اصلی بروز بحران تبدیل می‌شود. مرگ در این آثار بیشتر به‌صورت تهدیدی دائمی و تجربه‌ای روانی حضور دارد و از طریق فریادهای خاموش، تغییر شکل اندام‌ها و فضاهای بسته به مخاطب منتقل می‌شود.

تفاوت دیگر این دو هنرمند در نوع استفاده از فضا و ماده قابل‌مشاهده است. کیفر از متریال‌های واقعی و سنگین بهره می‌گیرد تا گذشته را به شکلی ملموس وارد اثر کند. سطح آثار او یادآور بقایای یک فاجعه‌ی تاریخی است و مخاطب را با آثار به‌جامانده از ویرانی مواجه می‌کند. در مقابل، بیکن بیشتر از امکانات رنگ، فرم و دگرگونی پیکره برای ایجاد تنش بصری استفاده می‌کند. در آثار او، بحران نه در بقایای تاریخ، بلکه در وضعیت جسم و روان انسان معاصر آشکار می‌شود.

جدول ۱. مقایسه تطبیقی عناصر بصری در بازنگاری مرگ منتخب آثار فرانسیس بیکن و آنسلم کیفر، (مأخذ: نگارندگان)
Table 1. Comparative analysis of visual elements in the representation of death in selected works by Francis Bacon and Anselm Kiefer. (Source: Authors)

عناصر بصری	تصاویر	فرانسیس بیکن	آنسلم کیفر	کارکرد در بازنگاری مرگ
رنگ	 بخشی از (تصویر ۲)، بخشی از (تصویر ۴)	استفاده از قرمز، نارنجی، بنفش و رنگ‌های پرتنش	غلبه خاکستری، قهوه‌ای، سیاه و زردهای خاموش	ایجاد حس سوگواری، اضطراب و زوال
بافت	 بخشی از (تصویر ۱)، بخشی از (تصویر ۶)	بافت نقاشانه حاصل از ضربه قلم و تغییر شکل فرم	بافت‌های ضخیم، خشن و فرسوده با استفاده از کاه، سرب و خاکستر	القای فرسایش، تخریب و آسیب
فضا	 بخشی از (تصویر ۳)، بخشی از (تصویر ۵)	فضاهای بسته، محدود و قفس مانند	فضاهای ویران، متروک و یادآور خرابه‌های تاریخی	ایجاد احساس ناامنی، انزوا و فروپاشی
فرم	 بخشی از (تصویر ۲)، بخشی از (تصویر ۴)	بدن‌های پیچ‌خورده، دگرگون و ناپایدار	ساختارهای فرسوده و متلاشی	بازنگاری فروپاشی و بحران

به تفسیر ویژگی‌های از این مفهوم دست یافته‌اند.

نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش نشان داد که تفاوت اصلی بازنگاری مرگ در آثار آنسلم کیفر و فرانسیس بیکن در نوع مواجهه آنان با بحران پس از جنگ جهانی دوم است. کیفر با بهره‌گیری از عناصر بصری مرتبط با حافظه تاریخی، مرگ را در سطحی جمعی و فرهنگی مطرح می‌کند، درحالی‌که بیکن از طریق دگرگونی پیکره انسانی و ایجاد تنش‌های بصری، بر تجربه فردی و وجودی مرگ تأکید دارد. بررسی تطبیقی آثار منتخب نشان داد که اگرچه هر دو هنرمند از رنگ، بافت، فضا، فیگور و نمادپردازی برای انتقال مفهوم مرگ بهره می‌گیرند، اما کارکرد این عناصر در آثار آنان یکسان نیست. در آثار کیفر، عناصر بصری در خدمت بازخوانی تاریخ و یادآوری پیامدهای جنگ قرار می‌گیرند، درحالی‌که در آثار بیکن همین عناصر به بیان اضطراب، رنج و شکنندگی انسان معاصر منجر می‌شوند. از این رو می‌توان نتیجه گرفت که بازنگاری مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم، علاوه بر اشتراک در مضمون، از منظر عناصر بصری دارای رویکردهای متفاوتی است که ریشه در نگرش هنرمند به انسان، تاریخ و تجربه زیسته دارد.

همان‌گونه که در (جدول ۱) مشاهده می‌شود، مقایسه عناصر بصری آثار منتخب آنسلم کیفر و فرانسیس بیکن نشان‌دهنده وجود شباهت‌ها و تفاوت‌های معنادار در شیوه بازنگاری مرگ است. کیفر مرگ را عمدتاً در ارتباط با حافظه تاریخی، ویرانی و تروماهای جمعی مطرح می‌کند، درحالی‌که بیکن بیشتر بر اضطراب وجودی، فروپاشی بدن و تجربه فردی رنج تأکید دارد. این تفاوت رویکرد در نحوه به‌کارگیری رنگ، بافت، فضا و فرم نیز قابل‌مشاهده است و بیانگر دو شیوه متفاوت مواجهه با مفهوم مرگ در نقاشی نئو اکسپرسیونیستی پس از جنگ جهانی دوم است.

باوجود این تفاوت‌ها، هر دو هنرمند از عناصر بصری به‌عنوان ابزاری برای فراتر رفتن از بازنگاری صرف واقعیت استفاده می‌کنند و تلاش دارند تجربه‌ای عاطفی و تأمل‌برانگیز برای مخاطب ایجاد کنند.

در آثار کیفر، نشانه‌های مرگ بیشتر در قالب غیاب، ویرانی و بقایای تاریخ ظاهر می‌شوند، درحالی‌که در آثار بیکن، مرگ از طریق حضور متلاطم بدن و آشفتگی روانی قابل درک است. از این رو، مقایسه این آثار نشان می‌دهد که مفهوم مرگ در نقاشی معاصر می‌تواند هم در سطح حافظه جمعی و هم در سطح تجربه فردی معنا یابد و هر یک از هنرمندان با بهره‌گیری از ظرفیت‌های متفاوت عناصر بصری،

نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

منابع و مأخذ

- احمدی، بابک، ۱۳۸۷، حقیقت و زیبایی؛ درس‌های فلسفه هنر، چاپ پانزدهم، تهران، نشر مرکز.
- ایتن، یوهانس، ۱۹۶۱، هنر رنگ، ترجمه عربعلی شروه، ۱۴۰۲، چاپ هجدهم، تهران، نشر یساولی.
- بهرام‌پور، میترا؛ شریف‌زاده، محمدرضا، ۱۳۹۸، باززایی ریشه‌های خشونت در آلمان پس از جنگ جهانی دوم با تکیه بر آراء اسلاوی ژیزک (مطالعه موردی: آنسلم کیفر و گئورگ بازلیتس)، فصلنامه میانی نظری هنرهای تجسمی، شماره ۸، صص. ۸۵-۱۰۲.
- پاکباز، رویین، ۱۳۹۴، دایرةالمعارف هنر، چاپ ششم، تهران، نشر فرهنگ معاصر.
- دلوز، ژیل، ۱۹۸۱، فرانسیس بیکن: منطق احساس، ترجمه بابک سلیمی، ۱۴۰۲، چاپ ششم، تهران، نشر روزبهان.
- شریفیان صابر، سمانه، آذر ۱۴۰۲، مطالعه رنگ و فرم در خلق تصاویر اکسپرسیونیستی ناشی از دو جنگ جهانی اول و دوم در منتخب نقاشی‌های فرانسیس بیکن، نشریه مطالعات میان‌رشته‌ای هنر و علوم انسانی، دوره ۲، شماره ۱۳، صص. ۱۰۷-۱۲۴.
- ضیمران، محمد، ۱۳۸۲، درآمدی بر نشانه‌شناسی هنر، چاپ اول، تهران، نشر قصه.

Assmann, Jan, 2011, Cultural Memory and Early Civilization, Cambridge, Cambridge University Press.

Auping, Michael, 2005, Anselm Kiefer: Heaven and Earth, New York, Prestel Publishing.

Lucie-Smith, Edward, 2001, Movements in Art Since 1945, 4th ed., London, Thames & Hudson.

Peppiatt, Michael, 2014, Francis Bacon: Anatomy of an Enigma, London, Constable.

Saltzman, Lisa, Rosenberg, Eric, 2006, Making Memory Matter: Strategies of Remembrance in Contemporary Art, Chicago, University of Chicago Press.

Sontag, Susan, 2003, Regarding the Pain of Others, New York, Farrar, Straus and Giroux.

Taylor, Brandon, 2005, The Art of Today, London, Laurence King Publishing.

<https://www.francis-bacon.com/->

<https://www.philamuseum.org/->

<https://www.sfmoma.org/->

<https://www.tate.org.uk/->

<https://www.moma.org/->

©Authors, Published by Ferdows-e-honar journal. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



مطالعه تطبیقی بازنمایی تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی با تأکید بر ساختار بصری

نازگل ارجمند کرمانی

۱. دانشکده هنر و معماری صبا، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران.

nazgol.arjmand.33@gmail.com

دکتر عاطفه گروسی

۲. دانشکده هنر و معماری صبا، دانشگاه شهید باهنر کرمان، کرمان، ایران.

gratefeh@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۳/۳۱

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۵/۲۴

صفحه ۱۱۲-۱۲۸

شماره بیست و سوم
زمستان ۱۴۰۴

چکیده

بیان مسئله: تجربه تنهایی در جهان معاصر، پدیده‌ای فراتر از یک وضعیت صرفاً روان‌شناختی تلقی می‌شود و در پیوند با تحولات اجتماعی و فرهنگی دوران مدرن قرار دارد. در تاریخ هنر مدرن، آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی از برجسته‌ترین نمونه‌های بازنمایی این مفهوم به شمار می‌روند. باوجود تفاوت‌های تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی میان این دو هنرمند، آثار آنان در بهره‌گیری از ظرفیت‌های ساختار بصری برای انتقال احساس انزوا، سکون و فاصله دارای اشتراکات قابل‌توجهی است. مسئله اصلی پژوهش آن است که تنهایی در آثار این دو نقاش صرفاً از طریق موضوع یا محتوای اثر بازنمایی نمی‌شود، بلکه در سازمان‌دهی عناصر بصری و روابط فضایی تصویر شکل می‌گیرد.

