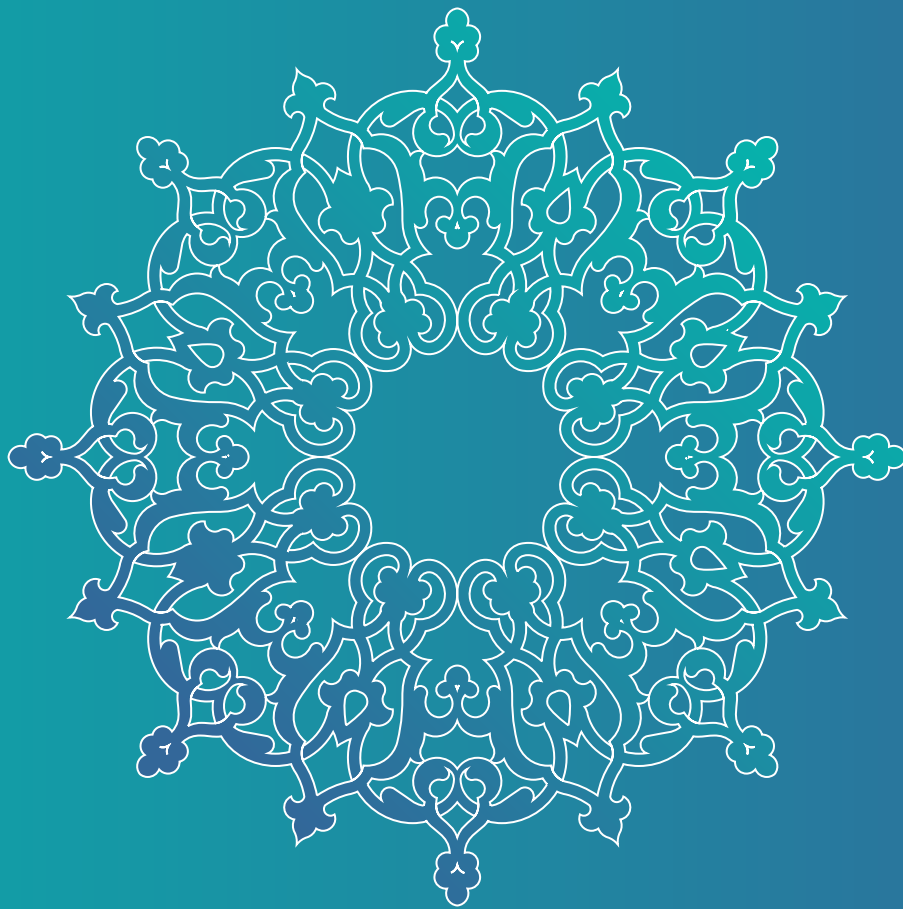


بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ







دوفصلنامه رهپویه حکمت هنر
دوره چهارم، شماره اول (۶ پیاپی)، بهار و تابستان ۱۴۰۴
صاحب امتیاز: دانشگاه بین‌المللی سوره

مدیر مسئول: محمدحسین ساعی

سردبیر: یعقوب آژند

قائم مقام: حسن بلخاری قهی

ناشر: دانشگاه بین‌المللی سوره

هیأت تحریریه:

سید غلامرضا اسلامی

ماندانا برکشلی

حسن بلخاری قهی

مرضیه پیراوی ونک

امیرحسین ذکرگو

مصطفی گودرزی

مینا صدری

سید رضی موسوی گیلانی

عبدالحمید نقره‌کار

کامران افشار مهاجر

محمدحسین ناصر بخت

مدیر داخلی: سمیه رمضان‌ماهی

شروع انتشار: آبان ۱۴۰۱ ■ نوع انتشار: نشریه علمی ■ توالی انتشار: دو فصلنامه (دو شماره در سال)
رتبه سال ۱۴۰۳ در وزارت علوم: ب ■ زبان نشریه: فارسی با چکیده میسوپ انگلیسی

نستعلیق «بسم‌الله...»: برگرفته از سوره حمد به خط میرعماد حسنی
طراحی، آماده‌سازی و انتشار: انتشارات دانشگاه بین‌المللی سوره، زیر نظر وحید روزبهانی
ویرایش و صفحه‌آرایی: وحید روزبهانی
طراحی نشان‌نوشته: احمدعلی عسلی (استودیو متافور)
ویرایش بخش انگلیسی: منیژه رحیمی
طرح جلد: محمدشریف نیک‌شهرت

بها: ۲۰۰۰۰۰ ریال

دوفصلنامه رهپویه حکمت هنر در ویرایش مقالات آزاد است.
مسئولیت مطالب و تصاویر درج شده به عهده نویسندگان محترم است.
استفاده از مطالب و تصاویر منتشر شده در دوفصلنامه رهپویه حکمت هنر، تنها با ذکر و درج ارجاع کامل مجاز است.

نشانی: تهران، خیابان آزادی، بین آذربایجان و خوش، نش کوچک کامیاران، پلاک ۲۵۲
تلفن: ۰۲۱-۶۶۳۷۴۴۵۵

وبگاه: <https://rph.soore.ac.ir>

رایانامه: philosophy.rahpooye@soore.ac.ir

philosophy.rahpooye@gmail.com



دانشگاه بین‌المللی سوره

صفحه	عنوان
۷-۲۱	مؤلفه‌های برجسته سه گانه (تریلوژی) اورستیا اثر آیسخولوس بر پایه معنای عدالت از دیدگاه هامفری کیتو حامد جوان بختی، حسین کلباسی اشتری
۲۳-۳۸	جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت ویانا میرزائی، فاطمه کاتب
۳۹-۵۱	مطالعه تکوین میدان تولید نقاشی در ایران با تکیه بر آثار جلیل ضیاء پور و بهمن محمص پگاه طاهری، زینب صابر، علیرضا خدای
۵۳-۶۴	تمثّل صور ملکوتی در نقاشی چینی: درنگی بر رساله وانگ وی در باب صورتگری اسماعیل رادپور
۶۵-۷۴	تحلیل تطبیقی استعاره کلاسیک: از محاکات ارسطویی تا نظریه تخیل در اندیشه ابن سینا اسماعیل بنی اردلان، ندا شاهانی
۷۵-۸۸	تحلیل نقش روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران علی رازی‌زاده
۸۹-۱۰۰	مطالعه نماد عقاب از منظر آیینی و تاریخی با تأکید بر نقش مایه گل طغور (عقاب) در فرش ترکمن فاطمه محمدی، مینا محمدی وکیل
۱۰۱-۱۱۶	تحلیل الگوهای سنتی ژاپنی در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس شکبیا مرادی ملایری فر، زهرا عسلی
۱۱۷-۱۲۷	تحلیل جنبه زیبایی آیین زار قشم؛ با تأکید بر مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت یاسمن موسوی بایگی، جواد امین خندقی
۱۲۹-۱۴۵	بررسی نحوه استیلیزه شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی
۱۴۷-۱۵۸	مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا در زمان جنگ ایران و عراق پانته آ مصباح، سمیه رمضان ماهی
۱۵۹-۱۷۱	تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مولفه نور و رنگ در آراء ابن هیشم حمیدرضا اسماعیل، هادی آذری ازغندی، مرجانه سوزنکار



مؤلفه‌های برجسته سه‌گانه (تریلوژی) اورستیا اثر آیسخولوس بر پایه معنای عدالت از دیدگاه هامفری کیتو^۱

حامد جوان بختی^۲، حسین کلباسی اشتری^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۰۸ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۱ □ صفحه ۷-۲۱

Doi: 10.22034/rph.2025.2053490.1109

چکیده

مسئله عدالت یکی از مسائل مهم از نظر نویسندگان تراژدی در یونان باستان بوده است. از میان آثار برجسته کهن، تریلوژی اورستیا اثر آیسخولوس سه تراژدی به‌هم‌پیوسته و با مضمونی واحد است، شامل «آگاممنون»، «شراب‌آوران» و «الهگان» انتقام، که به مسئله عدالت و قانون می‌پردازد. موضوع هر سه نمایشنامه مصیبتی است ناشی از جنایت که به نسل‌های بعدی منتقل می‌شود و در پی هر جنایت، جنایتی دیگر روی می‌دهد و با هر جنایتی مکافات عمل فرا می‌رسد. در پژوهش حاضر مؤلفه‌های فلسفی برجسته در این تریلوژی از دیدگاه هامفری کیتو بررسی شده است. پرسش اساسی ما در این نوشتار این است که از دیدگاه کیتو کدام مؤلفه‌های فلسفی در اورستیا برجسته هستند؟ و پرسش دیگر این است که تحلیل و تفسیر نویسنده از معنای عدالت در تریلوژی از چه دیدگاهی درباره آیسخولوس نشئت می‌گیرد؟ آیا معنای عدالت در اینجا ثابت است یا متغیر؟ شیوه تحقیق ما مبتنی بر روش توصیفی-تحلیلی می‌باشد. هدف ما در این پژوهش این است که نشان دهیم مؤلفه‌های برجسته فلسفی در این تریلوژی شامل اراده الهی، سرنوشت بشری، محدوده توانایی انسان، هوبریس و زیاده‌خواهی او، مجازات شدن و به تبع آن، درد و رنج او، عدالت و قانون می‌باشد. از نظر کیتو مؤلفه عدالت در میان این مؤلفه‌ها از اهمیت بیشتری برخوردار است. هدف ما نشان دادن این امر است که تحلیل و تفسیر نویسنده از معنای عدالت در تریلوژی اورستیای آیسخولوس بر اساس دیدگاه مذهبی آیسخولوس است. آیسخولوس، عدالت را حفظ سلسله‌مراتب و نظم در عالم کیهانی و انسانی می‌داند و هرگونه نقض این سلسله‌مراتب، که خودش را در کینه‌جویی، انتقام، هرزگی، زیاده‌خواهی، سرکشی، حسادت، خشم و غرور نشان می‌دهد، شایسته مجازات می‌داند. اینگونه معنای عدالت ثابت اما مصادیق آن متفاوت است. در نمایشنامه اول مصداق خشن و خشونت‌بار عدالت مورد توجه واقع می‌شود که این امر خودش را در انتقام کور و بی‌رحمانه نشان می‌دهد اما با گذر از نمایشنامه اول و دوم به نمایشنامه سوم یک مصداق دیگری از آن آشکار می‌شود که مبتنی بر اراده و عقلانیت و تدبیر جمعی و قانون انسانی است و همسو با اراده ایزدان و مبانی الوهی، که در آن دیگر خبری از انتقام کور و بی‌رحمانه نیست. درنهایت می‌توان گفت که هامفری کیتو سه‌گانه را بر اساس دیدگاه مذهبی آیسخولوس تحلیل می‌کند، چراکه آیسخولوس در همه‌جا و همه‌چیز دست زئوس و اراده او را می‌بیند.

کلیدواژه‌ها: تراژدی، تریلوژی، آیسخولوس، عدالت، هوبریس، مجازات، قانون

۱. این مقاله مستخرج از رساله دکتری با عنوان معنای عدالت در تراژدیهای شاخص عصر کلاسیک بر مبنای شرح کیتو، نوسباوم و ورنان است.

۲. دانشجوی دکتری گروه آموزشی فلسفه، دانشکده ادبیات و زبانهای خارجی، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: hamed.javanbakhti@gmail.com

۳. استاد گروه آموزشی فلسفه، دانشکده ادبیات و زبانهای خارجی، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران، ایران.

Email: hkashtari@gmail.com



استناد: جوان بختی، حامد و کلباسی اشتری، حسین. (۱۴۰۴). مؤلفه‌های برجسته سه‌گانه (تریلوژی) اورستیا اثر آیسخولوس بر پایه معنای عدالت

از دیدگاه هامفری کیتو. رهپویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۷-۲۱.

Doi: 10.22034/rph.2025.2053490.1109

https://rph.soore.ac.ir/article_723319.html

مقدمه

کشاورزی و شراب - نازل می‌شود؛ از جمله این مصائب است: مرگ مادر او به سبب نیرنگ هرا، نابود شدن حامیان او و اقدام برای مرگ دردناک او. بر پایه روایات اسطوره‌ای، از آنجاکه دیونوسوس دو بار متولد شد، دیپتوروس نیز نام گرفت و به آوازهایی که هرساله در مراسم پررمزوراز بزرگداشت وی خوانده می‌شد، دیتیرامپ می‌گفتند، از دیتی‌رامپ‌ها به تدریج اشعار و سرودهایی به نام تراگودیا پدید آمد که به خدمتکاران دیونوسوس، یعنی ساتیرها اشاره داشت. معنی تحت‌اللفظی تراژدی، آواز بز است و گویا پرستندگان و پرستشگران دیونوسوس لباسی از بز می‌پوشیدند و در اطراف شمایل این ایزد به رقص و پایکوبی و خواندن سرودهای دیتیرامپ می‌پرداختند اما باید توجه داشت که در آن عصر و در میان اقوام مختلف، قدرت جنسی بز هم مورد توجه قرار گرفته و از این جهت در کار ویژه اسطوره‌ها، ارتباطی نیز با خود دیونوسوس که مظهر باروری است پیدا می‌کند. این اشعار که قالبی غنایی و محتوایی حماسی داشت، عمدتاً چگونگی مرگ دیونوسوس را روایت می‌کرد (کندی، ۱۳۸۵: ۲۴۵-۲۵۰).

ارسطو در بوطیقا تراژدی را چنین تعریف کرده است:

تراژدی تقلیدی است از کار و کرداری شگرف و تمام، دارای درازی و اندازه‌ای معین، به وسیله کلامی به انواع زینت‌ها آراسته و آن زینت‌ها نیز هر یک به حسب اختلاف اجزا مختلف، و این تقلید به وسیله کردار اشخاص تمام می‌گردد، نه اینکه به واسطه نقل و روایت انجام پذیرد، شفقت و هراس را برانگیزد، تا سبب تزکیه نفس انسان از این عواطف و انفعالات شود. (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۲۱).

از میان تراژدی‌نویسان نخستین - و البته چهره شاخص آنان - که از او آثاری به جا مانده، «آیسخولوس»^۱ است (حدود ۵۲۳ تا ۴۵۶ ق.م). به باور منتقدان ادبی، آثار وی دارای مضامینی مذهبی و اسرارآمیز است و به همین دلیل گاهی او را متأثر از «فیثاغورث»^۲ دانسته‌اند. آنچه در نوشته‌های او اهمیت دارد نمایشی بودن قابل توجه آنهاست، این امر برخلاف آنچه گفته‌اند چندان به خاطر شخصیت‌پردازی خاص او نیست که اگرچه قهرمانانش قدری غیر بشری هستند، رفتارشان در بستر نمایشنامه پر قدرت، منطقی و کارساز است بلکه بیشتر به دلیل جلوه‌های بصری باشکوهی است که به کار می‌گیرد. از این گذشته ویژگی دیگر کار او وارد کردن دومین بازیگر به تراژدی است که این موضوع در تحول هنرهای دراماتیک پراهمیت تلقی می‌شود. عظمت، شکوه و جلال چه در اجرا و چه در متن از دیگر خصوصیات آثار اوست. (محرمان معلم، ۱۳۷۷: ۱۵) از جمله آثار برجسته او می‌توان نمایشنامه‌های «ایرانیان»، «هفت تن علیه تب»، «پرومته در بند» و سه‌گانه «اورستیا» را نام برد.

از زمره کهن‌ترین قالب‌های تصویر مواجهه و نبرد آدمی با تقدیر و سرنوشت، حوادث و سوانح و نیز رنج‌ها و آلام وی در این نبرد، قالب تراژدی است. شاید به واسطه استمرار چنین مواجهه‌ای است که تراژدی نیز در تمامی اعصار، ماندگار و البته بی‌تردید تأثیرگذار بوده است. در واقع، تراژدی نمایش تقابل فردیت متناهی انسان در برابر قدرت نامتناهی ماورای اوست، قدرتی شامل سرنوشت، اراده ایزدان، باورهای اجتماعی و حتی هژمونی‌های غالب سیاسی و فرهنگی. قهرمان تراژیک ارزش‌های نسبی و سازش با موقعیت غالب را نفی می‌کند و در پی حقیقت و رستگاری است و از این رو، از اطاعت محض سر باز می‌زند و وارد نبردی - البته نابرابر - می‌شود. این مبارزه و کشمکش سازوکار پیش برنده تراژدی را به وجود می‌آورد. در نگاه یونان‌شناس معاصر «ورنر یگر»، در ساحت آیین و اسطوره، جهان تراژیک تصویر شده در تراژدی، جهانی است برای کشیدن رنج و دلیل اصلی این رنج کشیدن در این سنت را بایستی همانا تقابل «خواست خدایان» و «خواست آدمیان» دانست، با این قید که در بینش اسطوره‌ای، رجحان همواره بر خواست خدایان بوده است نه بر خواست انسان (یگر، ۱۳۷۶: ۳۶۵).

تأثیر و اهمیت تراژدی در گفتمان علمی غرب تا آنجاست که توجه اغلب فیلسوفان بزرگ را در تحلیل و تبیین این صورت نمایشی کهن به خود معطوف ساخته است، کسانی همچون «افلاطون»، «ارسطو»، «هگل»، «نیچه»، «شوپنهاور»، «هیدگر»، «سارتر»، «کامو» و منتقدان ادبی برجسته‌ای همچون «هوراس»، «لسینگ»، «هردر»، «گوته»، «شلگل»، «استاندال»، «هگلو»، «لوکاچ»، «اشتاینر»، «کات» و دیگران، کرد؛ از آن رو که در این تراژدی‌ها نه تنها شاهد نوآوری در عرصه ادبیات و نمایش، بلکه شاهد طرحی جهان‌شناسانه و انسان‌شناسانه هستیم که در خلال آن به مسائل عمیق و اساسی فلسفی مربوط به زندگی انسان، همچون ارتباط با خدایان و تقدیر، حدود اراده و آزادی انسان در سرنوشت، و به‌ویژه مرگ به عنوان فرجام زندگی انسان توجه ویژه‌ای شده است.

این قالب بزرگ ادبی، در نخستین مرحله ظهور آن، در گروه همسرایان تجلی می‌یابد. گروه همسرایان (همخوانان) با سرودهای نشئه‌آور خود که «دیتیرامب»^۳ نام دارد، موجوداتی اند با نام «ساتیر»^۴ که به شکل نیمه‌انسان و نیمه‌بز روی صحنه ظاهر می‌شوند و «دیونوسوس»^۵، ایزد شراب و وجد و سرمستی را در عیش و نوش‌ها و شادمانی‌ها همراهی می‌کنند. دیونوسوس، نتیجه ازدواج «زنوس»^۶ با «سمله»^۷ است که پس از تولد، مورد خشم «هرا»^۸ قرار می‌گیرد و مصائبی را متحمل می‌شود که توسط هرا - به عنوان حافظ ساختار اشرافی المپ - بر دیونوسوس - به عنوان خدای

بر مؤلفه عدالت خواهد بود. فرایند کار نیز بدین شرح است: ابتدا به تاریخچه کوتاهی از معنای عدالت از هومر تا پیشاسقراطیان می‌پردازیم، سپس به تحلیل تریلوژی اورستیا می‌پردازیم و در آن معنای عدالت را با مصادیق آن نشان خواهیم داد و سپس به بیان نظر نویسندگانی خواهیم پرداخت که به اوضاع و شرایط سیاسی و اجتماعی مؤثر در تصنیف تراژدی اورستیا معتقد بوده‌اند، اوضاع و شرایطی که در تفسیر نویسنده نادیده گرفته شده‌اند. درنهایت به نتیجه‌گیری خواهیم پرداخت.