هدف پژوهش: پژوهش حاضر باهدف بررسی تطبیقی چگونگی بازنمایی مفهوم تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی و تبیین نقش ساختار بصری در شکل‌گیری این مفهوم انجام شده است.

روش پژوهش: این پژوهش با رویکردی توصیفی - تحلیلی و روش تطبیقی انجام شده است. اطلاعات به شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی گردآوری شده و چهار اثر منتخب از هر هنرمند بر اساس مؤلفه‌هایی چون ترکیب‌بندی، نور، رنگ، فضای خالی و جایگاه فیگور مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. **نتیجه‌گیری:** نتایج و یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که هر دو هنرمند با کاهش عناصر روایی، تأکید بر سکون، استفاده از فضاهای خالی و سازمان‌دهی دقیق روابط فضایی، مفهوم تنهایی را بازنمایی می‌کنند و این مفهوم بیش از آنکه به روایت وابسته باشد، از روابط میان فضا، نور، رنگ و حضور انسان پدید می‌آید. باین‌حال، در آثار هاپر تنهایی بیشتر در بستر زندگی شهری، معماری مدرن و فاصله عاطفی میان انسان‌ها شکل می‌گیرد، درحالی‌که در آثار همرشوی، فضاهای داخلی خلوت، نور طبیعی، حذف کنش و تداوم فضایی به ایجاد تجربه‌ای تأملی و درون‌گرایانه از تنهایی منجر می‌شود.

واژگان کلیدی: ادوارد هاپر، ویلهلم همرشوی، تنهایی، ساختار بصری، فضای داخلی، نقاشی مدرن



of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi with an Emphasis on Visual Structure



شماره بیست و سوم
زمستان ۱۴۰۴

Nazgol Arjmand Kermani

1. Saba Faculty of Art and Architecture, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran.

Atefeh Garosi

2. Saba Faculty of Art and Architecture, Shahid Bahonar University of Kerman, Kerman, Iran

Received: 21/06/2025

Accepted: 14/08/2525

Page 112-128

Abstract

Problem Statement The experience of loneliness in the contemporary world is regarded as something beyond a merely individual psychological condition and can be examined in relation to the conditions of the modern lifeworld. Transformations resulting from urbanization, changes in patterns of communication, the expansion of public spaces, and the transformation of human relationships have created circumstances in which individuals, despite being surrounded by others, encounter a form of distance and disconnection. From this perspective, loneliness is not merely a personal feeling but has become one of the defining experiences of modern human beings and has been reflected in various fields of thought, literature, and art. In modern art as well, many artists have sought to represent this experience not merely through the subject matter of their works, but through visual possibilities and the organization of pictorial elements.

Among the artists whose works have been consistently associated with the concept of loneliness, Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi occupy a particularly significant position. Hopper's works frequently depict urban spaces, cafés, hotel rooms, and semi-public environments in which figures are situated in a state of emotional distance and psychological stillness. Hammershøi, by contrast, paid greater attention to domestic interiors, secluded rooms, doorways, and natural light, creating a pictorial world in which silence, emptiness, and contemplation constitute some of its most important characteristics. Despite the historical, cultural, and geographical differences between these two artists, their works display considerable similarities in their use of silent spaces, reduction of narrative elements, extensive presence of space, and emphasis on stillness.

Despite the numerous studies conducted on each of these two artists, a substantial proportion of existing research has focused on examining their works independently, while comparative studies specifically centered on visual structure and the ways in which loneliness is represented in the works of both artists remain limited. Therefore, a comparative examination of the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi can contribute to a more precise understanding of the capacity of visual elements to convey human concepts, as well as to recognizing the differences and similarities between two significant approaches within modern painting.

Accordingly, the present research seeks to answer the following question:

1. Through which components of visual structure is the concept of loneliness represented

in the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi?

From this perspective, a comparison of Hopper and Hammershøi can demonstrate how a single concept is formulated through different visual strategies within two distinct historical and cultural contexts. Such an approach not only contributes to a more precise understanding of loneliness in modern painting but also highlights the role of visual structure as a carrier of meaning.

The significance of this research lies in its potential to clarify how visual elements contribute to the formation of meaning and to demonstrate how loneliness in modern painting extends beyond the level of subject matter and becomes a quality resulting from the relationships among space, light, color, and human presence.

Research Objectives The present research aims to comparatively examine how the concept of loneliness is represented in the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi and to explain the role of visual structure in the formation of this concept.

Research Question

How has the concept of loneliness been represented in the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi, and what role has visual structure played in the formation of this concept?

Research Method This research was conducted using a descriptive-analytical method and a comparative approach. Data were collected through library and documentary research by studying books, scholarly articles, and research sources related to Edward Hopper, Vilhelm Hammershøi, and the concept of loneliness in modern art.

The statistical population of the research consists of four paintings by Edward Hopper and four paintings by Vilhelm Hammershøi. Ultimately, the common and distinctive visual elements of these works were examined in order to explain how the concept of loneliness is represented within the pictorial structures of the works of the two artists. In this research, the selected works by both artists were chosen based on their conceptual proximity to the central focus of the study, namely the "representation of loneliness." They were analyzed according to components such as composition, light, color, empty space, the position of the human figure, and the relationship between the human being and the environment. The results obtained

from these analyses were subsequently compared through a comparative study in order to explain the different approaches to representing loneliness in the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi.

Conclusion The present research was conducted with the aim of comparatively examining the representation of loneliness in the works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi, with particular emphasis on the role of visual structure. The results obtained from the analysis of the selected works demonstrated that, in both bodies of work, loneliness is realized less through narrative, subject matter, or the direct expression of emotions than through the organization of visual elements and the spatial relationships within the image.

The findings of the research demonstrated that both artists employ common strategies in representing loneliness. The reduction of narrative elements, the limitation of human action, the use of empty spaces, the emphasis on stillness, and the precise control of composition are among the most important shared characteristics of their works. In both bodies of work, space becomes one of the primary factors in the production of meaning, and rather than encountering a specific narrative, the viewer experiences a sense of silence, distance, and isolation.

Despite these similarities, the process through which loneliness is formed in the works of the two artists is different. In Hopper's works, loneliness is primarily represented within the context of modern life, human relationships, and urban spaces, and the human figure plays a central role in conveying meaning. In Hammershøi's works, by contrast, loneliness arises more strongly from the quality of the space itself; secluded rooms, natural light, empty surfaces, and spatial order can convey a sense of isolation even in the absence of a human figure. Therefore, Hopper represents loneliness more as a social experience associated with the disruption of human communication, whereas Hammershøi transforms it into a spatial, introspective, and contemplative experience.

Overall, the findings of the research demonstrate that visual structure plays a decisive role in the formation of the concept of loneliness in the works of both artists. These results indicate that meaning in painting is formed not solely through narrative, but also through the relationships among space,

light, color, stillness, and human presence, and that the study of visual structure can provide a deeper understanding of the representation of human concepts in art.

Keywords Edward Hopper; Vilhelm Hammershøi; Loneliness; Visual Structure; Interior Space; Modern Painting

Figures and Tables

Figure 1. Nighthawks.

Source: WikiArt

Figure 2. Exterior, with attention directed toward visual structure, the position of the figure, and spatial relationships.

Figure 3. Room in New York.

Source: WikiArt

Figure 4. Morning Sun.

Source: WikiArt

Figure 5. Interior with Young Woman Seen from Behind.

Source: WikiArt

Figure 6. Interior, Strandgade 30.

Source: WikiArt

Figure 7. Sunshine in the Living Room III.

Source: WikiArt

Figure 8. Interior with Woman at the Piano.

Source: Wikimedia Commons

Table 1. Detailed Examination of the Works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershøi.

References

Alsdorf, B. (2016). Hammershøi's either/or. *Critical Inquiry*, 42(2).

Baktash, H. (2021). The alienation of modern-era

communication in the works of Edward Hopper: A case study of two paintings, *New York Movie and New York Office*. [Journal title not provided], 4(25), 67–91.

Bonett, H. (2008). Vilhelm Hammershøi: The poetry of silence. *Royal Academy of Arts*, 8–11.

Irwin, L. (2016). Repetition: A study in visual form using selected artworks by Edward Hopper (Doctoral dissertation). The City University of New York, p. 85.

Laing, O. (2016). *The lonely city: Adventures in the art of being alone*. Canongate Books, 23–24, 35.

Shadwick, L. (2017). *Windows and emptiness in the paintings of Edward Hopper* (S. Haeri, Trans.). Herfeh Honarmand Publishing.

Wikimedia Commons. (n.d.). Edward Hopper. <https://commons.wikimedia.org/>

WikiArt. (n.d.). Edward Hopper. <https://www.wikiart.org/>

New York Times.

مقدمه و بیان مسئله

تجربه‌ی تنهایی در جهان معاصر، پدیده‌ای فراتر از یک وضعیت صرفاً روانی فردی تلقی می‌شود و می‌توان آن را در پیوند با شرایط زیست جهان مدرن مورد بررسی قرار داد. تحولات ناشی از شهرنشینی، تغییر الگوهای ارتباطی، گسترش فضاهای عمومی و دگرگونی مناسبات انسانی، شرایطی را پدید آورده‌اند که در آن انسان، علی‌رغم حضور در میان دیگران، با نوعی فاصله و گسست مواجه می‌شود. از این منظر، تنهایی تنها یک احساس شخصی نیست، بلکه به یکی از تجربه‌های شاخص انسان مدرن تبدیل شده و در حوزه‌های مختلف اندیشه، ادبیات و هنر بازتاب یافته است. در هنر مدرن نیز بسیاری از هنرمندان کوشیده‌اند این تجربه را نه صرفاً از طریق موضوع اثر، بلکه از طریق امکانات بصری و سازمان‌دهی عناصر تصویر بازنگایی کنند.

در میان هنرمندانی که آثار آنان به‌طور مداوم با مفهوم تنهایی پیوند خورده است، ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی جایگاه ویژه‌ای دارند. آثار هاپر اغلب فضاهای شهری، کافه‌ها، اتاق‌های هتل و محیط‌های نیمه عمومی را به تصویر می‌کشند؛ فضاهایی که در آن‌ها شخصیت‌ها در وضعیتی از فاصله عاطفی و سکون روانی قرار دارند. در مقابل، همرشوی بیشتر به فضاهای داخلی خانه، اتاق‌های خلوت، درگاه‌ها و نور طبیعی توجه دارد و جهانی تصویری می‌آفریند که سکوت، خلأ و تأمل از مهم‌ترین ویژگی‌های آن است. باوجود تفاوت‌های تاریخی، فرهنگی و جغرافیایی میان این دو هنرمند، آثار آنان در بهره‌گیری از فضاهای خاموش، کاهش عناصر روایی، حضور گسترده‌ی فضای خالی و تأکید بر سکون، شباهت‌های قابل‌توجهی دارند.