مختصری در باب پیشینه و اهمیت مسئله

در باب شرح مفهوم اعتدال در جهان‌بینی آیسخولوس خاصه در سه‌گانه اورستیا، آثار چندی تاکنون نگاشته شده است. درباره «اورستیا» کتاب «سایمون گلدھیل» با ترجمه «رضا علیزاده» توسط نشر مرکز چاپ شده است. در این کتاب سایمون گلدھیل فکر سیاسی حاکم بر اورستیا را مبتنی بر سلسله‌مراتبی مردسالارانه قلمداد کرده و با رویکرد فمینیستی رادیکالی، از زوایای گوناگون به چگونگی بازتولید این سلسله‌مراتب مردسالارانه پرداخته است. وی به نسبت میان انتقام، خشونت و عدالت در اورستیا نظر دارد و حکم آیسخولوس بر اعراض از خشونت و تن دادن به قانون را مورد مذاقه قرار می‌دهد. زیگفرید ملشینگر در کتاب «تاریخ تئاتر سیاسی» نیز تلاش کرده است تا کارکرد تاریخی سه‌گانه اورستیا را در ارتباط آن با دادگاه منحل شده آریوپاگوس توضیح دهد. «عرفان ناظر» در مقاله‌ای با عنوان *تقابل کنش حماسی و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس*، بر آن است که تراژدی‌های آیسخولوس با تأکید بر کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی - حماسی است در تضاد با کنش وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند زیرا چنین موقعیتی برآمده از بی‌قانونی و ناآگاهی است. تراژدی‌های او صرفاً بر داستان و کنش تراژیک مبتنی نیستند، بلکه داستانی مبتنی بر کنش حماسی را نیز نشان می‌دهند. از این رو تراژدی‌های آیسخولوس متأثر از حماسه و قانون است. تلاش آیسخولوس برای برقراری نظم از میان‌رفته در جامعه‌اش است که در گذشته بر عهده اساطیر و کنش حماسی پهلوان بود. تراژدی از آن‌رو که رو به آگاهی و ابهام‌زدایی دارد در تقابل با کنش تراژیک که مبتنی بر خطا و خلق بحران است، قرار می‌گیرد. در نتیجه سیطره آگاهی و شجاعانه زیستن، موجب می‌شوند ناآگاهی، بی‌قانونی، و به تبع آنها، وضعیت تراژیک از میان برود. وی در مقاله *تقابل قانون و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس*، در نظر دارد با امعان نظر به مفاهیم سیاسی چون قانون و عدالت، تراژدی‌های آیسخولوس را - به عنوان کهن‌ترین نوع تراژدی که تاکنون به دست ما رسیده - مورد بررسی قرار دهد و جایگاه و کارکرد سیاسی کنش تراژیک و هامارتیا را در آن زمینه و زمانه بسنجد تا فهم آیسخولوس از کارکرد

پرسش‌ها و اهداف پژوهش

در این نوشتار پرسش اصلی این است که از دیدگاه هامفری کیتو کدام مؤلفه‌های فلسفی در اورستیا برجسته هستند؟ و پرسش دیگر این است که تحلیل و تفسیر نویسنده از معنای عدالت در تریلوژی از چه دیدگاهی درباره آیسخولوس نشأت می‌گیرد؟ آیا معنای عدالت در اینجا ثابت است یا متغیر؟ هدف ما در بررسی دیدگاه کیتو این است که نشان دهیم مؤلفه‌های برجسته فلسفی در این تریلوژی شامل اراده الهی، سرنوشت بشری، محدوده توانایی انسان، هوبریس و زیاده‌خواهی او، مجازات شدن و به تبع آن، درد و رنج او، عدالت و قانون می‌باشد. از نظر کیتو مؤلفه عدالت در میان این مؤلفه‌ها از اهمیت بیشتری برخوردار است. هدف ما نشان دادن این امر است که تحلیل و تفسیر نویسنده از معنای عدالت در تریلوژی اورستیای آیسخولوس بر اساس دیدگاه مذهبی آیسخولوس است. آیسخولوس، عدالت را حفظ سلسله‌مراتب و نظم در عالم کیهانی و انسانی می‌داند و هرگونه نقض این سلسله‌مراتب را، که خودش را در کینه‌جویی، انتقام، هرزگی، زیاده‌خواهی، سرکشی، حسادت، خشم و غرور نشان می‌دهد، شایسته مجازات می‌داند. اینگونه معنای عدالت ثابت اما مصادیق آن متفاوت است. در نمایشنامه اول مصداق خشن و خشونت‌بار عدالت مورد توجه واقع می‌شود که این امر خودش را در انتقام کور و بی‌رحمانه نشان می‌دهد اما با گذر از نمایشنامه اول و دوم به نمایشنامه سوم یک مصداق دیگری از آن آشکار می‌شود که مبتنی بر اراده و عقلانیت و تدبیر جمعی و قانون انسانی است و همسو با اراده ایزدان و مبانی الوهی، که در آن دیگر خبری از انتقام کور و بی‌رحمانه نیست.

روش تحقیق و پژوهش

روش تحقیق کیفی یکی از مهم‌ترین روش‌های تحقیق است که بر درک عمیق و جامع از پدیده‌ها، رفتارها یا تجربیات انسانی تمرکز دارد. در این روش پژوهش، داده‌ها معمولاً از طریق مصاحبه، مشاهده، یا تحلیل متون جمع‌آوری می‌شوند و سپس به صورت غیرعددی تحلیل می‌گردند. این روش تحقیق امکان می‌دهد تا به جزئیات و مفاهیم پنهان در رفتارها یا پدیده‌های مورد مطالعه دست پیدا کنیم. این روش انجام تحقیق برای موضوعاتی که به دنبال درک معنایی و تجربی از مسائل هستند، ایدئال است. روش‌شناسی پژوهش حاضر مبتنی بر روش توصیف و تحلیل محتوا است. بر این اساس، داده‌ها و اطلاعات به دست آمده از ترجمه کتاب هامفری کیتو و منابع کتابخانه‌ای در دسترس، به صورت کیفی و نظری تبیین می‌شوند. از این رو تلاش می‌شود عناصر و مؤلفه‌های برجسته و سازنده تریلوژی اورستیای آیسخولوس از دیدگاه ساختاری و محتوایی بررسی شوند و در این بررسی، تأکید اصلی

بوده است. با توجه به تأثیری که تراژدی در تمام ازمنه داشته است، طبیعتاً بررسی و تحلیل اثر بزرگ آیسخولوس از دیدگاه یکی از برجسته‌ترین یونان‌شناسان معاصر می‌تواند به فهم عمیق‌تر و کامل‌تر تراژدی‌های یونان و حتی فهم تراژدی‌نویسان معاصر که متأثر از یونانیان باستان بوده‌اند، مانند «راسین»، «کرنی»، «اونیل»، «سارتر» و دیگران منجر شود. این کتاب که به تعبیر «عبدالله کوثری» (مترجم نمایشنامه‌های آیسخولوس و اورپید) یکی از آثار برجسته و کلاسیک در زمینه تراژدی یونانی است که متأسفانه هنوز به زبان فارسی ترجمه نشده است و ارائه تحلیل و تفسیر نویسنده از تریلوژی اورستیا بر مبنای ترجمه راقم این سطور می‌باشد.

درباره نویسنده

«هامفری دیوی کیتو»^۹ در سال ۱۸۹۷ در «استرود»^{۱۱} واقع در «گلاستر»^{۱۱} انگلستان به دنیا آمد. در دبیرستان به تشویق مدیر خود، زبان و ادبیات یونان و روم خواند و سال ۱۹۲۰ تا ۱۹۴۴ در دانشگاه «گلاسکو»^{۱۲} سخنرانی می‌کرد و در ضمن به تحصیلات خود ادامه می‌داد. در ۱۹۴۴ استاد زبان یونانی دانشگاه «بريستول»^{۱۳} شد و پس از بازنشستگی در ۱۹۶۲ همچنان به دعوت دانشگاه بریستول به تدریس ادامه داد. دو فرزند محصول ازدواجش بود و در ژانویه ۱۹۸۲ بدرود حیات گفت. آثار او از این قرارند: *تراژدی یونانی، شکل و معنا در درام، سوفوکل: نمایشنامه نویس و فیلسوف* و ترجمه اشعار «آنتیگونه»^{۱۴} و «الکترا»^{۱۵} و «ادیپ شهریار»^{۱۶} به انگلیسی. در جوانی به یونان سفرهای بسیاری کرد و از این رهگذر کتاب بسیار ستایش‌آمیزی نوشت به نام *کوه‌های یونان*. «تایمز»^{۱۷} در خبر فوت کیتو درباره آثارش نوشت: آثار او برخوردار از استحکام فکری و نکته‌پردازی و نثری قوی است اما نام او بیشتر به دلیل *یونانیان زنده خواهد ماند*، کتابی که تأثیر بسیاری در دانشجویانی که نخستین بار به سوی مطالعه یونان باستان می‌روند داشته است و خواهد داشت.

پیشینه معنای عدالت (دیکه) از هومر تا پیشا سقراطیان

یکی از مهم‌ترین نقش‌هایی که برای عدالت می‌توان متصور شد قلمروی معنایی آن در اسطوره‌شناسی یونانی و در شخصیت «دیکه»^{۱۸} الهه عدالت است. نام دختر اورانوس، تمیس است که خود «نگهبان نظم پایدار جهان» محسوب می‌شود. اگرچه تمیس از تبار تیتان‌ها بود، اما زئوس وی را به همسری می‌گیرد و در المپ مشاور خود می‌سازد. از این وصلت، دیکه زایش می‌یابد. خواهران او که نتیجه همین وصلتند به ترتیب عبارتند از «ایرنه» یا الهه صلح، «اونومیا» یا الهه نظم و حکومت خوب و «توخه» یا الهه سرنوشت پنهان. دیکه به صورت باکره دختری می‌زاید به نام «هزوخیا» که الهه خونسردی و آرامش درونی است. باید توجه

و هدف تراژدی، که مبتنی بر صلح و قانون‌گرایی است، آشکار شود و بدین وسیله تقابل قانون و کنش تراژیک نیز مورد مذاقه قرار گیرد. حاصل پژوهش آشکار می‌کند که تراژدی‌های آیسخولوس با اتکا به مفهوم قانون، هدفی ضدتراژیک دارند. هر دو این مقالات در نشریه هنرهای زیبا منتشر شده‌اند.

«فرهاد سلیمان‌نژاد» در مقاله‌ای با عنوان *اعتدال سیاسی و تدبیر عقلانی در سه‌گانه اورستیا اثر آیسخولوس: با تأملی بر مسئله آریوپاگوس*، به دنبال پاسخی متقن بدین پرسش است که آیا رأی آیسخولوس درباره بازگشایی آریوپاگوس مشعر بر این است که او هوادار الیگارشی آتن و مخالف جناح دموکرات بود؟ پاسخی که مقاله حاضر به این پرسش می‌دهد منفی است. رأی آیسخولوس نه ناظر به هم‌سویی با الیگارشی هاست و نه عداوت با دموکرات‌ها، بلکه وی مقید به عقلانیت و اعتدال در سپهر سیاسی است. آیسخولوس را به تأسی از بنیان‌گذار دموکراسی آتن - سولون - باید پشتیبان «حاکمیت قانون» به شمار آورد. این مقاله بر آن است تا ضمن بررسی جایگاه و عملکرد نهاد قضایی و تقنینی آریوپاگوس در گستره تاریخ تحولات سیاسی آتن، به شرح تاریخی تراژدی اورستیا و موضع نویسنده آن در برابر این دادگاه بپردازد، و به مدد آن، مفهوم اعتدال سیاسی و تدبیر عقلانی در اندیشه آیسخولوس را و شکافد و روشنگر باور سیاسی آیسخولوس در مجادله میان الیگارشی و دموکراسی آتن باشد. این مقاله نیز در نشریه هنرهای زیبا منتشر شده است. «نسبت‌سنجی تریلوژی آیسخولوس و آپولوژی سقراط از رهگذر تراژدی» عنوان مقاله‌ای از تورج رحمانی است که در تلاش برای بازتفسیر و رمزگشایی از آپولوژی بر اساس بستر و زمینه متنی و فکری (متدولوژی زمینه‌گرا) تریلوژی رابطه ویژه و ممتازی با آن برقرار می‌سازد. متن حاضر در ادامه «کلان‌تر» تأثیرپذیری سقراط از تراژدی به تبیین رابطه تریلوژی آیسخولوس و آپولوژی سقراط می‌پردازد و بر آن است تراژدی به مثابه درون‌مایه اصلی تریلوژی در شکل بخشی به آپولوژی و جهت‌دهی به آن نقشی بنیادین و بی‌بدیل ایفا می‌کند. تلاش این متن ارائه تصویری روشن از چنین رابطه‌ای است. این مقاله در مجله *غریب‌شناسی بنیادی*، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال هفتم، شماره اول منتشر شده است.

ما در این پژوهش با هدف تفسیر تریلوژی اورستیا در کتاب تراژدی یونانی اثر هامفری دیوی کیتو گام خواهیم برداشت. تازگی و نو بودن دیدگاه نویسنده در این کتاب بر این اساس که آیسخولوس را نویسنده‌ای با دیدگاه مذهبی می‌شناسد و تریلوژی اورستیا را بر اساس این دیدگاه تحلیل و تفسیر می‌کند آشکار می‌شود. وی در تحلیل تراژدی چندان معتقد به دیدگاه تاریخی نیست. از نظر وی آنچه مهم است فهم ایده تراژیک برجسته در هر تراژدی است. تحلیلی که جای آن در میان تحلیل‌های انجام شده خالی

یونان آمد. به عنوان نمونه در دعوای حقوقی یونان رسم بر این بود که بگویند فرد مجرم «دیکه می‌دهد» و فرد زیان‌دیده «دیکه می‌گیرد» و قاضی «دیکه تقسیم می‌کند». بنابراین دیکه یعنی سهمی که به‌موجب قانونی ثابت و کیهانی درخور هر کس است. مفهوم حقوقی دیکه در وهله اول به این معنا بود که هر فرد آزاد در جامعه دارای سهمی است که مستحق آن است و در ثانی دیکه اصلی بود که این سهم را برای وی تضمین می‌کرد (یگر، ۱۳۷۶: ۱۶۴). در دوران هسیود (قرن ۷ ق.م) که دیونیزوس رسمیت یافته است و نشانه‌های تاریخی از برگزاری آیین‌اش وجود دارد، مفهوم دیکه، از سوی هسیود و طبقه کشاورز در برابر تمیس آریستوکراسی مطرح می‌شود. دیکه به معنی معیاری است که «حق» را تضمین می‌کند: اگر فردی، با عمل خلاف حق دیگری، متضرر شود، می‌تواند به آن استناد جوید (یگر، ۱۳۷۶: ۱۶۵). در ساختار اساطیری هسیود، دیکه دختر تمیس است که با دو خواهرش اوینومیا و ایرنه، صلح و عدالت مبتنی بر قانون را اعمال و محافظت می‌کنند و ناظر بر اعمال میرایان و نامیرایان هستند (هسیودوس، ۱۳۸۷: ۱۱۷-۱۱۸). نزد هسیود، اعمال دیکه بدون «قانون خوب» و «صلح» ممکن نیست از این‌رو این پیوند نشان از آن دارد که دیکه به مثابه قانون است زیرا عمل به آن یعنی عمل به قانون و از سویی دیگر بر همگان، اعم از اشراف و غیر اشراف، نظارت دارد؛ براین اساس مقامی برتر داشته و آن شقی از عدالت است که مرجع اعتبار آن صرفاً عرف و سنت اشرافی نیست و درحقیقت گونه‌ای بدعت در برابر ارزش‌های طبقه حاکم بشمار می‌رود؛ وجه متمایز آن، آرمان برابری انسان‌ها است و واکنشی است معرفت‌شناسانه علیه استیلا اشراف؛ با آنکه نظر هسیود در دوره‌اش امکان عمل نیافت، اما چنین تفسیری از دیکه و معیار قرار دادن آن به مثابه قانون در تکوین قانون مدون آن مؤثر واقع شد.

این ایده عدالت در اندیشه هسیود، حتی تعینی اسطوره‌ای نیز دارد که ردی از آن تا پیش از وی نیست و آن چهره الهی است به نام دیکه که در کنار زئوس نشسته است و هرگاه ببیند آدمیان در طریق ظلم گام می‌نهند، از پدر می‌خواهد که آنان را به سزای اعمالشان برساند (همان: ۱۲۱). این چهره از عدالت الهی، تا پیش از هسیود وجود ندارد. در اندیشه هسیود است که شاعر از زئوس تقریباً درخواست می‌کند تا بنای قوانین خود را بر اساس عدالت استوار سازد: «قوانین (تمیس) آسمانی را به عدل (دیکه) خویش راست و استوار دار» (نگی، ۱۳۸۷: ۱۶۳).

تفاوت بنیادین دیکه و تمیس در همین است که تمیس عدالت را به عرف احاله می‌کند که همان ارزش‌های نظام اشرافی قدرت است، ولی دیکه به مرجعی ورای عرف نظر دارد که چه‌بسا متعارض آن نیز باشد. به خاطر همین مرجع متفاوت است

داشت که معادل قرار دادن مفهوم عدالت در برابر واژه دیکه موجب گمراهی ما نشود. عدالتی که در یونان از آن سخن می‌رود عدالتی جهانی مبتنی بر قانونی ثابت و کیهانی است که با عدالت مورد نظر انسان مدرن که ریشه در قراردادی میان آدمیان دارد به کلی متفاوت است. موضوع و خاستگاه دیکه تنها انسان نیست. دیکه خود حیثیتی عینی و ثبوتی در عالم داشته و درونی عالم است و بر همه موجودات تقرر دارد و به‌موجب آن تمامی موجودات، و حتی خدایان، محکوم به پیروی از آن هستند و گریزی از آن وجود ندارد. اصطلاح دیکه اصطلاحی بود که برای اولین بار در متون هم‌عصر هزیود پا به عرصه گذاشت و آرمانی بود که کانون توجه وی قرار گرفت. نکته قابل توجه درباره این مفهوم این است که در مکتوبات پیش از هزیود اثر چندانی از آن به چشم نمی‌خورد. به عنوان مثال در دو منظومه عظیم حماسی هومر این مفهوم و اشتقاقش به شدت کمرنگ هستند و همین مسئله نشانه نوعی گسست از جهان‌بینی هومری در قرن ششم می‌باشد. نزدیک‌ترین اصطلاح در آثار هومر به مفهوم دیکه که به صورت نادقیق مفاهیمی چون حق و عدالت از آن مستفاد می‌شود واژه تمیس بوده که در اصل به معنای عرف می‌باشد. واژه تمیس نمایانگر صلاحیت و مرجعیت شاهان و اشراف در امر قضاوت و داوری است و به کرات در آثار هومر در مورد زئوس به کار می‌رود. در جهان اشرافی ایزدان المپ، همه چیز قائم بر سلسله‌مراتب اشرافی قدرت است. مثلاً زئوس به شاهان هومری عصا و تمیس عطا می‌کند. تمیس که در اصل به معنای عرف است، نمودار صلاحیت قضاوت شاهان و اشراف باستانی است. قاضی دوران ملوک‌الطوایفی، مطابق عرف حکم می‌کند که زئوس معین کرده است و جزئیات قواعد عرف را از آنچه خود از عرف و عادت سنتی می‌شناسد، اخذ می‌کند. (یگر، ۱۳۷۶: ۱۶۳ و ۱۶۴). قضاوت و اعمال قانون بر اساس سخن و اراده خدایان صورت می‌گرفت و چون اعمال آن صرفاً به عهده اشراف بود، هر تفسیری محدود به ارزش‌های معنوی و مادی طبقه حاکم می‌شد. چنین قانونی به دلیل پیوند مستقیم با ایزدان اساطیری، ناگزیر ماهیتی اساطیری و مقدس نیز داشت و چون اشراف خود را از تبار ایزدان و یا مورد حمایت آنان می‌دانستند، ارزش‌های اخلاقی و سیاسی را نیز در فضایی اساطیری تعیین می‌کردند و پایبندی به قوانین خدایی، امری موجه و ضروری به شمار می‌رفت. در الهیات اشرافی هومری، تمیس حتی مادر موئیرا یا الهگان تقدیر و سرنوشت است. در میتولوژی یونانی از تمیس چنین تعبیر شده است: عدل، نظم، ماده تیتان، دختر اورانوس و گائیا (زمین). تمیس بعد از تمیس دومین همدم زئوس بود و از زئوس هورای (فصل‌ها) و الهگان سرنوشت را به دنیا آورد» (گران و هیزل، ۱۳۸۴: ۲۶۷).

واژه دیکه در دوران پس از هومر در زمره اصطلاحات حقوقی

است که اعداد از آن به وجود می‌آیند و در آن منحل می‌گردند. آناکسیمندر، کون و فساد این اعداد را با مفهوم بیدادگری تبیین می‌کند. به عنوان مثال، معتقد است عنصر گرم در تابستان بیدادگری می‌کند و عنصر سرد در زمستان. بیدادگری این عناصر، در روند جذب و انحلال در بیکران جبران می‌شود (کاپلستون، ۱۳۸۵: ۳۴) و در این فرایند، عدالت ابدی محقق می‌گردد. او اعداد را همچون مدعیانی در محضر قاضی زمان می‌داند که در آنجا هر یک کفاره تجاوز و بی‌عدالتی خود را باید به دیگری بپردازد (یگر، ۱۳۷۶: ۲۵۹). با این اوصاف ملاحظه می‌کنیم که مفهوم عدالت و قانون که در اندیشه‌های هزیود و سولون مخص حیات انسانی بود، توسط آناکسیمندر به کل کیهان بسط داده شد.

اندیشه مشابهی نزد «پارمنیدس» دیگر فیلسوف پیشاسقراطی وجود دارد که می‌گفت شدن و زوال یافتن هر دو به نظم عدالت وابسته هستند. گزین سخن‌های آناکسیمندر و پارمنیدس، حاکی از دیدگاهی کیهان‌شناختی درباره عدالت است. عدالت نزد آنان به عنوان اصل خاستگاه کیهانی ظاهر می‌شود که سامان‌بخش تمامی پدیدارهای جهان است. به عبارت دیگر، در مراحل آغازین فلسفه یونانی، تصویری از عدالت به مثابه یک اصل تنظیم‌کننده برای کل کیهان مسلط است.

متفکر بزرگ دیگر که اندیشه دیکه را وارد جهان‌شناسی خود نمود، «هراکلیتوس» است. او نیز، مانند آناکسیمندر، جهان را تحت حکومت دیکه می‌داند. به زعم او، دیکه پدر و شاه همه اشیاست و فقط در کشمکش محقق می‌شود (هراکلیتوس، قطعات ۸، ۱۰، ۵۱ و ۵۳). در فلسفه هراکلیتوس برخلاف کیهان‌شناسی‌های ایونی که ساحت جهان و ساحت انسانی را از هم جدا کرده و فقط به تفکر در ذات جهان بسنده کرده بودند، نفس آدمی در کانون توجه قرار داشت. هراکلیتوس، اندیشه‌اش را با عالم انسانی بیگانه نکرده بود و در نظرش همه رویدادهای کیهانی از خلال قلب و روح انسان می‌گذشت. به زعم او، لوگوس یا قانون جهانی که بر همه مظاهر هستی حاکم است، معیار هستی است (خراسانی، ۱۳۸۷: ۲۴۸). بنابراین از آدمیان می‌خواهد که به جای گوش دادن به او، به لوگوس گوش دهند (هراکلیتوس، قطعه ۵۰). این بدین معناست که هراکلیتوس معتقد است پیامش در باب هستی «ساخته و پرداخته اندیشه و پندار او نیست، بلکه این قانون هستی (لوگوس) است که در سخن (لوگوس) وی از پوشیدگی بیرون می‌آید و آشکار می‌شود و این ناپوشیدگی هستی، همان حقیقت است» (خراسانی، ۱۳۸۷: ۲۴۷). به این نحو، لوگوس (عقل) به عنوان چیزی مشترک در دسترس همه آدمیان است. از این‌رو انسان نیز به عنوان کانونی که شعاع‌های همه نیروهای کیهان در آن به هم می‌رسند، تحت سیطره دیکه است. این یکی از پیشرفت‌های دیدگاه هراکلیتوس نسبت به آناکسیمندر

که کلمه دیکه، به شعار مبارزه طبقاتی و عدالت‌خواهی در جامعه یونانی بدل شد و این قابلیت به این دلیل بود که «در کلمه دیکه، معنی دیگری نهفته بود که آن را برای شعار مبارزه هرچه مناسب‌تر می‌ساخت: معنای مساوات» (یگر، ۱۳۷۶: ۱۶۴).

کسی که آرمان مساوات را به‌طور عملی وارد عرصه سیاست نمود، «سولون»، قانون‌گذار بزرگ آتنی بود. او که به عنوان مردی خردمند شناخته می‌شد، زمانی به قدرت رسید که درگیری جناحی سختی بین طبقه اشراف و مردم وجود داشت. تا آن زمان، قدرت سیاسی به‌طور کامل در دست گروه کوچکی از طبقه اشراف بود. این گروه کوچک، علاوه بر قضاوت در دادگاه‌ها، وظایف اجرایی را نیز منحصر به خود کرده بودند. مهم‌ترین اقدام سولون در راستای تحقق آرمان مساوات این بود که قوانین را - اعم از قوانین موجود نیک و قوانینی که خود ابداع می‌کرد - مدون کرد و راه را به روی احکامی که بر مبنای عرف صادر می‌شدند و امکان اعمال سلاقی شخصی و سوءاستفاده در آن زیاد بود، بست. اقدام دیگر او این بود که طبقه‌بندی سنتی شهروندان - یعنی طبقه اشراف در مقابل طبقه توده مردم - را دگرگون کرد و جامعه آتن را بر مبنای معیار درآمد به چهار طبقه تقسیم نمود (ارسطو، ۱۳۸۸، ص ۲۵-۲۲). یکی از مزایای تقسیم‌بندی جدید نسبت به تقسیم‌بندی سنتی این بود که در آن، تغییر طبقه برای افراد ممکن می‌شد، درحالی‌که شرافت امری خونی و انتسابی بود. سولون، نقطه اوج قانون‌گرایی در اوایل قرن ششم پیش از میلاد محسوب می‌شد. قوانینی که در پی تحقق آرمان مساوات بود و این مساوات‌خواهی، در بطن مفهوم عدالت قرار داشت. پیشرفت اندیشه سولون نسبت به هسیود، علاوه بر پیشبرد عملی آرمان عدالت، این بود که دیکه در نظرش به عنوان مداخله دادگاه جزایی خدایی (اندیشه هسیود) نیست، بلکه در درون خود رویدادهاست (یگر، ۱۳۷۶: ۲۳۳). درنهایت باید اذعان کرد که سولون و قانون‌گرایی‌اش، بارزترین تجلی دیکه در ساحت حقوقی بود.

در یونان باستان، اهمیت اندیشه دیکه مختص حیات فرهنگی و سیاسی نبود. این اندیشه، در طول قرن ششم و اوایل قرن پنجم پیش از میلاد، به‌طور چشمگیری در نظریات نخستین جهان‌شناسان یونانی بازتاب پیدا کرد. نمونه بارز برای این سخن، «آناکسیمندر» ایونی است. او نیز مانند سلف خود، «طالس»، به دنبال مبدأ همه اشیا بود، ولی معتقد بود آب یا نوع خاص دیگری از ماده نمی‌تواند خاستگاه یا اصل نخستین اشیا باشد. به زعم او، جهان پر از اعدادی است که به یکدیگر دست‌اندازی و تجاوز می‌کنند، مثل تولد و مرگ، کون و فساد، سردی و گرمی، و غیره. آناکسیمندر چنین استدلال کرد که آب فقط یکی از اعداد است، بنابراین نمی‌تواند اصل نخستین باشد. به نظر او، خاستگاه اشیا «بی‌کران یا نامتعیین» است. این خاستگاه، مقدم بر اعداد

باز از آنجا نیز می‌گریزد و به معبد «آتنا»^{۳۲} - الهه خرد - پناهنده می‌شود. آتنا از وی حمایت کرده و برای رسیدگی به موضوع قتل، دادگاهی تشکیل می‌دهد. در این دادگاه آتنا، الهه شهر و رئیس دادگاه است و آپولو، وکیل مدافع اورستس می‌شود. در نهایت آتنا الهه‌ها را قانع می‌کند تا از کشتن اورستس منصرف شوند و او را کمال یافته از درد می‌نامد.

نمایشنامه اول: آگاممنون

نویسنده در ابتدا به علت واقعه‌ای که منجر به جنگ تروا شد می‌پردازد و آن ربودن همسر منلائوس یعنی هلن، توسط پاریس بود. وی معتقد است چون پاریس به حق میزبانی تعدی کرد و همسر میزبان را ربود، دچار افراط و سرکشی (هویریس) شد و به این دلیل تاوان کارش را پس داد. او درباره آگاممنون نیز معتقد است که به خاطر یک زن هرزه، باعث مرگ بسیاری از سربازان یونانی در جنگی بیهوده شد، دختر بی‌گناهش را قربانی کرد و مکان‌های مقدس را ویران و پایمال کرد؛ او دچار هویریس شد پس تاوان اعمالش را با مرگش پس داد. این امری است که خدایان راحت از کنار آن نمی‌گذرند.

حدود ۱۰ سال از زمانی که دو پسر «آترئوس»^{۳۳}، نمایندگان «عدالت» - دیکه - برای مجازات جنایت پاریس - دزدیدن هلن، همسر منلائوس - عازم تروی شده‌اند می‌گذرد. زنوس دو پادشاه را جهت انتقام از گناه پاریس نسبت به «منلائوس»^{۳۴} به منظور برافروختن جنگی بین یونانیان و تروایی‌ها می‌فرستد. جنگ توسط زنوس ایجاد شد، با وجود این هیچ خدای دیگری مانع ادامه جنگ نخواهد شد مگر زمانی که کسی را که جنگ طلب است، مجازات کنند (Kitto, 2011: 58).

زنوس بر دور شهر چنان دامی پهن کرده است که کسی نمی‌تواند از آن نجات پیدا کند، این یک ویرانی کامل است. قصیده با «پاریس»^{۳۵} شروع می‌شود. او به دلیل ثروت فاسد می‌شود و سقوط می‌کند. او زیبایی چیزهای مقدس را پایمال کرد و خدایان چنین چیزی را نادیده نمی‌گیرند. گناه هرزگی «هلن»^{۳۶}، جنگ را بر یونانیان تحمیل می‌کند و این امر باعث ناله و زاری در خانه منلائوس می‌شود و همچنین ناله و زاری در هر خانه‌ای در یونان. خشم از پادشاهی که به خاطر همسر مرد دیگری به دنبال مجازات کردن فرد خاطی است، و چنین خشمی همانند یک نفرین عمومی است. خدایان خونریزی را نادیده نمی‌گیرند. الهگان انتقام منتظر مانده‌اند (Kitto, 2011: 63).

هر چیزی اینجا توسط زنوس اتفاق افتاده است، او علت همه چیز است و بنابراین شامل آنچه برای آگاممنون طرح‌ریزی کرده است نیز می‌شود. نکته قابل ذکر و قابل مقایسه ویرانی غیر قابل بیان زندگی است که این جنگ بایستی ایجاد کند. این نتیجه

می‌باشد. پیشرفت دیگر این است که او برخلاف آناکسیمندر، که اعداد را نیروهای تعدیل‌کننده عدالت ابدی می‌دانست، اعداد و کشمکش میان آنها را امری ضروری برای وجود عدالت تلقی می‌کرد. به بیان دیگر، کشمکش اعداد، نزد آناکسیمندر، وجودی مستقل از عدالت دارند که در یک فرایند، آن را محقق می‌کنند. اما در نظر هراکلیتوس، وحدت عدالت و کثرت اعداد، دو روی یک سکه‌اند.

اکنون که با معانی عدالت از زمان هومر تا پیشاسقراطیان آشنا شدیم، به تحلیل سه‌گانه اورستیا می‌پردازیم و تفسیر کیتو از معنای عدالت را در آن بررسی می‌کنیم.

اورستیا

تریلوژی (سه‌گانه) «اورستیا»^{۳۷} شامل سه تراژدی به هم پیوسته و با مضمونی واحد است، شامل «آگاممنون»^{۳۸}، «شراب‌آوران»^{۳۹} و «الهگان انتقام»^{۴۰}. از آیسخولوس، تنها هفت تراژدی باقی مانده و تریلوژی اورستیا تنها اثر سه‌بخشی کاملی است که از دوره یونان باستان به دست ما رسیده که با مضمون واحد به یکدیگر پیوسته‌اند و هرکدام از تراژدی‌ها، تراژدی بعد را مشخص و وقوع آن را ایجاب می‌کند، به طوری که تراژدی اول مقدمات و زمینه تراژدی دوم را فراهم می‌کند و تراژدی دوم، حوادث تراژدی سوم را رقم می‌زند. موضوع هر سه نمایشنامه شامتی است ناشی از جنایت که به نسل‌های بعد منتقل می‌شود و در پی هر جنایت، جنایتی دیگر روی می‌دهد و با هر جنایتی مکافات عمل فرا می‌رسد. (تراویک، ۱۳۷۶: ۹۰).

خلاصه نمایشنامه

نمایشنامه «آگاممنون» داستان بازگشت پیروزمندانه آگاممنون از جنگ ده‌ساله «تروی»^{۴۱} است به همراه غنیمت‌های جنگی و «کاساندر»^{۴۲} ی پیشگو؛ در این مدت «آیگیستوس»^{۴۳} و «کلوتمنسترا»^{۴۴} - همسر آگاممنون - در هم آمیخته و به پادشاه خیانت می‌کنند. هنگامی که آگاممنون از جنگ بازمی‌گردد آیگیستوس با همدستی کلوتمنسترا، او را در حمام به قتل می‌رساند. بخش دوم تریلوژی ماجرای بازگشت «اورستس»^{۴۵} است، در نیاز آوران اورستس توسط «آپولو»^{۴۶} از آنچه بر خاندانش رفته است آگاه می‌شود، به «آرگوس»^{۴۷} بازمی‌گردد و «الکترا»^{۴۸}، خواهرش را بر سر مزار پدرش می‌بیند، به همراه «پولادس»^{۴۹} - دوستش - به کاخ می‌رود و آیگیستوس و کلوتمنسترا را می‌کشد و انتقام خون پدرش را می‌گیرد. قسمت سوم این تریلوژی به طرز شگفت‌آوری به پایان و خاتمه این انتقام‌کشی و خیانت و کینه‌جویی می‌پردازد. الهگان انتقام به دنبال اورستس هستند تا او را به خاطر جنایت مادرکشی مجازات کنند اما او فرار می‌کند، ابتدا به معبد «دلفی»^{۵۰} رفته و

آمدن فاجعه و نقض قوانین ایزدی یا انسانی، مشترک است و به دلیل آنها انسان دچار تباهی و سقوط می‌شود.

زنوس هر کسی که هست، به عنوان بی‌نهایت طلب می‌شود، یک ایزد پیروزمند است، ایزدی که هر کس که پیامش را نادیده بگیرد نابود می‌شود. شخص پیروزمندی که قانون را تأسیس کرد: از طریق رنج کشیدن بیاموزید. ایزدی که به خواسته‌هایش از طریق خشونت می‌رسد. ما متوجه می‌شویم که در اینجا زنوس به عنوان ایزد آگاهی و عدالت نامیده نمی‌شود بلکه با عنوان ایزد یادگیری از طریق تجربه سخت نامیده می‌شود. حداقل آنچه آیسخولوس درباره او می‌گوید این است که یک قانون جدید می‌آورد: یاد بگیرید و بیاموزید از طریق رنج کشیدن. این قانون جدید چگونه بود؟ نمی‌توانیم تصور کنیم که انسان‌ها بدون رنج کشیدن یاد می‌گرفتند، آیسخولوس اعتقادی به عصر طلایی گذشته نداشت، تنها تفسیر این است که تحت نظر ایزدان اولیه انسان رنج کشید اما نیاموخت و هیچ چیزی از تجربه سخت کسب نکرد. این است چیزی که شاعر اینجا یادآوری می‌کند، تحت تسلط زنوس یادگیری و پیشرفت ممکن می‌شود (Kitto, 2011: 60).

به نظر «چارلز هالت»^{۲۲} جوهره تراژدی، عمل نمایشی است که قهرمان نمایش را از طریق رنج به روشنگری می‌رساند. حرکت از رنج به سوی روشنگری بر اساس این تصور بنیادین که همه نمایشنامه‌های تراژیک قدرت روشنگری را در رنج می‌بینند، شکل گرفته است (هالت، ۱۳۷۷: ۳۰۸). چنانکه می‌بینیم آیسخولوس شاعری است که با پیشانی دینی به جهان می‌نگرد. وی به تعبیر «کیندرمن»^{۲۳} می‌خواسته است در لحظات معینی تصویر جهانی در رأس بودن خدا را قاطعانه در تئاتر خود بگنجانند و آن را چون نماد آگاهی متکاملی معرفی کند (کیندرمن، ۱۳۶۵: ۶۳).

شناخت عوامل وقوع امر تراژیک در زندگی قهرمانان تراژدی‌های آیسخولوس به ما نشان می‌دهد که پیام آیسخولوس به انسان‌ها این است که عامل رنج انسان در زندگی، گناه، تخطی از نظم و قانون، جدایی از خواست ایزدان و غرور است که باید از آن احتراز ورزید. بنابراین، باید گفت در تلقی تراژدینویسانی همچون آیسخولوس، مسئله سهم انسان از مواهب زندگی کاملاً وابسته به تلقی دینی و باور عامیانه فرهنگ یونان باستان است، باوری که پا فراتر گذاشتن از سهم و قسمت را طغیان و سرکشی می‌داند و نهیب می‌زند که در صورت انجام سرکشی توسط انسان بلافاصله دیکه و زنوس سراغ انسان خاطی می‌آیند تا علاوه بر تأدیب و مجازات او، نظم و عرف و قانون را سر جایش برگردانند (یگر، ۱۳۷۶: ۴۲).

تاکنون عمل تنها در سطحی الهی بیان شده است. اکنون بایستی از خودمان سؤالی معمولی پیرسیم: ایده دراماتیک ارتباط

طبیعی جنگ خواهد بود اگرچه آن توسط زنوس ایجاد شده باشد این نه تنها یک امر اجتناب‌ناپذیر است بلکه همچنین یک بخش واضح از طرح زنوس است: او باعث آن خواهد شد. خدایان به آنهایی که خون می‌ریزند، بی‌توجه نیستند (Kitto, 2011: 59).

از نظر ارسطو، داستان تراژیک، بازنمایی کنشی ترسناک و ترحم‌برانگیز است که موجب کاتارسیس می‌شود؛ برای نیل به این غایت، شخصیت باید بر اثر «هامارتیا»^{۲۴} - خطا - سقوط کند تا تأثیر تراژیک معطوف به ترس، شفقت و رنج پدید آید. در رویداد مبتنی بر هامارتیا، با وقوع فاجعه، دگرگونی رخ می‌دهد و امور به ضد وضعیت پیشین بدل می‌شوند (ارسطو، ۱۳۸۷: ۱۰۳). و این دقیقاً همان چیزی است که برای آگاممنون می‌افتد. او برای آخرین بار نیز نسبت به واقعیت نایبناست. هیچ چیزی به صورت تأثیرگذاری مانع او از جنگ نمی‌شود، اگر که او بایستی خون بی‌گناهان زیادی را به خاطر یک زن بی‌عفت - هلن، همسر برادرش - بریزد. «آرتیمیس»، ابتدا به او اجازه می‌دهد که خون دختر بی‌گناه خودش را بریزد و سپس عواقبش را ببیند. در حقیقت آرتیمیس با آگاممنون کاری می‌کند که بعدها «کلوتمنسترا» با او می‌کند، وقتی او را اغوا می‌کند که بر روی فرش سرخ رنگ گام بگذارد و بدین نحو گناهش را آشکار می‌کند. قربانی کردن «ایفی ژنیا»^{۲۵} به عنوان نماد ویرانی بی‌پروا نسبت به زندگی نشان داده می‌شود، که بعداً باعث ناله و شیون گروه کُر برای آگاممنون می‌شود. ایفی ژنیا همچنین باعث این امر می‌شود که قاتل، نه یکی از شهروندان خشمگین «آرگوس» بلکه کلوتمنسترا باشد. کلوتمنسترا، در کشتن آگاممنون، آگاهانه در حال انتقام گرفتن از اشتباهات خاص اوست اما خدایان بی‌توجه به کسانی که باعث خونریزی می‌شوند، نیستند. او همچنین عامل خشمگین ساختن آرتیمیس برای گرفتن انتقام ایفی ژنیا است. در حقیقت قربانی یعنی ایفی ژنیا قوی‌ترین پیوندی است که داستان تراژا را به داستان «آرتوس» پیوند می‌دهد.

زنوس جنگ را ایجاد می‌کند تا از منلائوس انتقام بگیرد. او «آرتادها»^{۲۶} را به جنگ می‌فرستد. آرتیمیس اگرچه متنفر از خونریزی [است]، [اما] مراقب خواهد بود که این انتقام گرفته شود: ایزدان از خونریزی نمی‌گذرند. آگاممنون از مأموریتش تجاوز کرد، پس توسط زنوس یا توسط ایزدان یا از طریق آرتیمیس نابود شد، به خاطر انجام آنچه زنوس مقدر و به روشی که پیش‌بینی کرده بود. «هووبریس»^{۲۷} که سرکشی و تجاوز معنا می‌دهد، متضاد با «دیکه»، به عنوان عدالت و حق است. این تضاد در اندیشه «هسیود»^{۲۸}، چنین صورت‌بندی شده بود: انسان به علت هووبریس، از عصر طلایی به عصر آهن سقوط کرد؛ عصری که دیکه و هووبریس در مبارزه‌ای ادامه‌دار درگیرند (نگی، ۱۳۸۸: ۱۶۶). در اینجا میان هووبریس و هامارتیا پیوندی به وجود می‌آید، در هر دو عدم خردورزی، به مقصود نرسیدن، خطاکاری، پدید

قانون دیکه وجود دارد - در اینجا نه عدالت بلکه مؤاخذه -، اینکه اعمال اشتباه بایستی جبران شوند، اینکه گناهکار بایستی تاوان پس دهد. کلوتمنسترا به طور رقت‌انگیزی امیدوار است، مانند آگامنون، که قانون در این مورد اجرا نشود اما ما می‌دانیم که این امر بیهوده است چون قانون هوبریس وجود دارد، اینکه اگر کسی به دیگری اهانت کند، بایستی بداند که روز تسویه حساب فرا خواهد رسید.

نقطه اوج نمایش تا حدودی به این دلیل است که قتل، مشابه دیگر اعمال انتقام، توسط ایزدان یا انسان‌ها اتفاق افتاده و تا حدودی به علت این حقیقت است که اکنون تمام این اتفاقات از بی‌نظمی ناشی می‌شوند، چون موضوع مهم استبداد است که در اینجا شروع می‌شود و در شراب‌آوران ادامه پیدا می‌کند. آیسخولوس مانند «شکسپیر»^{۴۴} از سرنگونی یک پادشاه قانونی توسط یک غاصب به عنوان نماد آشوب سیاسی، اخلاقی و اجتماعی استفاده می‌کند. بدین نحو آرگوس به دستان یک مستبدی که قدرتش را نه با لطف ایزد مانند آگامنون بلکه با بی‌قانونی حفظ می‌کند، سپرده می‌شود درحالی‌که وارث و جانشین قانونی پادشاه در تبعید است (Kitto, 2011: 66).

نمایشنامه دوم: شراب‌آوران

اورستیا یک سه‌گانه است اما از هیچ چشم‌اندازی اختلافی بین نمایشنامه‌های دوم و سوم دیده نمی‌شود، همانطور که از جنبه گستردگی و نه از جنبه عمق بین اولی و دومی اختلافی وجود ندارد. دوره تخیلی‌ای که ما را از آگامنون جدا می‌کند، در حقیقت تنها حدود ۱۰ سال است؛ اما از همان خطوط اولیه آگاه می‌شویم که چیز جدیدی در صحنه اتفاق می‌افتد، چیزی که کاملاً آگاهانه در آگامنون غایب بود.

جدال موجود در اورستیا، جدال میان نیروهای قهار الهی است. لازمه استقرار هر نظم الهی در این روایت، فروپاشی و اضمحلال نظم الهی دیگری است. در بخش دوم سه‌گانه نیز الکترا که همسو با برادرش اورستس خواستار کین خواهی و انتقام از مادر است، بر عدالت تأکید می‌کند. هم در منطق الکترا-اورستس و هم در منطق کلوتمنسترا، عدالت مرجعی است که هم‌زمان به خواست انتقام جویی آنها مشروعیت می‌بخشد، یعنی دو نیروی معارض، حقانیت خود را از یک مرجع اخذ می‌کنند: عدالت. برای همین با پشتوانه چنین منطقی امکان برقراری صلحی پایدار تقریباً غیرممکن است. ریشه این تسلسل باطل یعنی کین و انتقام در منطق همسرایان، نه اجرای عدالت و برپایی قسط، بلکه خیره سری، جنون و خودخواهی است.