بااین‌حال، مسئله‌ی اصلی آن است که تنهایی در آثار این دو هنرمند صرفاً از طریق حضور انسان‌های منفرد یا موضوع اثر منتقل نمی‌شود، بلکه به‌واسطه‌ی ساختار بصری تصویر شکل می‌گیرد. نور، رنگ، ترکیب‌بندی، سازمان فضایی، نسبت

میان انسان و محیط، فضای خالی و نحوه‌ی استقرار عناصر تصویری، همگی در شکل‌گیری تجربه‌ی تنهایی نقش دارند. ازاین‌رو، مطالعه‌ی تنهایی در آثار هاپر و همرشوی مستلزم توجه به چگونگی عملکرد این عناصر در ساختار تصویر است؛ عناصری که فراتر از جنبه‌های توصیفی، به تولید معنا و انتقال تجربه‌ی انزوا کمک می‌کنند.

باوجود پژوهش‌های متعددی که درباره‌ی هر یک از این دو هنرمند انجام شده است، بخش عمده‌ی مطالعات موجود به بررسی مستقل آثار آنان اختصاص دارد و پژوهش‌های تطبیقی متمرکز بر ساختار بصری و چگونگی بازنگایی تنهایی در آثار هر دو هنرمند محدود است. ازاین‌رو، بررسی تطبیقی آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی می‌تواند به درک دقیق‌تری از ظرفیت عناصر بصری در انتقال مفاهیم انسانی و نیز شناخت تفاوت‌ها و شباهت‌های دو رویکرد مهم در نقاشی مدرن منجر شود.

بر این اساس، پژوهش حاضر در پی پاسخ‌گویی به این پرسش است:

۱. مفهوم تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی از طریق کدام مؤلفه‌های ساختار بصری بازنگایی می‌شود؟ از این منظر، مقایسه‌ی هاپر و همرشوی می‌تواند نشان دهد که چگونه یک مفهوم واحد در دو بستر تاریخی و فرهنگی متفاوت، از طریق راهبردهای بصری متفاوت صورت‌بندی می‌شود. چنین رویکردی نه تنها به فهم دقیق‌تر تنهایی در نقاشی مدرن کمک می‌کند، بلکه نقش ساختار بصری را به‌عنوان حامل معنا برجسته می‌سازد.

اهمیت این پژوهش در آن است که می‌تواند چگونگی نقش‌آفرینی عناصر بصری در شکل‌گیری معنا را روشن سازد و نشان دهد که تنهایی در نقاشی مدرن چگونه از سطح موضوع فراتر رفته و به کیفیتی حاصل از روابط میان فضا، نور، رنگ و حضور انسان تبدیل می‌شود.

روش پژوهش

این پژوهش به روش «توصیفی-تحلیلی» و با رویکردی تطبیقی انجام شده است. گردآوری داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و اسنادی بوده و از طریق مطالعه کتاب‌ها، مقالات علمی و منابع پژوهشی مرتبط با ادوارد هاپر، ویلهلم همرشوی و مفهوم تنهایی در هنر مدرن صورت گرفته است.

جامعه آماری پژوهش شامل چهار نقاشی از ادوارد هاپر و چهار نقاشی از ویلهلم همرشوی است. در نهایت عناصر بصری مشترک و متمایز این آثار واکاوی شده تا چگونگی بازنگاری مفهوم تنهایی در ساختار تصویری آثار دو هنرمند تبیین گردد.

در این پژوهش، آثار منتخب از هر دو هنرمند بر اساس نزدیکی مفهومی آن‌ها به محور اصلی این پژوهش یعنی «بازنگاری تنهایی» برگزیده شده‌اند و بر اساس مؤلفه‌هایی چون ترکیب‌بندی، نور، رنگ، فضای خالی، جایگاه فیگور انسانی و رابطه انسان با محیط مورد تحلیل قرار گرفته و سپس نتایج حاصل از این تحلیل‌ها در قالب مطالعه‌ای تطبیقی مقایسه شده‌اند تا شیوه‌های متفاوت بازنگاری تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی تبیین شود.

پیشینه پژوهش

در مورد پیشینه تحقیق باید خاطرنشان کرد که پژوهش مستقلاً با عنوان «مطالعه تطبیقی بازنگاری تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی با تأکید بر ساختار بصری» مشاهده نشده است. با این حال، در موضوعات مرتبط با تنهایی در آثار این دو هنرمند و تحلیل ساختاری نقاشی‌های آنان، مطالعات متعددی انجام شده است که در ادامه به مرور مهم‌ترین آن‌ها پرداخته می‌شود.

لورن اروین در پایان‌نامه دکتری خود با عنوان «تاریخ در فرم بصری» با استفاده از آثار منتخب ادوارد هاپر، به تحلیل روانکاوی و فرمالیستی آثار این هنرمند پرداخته است. همچنین کتابی با عنوان «پنجره و خلأ در نقاشی‌های ادوارد هاپر» توسط لویی‌س شادویک با ترجمه ساناز حائری (۱۳۹۶) به بررسی منتخبی از آثار ادوارد هاپر پرداخته و نقش پنجره و فضاهای خالی را در شکل‌گیری حس انزوا و سکون در نقاشی‌های او تحلیل کرده است.

اولیویا لینگ (۲۰۱۶) در کتاب «شهر تنها» به بررسی تجربه تنهایی در بستر زندگی شهری پرداخته و آثار هاپر را به عنوان

نمونه‌هایی شاخص از تجسم انزوای انسان مدرن معرفی کرده است. گیل لوین (۲۰۰۷) نیز در پژوهش‌های خود بر تحلیل ساختار معماری و فضای سرد حاکم بر آثار هاپر تأکید داشته و آن‌ها را ابزاری برای نمایش بیگانگی انسان معاصر قلمداد کرده است.

سارا کلی اولر (۲۰۲۰) در مقاله «شب‌زنده‌داران به مثابه بیگانگی ارتباطات عصر مدرن در آثار ادوارد هاپر» با تحلیل موردی دو تابلو «فیلم نیویورک» و «اتاقی در نیویورک»، به بررسی شیوه‌های بازنگاری انزوای انسانی در فضای شهری پرداخته است. همچنین حمید بکتاش (۱۴۰۰) در مقاله‌ای با عنوان «بیگانگی ارتباطات عصر مدرن در آثار ادوارد هاپر» به تحلیل ساختاری و محتوایی آثار این هنرمند پرداخته است.

در زمینه ویلهلم همرشوی، بونت (۲۰۰۸) در کتاب «ویلهلم همرشوی: شعر سکوت» به تحلیل فضای داخلی، نور طبیعی و سکوت حاکم بر آثار این هنرمند پرداخته و نشان داده است که همرشوی با حذف کنش روایی و استفاده از نور یکنواخت، فضایی خلق می‌کند که در آن زمان متوقف می‌شود. آلسدورف (۲۰۱۶) در مقاله «یا این یا آن همرشوی» که در نشریه «پرسش انتقادی» منتشر شده، بر ابهام، سکوت و مسئله حضور و غیاب در آثار همرشوی تأکید کرده و نشان داده است که فیگورهای پشت به بیننده در نقاشی‌های او، بیننده را در ابهامی رها می‌کنند که هیچ‌گاه به قطعیت نمی‌رسد.

یاگو (۲۰۲۴) نیز در مقاله «تجربه اتمسفر در نقاشی‌ها: مطالعه موردی ویلهلم همرشوی» که در «نشریه زیبایی‌شناسی و نقد هنری» منتشر شده، به بررسی چگونگی تجربه فضایی و تأثیر روانی فضاهای همرشوی بر مخاطب پرداخته است. این پژوهش بر نقش نور، فضای خالی و سازمان‌دهی هندسی فضا در ایجاد حس سکون و تأمل در مخاطب تأکید دارد.

بررسی پیشینه نشان می‌دهد که اگرچه درباره مفهوم تنهایی در آثار هاپر و همرشوی به‌طور جداگانه مطالعات متعددی صورت گرفته است، اما پژوهش مستقلاً که با رویکردی تطبیقی و با تأکید بر ساختار بصری، شیوه بازنگاری تنهایی را در آثار این دو هنرمند مورد مقایسه قرار دهد، مشاهده نمی‌شود. از این‌رو، پژوهش حاضر می‌کوشد با تمرکز بر مؤلفه‌هایی چون ترکیب‌بندی، نور، رنگ، فضای خالی، جایگاه فیگور و سازمان فضایی، چگونگی شکل‌گیری مفهوم تنهایی را در آثار دو هنرمند بررسی کرده، شباهت‌ها و تفاوت‌های موجود در نظام تصویری آنان را تبیین کند و خلأ موجود در مطالعات پیشین را پوشش دهد.

تنهایی در نقاشی مدرن

تنهایی از جمله مفاهیمی است که در هنر سده‌های نوزدهم و بیستم به شکلی گسترده مورد توجه قرار گرفت. اگرچه تجربه تنهایی در دوره‌های مختلف تاریخی وجود داشته است، اما تحولات اجتماعی و فرهنگی دوران مدرن موجب شد این مفهوم جایگاهی متفاوت در هنر پیدا کند. رشد شهرنشینی، تغییر ساختارهای اجتماعی، گسترش زندگی فردی و دگرگونی روابط انسانی، شرایطی را پدید آورد که در آن احساس فاصله، انزوا و گسست به بخشی از تجربه روزمره انسان تبدیل شد. در نتیجه، بسیاری از هنرمندان کوشیدند این وضعیت را از طریق زبان تصویر باز نمایند. ساختار بصری یکی از مهم‌ترین عوامل شکل‌گیری این تجربه است. ترکیب‌بندی، نور، رنگ، فضای خالی، سازمان فضایی و نحوه استقرار عناصر تصویری می‌توانند در انتقال مفهوم تنهایی نقش تعیین‌کننده‌ای داشته باشند. ترکیب‌بندی‌های متعادل و ایستا معمولاً موجب کاهش پویایی تصویر می‌شوند و شرایطی را فراهم می‌کنند که مخاطب بیش از روایت، با کیفیت حضور در فضا مواجه شود. همچنین فضای خالی، به‌ویژه هنگامی که بخش قابل توجهی از تصویر را اشغال می‌کند، می‌تواند بر احساس فاصله و جدایی تأکید نماید.