وظیفه انتقام گرفتن از عمل اهانت‌آمیز نسبت به آگامنون بر دوش اورستس افتاده است. قانون دیکه، همیشگی است. سؤال

بین آنچه ایزدان انجام می‌دهند با آنچه عوامل انسانی انجام می‌دهند چیست؟ ورنان می‌نویسد: اگرچه انسان در مقام شهروند پولیس دموکراتیک نسبت به نیروهای مذهبی آن جهانی استقلال دارد، اما انسان به منزله انسان عمیقاً تحت سلطه آن نیروهاست و بنابراین سرنوشت سیاسی و فردی‌اش نیز دستخوش دگرگونی است و زوال. پرسش اساسی این است که آدمی تا کجا در اعمالی که انجام می‌دهد منشأ اثر است؟ کنش تراژیک از این منظر تنها به واسطه ایجاد و حفظ همان فاصله‌ای پدید می‌آید که امر الهی و انسانی را از هم تفکیک کرده و درعین حال در پیوند با یکدیگر نگاه می‌دارد (Vernant, 1996: 47).

عوامل انسانی مطلقاً خودمختار هستند. وقتی عملی یکسان به ایزدان و انسان‌ها نسبت داده می‌شود، بایستی ما را وادار کند آن را به عنوان عمل جزئی که ماهیت یک امر کلی را دارد در نظر بگیریم. هم مقدمه و هم نتیجه جنگ منسوب می‌شوند به زنوس و آگامنون. زنوس، آگامنون را همانند یک الهه انتقام برای مبارزه به جنگ می‌فرستد. وقتی که جنگ با پیروزی به پایان می‌رسد، این زنوس است که اطراف تروی دامی پهن می‌کند که از آن هیچ کسی نمی‌تواند نجات یابد، اما از طرف دیگر جنگ به عنوان یک حادثه سیاسی محض اتفاق افتاده است. آگامنون در ابتدا که او را می‌بینیم خودمختار است، به نظر نمی‌رسد بفهمد که فرستاده شده از طرف زنوس است بلکه جنگ را به عنوان ایده خودش می‌بیند و مطمئناً وقتی که در دوراهی گیر می‌کند او نه متوسل به ایزدی می‌شود که او را فرستاده است و نه زنوس به او کمک می‌کند (Kitto, 2011: 61).

آگامنون، در سطح انسانی، به این دلیل جنگ را پذیرفته است که جنگ به خاطر یک زن سرکش از نظر او یک امر مناسب است. این امر تصور او از «عدالت» - دیکه - است. تصور زنوس نیز همینگونه است و زنوس قصد دارد آن را با نابود کردن ویرانگر ادامه دهد. «ضرورت»، ضرورت ریختن خون بی‌گناه است. آگامنون می‌تواند از ریختن خون ایفی ژنیا و خون انسان‌های بی‌گناه دیگر، تنها با منصرف شدن از جنگ و انتقام گرفتن از پاریس اجتناب کند. اما این امر غیر ممکن است، بنابراین او بایستی از روی ضرورت دست به کشتار بزند و سپس بایستی نتایج سیاست خود را بپذیرد. غریزه خشونت و مجازات خونین، حاکم بر بخش اول نمایشنامه است و در پایان منجر به نابودی کامل می‌شود. برای این نوع نمایش که در آن ما بایستی عوامل انسانی را در ارتباط مستقیم با ایزدان ببینیم، روابط شخصی آنها با یکدیگر اهمیت چندانی ندارد. این رفاه نیست که ایزد را خشمگین می‌کند بلکه شرارت است. این هوبریس است که هوبریس را برمی‌انگیزد و در پایان، روز تسویه حساب خواهد رسید. ایزد عدالت همه چیز را به پایان مقرر رهنمون خواهد شد. (Kitto, 2011: 63).

می‌بایستی مستلزم یک ضربه باشد. گناهکار بایستی رنج بکشد. خون، خون را طلب می‌کند. آنها به زئوس متوسل می‌شوند، اوست که قاتل را خواهد کشت. تنها انسان‌های خویشاوند با جنگ و خون می‌توانند خانواده را رهایی بخشند. «آرس»^{۴۶} با آرس روبه‌رو خواهد شد و دیکه با دیکه. اما اگر دیکه با دیکه درگیر شود (چنانکه در حال حاضر المپیان با الهگان انتقام‌درگیر شده‌اند) عالم به هم می‌ریزد و دیکه دیگر نمی‌تواند عدالت باشد. این همان تصویر تاریک و نومیدانه‌ای است که در آگامنون داشتیم، پر از تهدید و اورستس که با بدترین جنایت‌ها روبه‌رو شده، انگیزه‌هایی دارد که همه خیلی ناب هستند. تنها منبع روشنایی در این تاریکی، قول آپولو برای حمایت از اورستس است و ایمان ما به اینکه به گونه‌ای و زمانی بایستی حکومت زئوس تبدیل شود به حکومت قانون و نظم (Kitto, 2011: 71).

در صحنه گفت‌وگوی اورستس با مادرش، مادرش ادعا می‌کند که تقدیر و نه او باعث مرگ آگامنون شد اما اورستس پاسخ می‌دهد که همان تقدیر اکنون باعث مرگ اوست. آیا ممکن نیست تقدیر نیز بعداً باعث مرگ اورستس شود؟ مادرش او را با تعقیب شدن از طرف الهگان انتقام تهدید می‌کند، اگر او را بکشد. او تنها می‌تواند پاسخ دهد که اگر او را نکشد الهگان انتقام پدرش از او انتقام خواهند گرفت. هیچ چیزی نمی‌تواند به شکل کاملتری فساد سیستم اجتماعی و جهانی عدالتی را که بدین نحو در حال تمجید کردن از آن بودیم، بیان کند. آینده ممکن است تاریک و تهدیدکننده باشد اما حداقل ما می‌توانیم به گذشته نگاه کنیم و ببینیم که چه پیشرفت بزرگ اخلاقی رخ داده است. اما حمله الهگان انتقام‌ناپذیری این امر را آشکار می‌سازد که پیشرفت بیهوده اتفاق افتاده است، مادامی که الهه عدالت بتواند چنین اعمالی را لازم بشمارد (Kitto, 2011: 73).

نمایشنامه سوم: الهگان انتقام

در اولین صحنه واقع شده در نزدیک معبد آپولو در دلفی، یک حالتی از بزرگی و وقار، آرامش و زیبایی به نمایش درمی‌آید. در این بخش از نمایشنامه آیسخولوس خشونت را کنار می‌گذارد و هرچه هست نظم و صلح است. آپولو، اورستس را از کمکش مطمئن می‌سازد و برای محافظت از او، وی را به دستان «هرمس»^{۴۷} می‌سپارد، ایزدی که اورستس در ابتدای «نیاز‌آوران» در حال دعا کردن به درگاه او بود.

اکنون روح کلوتمنسترا حاضر می‌شود و به «الهگان انتقام» از جایگاه پستی که در میان مردگان دارد می‌گوید و آنها را به تعقیب پسر قاتلش تحریک و تشویق می‌کند. الهگان انتقام در میتولوژی یونانی ارواح مؤنث عدالت و قصاص، مظهر ایده‌های کاملاً باستانی انتقام و تلافی و مراقب استقرار هر چیزی در نظم مقرر

این است که آن چگونه خواسته‌هایش را برآورده خواهد کرد. تاکنون آنها به واسطه مجازات کور و گناهکارانه برآورده شده‌اند. اورستس به وظیفه‌اش به صورتی متفاوت می‌پردازد: برای اولین بار ما یک انتقامجو می‌بینیم که انگیزه‌هایش خالص هستند.

در این زمان که انتقامجو از تبعید برمی‌گردد، کلوتمنسترا خوابی می‌بیند که به صورت واضحی پیش‌بینی انتقام است. در هر حالت هدف یکسان است: نشان دادن اینکه انتقام، یک عمل بزرگ یا جنایت شخصی محض نیست. البته این یک عمل بزرگ از طرف اورستس است اما همچنین چیزی است که در آن قدرت‌های نادیدنی عالم درگیر و دخیل هستند.

اکنون همه ضروریات موقعیت جدید تراژیک موجود هستند: نیمه اول نمایشنامه اتفاق می‌افتد تا به آنها تأکید می‌بخشد. به عنوان امری همیشگی، قطعی است که انتقام شخص مقتول توسط بچه‌هایش گرفته خواهد شد، حتی از طریق مادر کشی. کس دیگری وجود ندارد تا آن را انجام دهد اما این انتقامی است که آنها بی‌شبهت به هر انتقامجوی دیگر در نمایشنامه «آگامنون» تلاش می‌کنند با دستان و قلبی پاک انجام دهند. اما چگونه ممکن است دست اورستس از خون مادرش آلوده نباشد؟ این انتقام جوانان جدید رها از هر انگیزه گناهکارانه، بایستی آنچه را که بدتر از هر چیز انجام‌شده‌ای در «آگامنون» است، انجام دهند. در اینجا است که قدرت تراژیک نمایشنامه قرار می‌گیرد (Kitto, 2011: 68).

بنابراین عوامل انسانی و الهی هم‌زمان عمل می‌کنند اما مستقل. ایزدان در حال شروع انتقال از پیش‌زمینه به پس‌زمینه نمایش هستند اما عامل انسانی هنوز دلایل خودش را برای عمل آنگونه که می‌خواهد دارد. اورستس عروسک خیمه شب بازی نیست و می‌گوید که بایستی فرمان ایزد را پیروی کند اما حتی بدون این امر او بایستی انتقام بگیرد: او مجبور می‌شود به خاطر غمگین بودنش، بخاطر پدرش، به خاطر فقرش، به خاطر این فکر که مردمش در وضعیت خجالت‌آوری تحت حکومت و ظلم مستبدین بزدلی قرار دارند، دست به اقدام بزنند. انگیزه دوگانه اینجا مهم است و این آن چیزی است که ما بایستی انتظار داشته باشیم. تصمیم فقط تصمیم آپولو نیست بلکه همچنین تصمیم خودش است (Kitto, 2011: 70).

مسیر و راهی که قهرمان تراژیک در این جهان برمی‌گزیند همانا مسئولیت تراژیک است، که «والتر کاوفمن»^{۴۵} در کتاب تراژدی و فلسفه از آن یاد می‌کند: مسئولیت تراژیک نیز همچون غرور و افتخار، چیزی است که آدمی می‌تواند آن را بیذبرد. مسئولیت نیز می‌تواند بدین معنا باشد که ما خود قلمرو فعالیت خویش را تعیین می‌کنیم (کاوفمن، ۱۳۷۷: ۱۴۲).

در اینجا بیانی مجدد از یک تم قدیمی وجود دارد. یک ضربه

رنج، یادگیری رخ می‌دهد. ایزدان المپ یا بعضی از آنها، به‌ویژه نگران ساخت جامعه انسانی بودند به عنوان حمایت‌کنندگان شهرها، خیابان‌ها، خانه‌ها یا خانواده‌ها و با عنوان قانونگذار. این ایزدان مرتبط با جنبه سیاسی زندگی بودند، برخلاف دیگران - دیونوسوس، «دمتر»^{۴۸}، «اروس»^{۴۹}، «آفرودیت»^{۵۰}، در بعضی جنبه‌هایش و آرس - که عملکردشان غیر سیاسی بود (Kitto, 2011: 77).

اینجاست که در تریلوژی دودستگی بین المپیان و الهگان انتقام به وجود می‌آید. از آن بی‌نظمی که «آگامنون» با آن تمام می‌شود، زئوس و المپیان راهی نو پیدا خواهند کرد. اگر لازم شود زئوس قوانین جدیدی را با صلاح‌دید خودش تحمیل خواهد کرد. او قوانین قدیمی را با نقض کردن سرنوشت کنار می‌گذارد، چراکه به هیچ روش دیگری نمی‌تواند نظم را به بی‌نظمی تحمیل کند. این دوراهی می‌تواند در یک شکل عمومی واقع شود، بنابراین هیچ چیزی به عنوان عدالت نمی‌تواند وجود داشته باشد اگر یک پادشاه، شوهر یا پدر بدون مجازات کشته شود، چون یک جامعه منظم و قانونی به پایان خود خواهد رسید. از طرف دیگر مقدسات ذاتی و اولیه‌ای وجود دارند که بدون جامعه نمی‌توانند ادامه پیدا کنند: برای دولت-ملت، مادرکشی کمتر از نسل‌کشی، خطرناک نیست و آیسخولوس مادر کشی را با پدر کشی و اهانت به مهمانان ترکیب می‌کند (Kitto, 2011: 78). این هدف نیمه اول نمایشنامه الهگان انتقام است، نیمه آپولوئی آن برای نشان دادن اینکه المپیان خاطر جمع هستند و به صورت قطعی، قهرمانان پادشاهی و مرجعیت هستند. در بخش نخست الهگان انتقام حقیقتاً یک تأکیدی است که نمایشنامه برگرد آپولو می‌چرخد. اینجا خلوص، زیبایی و نظم وجود دارد و این امر مشابه انسانی‌اش را در خلوص انگیزه نشان داده شده توسط انتقام جویان جدید را دارد. ما به بیرون از تاریکی حرکت کرده‌ایم اما هنوز به روشنایی نرسیده‌ایم. نه استدلال‌های افراطی و غیر قانع‌کننده آپولو درباره تقدم مردانگی و نه تفرق فراوان نسبت به ایزدان قدیمی‌تر، اگرچه آنها بی‌رحم هستند، به ما اجازه نمی‌دهد که احساس کنیم بر زمینی محکم قرار داریم. چگونه می‌تواند اینگونه باشد در حالی که جنگ بین ایزدان در آسمان است؟

اما در بخش دوم نمایشنامه شخصیت برجسته آتناست. او آپولو را آرام می‌کند و ضمناً (دیدگاه) او را تصحیح می‌کند. تواضع و احترام او راجع به الهگان انتقام به صورت قابل توجهی در تضاد با خواست آپولو است. به خاطر احترام و تسامح آتنا، الهگان انتقام با پذیرش داوری او موافقت می‌کنند: از دشمنی کامل آپولو هیچ آشتی نمی‌تواند منتج شود. اما بیشتر از این: آتنا یک نگاه گسترده‌تر از آپولو دارد و موافقت می‌کند با و تکرار می‌کند آنچه را که زیربنای اصلی درخواست الهگان انتقام است. اینکه ترس نیاستی حذف شود - ترس از مجازات خاص برای آنهايي که گناه خونریزی را

محسوب می‌شوند (گران و هیزل، ۱۳۸۴: ۱۳۷ و ۱۳۸). آنها به تدریج غرولندکنان بیدار می‌شوند و در نهایت آنها را می‌بینیم که در مکان مقدس در حال اجرای رقص هستند و با خشونت در مقابل خدعه آپولو در حال اعتراض هستند. ایزد برمی‌گردد و بعد از یک مجادله شدید پر از خشم و تفرق، آنها را بیرون می‌راند و آنها تعقیب بی‌ترحمشان از اورستس را ادامه می‌دهند.

در اینجا اختلاف به «آتنا» ارجاع داده می‌شود و او هم به نوبه خود آن را به هیئت منصفه‌ای از که از خودش و یازده شهروند دانای آنتی تشکیل شده است ارجاع می‌دهد. به نظر می‌رسد که آپولو برنده است. او با تأکید می‌گوید که به انسان‌ها هرگز مسئولیتی نداده است که زئوس به او نداده باشد، بنابراین دستوری که او به اورستس می‌دهد از طرف زئوس آمده است. آیسخولوس درباره مخالفان آپولو همه توان خود را برای تأکید بر بدوی بودن آنها و ورطه‌ای که آنها را از المپیان جدا می‌کند، به کار می‌برد. برای مثال آتنا با آنها به گونه‌ای صحبت می‌کند که گویی هرگز آنها را از قبل ندیده است و مشاهده می‌کند که آنها نه شبیه ایزدان‌اند و نه انسان‌ها. هنوز وقتی آرا شمرده می‌شوند آنها برابر هستند، اگرچه آتنا به اورستس رأی داده است. آپولوی عالی مرتبه موجب شکست الهگان انتقام می‌شود (Kitto, 2011: 75).

کاملاً آشکار می‌شود که الهگان انتقام در حال جنگیدن نه صرفاً با آپولو بلکه با المپیان به عنوان یک گروه هستند. بارها می‌گویند که آنها ایزدان بزرگ‌تری (قدیمی‌تر) هستند و اعتراض می‌کنند علیه ایزدان جوان‌تر. آنها می‌گویند که این ایزدان جوان‌تر (منظور آپولو و آتنا است) بیشتر از یک بار تقدیر و عدالت را نقض کرده‌اند و نصف هیئت منصفه به نظر می‌رسد که به آنها موافق هستند. این امر موافق با این احساس است که ایزدان المپ یک گروه هماهنگ را زیر نظر زئوس تشکیل می‌دهند. آپولو در اولین مجادله با الهگان انتقام، به آنها می‌گوید که با رفتارشان در حال توهین به جایگاه مقدس ازدواج هستند، جایگاه ضمانت‌شده با پیمان‌های گذاشته‌شده توسط زئوس و هرا و حمایت شده توسط «آفرودیت». آتنا کاملاً روشن می‌کند که او نیز برای زئوس و از طرف زئوس صحبت می‌کند، از او دانایی‌اش را می‌گیرد و وقتی که الهگان انتقام را شکست می‌دهد، پیروزی را به زئوس نسبت می‌دهد. المپیان حقیقتاً ایزدان بزرگ هستند و ایزدان قدیمی‌تر در حال متهم کردن آنها به بی‌عدالتی و تخلف هستند.

در نمایشنامه آگامنون، ایزدان المپ می‌توانند هماهنگ با الهگان انتقام عمل کنند، چون هر دو گروه بدوی هستند اما سیستم مشترک عدالت آنها در یک بی‌نظمی به پایان می‌رسد. الهگان انتقام هیچ اعتراضی به بی‌نظمی و هیچ علاقه‌ای به ساخت اجتماع انسانی ندارند. اما ایزدان جوان‌تر ایده‌های دیگری دارند، بالاتر از همه این زئوس بود که این ایده را معرفی کرد که از روی

نشان می‌دهد، تنها از آشتی مناسب و ترکیب این اختلاف‌ها به وجود می‌آید. رفاه انسانی در خطر است. انسانیت بایستی مسئولیت تصمیم را تقسیم کند. آنچه آتنا، دانای مقدس می‌آورد تسامح، عدالت، تعقل و ترحم است تا جایی که رأی‌های برابر، اورستس را تبرئه می‌کنند. این هاصفت‌های الهی در انسان هستند. دادگاه «آرتو یاگوس»^{۵۳} نمونه اولیه همه دادگاه‌های عدالت است، یک آموزشگاه الهی، یک مرزی علیه خشونت، آناششی و استبداد و در اولین نشست این دادگاه، آتنا با شهروند مطیعش آشنا می‌شود. خشم به عنوان وسیله عدالت، جایش را به عقل می‌دهد (Kitto, 2011: 80).

اکنون می‌بینیم که زئوس از خشونت و اغتشاش، که به خاطر آنها الهگان انتقام عوامل غیر قابل بازخواست او بودند به عقل و ترحم، چیزی که الهگان انتقام را خشمگین می‌ساخت، گذر می‌کند. درگیری ممکن نیست ادامه یابد، پس آن چگونه قرار است به اتمام برسد؟ آتنا این بار با متقاعد کردن غلبه می‌کند. او آنها را مطمئن می‌سازد که در این تقدیر جدید، اگر آنها آن را بپذیرند، اگرچه روش عدالت دقیق آنها متفاوت خواهد بود، امتیازات آنها نه تنها از بین نخواهد رفت بلکه افزایش می‌یابد. اینکه اگر قرار نباشد «پولیس»^{۵۴} با بی‌نظمی اداره شود، نیازمند وجود آنها در شهر است. اگرچه عقل و ترحم بایستی پذیرفته شوند اما ترس نبایستی کنار گذاشته شود و عدالت باید در گسترده‌ترین معنایش مراقب آنها باشد. آنها می‌پذیرند و در این آشتی نهایی است که خواسته زئوس حقیقتاً محقق می‌شود.

آیا اورستیا هیچ ارجاعی به سیاست معاصر دارد به سیاست معاصرش دارد؟ عموماً اینگونه فرض می‌شود و این فرض منطقی به نظر می‌رسد. در آتن شکاف سیاسی، اکنون و بعد از آن، ممکن بود به خشونت منجر شود. سه‌گانه قطعاً اعتراضی است علیه خشم کور و خشونت، علیه استبداد و آناششی. آن با یک خوشبینی جدی و قطعی تمام نمی‌شود بلکه با یک اطمینان مشروط: الهگان خوشبختی، الهگان انتقام پیشین، رفاه را به شهری که عدالت (دیکه) را پاس بدارند می‌بخشند، شهری که خودش را در معرض خشم آنها قرار نخواهد داد (Kitto, 2011: 80).

پولیس مادامی برجا می‌ماند که شهروندان، قانونی نوین و مبتنی بر عدالت به وجود آورند - همچون تریلوزی اورستیا - و اگر فردی برخلاف حکم قانون سرکشی کرد، می‌بایست در برابر او ایستاد، آنگونه که در کنش قهرمانانه اتوکلس نمود می‌یابد. به جهت پیوند میان پولیس و عدالت، پولیس مکانی است که نمی‌بایست بر ضد آن عمل کرد زیرا چنین مکانی تحت حمایت ایزدان قرار دارد و اقدام علیه آن به معنای ضدیت با ایزدان و عدالت است (ناظر، ۱۳۹۴).