نور نیز از مهم‌ترین ابزارهای بصری در بازنمایی تنهایی به شمار می‌رود. نور علاوه بر آنکه ساختار فضایی تصویر را آشکار می‌سازد، می‌تواند کیفیت روانی فضا را نیز شکل دهد. نورهای موضعی، تضاد میان روشنایی و تاریکی یا روشنایی یکنواخت و کنترل‌شده، هر یک به شیوه‌ای متفاوت در ایجاد سکون، انتظار و انزوا مؤثر هستند. در بسیاری از آثار مرتبط با مفهوم تنهایی، نور نه به‌عنوان عاملی تزئینی، بلکه به‌عنوان بخشی از ساختار معنایی اثر عمل می‌کند.

رنگ نیز در شکل‌گیری فضای روانی تصویر نقش مهمی دارد. استفاده از پالت‌های محدود، رنگ‌های خنثی یا کاهش تضادهای رنگی می‌تواند موجب تقویت احساس سکون و آرامش شود. در مقابل، رنگ‌های درخشان و پرتحرک معمولاً از شدت این کیفیت می‌کاهند. به همین دلیل، بسیاری از هنرمندانی که به بازنمایی تنهایی پرداخته‌اند، از رنگ‌هایی استفاده کرده‌اند که با فضای آرام و خلوت آثار آنان هماهنگی داشته باشد.

یکی دیگر از مؤلفه‌های مهم در بازنمایی تنهایی، رابطه انسان با محیط پیرامون است. نحوه استقرار فیگور در فضا،

فاصله میان افراد، جهت نگاه شخصیت‌ها و میزان ارتباط آنان با محیط می‌تواند نقش مهمی در انتقال احساس انزوا ایفا کند. در برخی آثار، شخصیت‌ها در فضایی گسترده و تهی قرار می‌گیرند و همین نسبت میان انسان و محیط بر احساس تنهایی می‌افزاید. در برخی دیگر، افراد در کنار یکدیگر حضور دارند اما فقدان ارتباط بصری یا عاطفی میان آنان موجب شکل‌گیری نوعی جدایی درونی می‌شود.

در میان نقاشان سده‌های نوزدهم و بیستم، ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی از جمله هنرمندانی هستند که توانسته‌اند از ظرفیت‌های ساختار بصری برای بازنمایی تنهایی بهره بگیرند. هر دو هنرمند با کاهش عناصر روایی، تأکید بر سکون و سازمان‌دهی دقیق فضا، شرایطی را فراهم می‌کنند که مخاطب با تجربه‌ای از فاصله و انزوا مواجه شود. با این حال، شیوه استفاده آنان از عناصر بصری یکسان نیست. هاپر بیشتر در بستر فضاهای شهری و روابط انسانی به بازنمایی تنهایی می‌پردازد، در حالی که همرشوی از طریق فضاهای داخلی، نور طبیعی و سکوت محیط، تجربه‌ای درون‌گرایانه‌تر از تنهایی را شکل می‌دهد. از این رو، مطالعه آثار این دو هنرمند امکان بررسی دو رویکرد متفاوت در بازنمایی تنهایی را فراهم می‌سازد.

از این منظر، تنهایی در هنر مدرن صرفاً به معنای حضور فردی تنها در تصویر نیست، بلکه می‌تواند در نحوه سازمان‌دهی فضا، کیفیت نور، روابط میان عناصر تصویری و حتی حذف کنش و روایت نیز بازنمایی شود. به همین دلیل، تحلیل ساختار بصری آثار هنری می‌تواند درک عمیق‌تری از چگونگی شکل‌گیری این تجربه فراهم آورد. در بسیاری از آثار مدرن، احساس انزوا نه از طریق بیان مستقیم عواطف، بلکه از راه سازمان‌دهی عناصر دیداری به مخاطب منتقل می‌شود.

ادوارد هاپر و بازنمایی تنهایی

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های آثار هاپر، توجه به رابطه میان انسان و فضا است. در نقاشی‌های او، فضا صرفاً بستری برای حضور شخصیت‌ها نیست، بلکه به عنصری فعال در شکل‌گیری معنا تبدیل می‌شود. خیابان‌ها، کافه‌ها، اتاق‌های هتل، خانه‌ها و پنجره‌ها در آثار هاپر نقشی فراتر از عناصر توصیفی دارند و در ایجاد فضای روانی اثر مشارکت می‌کنند. به همین دلیل، بسیاری از پژوهشگران معتقدند که تجربه تنهایی در آثار او نه تنها از طریق شخصیت‌ها، بلکه از طریق سازمان فضایی تصویر

یکی از شاخص‌ترین بازنگاری‌های تنهایی در هنر سده بیستم تبدیل شوند.

شب‌زنده‌داران (۱۹۴۲)

تابلوی «شب‌زنده‌داران» اثر ادوارد هاپر، نمونه‌ای شاخص از بازنگاری تنهایی از طریق سازمان‌دهی عناصر بصری در هنر سده بیستم است. هاپر غذاخوری شبانه را در گوشه‌ای از خیابان و درون جداره‌ای شیشه‌ای نشان می‌دهد. شفافیت نما، باوجود امکان دیدن داخل، مرزی میان درون و بیرون می‌سازد و نبود مسیر دسترسی روشن، فضا را بسته و دور از مشارکت مخاطب می‌کند. سکون فیگورها و خیابان خالی نیز این حس انزوا را تشدید می‌کند. اولیویا لینگ در این باره می‌نویسد: «دینر پناهگاهی است، بی‌تردید، اما هیچ در ورودی قابل‌مشاهده‌ای وجود ندارد، هیچ راهی برای ورود یا خروج» (Laing, O. ۲۰۱۶: ۳۰). حذف مسیرهای دسترسی، فضایی بسته و بن‌بست گونه ایجاد می‌کند و بیننده را در موقعیت ناظری بیرونی قرار می‌دهد که امکان مشارکت در فضای تصویر را ندارد. (تصویر ۱)

ترکیب‌بندی اثر بر نظم هندسی و کنترل‌شده استوار است؛ خطوط افقی و عمودی معماری و امتداد خیابان، حرکت را کاهش می‌دهند و به صحنه حالتی ایستا می‌بخشند. نبود کنش آشکار و غلبه سطوح خالی، جدایی شخصیت‌ها از محیط را برجسته می‌کند.

فیگورها باوجود نزدیکی فیزیکی، ارتباطی فعال ندارند و حتی زوج حاضر در صحنه نیز در قلمروهایی جدا دیده می‌شوند. این هم‌حضور بی‌ارتباط، تنهایی را به‌جای یک وضعیت فردی، به کیفیتی درونی و روانی تبدیل می‌کند. لینگ این وضعیت را چنین توصیف می‌کند: «هیچ‌کس حرف نمی‌زد. هیچ‌کس به هیچ‌کس دیگر نگاه نمی‌کرد» (Laing, O. ۲۰۱۶: ۲۴).



تصویر ۱، شب‌زنده‌داران (مأخذ: <https://wikiart.org>)
Figure 1. Nighthawks. (Source: WikiArt)

شکل می‌گیرد.

نور از مهم‌ترین عناصر ساختاری در آثار هاپر است. او از نور برای تعریف حجم‌ها و آشکار ساختن فضا استفاده می‌کند، اما نقش نور در آثارش تنها به جنبه‌های بصری محدود نمی‌شود. نور در بسیاری از نقاشی‌های او کیفیتی روانی پیدا می‌کند و به شکل‌گیری فضای سکون، انتظار و فاصله کمک می‌نماید. در برخی آثار، تضاد میان روشنایی و تاریکی سبب برجسته شدن جدایی میان فضاهای مختلف می‌شود و در برخی دیگر، نور طبیعی بر خلوت و سکون محیط تأکید می‌کند. به همین دلیل، نور را می‌توان یکی از مهم‌ترین ابزارهای هاپر در بازنگاری تنهایی دانست.

معماری نیز در آثار او جایگاه ویژه‌ای دارد. ساختمان‌ها، پنجره‌ها، دیوارها و خطوط هندسی در بسیاری از نقاشی‌های هاپر حضوری پررنگ دارند و در سازمان‌دهی فضای تصویر نقش مهمی ایفا می‌کنند. این عناصر غالباً مرزهایی میان فضاهای مختلف ایجاد می‌کنند و به شکل‌گیری نوعی فاصله بصری کمک می‌نمایند. در پژوهش‌های مربوط به آثار هاپر، پنجره به‌عنوان یکی از مهم‌ترین عناصر تصویری موردتوجه قرار گرفته است. پنجره در آثار او علاوه بر آنکه امکان مشاهده را فراهم می‌کند، نوعی جدایی میان فضای درونی و بیرونی ایجاد می‌کند و به مرزی میان حضور و فاصله تبدیل می‌شود. از این منظر، پنجره تنها یک عنصر معماری نیست، بلکه بخشی از ساختار معنایی اثر به شمار می‌رود.

سکون نیز از ویژگی‌های بنیادین جهان تصویری هاپر است. در بسیاری از آثار او، شخصیت‌ها در وضعیتی ایستا قرار دارند و هیچ کنش چشمگیری مشاهده نمی‌شود. این حذف آگاهانه روایت و محدود کردن حرکت موجب می‌شود که مخاطب به‌جای دنبال کردن یک داستان، بر روابط فضایی و کیفیت حضور شخصیت‌ها در محیط متمرکز شود. در نتیجه، احساس تنهایی بیش از آنکه حاصل یک رویداد باشد، از وضعیت کلی تصویر ناشی می‌شود.

از سوی دیگر، تنهایی در آثار هاپر همواره به معنای انزوای فیزیکی نیست. در برخی نقاشی‌ها، چندین شخصیت در یک فضای مشترک حضور دارند، اما نبود ارتباط میان آنان موجب شکل‌گیری نوعی فاصله عاطفی می‌شود. به همین دلیل، تنهایی در آثار او اغلب در متن زندگی مدرن و در میان جمع شکل می‌گیرد. انسان‌های هاپر در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند، اما در بسیاری از موارد از نظر عاطفی و روانی از هم جدا هستند. همین ویژگی سبب شده است که آثار او به

نورپردازی و رنگ نیز در خدمت همین بیان فرمال قرار دارند. تضاد میان نور مصنوعی و شدید فضای داخلی با تاریکی گسترده خیابان، غذاخوری را به کانون بصری تصویر تبدیل می‌کند؛ با این حال، این روشنایی به واسطه پالت رنگی محدود اثر، شامل سبزه‌ها، قهوه‌ای‌های تیره و زردهای مصنوعی، فاقد گرما و صمیمیت است. در نتیجه، نور نه عاملی برای ایجاد احساس امنیت و همدلی، بلکه ابزاری برای آشکار ساختن جدایی و آسیب‌پذیری شخصیت‌ها عمل می‌کند.

اتومات (۱۹۲۷)

در اتومات، زن تنها پشت میز کافه نشسته و نگاهش به فنجان دوخته شده است. فقدان روایت و زاویه دید بیرونی، توجه را به ساختار بصری، جایگاه فیگور و روابط فضایی معطوف می‌کند. (تصویر ۲)



تصویر ۲، اتومات (مأخذ: <https://wikiart.org/>)

نخستین عامل مؤثر در شکل‌گیری این معنا، برتری کمی فضای پیرامونی نسبت به حضور فیگور در کادر است. زن تنها بخش کوچکی از تصویر را اشغال می‌کند، در حالی که بخش وسیعی از کادر به میزها، صندلی‌ها و فضاهای خالی کافه اختصاص یافته است. این نسبت میان فضای مثبت و فضای منفی، حضور انسانی را در برابر محیط کم‌رنگ می‌سازد و موجب می‌شود فضا بر فیگور غلبه پیدا کند. در نتیجه، سوژه در دل محیطی گسترده و نسبتاً خالی، جدا افتاده و آسیب‌پذیر به نظر می‌رسد. اروین در تحلیل این ویژگی ساختاری اشاره می‌کند که «استفاده افراطی از فضای منفی از نظر روانی، سنگینی محیط کلان‌شهر را بر دوش سوژه تداعی می‌کند و او را در کادر منزوی می‌سازد (Irwin, L. ۲۰۱۶: ۸۵).

پنجره بزرگ پشت سر فیگور به جای گشودن فضا، آن را می‌بندد و رابطه میان داخل و بیرون را قطع می‌کند. سطح

تیره و یکدست آن، هم خالی بودن محیط را تشدید می‌کند و هم بر تنهایی شخصیت تأکید می‌گذارد. اروین معتقد است: «انعکاس ردیف چراغ‌ها در شیشه سیاه، حس یک فضای بی‌انتها و خلأ گونه را ایجاد می‌کند که بر بی‌ریشه بودن و عدم تعلق سوژه به فضای عمومی کلان‌شهر دلالت دارد» (Irwin, L. ۲۰۱۶: ۸۵).

وضعیت بدن، جهت نگاه و ویژگی‌های فرمال فیگور نیز در تشدید این گسست نقش مهمی دارند. زن سرخود را اندکی پایین آورده، نگاهش را به فنجان دوخته و دست‌ها را در وضعیتی آرام و بی‌حرکت نگه داشته است. فقدان هرگونه حرکت آشکار یا تعامل با محیط پیرامون، کیفیتی ایستا به تصویر می‌بخشد و نوعی تعلیق زمانی ایجاد می‌کند؛ گویی لحظه‌ای گذرا در زمان متوقف شده است. افزون بر این، فیگور هیچ ارتباط چشمی با مخاطب برقرار نمی‌کند و توجه او کاملاً به درون فضای شخصی خود معطوف است.

نورپردازی و رنگ نیز در خدمت همین سازمان فرمال قرار دارند. نور مصنوعی و کنترل‌شده کافه بر چهره و دست‌های زن متمرکز می‌شود و او را از محیط پیرامون متمایز می‌سازد، اما این روشنایی به دلیل همراهی با پالت رنگی محدود اثر — شامل سبزه‌های تیره، قهوه‌ای‌ها، زردهای مصنوعی و سطوح سیاه — فاقد کیفیت گرم و صمیمانه است. از این رو، نور نه به عنوان عاملی برای ایجاد احساس امنیت و همدلی، بلکه به مثابه ابزاری برای آشکار ساختن سکون، فاصله و جدایی عمل می‌کند. تضاد میان روشنایی موضعی فیگور و تاریکی گسترده پس‌زمینه نیز بر این جدایی تأکید می‌گذارد و توجه مخاطب را به وضعیت منفرد شخصیت معطوف می‌کند.



تصویر ۳، اتاقی در نیویورک (مأخذ: <https://wikiart.org/>)
Figure 3. Room in New York. (Source: WikiArt)

فضای خالی میان شخصیت‌ها، در شکل‌گیری فاصله دیداری میان دو قطب تصویر مشارکت می‌کند.

آفتاب صبحگاهی (۱۹۵۲)

این اثر تجربه تنهایی را در فضای درونی یک اتاق بازنمایی می‌کند. سازمان فضایی تصویر بر نوعی تقلیل‌گرایی بصری استوار است؛ به گونه‌ای که حذف آگاهانه اشیای غیرضروری، عناصر تزئینی و جزئیات محیطی، فضایی خلوت و کنترل‌شده پدید آورده است. در ترکیب‌بندی اثر، فیگور در مرکز هندسی کادر قرار گرفته و حضور او در نسبت با سطوح گسترده دیوار، تخت و فضای خالی اتاق تعریف می‌شود. (تصویر ۴) غلبه این سطوح بر حضور انسانی، موجب می‌شود فضا نقش فعالی در ساخت معنا ی تصویر ایفا کند و کیفیتی از جدایی و انقطاع در سراسر کادر گسترش یابد.



تصویر ۴، آفتاب صبحگاهی (مأخذ: <https://wikiart.org/>)
Figure 4. Morning Sun. (Source: WikiArt)

نور طبیعی مهم‌ترین عنصر ساختاری اثر است. برخلاف بسیاری از نمونه‌های سنتی که نور کارکردی توصیفی یا عاطفی دارد، در اینجا نور به صورت عنصری هندسی و سازمان دهنده فضا عمل می‌کند. پرتوهای خورشید صبحگاهی به شکل مستطیلی با مرزهای دقیق بر سطح دیوار پشت تخت‌خواب می‌نشینند و شبکه‌ای روشن از خطوط عمودی و افقی را در ساختار تصویر پدید می‌آورند. این مرزبندی آشکار میان سطوح روشن و تاریک، نظم هندسی فضا را برجسته می‌کند و نگاه مخاطب را به روابط میان نور، معماری و استقرار فیگور هدایت می‌کند. اولیو لینگ درباره کاربرد نور در آثار متأخر هاپر می‌نویسد: «نور هاپر هیچ چیزی را نوازش نمی‌کند، بلکه تنها برهنگی اتاق و انزوای سوژه را برملا

اتاقی در نیویورک (۱۹۳۲)

در اتاقی در نیویورک، دو فیگور در یک فضای مشترک حضور دارند، اما ساختار تصویری مانع شکل‌گیری رابطه‌ای فعال میان آن‌ها می‌شود. تقسیم‌بندی هندسی اتاق و قرارگیری دو شخصیت در دو سوی کادر، فاصله دیداری و روانی را تقویت می‌کند.

زاویه دید نیز در شکل‌گیری این ساختار نقش مهمی دارد. صحنه از بیرون ساختمان و از خلال پنجره مشاهده می‌شود؛ بنابراین مخاطب در موقعیت ناظری بیرونی قرار می‌گیرد که به فضای داخلی دسترسی مستقیم ندارد. حضور قاب پنجره به عنوان واسطه میان بیننده و فضای اتاق، نوعی فاصله‌گذاری فضایی ایجاد می‌کند و بر جدایی میان قلمرو مشاهده و فضای زیسته شخصیت‌ها تأکید می‌گذارد.

روابط میان دو فیگور نیز از طریق وضعیت بدن، جهت نگاه و نحوه استقرار آنان در فضا تعریف می‌شود. مرد در سمت چپ تصویر بر روزنامه متمرکز شده و بدن او به سوی فضای شخصی خود جهت یافته است. در سوی دیگر، زن بر روی صندلی کنار پیانو نشسته و نگاهش از مرد فاصله گرفته است. تماس چشمی، حرکت مشترک یا هرگونه کنش متقابل میان آن دو مشاهده نمی‌شود و هر یک در محدوده‌ای مستقل از کادر استقرار یافته‌اند. افزون بر این، ژست‌های بدنی هر دو شخصیت کیفیتی ایستا دارند؛ به گونه‌ای که حرکت به حداقل رسیده و فیگورها در وضعیتی تقریباً ثابت بازنمایی شده‌اند. این سکون در هماهنگی با نظم هندسی محیط، کیفیتی از تعلیق زمانی را در سراسر تصویر ایجاد می‌کند.

رنگ و نور نیز در سازمان‌دهی این روابط نقش دارند. لباس قرمز زن در برابر پالت محدود محیط — شامل قهوه‌ای‌ها، سبزه‌های تیره و رنگ‌های خنثی — به عنوان یکی از نقاط تأکید بصری تصویر عمل می‌کند. با این حال، این تضاد رنگی به همگرایی عناصر تصویر منجر نمی‌شود، بلکه تمایز جایگاه فیگور را در فضای پیرامون برجسته‌تر می‌سازد. نورپردازی موضعی که بر میز مدور مرکزی و بخش‌هایی از فضای داخلی می‌تابد، یکی دیگر از عوامل سازمان دهنده ترکیب‌بندی است. این روشنایی، به جای آنکه دو فیگور را در یک کانون واحد گرد آورد، فضای میانی میان آنان را برجسته می‌کند و نقش ساختاری آن را در ترکیب‌بندی افزایش می‌دهد. بدین ترتیب، نور نیز همچون تقسیمات معماری و

می‌سازد. خطوط تند سایه، هندسه‌ای خشن ایجاد می‌کنند که سوژه را در کادر محصور کرده است» (Laing, O. ۲۰۱۶: ۳۵). توزیع کنترل‌شده نور در کنار پالت رنگی محدود اثر، از شکل‌گیری پویایی شدید بصری جلوگیری کرده و کیفیتی ایستا و ممتد به فضای تصویر می‌بخشد.