چنانکه در مقدمه گذشت نویسنده چندان معتقد به نگاه تاریخی در تحلیل تراژدی نیست؛ بنابراین به صورت گذرا به

مرتکب می‌شوند. او روش‌های مورد استفاده الهگان انتقام را نقد می‌کند. مشکل دیگر در رابطه با استدلال آنها آشکار می‌شود. آنها استدلال می‌کنند که مادرکشی بدتر از کشتن یک شوهر است چون پسر یک نسبت خونی با مادر دارد اما شوهر هیچ نسبتی با همسرش ندارد. این بخش مشابه استدلال تک بعدی آپولو است. او به صورت معقولی از امر ازدواج به عنوان سنگ بنای جامعه دفاع می‌کند. الهگان انتقام اظهار می‌کنند که به این امر علاقه‌ای ندارند. آنها به درستی اصرار می‌کنند که نسبت خونی بایستی مصون بماند. آپولو استدلال می‌کند که مادر اصلاً والد واقعی نیست. هیئت منصفه به صورت معقولی می‌گوید که استدلال هرکدام از دو گروه بخشی درست و بخشی اشتباه است (Kitto, 2011: 79).

بخش پذیرفتنی استدلال الهگان انتقام این است که جنایت‌هایی مانند مادرکشی، پدرکشی و اهانت به مهمانان نبایستی بدون مجازات بماند. ترس نباید ریخته شود. اگر انسان از هیچ چیزی ترسد چگونه عادل خواهد بود؟ با اجتناب از آناششی و استبداد، مسیر میانه بهترین مسیر است. این استدلال را آتنا برای خود تکرار می‌کند: من می‌خواستم شهروندانم به این دادگاه احترام بگذارند و آناششی و استبداد را رد کنند. ترس را نریزد که هیچ انسانی هرگز عادل نخواهد بود اگر که او از هیچ چیز ترسد. آناشسیسم و استبداد افراط‌کاری‌هایی هستند که در یک خشونت اخلاقی و سیاسی دیده می‌شوند. استبداد، خشونت یک یا چند نفر، اما آناشسیسم، خشونت تعداد زیادی از انسانها است. در طول قرن پنجم آتن هر دو را می‌شناخت.

شرکت انسانی در محاکمه، ادامه منطقی ارتباط انسانی و الهی است که به‌طورکلی دیده‌ایم. به تعبیر «ژان پیر ورنان»^{۵۵} آگاهی تراژیک از مسئولیت انسانی آنگاه ظاهر شد که سطوح انسانی و الهی به قدر کافی از یکدیگر فاصله گرفته بودند، تا آنجا که بتوانند با هم در تضاد قرار گیرند و درعین حال دو امر غیر قابل انفکاک باقی بمانند (Vernant, 1996: 27). حوزه خاص تراژدی درست آنجایی است که کنش‌های مملو از مسئولیت انسانی، منوط به قدرت‌های الهی هستند و معنای این کنش‌ها به فراسوی هستی آدمی و حوزه عمل وی بسط می‌یابد. تراژدی مبین تضادها و ابهامات مسئولیت انسانی است، مسئولیتی که خود آغاز بسط حوزه خواست انسانی در تقابل با خواست الهی است. تراژدی به هیچ روی این دو حوزه را از هم تفکیک نمی‌کند، اما درعین حال بر انشقاق و ژرفای میان آن دو تأکید دارد و ابهامات آن را به نحوی بیان می‌دارد (Vernant, 1996: 39).

در این درگیری انسانیت در عمیق‌ترین صورت مورد توجه واقع می‌شود به گونه‌ای که نتیجه‌اش بستگی به ثبات اجتماعی و سیاسی و جایگزینی‌اش با «آناشسیسم»^{۵۶} و استبداد دارد. درباره‌ی ویرانی که الهگان انتقام به آن تهدید می‌کنند چطور؟ رفاه و سعادت حقیقی، چنانکه نتیجه

اسطوره پیدایش نهادهای قانونی را ارائه می‌کند که برای توسعه شهر و دموکراسی آن از اهمیتی این چنینی برخوردار است: نوعی منشور برای شهر (ملشینگر، ۱۳۷۷: ۵۴).

«ژاکلین دورومی بی»^{۵۷} یونان‌شناس فرانسوی نیز اندیشه آیسخولوس را پایبندی به نظم و اعراض از هرج و مرج و خشونت دانسته و همسوبا ملشینگر می‌نویسد:

کار شورای آرنوپاگوس دقیقاً آن است که نظم را برقرار سازد. زمانی که در آتن قانون تازه‌ای می‌خواهد قدرت این شورا را محدود کند، آیسخولوس می‌کوشد تا اهمیت نقش اخلاقی آن را برجسته سازد. آتنا با تکرار قانونی که الهگان انتقام به کار می‌برند، زمانی که به نام نظم، حق تئیه کردن مجرمین را می‌خواستند، اعلام می‌کند که به هرج و مرج همانند استبداد نباید گردن نهاد (دورومی بی، ۱۳۸۶: ۹۴).

از همین روست که ژان پیر ورنان تراژدی یونانی را لحظه‌ای قلمداد می‌کند که به واسطه شرایط خاص جامعه شناختی و روان شناختی، در دوره‌ای خاص پدیدار شد و هرگز با آن ویژگی‌ها تکرار نشد (Vernant, 1996: 25).

نتیجه‌گیری و ملاحظات پایانی

در پژوهش حاضر ما به مؤلفه‌ها و عناصر برجسته و مهم در تریلوژی اورسیتا پرداختیم از جمله اراده الهی، سرنوشت بشری، هوبریس و زیاده‌خواهی و مجازات شدن انسان و از میان آنها به مؤلفه مهم‌تر عدالت. با توجه به نگاه اسطوره‌ای که مبتنی بر این عقیده است که عالم مبتنی بر یک سلسله‌مراتب است که نظم آن سلسله‌مراتب نیاستی نقض شود و به هم زدن آن سلسله‌مراتب خشم خدایان را به همراه خواهد داشت، می‌توانیم این تریلوژی را بهتر بفهمیم. به درستی که نگاه آیسخولوس هم مبتنی بر نگاه اسطوره‌ای بوده است تا قبل از اینکه تفکر یونانی درگیر در عقل‌گرایی افلاطونی و مخصوصاً ارسطویی شود. او نیز به عنوان یک شخصی با تفکر اسطوره‌ای معتقد به یک نظم و سلسله‌مراتب در عالم بوده است که هرگونه به هم خوردن این نظم خشم ایزدان و به دنبال آن مجازات فرد خاطی را به دنبال خواهد داشت و این معنای عدالت از دیدگاه آیسخولوس است. هنگامی که پاریس با ربودن هلن همسر منلائوس به قانون احترام به میزبان تعدی می‌کند، دچار خشم خدایان و مجازات می‌شود و آگاممنون هم که به دنبال آن مرتکب اعمال خطایی می‌شود که باعث مجازات او از طرف ایزدان می‌شود، ما باز هم این نگاه مبتنی بر مجازات را می‌بینیم. در اینجا می‌بینیم که مجازات و به تبع آن عدالت، مبتنی بر یک نگاه خشونت‌بار چشم در برابر چشم است و این امر به بازتولید چرخه خشونت دامن می‌زند. پس در نمایشنامه اول عدالت را با مصداق تمیس می‌شناسیم. اما این چرخه تولید خشونت بایستی

تأثیر سیاست معاصر آیسخولوس در این تراژدی می‌پردازد. اما نویسندگان دیگری بوده‌اند که به صورت جدی‌تری به این مسئله پرداخته‌اند؛ مثلاً «سایمون گلدهیل»^{۵۵} فکر سیاسی حاکم بر اورستیا را مبتنی بر سلسله‌مراتبی مردسالارانه قلمداد کرده و با رویکرد فمینیستی رادیکالی، از زوایای گوناگون به چگونگی بازتولید این سلسله‌مراتب مردسالارانه پرداخته است. طبق استدلال گلدهیل، مفهوم عدالت در اثر آیسخولوس، قائم بر ساختار و نظمی از قدرت است که جایگاه مرد در مقام پدر، شوهر و فرمانروا (آگاممنون) را محفوظ می‌دارد و چون این نظم مردانه از سوی زن (کلوتمنسترا) مورد تعدی قرار گرفته، از آن به نقض عدالت یاد می‌شود. از این حیث طبق نظر گلدهیل، در بینش آیسخولوس عدالت هیچ نیست جز مستمسکی اخلاقی برای حراست از ساختار مردسالارانه قدرت. سپس گلدهیل استدلال می‌کند که این نظم مردسالارانه در قسمت سوم سه‌گانه، از خانواده به جامعه و به عبارتی از «عرصه خصوصی» به «عرصه عمومی» بسط داده می‌شود. در واقع گلدهیل تلویحاً بر این نظر است که دادگاه آریوپاگوس اهرم استیلای نظم مردسالارانه در جامعه و عرصه سیاسی است. چراکه این دادگاه در مخاصمه میان الهگان انتقام که مدافع کلوتمنسترا هستند و اورستس که حافظ نظم مردسالارانه است، آشکارا به سود اورستس و مردسالاری رأی می‌دهد. گلدهیل سپس در پی ارائه خلاصه‌ای از نظرات مطروحه در مورد پیام سیاسی آیسخولوس، نظر خود را بدین نحو بیان می‌کند: قسمت اعظم خطابه آتنا، ایدئال‌های پولیس دموکراتیک را مخاطب قرار می‌دهد. پس اعتقاد به احترام، عدالت و قوانین در سطرهای باقیمانده به تقبیح پرطنین هرج و مرج و نیز خودکامگی می‌انجامد (گلدهیل، ۱۳۸۰: ۱۴۴).

«ملشینگر»^{۵۶} نیز می‌نویسد:

در آخرین صحنه‌های سه‌گانه، هم در میان انسان‌ها و هم در میان خدایان، نوعی روی‌گردانی از برخورد خونین که در آن هر پیروزی منجر به یک حرمت شکنی فاجعه‌آمیز می‌شود و روی آوردن به نوعی رسم و روال که هدف از آن حل کردن تعارضات بدون ویرانگری حرمت‌شکنانه است، وجود دارد. همان‌طور که الگوی حرمت‌شکنی و کیفی انگیزه‌ای برای شکل گرفتن روایت بوده است، به همان ترتیب روایت با کشف امکان اجتناب از خشونت بی‌پایان انتقام و بخت برگشتگی به پایان می‌رسد (ملشینگر، ۱۳۷۷: ۵۱ و ۵۲). سپس این تلاش برای تحذیر از خشونت را به دگرگونی مفهوم عدالت یا دیکه مرتبط می‌سازد و می‌نویسد: اورستیا نوعی دگرگونی را از عدالت در حکم انتقام، به عدالت در حکم عدالت قضایی دنبال می‌کند: حرکت از کین‌خواهی مکرر و توام با خون‌ریزی، به جهان با نظم و نظام پولیس و نهادهای آن. بنابراین از این دیدگاه، اورستیا گونه‌ای

بیان می‌کند: تفکر اسطوره‌ای تفکری است که چندان مقید و معتقد به عدم اجتماع و ارتفاع نقیضین نیست و حتی یک امر متناقض در نگاه اسطوره‌ای چندان عجیب نمی‌نماید. مثلاً در جایی نویسنده می‌نویسد که: آیسخولوس می‌گوید الهگان انتقام در نمایشنامه آگاممنون با آپولو موافق بودند و در انتقام گرفتن از کلوتمنسترا و اگیستوس با او همکاری می‌کردند و در نمایشنامه الهگان انتقام با آپولو دشمن می‌شوند؛ از نظر وی این تناقض را می‌توان اینگونه حل کرد که آیسخولوس در حال صحبت با مخاطبی است که این تناقض را می‌فهمیده و برای او حل شده بوده است. پس می‌توان با نویسنده همراه و موافق بود که طبیعتاً سخن آیسخولوس برای مخاطب زمان خودش قابل فهم بوده است اگرچه تا حدودی تناقض‌آمیز بوده باشد. مسئله دیگر قابل توجه این است که همانگونه که در متن مقاله گذشت، کیتو چندان پایبند و مقید به شرایط سیاسی و اجتماعی معاصر آیسخولوس در تحلیل تراژدی نبوده است اما همانطور که نویسندگانی مانند یگر، گلدییل و دیگران نوشته‌اند، می‌توان گفت که بازتاب شرایط سیاسی و اجتماعی معاصر آیسخولوس کاملاً در نمایشنامه پیداست و به نظر می‌رسد که صرف یک اشاره گذرا به سیاست زمان آیسخولوس چندان قانع‌کننده نباشد. اما می‌توان گفت که در کنار تحلیل و موشکافی دقیق نویسنده از این تراژدی، می‌توان با اغماض نظر از این نکته‌های کوچک گذر کرد. امید است که این کتاب ارزنده در زمینه تراژدی یونانی که به نظر یونان‌شناسان به واقع جز آثار کلاسیک محسوب می‌شود، هرچه سریع‌تر به زبان شیوای پارسی ترجمه و به زیور طبع آراسته گردد.

با ایجاد یک معنای جدید از عدالت متوقف شود. این بحران پدیدآمده از «بی‌معیاری» در کاربرد دیکه، بر ضرورت وجود یک «معیار معین و فراگیر» تأکید می‌کند. در اینجا می‌بینیم که یک مصداق از عدالت مبتنی بر عقل و تدبیر، جایگزین مصداقی دیگر از عدالت مبتنی بر برابری و گرفتن حق خشونت‌آمیز می‌شود. پس در نمایشنامه سوم عدالت را با مصداق دیکه می‌شناسیم. در نهایت می‌توان گفت که هامفری کیتو سه‌گانه را بر اساس دیدگاه مذهبی آیسخولوس تحلیل می‌کند، چراکه آیسخولوس در همه جا و همه چیز دست زئوس و اراده او را می‌بیند.

در پایان بایستی به چند نکته در رابطه با تحلیل نویسنده اشاره کرد: ابتدا این که نویسنده گویی در تحلیل تراژدی گاهی مرتکب تناقض می‌شود مثلاً در مفهوم اراده الهی جایی معتقد است که اراده الهی کاملاً حاکم بر انسان‌هاست، ضرورتی حتی حاکم بر خدایان اما در جایی دیگر مثلاً هنگامی که اورستس انتقام پدرش را می‌گیرد معتقد است که انسان کاملاً خودمختار است و ضرورتی بر او حاکم نیست. در جای دیگر معتقد است حتی ایزدان و زئوس نیز می‌توانند ضرورتی که را که حاکم بر آنهاست تغییر دهند مثلاً در نمایشنامه الهگان انتقام زمانی که قوانین عوض می‌شوند و قوانین عادلانه جای قوانین خشونت بار را می‌گیرند معتقد است که زئوس است که تقدیر را تغییر داده است و اما به نظر می‌رسد که این سخن با ضرورت تقدیر و ضرورت حاکم بر خدایان متناقض است. البته این امر را می‌توان اینگونه توجیه داد که در اندیشه اسطوره‌ای و باستانی چنانکه «ارنست کاسیرر» در کتاب *فلسفه صورت‌های سمبولیک*

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|--|------------------|--------------------|---------------------------|
| 1. Dithyramb | 8. Pythagoras | 15. Electra | 22. Erinyes |
| 2. Satyr | 9. H.D.Kitto | 16. Oedipus | 23. Troy |
| 3. Dionysus | 10. Stroud | 17. Times | 24. Cassandra |
| 4. Zeus | 11. Gloucester | 18. Dike | 25. Aegisthus |
| 5. Semele | 12. Glasgow | 19. Orestia | 26. Clytemnestra |
| 6. Hera | 13. Bristol | 20. Agammemnon | 27. Orestes |
| 7. Aeschylus | 14. Antigone | 21. Choephoroe | 28. Apollo |
| ۲۹. Argo: از شهرهای معروف یونان باستان و از قدیم‌ترین شهرهای این سرزمین بود که تا قرن سه قبل از میلاد استقلال خود را در برابر آتن و اسپارت حفظ کرد. تاریخ هردوت، ج ۵: ص ۱۹ | | | |
| 30. Polades | 37. Hamartia | 44. Shakespeare | 51. J.P.Vernant |
| 31. Delfi | 38. Iphigenia | 45. Walter kaufman | 52. Anarshism |
| 32. Athena | 39. Atreades | 46. Ares | 53. Areopagus |
| 33. Atreus | 40. Hubris | 47. Hermes | 54. Polis |
| 34. Menelaos | 41. Hesiodus | 48. Demeter | 55. Samuel Goldhill |
| 35. Paris | 42. Charels halt | 49. Eros | 56. Melshinger |
| 36. Helen | 43. Kinderman | 50. Aphrodit | 57. Jacqueline de Romilly |

فهرست منابع فارسی

- ارسطو (۱۳۸۲)، فن شعر، ترجمه عبدالحسین زرین کوب، تهران: امیرکبیر.
- ارسطو (۱۳۸۷)، درباره هنر شعر، ترجمه سهیل محسن افغان، چاپ اول، تهران: انتشارات حکمت.
- آیسخولوس (۱۳۹۰)، مجموعه آثار، مترجم عبدالله کوثری، چاپ اول، تهران: نشر نی.
- بیکن، هلن (۱۳۷۵)، آیسخولوس، ترجمه حسن ملکی، تهران: کهکشان.
- تراویک، باکتر (۱۳۷۶)، تاریخ ادبیات جهان، ترجمه عربعلی رضایی، تهران: نشر و پژوهش فروزان روز.
- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۵)، تراژدی: مجموعه مقالات، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.
- خراسانی، شرف الدین (۱۳۸۷)، نخستین فیلسوفان یونان، چاپ پنجم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- دورومی بی، ژاکلین (۱۳۸۶)، تراژدی یونان، ترجمه خسرو سمیعی، تهران: نشر قطره.
- سلیمانزاد، فرهاد (۱۳۹۵)، اعتدال سیاسی و تدبیر عقلانی در سه گانه اورستیا اثر آیسخولوس: با تأملی بر مسأله آرنو پاکوس، هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۲: صص ۴۱-۵۲.
- کاپلستون، فردریک (۱۳۸۵)، تاریخ فلسفه، ج اول، ترجمه جلال الدین مجتبی، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- کافمن، والتر (۱۳۸۵)، هگل و تراژدی یونان باستان، کتاب سروش، مجموعه مقالات تراژدی، ترجمه مراد فرهادپور، چ دوم، تهران: انتشارات سروش.
- کندی، مایک دیکسون (۱۳۸۵)، دانشنامه اساطیر یونان و روم، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: انتشارات طهوری.
- کیتو، هافمیری دیوی (۱۳۹۳)، یونانیان، ترجمه سیامک عاقلی، چاپ اول، تهران: نشر ماهی.
- کیندرمن، هاینتس (۱۳۶۵)، تاریخ تئاتر در اروپا، ج اول، ترجمه سعید فرهودی، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- گرانت، مایکل؛ جان، هیزل (۱۳۸۴)، فرهنگ اساطیر کلاسیک، ترجمه رضا رضایی، تهران: نشر ماهی.
- گلداهیل، سایمون (۱۳۸۰)، درباره اورستیا، ترجمه رضا علیزاده، تهران: نشر مرکز.
- لیچ، کلیفورد (۱۳۸۸)، تراژدی چیست، ترجمه هلن اولیایی نیا، اصفهان: انتشارات فردا.
- محرمیان معلم، حمید (۱۳۹۰)، مجموعه مقالات تراژدی، چاپ سوم، تهران: انتشارات سروش.
- ملشینگر، زیگفیرید (۱۳۷۷)، تاریخ تئاتر سیاسی، ترجمه سعید فرهودی، جلد اول، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.
- ناظر، عرفان (۱۳۹۴)، تقابل قانون و کنش تراژیک در تراژدی های آیسخولوس، نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۲، صص ۱۶-۵.
- نگی، گرگوری (۱۳۸۸)، هسیود و هومر، ترجمه ابراهیم اقلیدی، تهران: نشر مرکز.
- وینی، میشل (۱۳۷۷)، تئاتر و مسائل اساسی آن، ترجمه سهیلا فتاح، تهران: سمت.
- هالت، چارلز (۱۳۷۷)، فن واپس نگر و ارتباط آن با تراژدی، کتاب سروش، مجموعه مقالات تراژدی، ترجمه اکرم جوانمرد، تهران: سروش.
- یگر، ورنر (۱۳۷۶)، پایدیا، جلد اول، ترجمه محمدحسن لطفی، تهران: انتشارات خوارزمی.

فهرست منابع انگلیسی

- Aeschylus (2007), *Orestia*, trans by Johnston Ian, Richer Resources Publications, Arlington, Virginia.
- Aeschylus, (1926), *Agamemnon*, edited Herbert Weir Smyth. Harvard University Press, London.
- Aeschylus, (1926), *Choephoroe*, edited Herbert Weir Smyth. Harvard University Press, London.
- Aeschylus (1926), *Eumenides*, edited Herbert Weir Smyth. Harvard University Press, London.
- Kaufmann, Walter (1959), *Tragedy and philosophy*. NewYork, Anchor Books.
- Kitto, H.D.F (2011), *Greek Tragedy*. 1st edition, London, Routledge.
- Vernant and Naquet (1996), *Myth and Tragedy in Ancient Greek*. New York, Zone Books.

جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت

ویانا میرزائی^۱، فاطمه کاتب^۲

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۱۳ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۱/۱۹ □ صفحه ۲۳-۳۸

Doi: 10.22034/rph.2025.2052307.1106



چکیده

تمدن ایران زمین مجموعه دولت‌شهرهایی که یک پیکره تمدنی یکپارچه را شکل داده در حدود ابتدای هزاره سوم ق.م. بر صحنه تاریخ پدیدار شدند. محوطه‌های باستانی تپه گیان نهاوند و جیرفت در جنوب کرمان از مهم‌ترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف شده در این گستره جغرافیائی هستند. رویکرد آیکونولوژی تلاشی است در جهت این‌که با ارائه روشی علمی در تفسیر تصاویر، معنای این مؤلفه‌ها را آشکار سازد. اروین پانوفسکی روش آیکونولوژی را در مطالعات هنری به کار گرفته و از توصیف پدیده‌های هنری به تفسیر روشمند آنها می‌پردازد. این تفسیر از سه سطح دلالت‌پردازانه موتیف، تم و محتوا گذر می‌کند. بر این مبنا پژوهش پیش رو بر آن است تا با روش آیکونولوژی به درک معنایی نقوش رسانه‌های هنری خمره گیلگمش و آوند جیرفت کشف شده از حوزه‌های فرهنگی یاد شده، به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها با هم برای پاسخ به این پرسش محوری که آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه‌ها باز نمود خوانش‌های پیشین از آنها هستند؛ پردازد. علاوه بر فرضیه‌های یاد شده، پرسش دیگر در این گزاره نهفته است؛ که آیا این محدوده جغرافیایی در بازه زمانی پیش از پیدایش خط، یک پیکره تمدنی یکپارچه بوده که روایت‌های اساطیری و ایدئولوژیکی مشترکی را در خود می‌پرورانده است؟ این پژوهش کاربردی به روش توصیفی-تحلیلی و تجزیه و تحلیل داده‌ها به شیوه استقرایی با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی انجام شده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که خوانش‌های پیشین از خمره مینی بر همسان دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت گیلگمش نادرست و رد می‌شود و نیز شواهدی در دست نیست که به شکل مطمئنی توسط متخصصان باستان‌شناسی و تاریخ ادیان بیانگر وجود کیش ایزد هندواروپایی مهر در هزاره سوم ق.م. تلقی شود و مطالعات این حوزه، تاریخی بسیار متأخرتر را برای مهرپرستی در فلات ایران را پیشنهاد می‌دهد. بنابراین نمی‌توان به شکل متقنی آثار مورد بحث را با آیین رازآلود مهر پیوند داد. بر این مبنا موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را در مورد کارکرد آیینی آن‌ها منتقل می‌کرده‌اند.

کلیدواژه‌ها: هنر ایران باستان، گیلگمش، جیرفت، تپه گیان، اروین پانوفسکی

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Shmirzaie46@gmail.com

۲. استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

Email: f.kateb@alzahra.ac.ir



استناد: میرزائی، ویانا و کاتب، فاطمه. (۱۴۰۴). جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت.

رهپویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۲۳-۳۸.

Doi: 10.22034/rph.2025.2052307.1106

https://rph.soore.ac.ir/article_722694.html

مقدمه

محوطه‌های باستانی تپه گیان نهاوند و جیرفت در جنوب کرمان از مهم‌ترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف‌شده در ایران زمین هستند. در کاوش‌های تپه گیان تعدادی اشیای سفالی پیدا شده که یکی از آنها خمره سفالی مخصوص ذخیره غلات است. این اثر به هزاره سوم پیش از میلاد بازمی‌گردد و به صورت نمادین انتقال بشر از دوران پارینه‌سنگی به شهرنشینی را در ایران زمین بازگو می‌کند. در کاوش‌های منطقه باستانی جیرفت آوندهای سنگی بسیاری با مضامین تصویری مشترک به دست آمده که یکی از آنها جام سنگی مورد بررسی در این پژوهش است. به‌طورکلی آثار یافت شده از جیرفت، در گستره حاشیه هلیل‌رود، جنوب کرمان، واقع در جنوب شرق ایران گردآوری شده است. آثار هنری فراوان به‌دست آمده از کاوش‌ها در تپه‌های کنار صندل جنوبی و شمالی اصالت و گستردگی تولیدات هنری تمدن عصر مفرغ را در حوزه هلیل‌رود به اثبات می‌رساند. مشهورترین و شناخته‌شده‌ترین نحوه بیان هنری در این منطقه ساخت اشیای سنگ صابونی و کلریت است که با طرح‌های هندسی و نگاره‌های مجرد یا با نقش مایه‌هایی به صورت نقوش کم‌برجسته کنده‌کاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه‌ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب-انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان‌ها به نمایش می‌گذارد. آیکونوگرافی و آیکونولوژی به روش‌های مطالعاتی در تاریخ هنر اطلاق می‌شوند که در پی تجزیه و تحلیل محتوای تصویر و دلالت معنایی آن است. در واقع آیکونوگرافی شامل گردآوری، تجزیه و تحلیل اطلاعاتی است که از یک اثر هنری به دست می‌آید (Lash, 1996: 89). و در پی آن آیکونولوژی که بر بنیان‌های حاصل از بررسی آیکونوگرافیک استوار است به دنبال درک دنیای افکار و ارزش‌های فرهنگی آشکار در تصاویر است (Altet, 2002: 24). پژوهش‌های آیکونوگرافی در تاریخ هنر ارجاعات نمادین بازنمایی‌های تصویری را بررسی می‌کند. زیرا تصویرها و نمادهای تصویری همچون مفاهیم ادبی نهادینه شده‌اند. خوانش تصویرها در گرو شناسایی باورهایی است که در فرهنگ‌های کهن باعث ایجاد گفتارهایی برای انتقال مفاهیم شده‌اند. مؤلفه‌های نمادین در نظام نمادین زبانی به شکل کلامی، تصویری و یارفتاری خود را بازمی‌نمایند (رفیع فر و ملک، ۱۳۹۲: ۷). آیکونوگرافی در حوزه پژوهش‌های اسطوره‌شناختی رابطه میان واژه و تصویر را با توجه به باورهای اسطوره‌ای مشخص می‌کند. در این باره منابع ادبی کهن که در رابطه با نقوش قرار می‌گیرند اهمیت بسیاری می‌یابند (مختاریان ب، ۱۳۹۱: ۱). بنابراین اهمیت و ضرورت انجام این پژوهش تحقیق درباره محتوای تصاویر با استفاده از روش آیکونولوژی به‌منظور یافتن ارتباط مؤلفه‌های نمادین در نظام تصویری آوندهای مورد نظر و تحلیل و تفسیر آنها در نظام

گسترده‌تر نمادین فرهنگی است. بر این مبنا پژوهش پیش رو بر آن است تا با روش آیکونولوژی به درک معنایی نقوش رسانه‌های هنری خمره گیلگمش و آوند جیرفت کشف‌شده از حوزه‌های فرهنگی یاد شده، با هدف دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها با هم برای پاسخ به این پرسش محوری که «آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه‌ها بازنمود خوانش‌های پیشین از آنها هستند؟» بپردازد. پرسش دیگر در این گزاره نهفته است؛ که آیا این محدوده جغرافیایی در بازه زمانی پیش از پیدایش خط، یک پیکره تمدنی یکپارچه بوده که روایت‌های اساطیری و ایدئولوژیکی مشترکی را در خود می‌پروراند است؟ و با فرض رد شدن این گزاره‌ها متون تصویر شده بر این آثار چه روایتی را به چه منظوری بازگو می‌کند؟ بر این مبنا نقوش تصویر شده بر سطح آوندها تفکیک شده و ابتدا هرکدام از لحاظ معنایی و اسطوره‌شناختی مورد تحلیل قرار گرفته سپس با نمونه‌های هم‌تا مقایسه شده و خوانش نهایی متن انجام شده است.

پیشینه

در کتاب آثار گنجینه جیرفت که به کوشش صدیقه پیران زیر نظر دکتر داریوش اکبرزاده و با گزارش دکتر یوسف مجیدزاده که توسط انتشارات پازینه و موزه ملی ایران چاپ شده، ۱۷۶ اثر از آثار جیرفت آورده شده که آوند مخروطی جیرفت در صفحه ۴۲ و ۴۳ از زوایای گوناگون با طرح ترسیم شده به نمایش گذاشته شده و درباره آن گفته شده که این آوند مخروطی شکل از جنس سنگ صابونی به ارتفاع ۵/۱۴ سانتی متر و قطر کف ۸ سانتی متر از هزاره سوم پیش از میلاد با شماره موزه ۹۹۶۹ می‌باشد. در مقاله «جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل‌رود جیرفت (هزاره سوم ق.م)» (۱۳۹۹) نوشته رضا صحت منش و زهرا اسفندیاری نقوش گیاهی ظروف کشف شده از حوزه تمدنی جیرفت بررسی شده و نتیجه‌گیری شده که نقوش گیاهی تنها جنبه تزیینی صرف ندارند بلکه بیان‌کننده مفاهیمی در مورد هستی و جهان‌بینی پدیدآورندگان آنها می‌باشند. در مقاله «واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد» (۱۳۹۷) نوشته سودابه صفری سنجانی و مهناز محمدزاده میانجی به مقایسه نشانه‌های آیین مهر و نقوش مهرکده‌های باستانی با نقوش ظروف سنگ صابونی تمدن جیرفت پرداخته شده است و نتیجه شده، شباهت‌های زیادی بین نشانه‌های آیین مهر و نقوش مهرکده‌ها با نقوش باستانی تمدن جیرفت دیده می‌شود. و محتمل است که دین تمدن جیرفت در ۵۰۰۰ سال پیش قبل از میلاد، مهرپرستی و آیین میترا بوده باشد. در مقاله «ردپای گیلگمش و عشتار در فلات مرکزی ایران؛ آیا نقوش نبرد انسان و جانوران بر ظروف سفالین پیش از تاریخ به داستانی اساطیری اشاره دارد؟»

محسوب می‌شد.

در ۵۵۰۰ تا ۵۷۰۰ سال قبل در این تپه، اقوامی به نام کاسی‌ها بودند که قبل از ورود آریایی‌ها در مناطق غربی ایران مثل لرستان کنونی و دشت گیان زندگی می‌کردند. این قوم بعدها توسط اقوام مهاجر اروپایی و آسیایی از بین رفته و قوم جدید تمدن درخشان جدیدی را به وجود آورده‌اند که با تمدن پیشین شباهتی نداشته است (گیرشمن، ۱۴۰۰: ۲۳۱).

در کاوش‌های تپه گیان تعدادی اشیای سفالی پیدا شد که یکی از آنها خمره سفالی مخصوص ذخیره غلات بود. این اثر به هزاره سوم پیش از میلاد بازمی‌گردد و به صورت نمادین انتقال بشر از دوران پارینه‌سنگی به شهرنشینی را در ایران زمین بازگو می‌کند. تمدن حاشیه هلیل رود و محوطه باستانی جیرفت با جغرافیای جلگه‌ای و کوهستانی از کهن‌ترین تمدن‌های بشری است و از نخستین شهرهایی است که حدود پنج هزار سال پیش در فلات ایران پدید آمدند. آثار هنری فراوان به دست آمده از تپه‌های کنارصندل جنوبی و شمالی، اصالت و گستردگی تولیدات هنری تمدن عصر مفرغ را در حوزه هلیل رود به اثبات می‌رساند. کیفیت و اصالت این آثار هنری در اشکال گوناگون آشکار می‌سازد که جوامع ساکن در حوزه هلیل رود در طول عصر مفرغ در باز نمود استادانه خدایان‌شان و محیط طبیعی پیرامون خود همراه با جانوران و گیاهان موجود در آن و نیز رهبران و شهروندان‌شان از طریق سیستم‌های نمادین تجسمی استادانی پیشرفته بودند.

تزیینات و نقوش ظروف جیرفت این نظر را تداعی می‌کند که مردمان این منطقه از محیط و طبیعتی که آنها را در بر گرفته بود شکل گرفته‌اند. و در واقع نشانه‌های روی این آثار نشان‌دهنده اهمیت محیط طبیعی در ذهن مردمان این منطقه است. بررسی تصاویری که مردمان جیرفت روی این ظروف ترسیم کرده و آنها را در کنار مردگان‌شان به خاک سپرده‌اند نشان می‌دهد این آثار هنری پر از شخصیت‌های عجیب و پر ابهام و حیوانات وحشی و اهلی است.

با توجه به وجود طیف وسیعی از سبک به نظر می‌رسد که در دره هلیل رود شمار زیادی کارگاه وجود داشته است. این موضوع نشان می‌دهد که کارگاه‌های گوناگون فاصله زیادی از هم نداشته بلکه در آنجا صنعتگران در واقع نزدیک به هم و در کنار یکدیگر کار می‌کردند. با توجه به این واقعیت که در گور هر شهروند یک یا چند عدد از چنان اشیایی به عنوان هدایای تدفین نهاده می‌شد به گونه‌ای روشن تقاضای محلی فراوانی برای این اشیا از سنگ نرم وجود داشته است.

آیکونولوژی بر اساس آرای پانوفسکی

اروین پانوفسکی، مورخ هنر اهل آلمان (۱۹۶۸-۱۸۹۲م)، روش آیکونولوژی را در مطالعات هنری رنسانس و هنر مسیحی

(۱۳۹۸) نوشته سجاد علی بیگی و ماندانا شرفی نقوش نمادین سفال‌های یافت شده از ایران مرکزی در هزاره چهارم تا دوم پیش از میلاد بررسی و ارتباط آنها با الهه ایشتار و اسطوره سومری گیلگمش مورد بررسی قرار گرفته است. در مقاله‌ای با عنوان «کاوش‌های تپه قبرستان» (۱۳۹۶) نوشته یوسف مجیدزاده به خمره گیلگمش اشاره و نقش اصلی تصویر شده در آن را سلطان جانوران می‌نامد. در بررسی پیشینه مطالعاتی آوندهای مورد بررسی نتیجه شد که در این زمینه کتاب‌ها و مقالاتی نگارش شده است، ولی برآیند پژوهش پیش رو متفاوت از نتایج پژوهش‌های پیشین است.

روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر بر پایه دانش تحلیل آثار هنری و اسطوره‌شناسی از منظر آیکونولوژی در پی بررسی آوندهای مکشوفه از دو سایت باستانی گیان و جیرفت در ایران است، بنابراین نگاهی تاریخی دارد و از جهت هدف بنیادین است. پژوهش حاضر نگاهی تاریخی دارد و به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده است. ابزار و شیوه‌های گردآوری اطلاعات با تکیه بر یادداشت برداری و گردآوری نمونه‌هایی از آثار در موزه‌ها و کتابخانه‌ها انجام پذیرفته است. دوره تاریخی مورد بررسی در این پژوهش هزاره‌های پنجم تا اول پیش از میلاد است. جامعه آماری پژوهش، دو نمونه آوند مکشوفه از این ادوار تاریخی در حوزه تمدنی ایران است. برای بالا رفتن صحت و دقت نتایج پژوهش تعداد ۳۳ اثر سفالی و سنگی دیگر نیز به صورت هدفمند و به عنوان نمونه برگزیده و در جدولی گردآوری و از نظر ویژگی‌های بصری مورد بررسی قرار گرفته است. جستار حاضر از میان آثار هنری برجای مانده به گونه‌ای هدفمند آثاری را برگزیده، که عناصر بصری آنها از دیدگاه اسطوره‌شناختی قابل بررسی است، به این منظور، آوندهای مشهور به خمره گیلگمش و آوند جیرفت با هدف بازخوانی بصری آنها با ارائه تصویر، مورد بررسی قرار گرفته است.

مبانی نظری

معرفی مکان‌های باستانی

تپه گیان در ۹ کیلومتری شهر نهاوند قرار گرفته و در سال‌های ۱۹۳۱-۱۹۳۲ میلادی توسط گریشمن و کنتنو کاوش شده و در سال ۱۹۳۵ به چاپ رسیده است (طلایی، ۱۳۸۷: ۹۷). نتایج حفاری پیدایی آثاری از دوره مس سنگی تا اوایل هزاره اول پیش از میلاد بود که نشان می‌داد در توالی تپه گیان از هزاره پنجم تا اوایل هزاره اول ق.م گسیختگی زمانی وجود نداشته و ۵ طبقه با خصوصیات متمایز که نشانگر وجود ۵ دوره از تمدن باستانی بود پیدا شده و بیانگر قدمت تمدن این ناحیه تا حدود ۸۰۰۰ سال بود که به دلیل همسایگی با میانرودان به منزله کلید دنیای تمدن

قسمت بدنه می‌باشد. نقوش متن شامل نقوش هندسی، گیاهی، حیوانی، انسانی و اساطیری است. نقوش هندسی به صورت نواری که تصویر را قاب‌بندی کرده در لبه بالایی کوزه و پایین متن ترسیم شده است. نقوش نمادین و انتزاعی شامل تصویر گردونه خورشید و نقش انتزاعی دیگری است که ۸ بار در کنار تصویر بز ترسیم شده است. نقوشی گیاهی بدون تنوع شکلی و فقط دارای تنوع در اندازه می‌باشد و به صورت ریتم‌وار در متن تکرار شده است. نقوش انسانی کمترین بسامد را در متن دارد و مختص نقش انسانی‌ای است که در مرکز تصویر سه بار تکرار شده است. نقوش اساطیری شامل نقش شیر یا پلنگ است که همراه با نقش انسانی سه بار شیر یا پلنگ در مرکز روایت تصویر شده است. نقوش حیوانی بیشترین بسامد را در متن دارد؛ بازنمود شکارگاه و جنگل و شامل نقش بز، روباه، مار، خرگوش، پرندگان، آهو، گربه، گوزن، سگ، لاک‌پشت، قوچ، ببر است.

اولین نکته‌ای که در خوانش متن ظرف سفالین بایستی به آن توجه شود، کاربری آوند است. طبق پژوهش‌های پیشین کاربری خمره برای ذخیره غلات عنوان شده است. با توجه به نقش‌های تصویر شده بر آوند احتمالاً خمره مورد نظر کارکردی آیینی داشته است. از سویی با توجه به این نکته که آوند سفالی است و در ترسیم نقوش روی آن نیز دقت و ظرافت لازم جهت یک شیء ارزشمند صورت نگرفته است می‌توان حدس زد که شاید کاربری تدفینی داشته است. از آنجائیکه در منطقه مورد اکتشاف قبور تدفینی نیز پیدا شده و این قبور به صورت گودال ساده بیضی شکل در خاک حفر شده‌اند و درون آنها اسکلت بچه‌ها را داخل خمره‌های نسبتاً بزرگ دفن می‌کرده‌اند؛ گمان در مورد کاربری تدفینی خمره سفالین برای کودکان محتمل به نظر می‌رسد.

آوند مورد نظر می‌توانسته کارکرد روزانه داشته باشد، ولی درعین حال با ظرافت به زیبایی آراسته شده و به نظر می‌رسد سویی هنری آن بر جنبه کاربردی‌اش غلبه کرده است. کل سطح ظرف با چندین نقش متنوع و درعین حال مشابه پوشانده شده و نشان‌دهنده عدم تمایل به فضای خالی است که پس از این نیز در هنر ایرانی باقی می‌ماند. تصاویر به شکل واقع‌گرایانه ترسیم شده‌اند، هرچند که عنصر تخیل در نقش‌ها به وضوح دیده می‌شود که به هنرمند امکان این را می‌دهد چیزی را به نمایش بگذارد که در جهان واقع وجود ندارد.

آیکونوگرافی (تحلیل نقوش)

خوانش متن آوند سفالین تپه گیان

آوند سفالین به دو بخش تقسیم شده، روایت اصلی در بخش بالای آوند تصویر شده و قسمت زیرین فاقد طرح است (تصویر ۱). از بررسی محل قرارگیری نقوش بر آوند این نکته دریافت می‌شود که

به‌کارگرفت. پانوفسکی از توصیف پدیده‌های هنری به تفسیر روشمند آنها می‌پردازد. پانوفسکی معتقد است که معنای یک اثر هنری را نمی‌توان تنها از طریق فرم و محتوای آن درک کرد، بلکه باید آن را در زمینه‌های تاریخی، فرهنگی و مذهبی نیز مورد بررسی قرار داد (نصیری و عارف خطیبی، ۱۴۰۲: ۸۸). بنابراین برای دستیابی به معنای نهفته در آثار هنری، زمینه‌های تاریخی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی مرتبط با آثار را بررسی نمود و به جست‌وجوی باورهای مذهبی، فلسفی و گرایش‌های گوناگون یک دوره، کشور و ملت برآمد (Panofsky, 1972: 16). او به منظور کشف عناصر پنهان معنایی در آثار هنری، سه مرحله را پیشنهاد کرد. طرح وی با مرحله توصیف پیش‌آیکونوگرافی آغاز می‌شود و شامل توصیف تصویر و الگوهای بصری اثر است (Horwitz & Orrelle, 2016: 6). در این مرحله بیننده تشویق می‌شود تا تصویر را به مشخص‌ترین اجزای تشکیل‌دهنده تجزیه کرده و عناصر تشکیل‌دهنده را با شناسایی نماید. از نظر پانوفسکی این عناصر و فرم‌های خالص را موتیف‌های هنری نیز می‌توان نام نهاد. مرحله دوم، تحلیل آیکونوگرافی است که به تصاویر، داستان‌ها و تمثیل‌ها به جای بن‌مایه‌ها می‌پردازد. این تحلیل، شناخت نسبت به موضوعات یا مفاهیم خاص منتقل شده از راه منابع ادبی یا سنت‌های شفاهی را بدیهی می‌انگارد (پانوفسکی، ۱۳۹۶: ۴۴). این مرحله در تلاش برای دسترسی و شناخت معنای ثانوی و یا قراردادی مکنون در اثر هنری، آشنایی با مضامین خاص و مفاهیم از طریق مراجعه و تسلط به دانش منابع ادبی و آزمون آن دانش از طریق آشنایی با گونه‌های تاریخی مطرح می‌شود. در این مرحله خوانش آیکون عمیق‌تری را در بر می‌گیرد. مرحله سوم، تفسیر آیکونوگرافی است که پانوفسکی آن را آیکونولوژی نامید. آیکونولوژی با ارزش‌های نمادین مستتر در تصاویر در ارتباط است. ارزش‌ها و ماده‌هایی فراگیر که اساس شیوه اندیشیدن یک ملت بر آن بنا شده و فرهنگ و جهان‌بینی افراد جامعه نیز متأثر از آن است (Horwitz & Orrelle, 2016: 6). آخرین مرحله این رویکرد اساساً بر پایه شهود و الهامات تألیفی استوار است و به آشنایی با گرایش‌های اساسی ذهن انسان مانند جهان‌بینی فردی در یک معادله دو جانبه نظر دارد. مرحله سوم و پایانی به محقق اجازه می‌دهد تا به عمیق‌ترین لایه آیکون شناخت پیدا کند. این سطح از شناخت میسر نمی‌شود مگر اینکه در یک جست‌وجوی تاریخی، محقق بتواند شرایط و وضعیت خلق و رمزگذاری اثر مورد نظر را شناسایی کند. در این مرحله کوشش می‌شود تا شرایط خلق اثر چنان بازسازی شود که گویی امکان مشاهده خلق دوباره اثر فراهم آمده است.