پنجره که در بخش میانی ساختار فضایی اثر قرار گرفته، یکی دیگر از عناصر کلیدی در سازمان بصری تصویر است. جهت نگاه و وضعیت بدن فیگور به‌سوی فضای بیرون معطوف شده، اما میدان دید مخاطب به بخش محدودی از سقف ساختمانی در خارج از اتاق محدود می‌شود. این محدودیت دیداری، امکان برقراری پیوندی کامل میان فضای داخلی و جهان بیرون را از میان می‌برد و پنجره را از کارکرد متعارف خود به‌عنوان گشایشی فضایی دور می‌کند. در نتیجه، این عنصر به مرزی میان دو قلمرو بدل می‌شود؛ مرزی که نه امکان خروج را فراهم می‌کند و نه تصویری روشن از فضای بیرونی ارائه می‌دهد. بدین ترتیب، نگاه فیگور به نقطه‌ای خارج از کادر هدایت می‌شود، بی‌آنکه مخاطب بتواند موضوع این نگاه را مشاهده کند.

استقرار فیگور نیز در شکل‌گیری این کیفیت نقش مهمی دارد. زن بر لبه تخت نشسته و وضعیت بدن او فاقد هرگونه حرکت آشکار یا کنش مشخص است. این سکون بدنی در هماهنگی با سادگی محیط، خطوط مستقیم معماری و ثبات نور، حالتی از تعلیق زمانی ایجاد می‌کند؛ گویی لحظه‌ای گذرا در زمان متوقف‌شده است. حذف روایت، کاهش کنش انسانی و محدود شدن اطلاعات پیرامونی، توجه مخاطب را از رخدادهای احتمالی به روابط درونی عناصر تصویر معطوف می‌کند.

ویلhelm همرشوی و بازمانی تنهایی

ویلhelm همرشوی از مهم‌ترین نقاشان دانهارکی اواخر سده نوزدهم و اوایل سده بیستم است که آثارش عمدتاً بر بازمانی فضاهای داخلی، نور طبیعی و سازمان هندسی محیط متمرکز هستند.

در آثار همرشوی، دیوارها، درگاه‌ها و سطوح خالی، جایگاهی هم‌ارز با فیگور دارند. از این‌رو، فضای داخلی فقط پس‌زمینه نیست، بلکه بخشی فعال از ساختار بصری اثر است. نور طبیعی یکی دیگر از عناصر محوری در جهان تصویری همرشوی است. این نور معمولاً از طریق پنجره‌ها وارد فضا شده و بدون ایجاد تضادهای شدید روشنایی و تاریکی بر

سطوح داخلی توزیع می‌شود. در نتیجه، نور بیش از آنکه کارکردی نمایشی یا دراماتیک داشته باشد، وسیله‌ای برای آشکار ساختن روابط میان دیوارها، کف اتاق، درگاه‌ها و اشیای محدود موجود در محیط است. توزیع یکنواخت روشنایی موجب می‌شود توجه مخاطب بر ساختار فضایی و سازمان هندسی تصویر متمرکز شود.

پالت رنگی آثار همرشوی نیز در همین راستا عمل می‌کند. استفاده مکرر از طیف‌های خاکستری، سفید، قهوه‌ای روشن و آبی‌های سرد، دامنه رنگی آثار را محدود می‌سازد و از شکل‌گیری کانون‌های شدید رنگی جلوگیری می‌کند. این محدودیت رنگی سبب می‌شود روابط میان سطوح، کیفیت نور و ساختار فضایی نسبت به جلوه‌های رنگی اهمیت بیشتری پیدا کنند. در نتیجه، رنگ در آثار او عمدتاً نقشی سازمان دهنده و ساختاری دارد.

درگاه‌ها و اتاق‌های متوالی از شناخته‌شده‌ترین عناصر بصری آثار همرشوی هستند. در بسیاری از نقاشی‌ها، چند فضای داخلی از طریق درهای باز به یکدیگر متصل شده‌اند و امتداد دید از یک اتاق به اتاق دیگر هدایت می‌شود. این تداوم فضایی نوعی عمق خطی و پیوسته در تصویر ایجاد می‌کند که بر سازمان هندسی محیط تأکید دارد. در عین حال، فقدان نقطه کانونی آشکار در انتهای این مسیرهای دیداری، توجه مخاطب را بیش‌ازپیش به خود ساختار فضا معطوف می‌سازد.

فیگورهای انسانی نیز در آثار همرشوی تابع همین سازمان فضایی هستند. این شخصیت‌ها اغلب در وضعیت‌های ایستا نمایش داده می‌شوند و در بسیاری از موارد پشت به بیننده قرار دارند. حذف ارتباط چهره‌ای مستقیم میان شخصیت و مخاطب، توجه را از بیان فردی به روابط میان فیگور و محیط منتقل می‌کند. از این‌رو، فیگور نه به‌عنوان مرکز انحصاری تصویر، بلکه به‌عنوان یکی از عناصر سازنده ساختار فضایی اثر عمل می‌کند.

ویژگی مهم دیگر در آثار همرشوی، تبدیل فضای داخلی به عنصری فعال در تولید معنا است. در بسیاری از آثار او، اتاق‌ها صرفاً محل حضور شخصیت‌ها نیستند، بلکه در شکل‌گیری تجربه ادراکی مخاطب نقشی اساسی ایفا می‌کنند. به همین دلیل، مرز میان فضا و سوژه در آثار او کمرنگ می‌شود و بخش مهمی از معنای اثر از طریق سازمان فضایی محیط شکل می‌گیرد.

فضای داخلی با زن جوان از پشت (۱۹۰۴)

فضای داخلی نیز نقشی تعیین کننده در انتقال معنا دارد. اتفاق از عناصر محدودی تشکیل شده و از ازدحام بصری خبری نیست. دیوارهای ساده، کف چوبی و اشیای اندک موجود در فضا، محیطی خلوت و منظم ایجاد کرده اند. حذف جزئیات غیرضروری باعث شده است که نگاه مخاطب در فضای تصویر آزادانه حرکت کند و بیش از هر چیز بر کیفیت سکون محیط متمرکز شود. به این ترتیب، فضای خالی به یکی از عناصر اصلی انتقال مفهوم تنهایی تبدیل می شود.

نور طبیعی وارد شده به اتاق نیز در شکل گیری این فضا نقش مهمی دارد. برخلاف آثار هاپر که در بسیاری موارد از تضادهای شدید نوری بهره می گیرند، نور در این اثر ملایم، یکنواخت و فاقد کنتراست شدید است. روشنایی موجود نه بر شخصیت تأکید ویژه ای می کند و نه نقطه ای خاص را برجسته می سازد. در عوض، نور به آرامی در سراسر فضا پراکنده شده و میان عناصر مختلف تصویر نوعی تعادل بصری ایجاد می کند. همین کیفیت یکنواخت نور، سکون و آرامش اثر را تقویت می نماید.

ترکیب بندی اثر نیز بر پایه نظم هندسی و کنترل شده شکل گرفته است. خطوط عمودی دیوارها و چهارچوب ها در کنار سطوح افقی کف اتاق، ساختاری پایدار و متعادل ایجاد کرده اند. این نظم هندسی از ایجاد حرکت شدید بصری جلوگیری می کند و نگاه مخاطب را در فضای آرام تصویر نگه می دارد. در نتیجه، زمان در اثر حالتی متوقف و ممتد پیدا می کند و احساس انتظار و تأمل افزایش می یابد. این ویژگی با تأکید خود همرشوی بر اهمیت «خطوط» و «محتوای معماری تصویر» در شکل گیری آثارش مطابقت دارد (Bonett, H, ۲۰۰۸: ۸). پالت رنگی محدود نیز در شکل گیری کیفیت روانی اثر مؤثر است. همرشوی از طیف های خاکستری، سفید، قهوه ای روشن و سیاه استفاده کرده و از رنگ های درخشان و پرتحرک پرهیز نموده است. این محدودیت رنگی موجب انسجام کلی تصویر شده و از ایجاد تنش های رنگی جلوگیری می کند. در نتیجه، رنگ ها در خدمت فضای خاموش و آرام اثر قرار می گیرند و به تقویت تجربه سکون کمک می کنند.

شخصیت انسانی در تصویر حضور دارد، اما به مرکز مطلق معنا تبدیل نمی شود. فضای اتاق همان اندازه اهمیت دارد که فیگور انسانی. به همین دلیل، تنهایی در این اثر نه صرفاً در وضعیت فردی شخصیت، بلکه در ساختار فضایی تصویر تحقق می یابد. محیط و انسان در وضعیتی مشترک از سکون و خاموشی قرار گرفته اند و همین ویژگی سبب می شود

در این اثر، زن با لباس تیره پشت به بیننده ایستاده و همین وضعیت، صحنه ای آرام و بی رویداد می سازد. سادگی موضوع و سازمان دهی دقیق عناصر بصری، سکوت و تنهایی را به کیفیت اصلی تصویر تبدیل می کند. (تصویر ۵)

نخستین ویژگی قابل توجه، نحوه استقرار فیگور در فضا است. اگرچه شخصیت انسانی در بخش مرکزی تصویر قرار دارد، اما بر فضای اتاق تسلط پیدا نمی کند. حضور او در مقایسه با سطوح گسترده دیوارها، کف اتاق و فضای خالی پیرامون محدود به نظر می رسد. این نسبت میان انسان و محیط سبب می شود که توجه مخاطب تنها بر شخصیت متمرکز نشود، بلکه به کلیت فضای تصویر نیز معطوف گردد. در نتیجه، تنهایی نه صرفاً در فیگور، بلکه در رابطه میان انسان و محیط شکل می گیرد. این رویکرد با نگرش همرشوی به فضای داخلی همخوان است؛ فضایی که در آن عناصر معماری و سازمان فضایی نقشی هم ارز با حضور انسان پیدا می کنند (Bonett, H, ۲۰۰۸: ۸).

پشت به بیننده بودن فیگور، ارتباط مستقیم با مخاطب را حذف می کند و توجه را از چهره به فضای اطراف می برد. در نتیجه، شخصیت به جای مرکز معنا، جزئی از سازمان فضایی اثر می شود. بونت نیز اشاره می کند که فیگورهای پشت کرده در آثار همرشوی وضعیتی دوگانه ایجاد می کنند؛ به گونه ای که مخاطب هم زمان احساس همدلی و نظاره گری از فاصله را تجربه می کند (Bonett, H, ۲۰۰۸: ۱۱).



تصویر ۵، فضای داخلی با زن جوان از پشت (مأخذ: <https://wikiart.org>)
Figure 5. Interior with Young Woman Seen from Behind.
(Source: WikiArt)

که مخاطب تجربه‌ای فضا‌مند از تنهایی را ادراک کند.

فضای داخلی، استرندگاده ۳۰ (۱۹۰۲)

برخلاف بسیاری از نقاشی‌های متعارف که معنا را از طریق حضور شخصیت‌ها یا رخداد‌های تصویری منتقل می‌کنند، در این اثر فضا به مهم‌ترین عامل شکل‌گیری معنا تبدیل شده است. اتاق‌های متوالی، درگاه‌های باز و سطوح خلوت تصویری، محیطی را پدید آورده‌اند که سکوت و خلأ در آن به مهم‌ترین تجربه ادراکی مخاطب تبدیل می‌شود.

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های اثر، سازمان فضایی آن است. هم‌رئوی با نمایش چند فضای متصل به یکدیگر، عمقی آرام و ممتد در تصویر ایجاد می‌کند. نگاه مخاطب از یک اتاق به اتاق دیگر هدایت می‌شود، اما در انتهای این مسیر هیچ رخداد، شخصیت یا نقطه کانونی مشخصی وجود ندارد. این تداوم فضایی موجب می‌شود حرکت چشم در تصویر به جای آنکه به کشف یک رویداد منجر شود، با نوعی سکون و تعلیق مواجه گردد. در نتیجه، ساختار فضایی اثر به بستری برای تجربه تنهایی تبدیل می‌شود. (تصویر ۶)



تصویر ۶، فضای داخلی، استرندگاده ۳۰ (مأخذ: <https://wikiart.org>)
Figure 6. Interior, Strandgade 30. (Source: WikiArt)

بدل می‌سازد.

ترکیب‌بندی اثر بر پایه نظامی هندسی و متعادل شکل گرفته است. خطوط عمودی چهارچوب درها در کنار امتداد افقی کف و دیوارها، ساختاری پایدار و کنترل‌شده ایجاد کرده‌اند. این نظم هندسی از شکل‌گیری حرکت شدید بصری جلوگیری می‌کند و نگاه مخاطب را در فضای تصویر نگه می‌دارد. به همین دلیل، سکون در این اثر نه تنها حاصل فقدان کنش انسانی، بلکه نتیجه مستقیم سازمان‌دهی عناصر تصویری است.

نور نیز در شکل‌گیری فضای اثر نقشی اساسی دارد. روشنایی به نرمی در اتاق‌ها پراکنده شده و بدون ایجاد تضادهای شدید نوری، ساختار فضا را آشکار می‌سازد. نور در اینجا به دنبال برجسته کردن نقطه‌ای خاص نیست، بلکه به وحدت بصری محیط کمک می‌کند. همین کیفیت آرام و یکنواخت نور موجب می‌شود که فضای داخلی حالتی تأملی پیدا کند و بر سکوت حاکم بر تصویر افزوده شود. پالت محدود خاکستری، سفید و قهوه‌ای روشن، از تنش رنگی جلوگیری می‌کند و به انسجام کلی تصویر می‌افزاید. در اینجا رنگ در خدمت سکوت و آرامش فضا قرار می‌گیرد.

نور خورشید در اتاق نشیمن ۳ (۱۹۰۳)

در این اثر، برخلاف بسیاری از نقاشی‌های داخلی که بر حضور اشخاص یا رخداد‌های روزمره تأکید دارند، فضای اتاق به موضوع اصلی تصویر تبدیل شده است. هم‌رئوی با استفاده از نور طبیعی، سطوح ساده و حذف عناصر روایی، محیطی خلق می‌کند که سکون و خلأ در آن به مهم‌ترین کیفیت‌های ادراکی تبدیل می‌شوند. (تصویر ۷)

مهم‌ترین عنصر اثر، نور خورشید است که از پنجره وارد اتاق شده و بر دیوارها و کف فضا گسترده می‌شود. با وجود نقش محوری نور، هم‌رئوی از آن برای ایجاد درام یا تأکید بر نقطه‌ای خاص استفاده نمی‌کند. نور به شکلی آرام و یکنواخت در سراسر فضا توزیع شده و بیش از آنکه اشیاء را برجسته سازد، ساختار فضایی اتاق را آشکار می‌کند. به این ترتیب، روشنایی به بخشی از کیفیت سکون اثر تبدیل می‌شود و در شکل‌گیری فضای تأملی آن نقش اساسی پیدا می‌کند.

فضای داخلی از عناصر محدود و منظم ساخته شده و همین سادگی، حرکت نگاه را آزاد می‌کند. حذف جزئیات غیرضروری، سکوت و خلوت را به مهم‌ترین تجربه ادراکی اثر

داخلی خانه قرار گرفته است. همانند بسیاری از آثار هم‌رئوی، شخصیت انسانی نه در حال انجام کنشی آشکار است و نه ارتباط مستقیمی با مخاطب برقرار می‌کند. در نتیجه، توجه بیننده بیش از آنکه به هویت فردی شخصیت معطوف شود، بر رابطه میان فیگور، فضا و سکوت حاکم بر محیط متمرکز می‌شود. (تصویر ۸)

نخستین ویژگی قابل توجه اثر، نسبت میان فیگور و فضای پیرامون است. زن تنها بخش محدودی از تصویر را اشغال می‌کند و عناصر معماری، دیوارها، پیانو و فضای داخلی سهم بیشتری از کادر را به خود اختصاص داده‌اند. این نسبت موجب می‌شود که انسان به عنصر مسلط تصویر تبدیل نشود و در ساختار کلی فضا ادغام گردد.



تصویر ۸، فضای داخلی با زن پشت پیانو (مأخذ: <https://commons.wikimedia.org>)

Figure 8. Interior with Woman at the Piano. (Source: Wikimedia Commons)

فیگور با پشت به بیننده نمایش داده شده و امکان مشاهده چهره یا دریافت مستقیم حالات عاطفی او وجود ندارد. این شیوه بازنمایی فاصله‌ای میان شخصیت و مخاطب ایجاد می‌کند و توجه بیننده را از فرد به فضای پیرامون هدایت می‌نماید.

پیانو مهم‌ترین عنصر مادی موجود در تصویر است. باین حال، برخلاف کارکرد معمول آن، در این اثر هیچ نشانه‌ای از صدا، حرکت یا فعالیت موسیقایی مشاهده نمی‌شود. حضور پیانو در کنار سکون کامل فیگور، کیفیتی خاموش و ایستا به فضا می‌بخشد. از این رو، پیانو به جای ایجاد پویایی، به بخشی



تصویر ۷، نور خورشید در اتاق نشیمن ۳ (مأخذ: <https://wikiart.org>)
Figure 7. Sunshine in the Living Room III. (Source: WikiArt)

ترکیب‌بندی اثر نیز بر همین سکون تأکید دارد. سطوح گسترده دیوارها و کف اتاق در کنار خطوط ساده معماری، ساختاری پایدار و متعادل ایجاد کرده‌اند. نگاه مخاطب در فضای تصویر حرکت می‌کند، اما به نقطه‌ای روایی یا کانونی نمی‌رسد. در نتیجه، توجه بیننده از جست‌وجوی رخداد به تجربه حضور در فضا معطوف می‌شود و کیفیت تأملی اثر تقویت می‌گردد.

فضای خالی یکی دیگر از عناصر بنیادین اثر است. بخش عمده تصویر از سطوح ساده و فاقد تزئینات تشکیل شده و اشیاء به حداقل ممکن کاهش یافته‌اند. این خلأ بصری نه تنها موجب سادگی ترکیب‌بندی می‌شود، بلکه نقش مهمی در انتقال مفهوم تنهایی دارد. حذف عناصر غیرضروری سبب شده است که خود فضا به حامل معنا تبدیل شود و احساس سکوت و فاصله در سراسر تصویر گسترش یابد.

پالت رنگی محدود نیز در خدمت همین کیفیت فضایی قرار دارد. طیف‌های خاکستری، سفید و قهوه‌ای روشن بر سراسر تصویر حاکم‌اند و از تضادهای شدید رنگی خبری نیست. این محدودیت رنگی موجب انسجام بصری اثر شده و توجه مخاطب را از جلوه‌های رنگی به ساختار فضایی تصویر هدایت می‌کند. در نتیجه، رنگ‌ها در هماهنگی با نور و فضای خالی، بر آرامش و سکون محیط تأکید می‌کنند.

فضای داخلی با زن پشت پیانو (۱۹۰۱)

تابلوی «فضای داخلی با زن پشت پیانو» از آثار شاخص ویلهلم هم‌رئوی در مجموعه فضاهای داخلی استرندگاده ۳۰ به شمار می‌رود. در این اثر، زنی در کنار پیانو و در فضای

از ساختار سکون اثر تبدیل می‌شود و در شکل‌گیری فضای تأملی آن نقش دارد.

فضای داخلی نیز همچون دیگر آثار هم‌رشی از حداقل عناصر تشکیل شده است. اشیای محدود، دیوارهای ساده و نظم دقیق محیط موجب شده‌اند که نگاه مخاطب بدون برخورد با ازدحام بصری در تصویر حرکت کند. حذف عناصر غیرضروری باعث می‌شود که کیفیت حضور در فضا به مهم‌ترین تجربه ادراکی اثر تبدیل شود. در نتیجه، سکوت محیط نه یک موضوع روایی، بلکه حاصل سازمان‌دهی عناصر بصری است.

نور طبیعی در این اثر نقش مهمی در ایجاد وحدت فضایی دارد. روشنایی به آرامی در سطح اتاق پراکنده شده و بدون ایجاد تضادهای شدید نوری، تمامی عناصر را در کلیتی هماهنگ قرار می‌دهد. نور به جای برجسته‌سازی بخشی خاص از تصویر، ساختار کلی فضا را آشکار می‌سازد و بر آرامش و سکون محیط تأکید می‌کند.