پیش‌آیکونوگرافی (توصیف)؛ بررسی کلی آوند سفالین

خمره یافت‌شده معروف به خمره گیلگمش از سایت باستانی تپه گیان واقع در جنوب نهاوند کشف شد. خمره دارای نقوشی در

بز به عنوان نیروی باروری و برکت‌بخشی یا به عنوان نمادی آیینی از ایزدان آن دوره تاریخی است. در منطقه عیلام و شوش نقش بز کوهی یا قوچ با جاودانگی و کامیابی ارتباط داشته است. همچنین به خاطر هلال شاخ‌هایش و شباهت به ماه، نماد باران هم شناخته می‌شده است. بزهای کوهی دو به دو مقابل هم هستند و در رنگ آمیزی شاخ‌ها و جزئیات بدن مشابه می‌باشند. در زیر شاخ‌های دو بز به رنگ روشن که تمومندتر هستند و بدن روشن‌شان با طرح‌های هندسی تزیین شده است، گردونه مهر و در زیر شاخ‌های دو بز تیره پرنده‌ای احتمالاً به شکل کلاغ قرار گرفته است. نماد پرنده از آغاز تشکیل عالم معنا وجود داشته است به این صورت که «در زمانی که تمامی جهان پوشیده از آب بوده، خداوند به شکل پرنده‌ای بر شاخه درختی ظاهر می‌شود که ریشه‌های این درخت در هوا فرو رفته بود و شروع به پرواز بر فراز آب‌های نخستین می‌کند» (شوالیه و گریبان، ۱۳۷۸: ۲۰۳). از سویی کلاغ پرنده منسوب به مهر و پیک خورشید و بشارت دهنده می‌تراست. و نیز پر و بال سیاه کلاغ آن را با مرگ و بدبینی مربوط می‌کند. بز روشن‌تر با باز نمودن دایره در شاخ‌ها که می‌تواند نمادی از خورشید باشد، دیده می‌شود چون طلوع خورشید هم از جهت راست است، پس بز روشن به عنوان نمادی از روز در نظر گرفته می‌شود که با رنگ روشن بز هم هماهنگ است (تصویر ۲). و بز تیره با اندازه کوچک‌تر و عناصر تزیینی کمتر با دو پرنده در شاخ‌ها در سمت چپ که جهت غروب خورشید هم هست نمادی از شب در نظر گرفته می‌شود. یا نمادی از اینکه این دو بز زنده نیستند. که این تطبیق با رنگ تیره بز هم هماهنگ است. می‌توان بز را به عنوان نماد فصل بهار یا فروردین در نظر گرفت. اگر از بالا به کوزه بنگریم نقش چهار بز در اطراف دایره مرکزی تصویر که دهانه آوند است، باز نمودن سواستیکا و خورشید است. قوس شاخ‌ها در کنار دایره به شعاع‌های خمیده خورشیدی هشت‌پر شباهت پیدا می‌کند و خود پیکر بزها از بالا در امتداد چهار خط تقریباً عمود بر هم ترسیم شده که به همان نقش سواستیکا شبیه است.

چنان‌که گفته شد تصویر گردونه خورشید در زیر شاخ‌ها از دیگر عناصر بصری نقش شده بر آوند است. نقش بزی که در میان شاخ‌های علامت مهر داشته باشد در سفالینه‌های سراسر ایران زمین از ابتدای کار رواج داشته و مضمونی رایج بوده است (تصاویر ۱۳ تا ۱۶). در بسیاری از بزها علامت چلیپا و بعضی دیگر نقش رایج سواستیکا باز نموده شده است. «سواستیکا یک واژه مرکب سانسکریت از دو بخش سو به معنی خوب و استی به معنی است می‌باشد» (schliemann, 1880: 347). در آیین مهر این نشان را گردونه مهر می‌نامند. برخی می‌پندارند چهار پره آن آمیزش چهار عنصر اصلی آب، باد، خاک، آتش را می‌رساند. برخی دیگر آن را ساده‌شده شکل خورشید و درخشش پرتوهای آن می‌دانند.

عموماً نقوش روی ظرف، تابع فرم سفالینه است؛ بدین معنا که بسته به فرم ظرف، قسمت‌هایی از بدنه که بیشتر در معرض دید قرار دارند، منقوش هستند؛ و این فاقد نقش بودن بخش زیرین دلیلی است که به موجب آن باید از بالا آوند را دید و مورد بررسی قرار داد چون احتمالاً ظرف سفالین تا نیمه یعنی تا قسمتی که منقش بوده در خاک فرو می‌رفته و تنها بخش‌های دارای تصویر و نقش آن بیرون از زمین قرار می‌گرفته و مورد توجه و دید بیننده بوده است. این شیوه باز نمایی که در آن آوند به دو بخش بالایی و زیرین تقسیم شده و تنها یکی از دو بخش منقوش می‌شده خصوصیت تصویری بسیاری از آثار یافت شده در این دوران و سراسر تمدن ایران زمین است. نمونه‌های مختلف در «جدول ۱» آمده است. در تمامی این آثار دو سوم ظرف سفالین منقوش و متمایل بر قسمت فوقانی و گردن آوند، و قسمت زیرین و پایه‌ای خالی است (تصاویر ۶ تا ۹). مهم‌ترین عنصر و نقشمایه‌ای که در ظرف سفالین در بررسی اولیه، متمایز از سایر نقوش آوند با آن روبه‌رو می‌شویم نقش بز است. تأکید بر چهار بز در چهار طرف خمره که از نظر تکرار و اندازه بیشترین بسامد را در میان انواع نقوش انسانی حیوانی و گیاهی در آوند دارا هستند. بزها با اندازه بزرگتر از سایر جانوران در خط موازی و میانی کوزه تداوم یافته‌اند. و نیز تنها نقوشی در خمره هستند که پوزه‌هایشان به صورت برجسته باز نمایی شده و نوعی بافت را ایجاد کرده‌اند. در خوانش اسطوره‌شناختی «بز یا قوچ نماد باروری، نیروی زندگی، خالق انرژی و نگهبان درخت زندگی، خدای باران» (کوپر، ۱۳۷۹: ۲۱۸) و نماد ملی ایران پیش از شکل‌گیری دولت‌های بزرگ است و به این دلیل که نخستین جانوری است که در ایران غربی اهلی شد، نقش آن در سفال‌های هزاره سوم در ایران به وفور تکرار شده و نقش آن در انواع آوندها به شکل‌های متنوع دیده می‌شود (تصاویر ۱۰ تا ۱۲).

نماد بز کوهی بر سفالینه‌های برج مانده از سویی نشان‌دهنده این است که ظرف پر از نعمت و محصول آن با وجود تصویر جانور دوچندان می‌گردد. از طرفی می‌تواند کارکردهای آیینی دیگری نیز داشته باشد مثلاً نمادی مربوط به آیین یا ایزدی ویژه باشد. هنرمند با این اعتقاد که «بز فرشته حیات است، و دارای نیروی باروری» (کارنوی، ۱۳۸۳: ۵۱) آن را در انواع مختلف ظروف به صورت واقع‌گرا یا انتزاعی ترسیم نموده است. ویژگی دیگر تصویر بز در این اثر که آن را از سایر جانوران متن متمایز می‌کند؛ حالت جای‌گیری آن در تصویر است که برخلاف بقیه جانوران که به شکل نیم‌رخ بر خمره نقش شده‌اند، سر بز از روبرو و تمام‌رخ تصویر شده و شیوه نیم‌رخ‌نمایی در قسمت تنه دیده می‌شود. بز نقش شده بر آوند برخلاف سایر نقوش که تخت هستند، به شکل نقش برجسته است. باز نمودن بصری بز به این شکل در ظرف مورد نظر نشانه تأکید بر آن و احتمالاً اهمیت وجود نقش

جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت ■ ویانا میرزائی، فاطمه کاتب ■ صفحه ۲۳-۳۸

جدول ۱. مقایسه نقوش خمره سفالی تپه گیان با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

آثار مشابه	خمره
 <p>تصویر ۶: آوند سفالین اول از سمت راست: سفال تل باکون، هزاره پنجم ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۴) تصویر ۷: آوند سفالین دوم و سوم از سمت راست: کوزه‌هایی از اواخر هزاره چهارم ق.م.: تپه گیان، نهاوند، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۴). تصویر ۸: آوند سفالین چهارم از سمت راست: کوزه نگهداری تزیین شده با بز کوهی، حدود ۴۰۰۰-۳۶۰۰ ق.م. URL2 تصویر ۹: آوند سفالین پنجم از سمت راست: بازی. لرستان. ۱۰۰۰ پ.م، URL3</p>	 <p>تصویر ۱: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)</p>
 <p>تصویر ۱۰: آوند سفالین اول از سمت راست: جامهای سفالی شوش، ۶۰۰۰ سال پیش ۴۰۰۰ ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۵). تصویر ۱۱: آوند سفالین دوم و سوم از سمت راست: جامهای سفالین شوش، با بلندای ۲۰ تا ۳۰ سانتیمتر، هزاره پنجم ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۵) تصویر ۱۲: آوند سفالین چهارم از سمت راست: جام سفالی شوش، موزه لوور. ۳۵۰۰-۴۰۰۰ پ.م، URL4</p>	 <p>تصویر ۱: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)</p>
 <p>تصویر ۱۳: آوند سفالین اول از سمت راست: نقش شاخ و مهر با دو بز بر جامی سفالی از شوش، حدود سال ۶۰۰-۲۸۰۰ ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳) تصویر ۱۴: آوند سفالین دوم از سمت راست: نقش چلیپا بین شاخهای بز بر جامی از سیلک، حدود سال ۲۰۰ تاریخی-۳۲۰۰ ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳) تصویر ۱۵: آوند سفالین سوم از سمت راست: جام پایه دار سفالی با نقش شاخ و مهر، شوش، حدود سال ۴۰۰-۳۰۰۰ ق.م. موزه فیلادلفیا. تصویر ۱۶: آوند سفالین چهارم از سمت راست: شوش، ۳۵۰۰-۴۰۰۰ ق.م. موزه لوور، URL5</p>	 <p>تصویر ۲: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)</p>

می‌گذاشتند و علت تقدسش آن بود که دو چوبی را که روی هم می‌گذاشتند و می‌ساییدند و با آن آتش می‌افروختند، شکل صلیب داشت. شاهان آشور آن را به عنوان نماد نیروهای دینی و سیاسی به سینه می‌آویختند (یا حقی، ۱۳۸۵: ۲۵۷). بازوان چهارگانه چلیپا

صلیب یا چلیپای شکسته با قدمتی نزدیک ۷۰۰۰ سال نخستین بار در خوزستان کشف شد (بخورتاش، ۱۳۸۶: ۱۳۸-۱۳۹). و بعد از آن به‌وفور در سفالینه‌ها تکرار شد (تصاویر ۱۷ تا ۲۰). در جوامع آغازین مردم به صلیب یا چلیپا به عنوان مظهر آتش احترام

ادامه جدول ۱. مقایسه نقوش خمره سفالی تپه گیان با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

آثار مشابه	خمره
 <p>تصویر ۱۷: آوند سفالین اول از سمت راست: خمره تل باکون از اوایل هزاره چهارم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۱۸: آوند سفالین دوم از سمت راست: کاسه‌ای با نقش گردونه مهر از سامره هزاره ششم تا چهارم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۱۹: آوند سفالین سوم از سمت راست: نقش چلیپا در میانه هلالهایی که شاید نماد شاخ باشد، هر هلال بر طرحی انتزاعی سوار است که شاید بدن چهارپایی مثل بز باشد، سیلک، حدود سال ۴۰۰-۳۰۰ ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۲۰: آوند سفالین چهارم از سمت راست: شوش. موزه لوور. ۳۵۰۰-۴۰۰۰ ق.م. URL6</p>	 <p>تصویر ۳: خمره سفالی، موزه آگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)</p>
 <p>تصویر ۲۱: آوند سفالین اول از سمت راست: کوزه سفالی، تزیین شده با حیوانات، ایران مرکزی، هزاره ۳، URL7 تصویر ۲۲: آوند سفالین دوم از سمت راست و آخر هزاره چهارم ق.م. تپه گیان، نهاوند، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۲).</p>	 <p>تصویر ۴: خمره سفالی، موزه آگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)</p>
 <p>تصویر ۲۳: آوند سفالین اول و دوم از سمت راست: جامهای سفالین شوش، با بلندای ۲۰ تا ۳۰ سانتیمتر، هزاره پنجم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۵). تصویر ۲۴: آوند سفالین سوم از سمت راست: کوزه سفالی، تزیین شده با حیوانات، ایران مرکزی، هزاره ۳، URL7</p>	 <p>تصویر ۵: خمره سفالی، موزه آگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)</p>

آمده، باشد. در تصویر مورد نظر نقش چلیپا در دایره آمده و زیر شاخ‌های بز قرار گرفته است. از آنجا که شاخ بز با ماه پیوند داشته و در باور مردم در دوران باستان نماد باروری بوده بنابراین چلیپای نقش شده بر زیر شاخ تأکیدی بر معنای نمادین آن مبنی بر باروری و برکت بخشی است، و یا نمادی از آیین مهر است. نقش چلیپا دو بار به صورت متقارن روی آوند تکرار شده است. احتمالاً بزها با چهار فصل ارتباط داشته و گردونه مهر در زیر شاخ بز به دو فصل گرما ارتباط داشته و مرغ‌ها به دو فصل سرما و نیز ارتباط خورشید با بز کوهی به عنوان اولین علامت منطقه البروج (ورود خورشید به برج حمل که همان ابتدای بهار است) که با پیدایش و گردش

بنا بر باور عمومی نماد جهت‌های چهارگانه، چهار آخشیح و به تعبیر برخی پژوهشگران (اسفندیاری، ۱۳۸۸: ۶-۹) نماد معنویت و انسان کامل است. نماد چلیپا در میان شاخ‌های بز، گوزن، گاو و بز کوهی می‌تواند با باورهای توتمی همراه باشد. بر این مبنای مردم باستان در سرزمین‌های گوناگون خود را وابسته به جانوری می‌دانسته و آن را ستایش می‌کردند از جمله بز کوهی و گاو که نماد سودبخشی است. «نقش چلیپا در میان شاخ بز قوچ میش، به نشانه فراوانی، دلیری، توانایی، فر و دورکننده شورچشمی به‌شمار می‌آید» (کامبخش فرد، ۱۳۷۹: ۳۵). چلیپای نقش شده در دایره می‌تواند نشانه گوی خورشید هنگام طلوع که کنار شاخ خمیده بز

۱۳۸۶: ۷). بز و درخت هر دو نماد باروری به شمار می‌روند. تصویر گیاه با بسامد تکرار شونده هشت بار متقارن و ریتم‌وار که شاخه‌های آن در گیاه بزرگ‌تر در قسمت عرض سه عدد و در قسمت طول پانزده عدد، و در گیاه کوچک‌تر در قسمت عرض سه عدد و در بخش طول پنج عدد ترسیم شده است. این تصویر در آثار مشابهی بازنموده شده است. از سویی می‌توان حدس دیگری برای وجود این تصویر بر آوند مورد نظر محتمل شد. با توجه به تأکید بر شاخ بلند جانور به نشانه نرینگی شاید این علامت نمودی از نرینگی حیوان و در اتصال با زمین به نشانه ارتباط آن با حیات و زمین بارور باشد. از سویی با در نظر گرفتن عناصر مهری نقش شده بر آوند می‌توان گیاه مورد نظر را هوم، گیاه مقدس در آیین میترائیسم، دانست. مشابه این نقش را در سایر ظروف و جام‌های سفالی از همین برهه تاریخی می‌بینیم. در قسمت مرکزی خمره در زیر روایت اصلی خطوط تکرار شونده موجی شکلی دیده می‌شود که احتمالاً نقش انتزاعی و ساده شده کوه است (تصویر ۵). در اکثریت متون تصویری به‌دست آمده از تمدن ایران غربی نقش کوه به اشکال مختلف تصویر شده است و همانطور که شرح داده خواهد شد در باور مردم باستان جایگاه خدایان و نقطه شروع آفرینش بوده و بنابراین به شکل نمادین و انتزاعی بر ظروف تصویر می‌شده است (تصاویر ۲۳ و ۲۴). ویژگی بصری آن در این تصویر تقارن است و نیز دارای ریتم تکرار شونده است.

الیاده بر این باور است که قله کوه کیهانی نقطه یا ریشه‌ای است که آفرینش از آنجا آغاز شده است. وی همچنین رمزپردازی مرکز جهان را مشتمل بر نمادهای سه مجموعه همبسته و مکمل می‌داند، نخست در مرکز جهان کوهی مقدس واقع است و در آنجاست که آسمان و زمین به هم می‌پیوندند. دوم هر معبد یا کاخ، شهر مقدس و اقامتگاه شاهانه با کوهستان مقدس همانند شده است. آخر چون «معابد یا شهرهای مقدس مکان‌هایی هستند که محور جهان از آنجا می‌گذرد، نقطه اتصال آسمان و زمین و جهان زیرین تلقی می‌شوند» (الیاده، ۱۳۸۵: ۳۵۱). و «نیز کوه نقطه تلاقی زمین و آسمان بوده و در نتیجه صاحب قداست دوگانه‌ای است؛ هم فضای رفیع و برتر است و هم ظهور آثار جوی همچون باران و به این اعتبار جایگاه خدایان است» (الیاده، ۱۳۶۲: ۱۰۶-۱۰۷). پناه جستن خدایان به کوه و تولید مثل آنان در آنجا و اقامتشان بر آن از قدیم نمایانگر اهمیت و تقدس کوه نزد مردمان بوده است (اتونی، ۱۳۸۹: ۱۵). در یکی از الواح سومری چنین برمی‌آید که آسمان و زمین در آغاز کوهی بود که پایه آن زمین و قله آن آسمان بود. آسمان در قالب خدای آن تجسم یافته بود و زمین در قالب زن-خدای کی و از پیوند آن دو خدای هوا، انلیل حاصل شد. انلیل زمین را از آسمان جدا ساخت و عالم را پدید آورد چنان‌که هوا آسمان و زمین را از یکدیگر جدا ساخت (هوک، ۱۳۸۱:

فصول و پیوستگی آنها مرتبط است. چهار عدد تمامیت و همه چیز و زمین و چهار فصل و چهار گوشه جهان است. چهار بز به نوعی نشان از زمان هستند. تکرار نماد سواستیکا بین شاخ‌های قوچ شاید نمایانگر توالی روز و شب باشد. اگر شاخ بز نماد ماه باشد گردونه مهر می‌تواند نماد خورشید باشد. یعنی نماد شب و روز در کنار هم. به نظر می‌رسد محور اصلی نقشمایه‌های ترسیم شده بر خمره همین ترکیب نماد شاخ و سواستیکا باشد. در واقع نمادی است از پیوند آسمان خورشید سواستیکا و زمین رمه بز. و در نهایت نمادپردازی شاخ و مهر. اگر از بالا خمره را نگاه کنیم طرح هندسی تصویر شده بر آوند مانند شعاع‌های خورشید نموده می‌شود و روایت تصویر شده بر آوند داخل قرص خورشید قرار گرفته است به این ترتیب که نوارهای باریک سفید و پهن سیاه با هاشور پیرامون آنها نمود خورشید و شعاع‌های آن است. و نمادهای خورشیدی پراکنده داخل تصویر با این خوانش پیوند برقرار می‌کند. بنابراین محور اصلی نقوش خمره مضمون شاخ و مهر و پیوند میان بز و خورشید است. و از آنجایی که بزها تنها موجودات تصویر شده بر آوند هستند که برخلاف نقش سایر جانوران به شکلی نمایان و بزرگتر و با جزئیات و برجسته تصویر شده‌اند به شکلی که گوئی به مخاطب می‌نگرند و تنها چشم‌های ترسیم شده در اثر به آنها تعلق دارد نماد محوری اثر هستند. و این تأکید با این گزاره که بز اولین رمه‌ایست که اهلی شد و شالوده اقتصاد اولیه یکجانشینان بر مبنای پرورش آن استوار شده بود همخوانی دارد.