پالت رنگی اثر نیز محدود و کنترل‌شده است. طیف‌های خاکستری، سفید، قهوه‌ای و سیاه بر سراسر تصویر حاکم‌اند و از رنگ‌های درخشان یا پرتحرک خبری نیست. این محدودیت رنگی موجب انسجام بصری اثر شده و توجه مخاطب را به روابط فضایی و ساختار کلی تصویر هدایت می‌کند. در نتیجه، رنگ‌ها نیز در خدمت انتقال سکون و آرامش قرار می‌گیرند. فیگور انسانی، پیانو، نور و عناصر معماری در تعادلی بصری قرار گرفته‌اند و هیچ‌یک بر دیگری غلبه نمی‌کند. در نتیجه، تنهایی در این اثر نه صرفاً در وضعیت شخصیت، بلکه در کیفیت کلی فضا و روابط میان عناصر تصویر شکل می‌گیرد.

الگوهای بازنگاری تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی

بررسی آثار منتخب این دو نقاش نشان می‌دهد که تنهایی در آثار هر دو هنرمند جایگاهی محوری دارد. با وجود تفاوت‌های زمانی، جغرافیایی و فرهنگی، هر دو از ظرفیت‌های ساختار بصری برای بازنگاری سکوت، فاصله و انزوا بهره می‌گیرند و این مفهوم را نه صرفاً از طریق موضوع اثر، بلکه از راه سازمان‌دهی عناصر تصویری شکل می‌دهند.

یکی از مهم‌ترین وجوه اشتراک آثار دو هنرمند، کاهش عناصر روایی است. در اغلب آثار مورد بررسی، رخداد مشخصی در جریان نیست و شخصیت‌ها نیز درگیر کنش چشمگیری

نیستند. این حذف روایت موجب می‌شود توجه مخاطب از دنبال کردن داستان به سوی کیفیت فضایی اثر معطوف شود.

فضای خالی نیز در آثار هر دو هنرمند نقش مهمی در انتقال معنا دارد. در آثار هاپر، خیابان‌های خلوت، اتاق‌های هتل، فضاهای عمومی کم‌جمعیت و سطوح خالی تصویر بر احساس فاصله و جدایی تأکید می‌کنند. در مقابل، هم‌رشی از اتاق‌های خلوت، دیوارهای ساده و فضاهای داخلی کم جزئیات برای ایجاد سکوت و خلأ بهره می‌گیرد. با وجود شباهت کارکرد فضای خالی، کیفیت آن در آثار این دو هنرمند یکسان نیست؛ در آثار هاپر، خلأ بیشتر با فقدان ارتباط انسانی پیوند دارد، در حالی که در آثار هم‌رشی به سکوت تأمل فضایی منجر می‌شود.

نور نیز در آثار هر دو هنرمند نقشی تعیین‌کننده دارد، اما کارکرد آن متفاوت است. هاپر از نور برای برجسته‌سازی فاصله‌ها، مرزهای فضایی و موقعیت شخصیت‌ها بهره می‌گیرد، در حالی که نور در آثار هم‌رشی غالباً طبیعی، یکنواخت و فاقد تضادهای شدید است و بیشتر سکوت و تدویم فضایی را تقویت می‌کند.

تفاوت مهم دیگر در جایگاه فیگور انسانی است. در آثار هاپر، تنهایی عمدتاً از طریق شخصیت‌ها و نسبت آنان با محیط شکل می‌گیرد، اما در آثار هم‌رشی فضا استقلال بیشتری دارد و حتی بدون حضور انسان نیز می‌تواند احساس انزوا را منتقل کند. از این‌رو، اتاق‌ها، درگاه‌ها و سطوح خالی در آثار او به عناصر اصلی بازنگاری تنهایی تبدیل می‌شوند. از منظر سازمان فضایی نیز تفاوت‌های قابل‌توجهی میان دو هنرمند وجود دارد. فضاهای هاپر عمدتاً شهری، نیمه عمومی و مرتبط با زندگی مدرن هستند، در حالی که هم‌رشی بیشتر به فضاهای داخلی خانه، اتاق‌های آرام و درگاه‌های متوالی توجه دارد. در نتیجه، تنهایی در آثار هاپر غالباً در بستر روابط اجتماعی و زندگی شهری شکل می‌گیرد، در حالی که در آثار هم‌رشی بیشتر از کیفیت خود فضا ناشی می‌شود.

با وجود این تفاوت‌ها، هر دو هنرمند از ظرفیت فضا برای هدایت تجربه مخاطب بهره می‌گیرند. در آثار آنان، فضا تنها پس‌زمینه رویدادها نیست، بلکه به یکی از عوامل اصلی شکل‌گیری معنا تبدیل می‌شود. از این‌رو، تجربه تنهایی در آثار هر دو نقاش بیش از آنکه حاصل روایت باشد، نتیجه روابط میان عناصر بصری و کیفیت ادراک فضا است.

Table 1. Detailed Examination of the Works of Edward Hopper and Vilhelm Hammershoi.

مؤلفه بصری	ادوارد هاپر	ویلهلم همرشوی
فضا	فضاهای شهری، کافه، اتاق، معماری مدرن	فضاهای داخلی، اتاق‌های خلوت
نور	تضاد نور و تاریکی، نور مصنوعی و موضعی	نور طبیعی، یکنواخت و آرام
رنگ	پالت محدود اما با تضادهای بیشتر	خاکستری، سفید، قهوه‌ای و رنگ‌های خاموش
فیگور	حضور فرد در فضای اجتماعی اما جدا افتاده	فیگور منزوی و ادغام‌شده با فضا
فضای خالی	ایجاد فاصله و بیگانگی	ایجاد سکوت و تأمل
نوع تنهایی	تنهایی شهری و روانی	تنهایی درون‌گرایانه و فضایی

درمجموع، هر دو هنرمند از سکون، فضای خالی، نظم ترکیب‌بندی و کاهش روایت برای بازنمایی تنهایی بهره می‌گیرند، اما مسیر دستیابی به این مفهوم در آثار آنان متفاوت است. هاپر تنهایی را در بستر زندگی مدرن و روابط انسانی بازنمایی می‌کند، درحالی‌که همرشوی آن را به تجربه‌ای فضایی، درون‌گرایانه و تأملی تبدیل می‌سازد. این تفاوت نشان می‌دهد که عناصر بصری مشابه می‌توانند به بیان گونه‌های متفاوتی از تنهایی منجر شوند.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر باهدف بررسی تطبیقی بازنمایی مفهوم تنهایی در آثار ادوارد هاپر و ویلهلم همرشوی و با تأکید بر نقش ساختار بصری انجام شد. نتایج حاصل از تحلیل آثار منتخب نشان داد که در هر دو مجموعه آثار، تنهایی بیش از آنکه از طریق روایت، موضوع یا بیان مستقیم احساسات شکل گیرد، در سازمان‌دهی عناصر بصری و روابط فضایی تصویر تحقق می‌یابد.

یافته‌های پژوهش نشان داد که هر دو هنرمند برای بازنمایی تنهایی از راهکارهایی مشترک بهره می‌گیرند. کاهش عناصر روایی، محدود کردن کنش انسانی، استفاده از فضاهای خالی، تأکید بر سکون و کنترل دقیق ترکیب‌بندی از مهم‌ترین ویژگی‌های مشترک آثار آنان است. در هر دو مجموعه آثار، فضا به یکی از عوامل اصلی تولید معنا تبدیل می‌شود و مخاطب بیش از آنکه با یک روایت مشخص مواجه شود، تجربه‌ای از سکوت، فاصله و انزوا را ادراک می‌کند.

باوجوداین شباهت‌ها، مسیر شکل‌گیری تنهایی در آثار دو هنرمند متفاوت است. در آثار هاپر، تنهایی عمدتاً در بستر زندگی مدرن، روابط انسانی و فضاهای شهری بازنمایی

می‌شود و فیگور انسانی نقش محوری در انتقال معنا دارد. در مقابل، در آثار همرشوی تنهایی بیشتر از کیفیت خود فضا ناشی می‌شود؛ به‌گونه‌ای که اتاق‌های خلوت، نور طبیعی، سطوح خالی و نظم فضایی حتی بدون حضور انسان نیز می‌توانند احساس انزوا را منتقل کنند. ازاین‌رو، هاپر تنهایی را بیشتر به‌عنوان تجربه‌ای اجتماعی و مرتبط با گسست ارتباطات انسانی تصویر می‌کند، درحالی‌که همرشوی آن را به تجربه‌ای فضایی، درون‌گرایانه و تأملی تبدیل می‌سازد.

درمجموع، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که ساختار بصری در آثار هر دو هنرمند نقشی تعیین‌کننده در شکل‌گیری مفهوم تنهایی دارد. این نتایج بیانگر آن است که معنا در نقاشی نه صرفاً از طریق روایت، بلکه از طریق روابط میان فضا، نور، رنگ، سکون و حضور انسان شکل می‌گیرد و مطالعه ساختار بصری می‌تواند درک عمیق‌تری از بازنمایی مفاهیم انسانی در هنر فراهم سازد.

منابع و مأخذ

بكتاش، حمید. (۱۴۰۰). بیگانگی ارتباطات عصر مدرن در آثار ادوارد هاپر با تحلیل موردی دو تابلوی «فیلم نیویورک» و «اداره نیویورک». دوره اول، ۴(۲۵)، ۶۷-۹۱.

شادویک، لوئیس. (۱۳۹۶). پنجره و خلأ در نقاشی‌های ادوارد هاپر (ترجمه ساناز حائری) نشر حرفه هنرمند.

Alsdorf, B. (2016). Hammershøi's Either/Or. *Critical Inquiry*, Vol. 42, No. 2

Bonett, H. (2008). Vilhelm Hammershøi: The Poetry of Silence. *Royal Academy of Arts*. pp. 8-11.

Irwin, L. (2016). REPETITION: A Study in Visual Form using Selected Artworks by Edward Hopper (Doctoral dissertation). The City University of New York, p. 85.

Laing, O. (2016). The Lonely City: Adventures in the Art of Being Alone. Canongate Books, pp. 23-24, 35.

<https://www.wikiart.org->

<https://commons.wikimedia.org->