از دیگر عناصر تصویری نقش شده بر آوند تصویر انتزاعی است که در زیر شکم حیوان نقش شده (تصویر ۴) و به احتمال قوی می‌تواند تصویر انتزاعی شده گیاهی باشد و باز نمود آن را بر آوندهای مشابه نیز می‌توان دید (تصاویر ۲۱ و ۲۲). و اگر این حدس صحیح باشد بنابراین تصویر نقش شده می‌تواند درخت آسوریک باشد. «درخت آسوریک مناظره مفاخره‌آمیزی است میان یک بز و یک نخل که به زبان پارسی یا پهلوی اشکانی سروده شده» (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۱)، به نظر بعضی این مفاخره نشان‌دهنده معارضه میان دو جامعه دینی مختلف است. بز نماینده آیین زرتشتی و نخل نماینده دین کفرآمیز آشوری و بابلی است که در آن پرستش درخت نقش مهمی برعهده داشته است (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۷)؛ در آیین دینی آسوریان درختی خشک به‌کار می‌رفته که آن را با زر و زیور ساختگی می‌آراستند. بی‌پروا و خشن بودن بز را هم در گفت‌وگو می‌توان دلیل بر برتری اجتماعی مزدپرستان دانست اما برخی دیگر این معارضه را جلوه‌ای از تضاد میان زندگی دامداری که بز نماد آن است، با زندگی متکی بر کشاورزی که نخل نماد آن است، دانسته‌اند (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۷). پرویز اذکایی نیز بز را نماد کوهستان زاگرس و نخل را نماد هامونه میان‌رودان و همان تقابل میان نظام‌های دامداری و کشاورزی می‌داند (اذکایی،

سر از این ورود جلوگیری می‌شده است و این باور در آیین‌های بعدی به صورت منع تصویرپردازی جانوران نمود پیدا کرد. در این اثر نقش انسانی نیم‌برهنه، دارای پاپوش تیز علامت خدایان، سر کوچک‌تر از بدن؛ احتمالاً به نشانه تأکید بر بدن ورزیده پهلوان، به شیوه بازنمایی آثار هنری ایران غربی (بدن از روبه‌رو و سر نیم‌رخ)، در حال مبارزه با دو هیولای اهریمنی دیده می‌شود. نقش آن سه بار در سه طرف و مرکز خمره دیده می‌شود که مهم‌ترین آنها تصویر روایت مبارزه او با هیولا است و به نوعی معرفی پادشاه به عنوان ابرانسان و نماینده خدا بر زمین و از بین برنده شر و حافظی در برابر نیروهای اهریمنی است.

مردم ایران مرکزی شاه و شکارچی جانورکش را طلسمی در برابر چشم زخم و نیروی شر می‌دانستند. از سویی نکته قابل توجه در مورد نقوش انسانی نیمه‌برهنگی و تأکید بر مردانگی با نمایش نره در بین باها است. شکل ترسیم بدن تا این اندازه از انتزاع را در هنر ایران جنوب غربی به‌وفور می‌توان دید پیکر برهنه با کمربند باریک و سینه و ران ستبر و عورت نمایان که چکمه بلندی با نوک تیز و خمیده بر پا دارند. بازنمایی کفش به این شکل اغلب در پای خدایان و موجودات شاخدار هیولوار دیده می‌شود. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که نقوش انسانی خدا یا پهلوانی آسمانی را نمایش می‌دهد. نکته قابل توجه در بازنمایی اینگونه پهلوانان یا خدایان این مورد است که پهلوان خدا در بین دو جانور اهریمنی قرار گرفته که غلبه‌اش بر آنها دیده می‌شود. این شیوه بازنمایی یعنی جنگ خدا یا پهلوان یا یک موجود اساطیری با موجودات اهریمنی در دو طرف الگوی رایجی است که در تمامی این ادوار تاریخی و سراسر حوزه تمدنی ایران زمین دیده می‌شود. و اما باید دید اینگونه

۲۴). در واقع «در اسطوره‌های سومری، آفرینش جهان از آمیزش و همبستگی آسمان و زمین پدید آمده است» (هوک، ۱۳۸۱: ۲۴). «اعتقاد به زندگی خدایان در مرکز کوه مرو» (Mabbett, 1983) از همین باورها سرچشمه می‌گیرد. در قسمت لبه بالایی خمره نیز دو ردیف نوار تزیینی که در خوانش آثار مشابه؛ شکل ساده شده و انتزاعی موج و آب و کشتزار؛ نماد حیات و باروری هستند، دیده می‌شود. خطوط غالباً منحنی و تنها در بازنمایی انسان و کوه‌ها و رودها خطوط مستقیم و شکسته دیده می‌شود. خطوط موازی در دهانه کوزه و قسمت تحتانی عناصر در پایین کوزه قرار گرفته‌اند که سایر عناصر آوند در میان آنها جای دارند. طرح انتزاعی امواج آب به صورت زیگزاگ هندسی و هاشور خورده در پایین کوزه تعادل و تقارن بصری را افزایش داده است.

آیکوگرافی (تحلیل) روایت مرکزی آوند سفالین

در مرکز خمره اصلی‌ترین و شاید به نوعی محوری‌ترین روایت تصویر شده بر آوند را می‌بینیم. که در آن یک نقش انسانی در حال مبارزه با دو نقش حیوانی دیده می‌شود. احتمالاً نقوش حیوانی نمایندگان اهریمنی و خشکسالی هستند. جفت‌های موجودات اهریمنی بر اساس کشمکش طبیعی شکارچی و شکار در طبیعت استوار شده‌اند. این‌ها در اصل نماد نیروی طبیعی سرکش و درنده بوده‌اند که در قالب جانور درنده شیر بازنموده شده‌اند. چیرگی انسان بر طبیعت به معنی غلبه‌اش بر حیوانات درنده و اهلی بوده است. جانوران اهریمنی به‌شکل بدون سر بر کوزه تصویر شده‌اند و نداشتن سر از این باور باستانی سرچشمه می‌گیرد که سر جانور یا بت محل ورود موجودات اهریمنی یا خدایان منفی بوده و با قطع



تصویر ۲۶: تصویر دوم از سمت راست، خمره سفالین برای ذخیره غلات، دست‌ساز با نقش انسان در شکارگاه، نهاوند، هزاره سوم ق.م، موزه آنگینه.



تصویر ۲۵: تصویر اول از سمت راست، مهر استامپی تپه گیان، هزاره چهارم ق.م، موزه بریتانیا.

در نمود ظاهری گاو خطوط ممتد مواجی است که از روی سر گاو شروع و در هوا امتداد یافته است. دو پیکری که در قسمت زیرین تصویر شده‌اند نیز دارای شاخ‌های بلند هستند. شاخ پیکر سمت راست به حالت گرد تصویر شده خود پیکر نیز اندامی مانند انسان دارد؛ دارای دست و پا و پاپوش تیز و نیز دامنی که با عناصر تزئینی دکمه مانند پوشانده شده است. پیکر به شیوه نیم‌رخ تصویر شده و دارای چشمان و بینی درشت می‌باشد. پیکر سمت چپ ترکیب انسان حیوان است دارای دو سر به هم چسبیده صورت انسانی با چشمان درشت و بینی منقار مانند و شاخ کشیده و گوش حیوانی. در قسمت تته نیز دارای چنگال‌هایی به شکل عقرب و پاهای جانورسان و دم بلند پر مانند می‌باشد. هر دو پیکر در دو طرف خود در حال مبارزه با دو مار هستند که تته مارها دارای فلس است. پیکر سمت راست در قسمت تته ورزیده است مانند مردان اما پیکر سمت چپ تته ظریف و دارای انحنای مانند زنان دارد (تصویر ۲۷).

جنس مواد اولیه و بررسی اسطوره‌شناسی و کارکرد نقش مایه‌های اثر

آیکونوگرافی (تحلیل)

مشهورترین و شناخته‌شده‌ترین نحوه بیان هنری در این منطقه ساخت اشیا از سنگ صابونی و کلریت است که با طرح‌های هندسی و نگاره‌های مجرد یا با نقش مایه‌هایی به صورت نقوش کم برجسته کنده‌کاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه‌ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب-انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان‌ها به نمایش می‌گذارند. از یک ربع قرن پیش اصطلاح رایج کلریت را در باستان‌شناسی برای نامیدن سنگ‌های سبز تیره به کار می‌برند که جانشین اصطلاحات قدیم‌تر (سنگ صابونی) یا (سنگ مار) شده است. در بسیاری موارد ویژگی‌های معدن شناختی واقعی این سنگ ناشناخته است. استفاده از این اشیا با مواد پایه سنگ صابونی و نگاره‌های توضیح داده شده نه در زندگی روزمره بلکه بیشتر در مراسم خاص مرتبط با مرگ بوده است و نمونه‌های اندکی در بخش مسکون یافت شده که نشان می‌دهد این ظروف در زندگی روزمره نیز استفاده می‌شده است.

از موجودات اساطیری بازنموده شده بر آوند مار است که دارای عناصر بصری ویژه‌ای است (تصویر ۲۸). یکی از اهریمنی‌ترین حیوانات که در اساطیر ایران نماد شر و بدی محسوب می‌شود، اژدها و مار است که از مهم‌ترین الگوهای اژلی روح بشری به حساب می‌آیند (شوالیه، ۱۳۸۷: ۱۶). «در اساطیر مار را نادر، ناشناخته و مرموز توصیف کرده و آن را تجسد روان پست‌تر و نیز تاریک و ظلمانی معرفی کرده‌اند» (شوالیه، ۱۳۸۷: ۹۳). اژدها یا مار در بسیاری از تمدن‌ها، نماد بی‌آبی و خشکسالی است. از

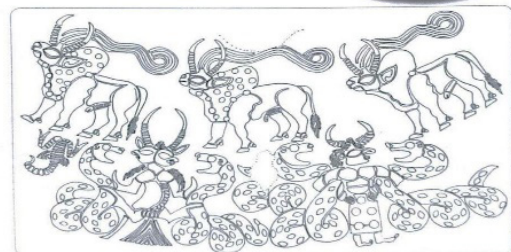
بازنمایی چرا رایج بوده است. در واقع اینکه موجودی بتواند از هر دو طرف بر جانور غلبه داشته باشد، شاید نمادی بوده از پهلوانی دو وجهی یا دوقطبی (تصاویر ۲۵ و ۲۶).

به‌طورکلی چنین به نظر می‌رسد که نقوش روی بدنه روایتگر یک داستان اسطوره‌ای است و این داستان دربرگیرنده باورها و اعتقادات مردمان آن عصر بوده است. در نتیجه این احتمال وجود دارد که این آوند کارکرد آیینی داشته است.

خوانش متن آوند جیرفت

پیش‌آیکونوگرافی (توصیف)

جام سنگی یافت شده از جیرفت، در حاشیه هلیل‌رود، جنوب کرمان، واقع در جنوب شرق ایران می‌باشد. عناصر اصلی تصویر شده بر آوند شامل مار، عقرب، گاو و پیکر شاخدار می‌باشند که جای‌گیری آنها در ظرف به شرح زیر است. در قسمت فوقانی ظرف دو عدد گاو به شکل نیم‌رخ در حال حرکت بازنموده شده‌اند. دو پیکره شاخدار، در قسمت پایین و حدفاصل گاوها قرار گرفته و به نظر می‌رسد که در حال نبرد با مارهایی هستند که در دو طرف پیکرها قرار گرفته‌اند. در این نقش، عقربی نزدیک و درست در زیر شکم گاو سمت چپ بالای تصویر قرار دارد و چنگال‌های خود را باز کرده است. موجود شاخدار سمت چپ که به نظر می‌رسد، اهریمن است، چنگال‌هایی شبیه عقربی دارد که در زیر شکم گاو، قرار گرفته است. آنچه در شکل ظاهری گاوها در نظر اول بارز است تأکید بر شاخ‌ها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل‌بندی‌ها است. کوهان گاوها با عناصر تزئینی دکمه مانند که شاخصه هنر جیرفت است پوشانده شده‌اند. عنصر برجسته دیگر



تصویر ۲۷: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجید زاده، ۱۳۸۴: ۳۴).

جدول ۲. مقایسه نقوش آوند جیرفت با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

آثار مشابه	آوند جیرفت
 <p>تصویر ۳۱: آوند اول از سمت راست: ظرف لگن شکل، ظرف سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۵۴)؛ تصویر ۳۲: آوند دوم از سمت راست: تصویر عقرب روی ظرف سنگ صابون، موزه جیرفت؛ تصویر ۳۳: آوند سوم از سمت راست: گلدان سفالی، ۲۶۰۰-۲۲۰۰ جیرفت. لوور، URL8</p>	 <p>تصویر ۲۸: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)</p>
 <p>تصویر ۳۴: آوند اول از سمت راست: تنگ کوچک مخروطی، ظرف سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۳۷)؛ تصویر ۳۵: آوند دوم از سمت راست جام سنگ صابونی، موزه جیرفت؛ تصویر ۳۶: آوند سوم از سمت راست: جام سنگ صابونی، ۲۱۰۰-۳۳۰۰ جیرفت. لوور، URL9</p>	 <p>تصویر ۲۹: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)</p>
 <p>تصویر ۳۷: آوند اول از سمت راست: نقش انسان دیونما، موزه جیرفت؛ تصویر ۳۸: آوند دوم از سمت راست: خمره سفالی، تپه گیان، هزاره سوم ق.م، موزه آبگینه؛ تصویر ۳۹: آوند سوم از سمت راست، مهر سنگی، هزاره سوم ق.م، تپه گیان نهاوند، موزه بریتانیا</p>	 <p>تصویر ۳۰: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)</p>

ظروف، مارهایی پیچان دیده می‌شود که در هم گره خورده‌اند و علاوه بر حراست، بر باروری نیز تأکید دارند (تصاویر ۳۱ تا ۳۳). در جیرفت، نمادهای الهام بخش مرگ در نقوش؛ گربه‌سانان، عقرب، مار، کرکس و لاشه حیوانات و نماد زندگی در نقوش؛ آب، کوه، گیاهان، حیوانات اهلی، ایزدان و رام‌کننده حیوانات جلوه‌گر می‌شدند. مارها در این آوند مانند دو هیولا به هم پیچیده‌اند. در بازنمایی مارها تأکید بر ریزه‌کاری‌ها و بیزاری از فضای خالی به‌خوبی دیده می‌شود.

با توجه به تکرار نقش مار در آثار، این نقش یکی از مهم‌ترین نقشمایه‌ها در منطقه هلیل رود است (منطقه‌ای که اثر آن از به دست آمده است). این حیوان در جیرفت نماد خوشبختی و پادشاهی بود اما در اکثر باورها مار نماد خیانت، گناه، مرگ، پلیدی است. به‌طورکل مار نماد روحی است که در هر چیزی نفوذ می‌کند.

سوئی طبق نظر ایرانیان از آنجا که «مار با پوست‌اندازی گویی مانند خورشید، تجدید حیات می‌کند و نماد مرگ و تولد دوباره است» (هال، ۱۳۸۷: ۹۳) و هم می‌تواند بکشد و هم شفا بخشد. مار بر هر دو جنبه چرخش فعال و منفعل، مثبت و منفی، سازنده و نابودگر دلالت دارد. با وجود این، «چون وابسته به زمین است، یک خدای زیرزمینی و طبیعتاً دشمن خورشید - خدا به شمار می‌رود و مانند کژدم می‌تواند موجب آسیب و مرگ شود» (هال، ۱۳۸۷: ۹۳). مار در جیرفت، جانوری قدرتمند و منبع جادو و قدرت به شمار می‌رود. در بسیاری از سفالینه‌های جیرفت، نقوش متنوعی از مار روی کوزه‌ها، جام‌ها و ظروف سفالی دیده می‌شود که اشاره به حراست و محافظت توسط مار دارد. ماری که دم خود را می‌جود و نماد تداوم است و پیچیدن آن به دور زمین برای آن است که زمین متلاشی نشود (میرزائی، ۱۴۰۲: ۱۱۴). در این

عقرب پس از مار از پرتکرارترین نقوش در آثار تمدن جیرفت است. این حیوان ممکن است طبق باورهای هم‌چون داشتن قدرت جادویی، بر آثار نقش بسته باشد و تکرار این نقش در آثار به واسطه تقدس و جنبه طلسم‌گونه آن باشد. این حیوان مفاهیم نمادینی چون بدجنسی، درد و رنج و مودی‌گری را در بر می‌گیرد. البته این نکته را باید در نظر داشت که محیط جنوب شرق ایران، زیستگاه این حیوان بوده و ممکن است به علت وفور این حیوان در منطقه نقش آن را به وفور در آثار ببینیم.

در اسطوره‌ای بودن عقرب-انسان تردیدی وجود ندارد (مجیدزاده، ۱۳۸۳: ۷). عقرب، به عنوان مهم‌ترین نقش، تکرار شونده و تأکیدی به عنوان نماد نابودی و مرگ معرفی شده است. «در میان دیوان، دیوی که با نشان عقرب شناخته می‌شود، دیو خشکسالی است» (صادقی‌نیا و رحمانی، ۱۴۰۰: ۲۱۲) و چندین بار برای دشمنی با ایزدان و مردمان در اسطوره‌های ایرانی وارد می‌شود. جانور همتای عقرب در هنر جیرفت مار است. زمینی بودن و پیوندشان با خشکی و همچنین زهر آگین بودنشان احتمالاً دلیلی بوده که در بازنمایی‌ها دلالتی همسان پیدان کنند.

در ردیف دوم پهلوانی دو سر دو مار تقریباً هم اندازه را گرفته شاید در حال مبارزه با آن‌هاست، در کنارش یک موجود دیگر که احتمالاً یکی از خدایان است نیز دو مار را در حالتی مشابه گرفته که یکی از مارها که در دست راست اوست مشخصاً طولی‌تر از دیگری است. این موجود سری از کرکس دارد که ریش داشته و پای پهن وی اشاره به پره‌های روی پای جانور اصلی دارد. شیردال‌ها در فرهنگ ایران سری از کرکس دارند تپی از شیر و پاهای عقب پای کرکس همچنین در بعضی جاها شاخ دارند و در بعضی پاهای عقب پای بز هستند. «شیردال‌ها در فرهنگ ایران نگهبان در برابر اهریمن، دروغ‌چادو و نگهبان گنجینه خدایان هستند» (صادقی‌نیا و رحمانی، ۱۴۰۰: ۲۱۷). در طرح آوند مذکور کرکس (هما) دو سر، که دو شاخ دارد، با دست‌های شیرمانند خود از حمله مارهای عصبانی جلوگیری می‌کند.

آیکونوگرافی و آیکونولوژی (تحلیل و تفسیر نقش‌مایه‌ها)

در بازنمایی جانوران در این آوند تأکید بر ریزه‌کاری‌ها و بی‌زاری از فضای خالی دیده می‌شود. گرایش به پری و پرهیز از فضای خالی از ارکان زیبایی‌شناسی ایرانی است و نمودهایش را در هنر جیرفت می‌توان بازجست. به این شکل که در نمود مارها بر سطح ظرف اصراری هست برای اینکه تک‌تک فلس‌های بدن نشان داده شود و با این کار آرایه‌ای متقارن آفریده می‌شود که می‌تواند کل سطح ظرف را بپوشاند. در جیرفت گاوسانان به صورت نقش برجسته بر سطح آوندهای سنگی و جام‌های بلند نقش می‌شوند. «انسان چون هر نوع نمایش و پیدایش، اعم از جوانه زدن، رویدن و نمو

این نقش‌مایه مفاهیم مثبتی همچون تجدید حیات و تولد دوباره به علت پوست‌اندازی، باروری، درخت، ماه و نگهبان چشمه حیات را نیز در خود می‌گنجانند. حرکات منحنی و نقش مواج مار تداعی‌گر آب و باروریست (Golan, 2003: 205-206). از دیگر نقوش جانوری روی آوند، نقش گاو است که با واقع‌نمایی چشمگیری نمایش داده شده است (تصویر ۲۹). در بازنمایی نقش گاوها، این پیکرها به بخش‌های معجزا تقسیم‌بندی شده و کوشش شده عناصر اصلی بدن و سر به صورت تکه‌تکه و کنار هم نمایش داده شود. در تمام این نقش‌ها بر چشم تأکیدی نمایان وجود دارد. سبک بازنمایی این حیوانات همسان است (تصاویر ۳۴ تا ۳۶) و بر شاخ‌ها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل‌بندی‌ها تأکید شده که البته این عناصر دقیقاً به همین شکل تا عصر آشوری‌ها و پس از آن تا دوران هخامنشی تداوم می‌یابند.

گاو نمادی از «قدرت و نیروی تولیدمثل است. آن را با خورشید منبع نهایی باروری خدایان، آفرینش و آسمان مربوط دانسته‌اند» (هال، ۱۳۸۷: ۸۵). «نره گاو به عنوان حیوان و قربانی، نماد از خودگذشتگی است» (هال، ۱۳۸۵: ۱۰۴). هنرمندان برای نشان‌دادن حاصلخیزی بعضی حیوانات پستاندار مانند گاو، را به عنوان مظهر فراوانی و برکت انتخاب می‌کردند (کامبخش فرد، ۱۳۸۰: ۱۵۷). در میان اقوام مختلف «شاخ حیوان مظهر نیرو و قدرت بود» (هال، ۱۳۸۷: ۸۵). از سوئی ایزد باد خدایی که طوفان و پدیده‌های جوی را زیر فرمان دارد، به صورت گاو آسمانی تجسم می‌شده که نعره زدنش به صورت تندر نمایان می‌شود. گاوها با ایزد بانوان ماه مرتبط بودند و شاخ‌های آنان نماد ماه بود. این حیوان به نوعی نقش روزی دهنده را داشت چراکه نماد نیروی مولد زمین، تولید مثل و فراوانی بود. گاو نیز مظهر حاصلخیزی و قدرت بود. گاو در جیرفت ممکن است به علت چندین کارکرد معنایی بر آثار نقش بسته باشد: از جنبه نمادین و اسطوره‌ای، جنبه قدسی، مظهر حاصلخیزی و به عنوان حیوان اهلی. گاو نیز نماد تولیدمثل، آفرینش، قدرت، روز (در ارتباط با خدا-خورشید)، آسمان، فراوانی و حاصلخیزی، از خودگذشتگی و قربانی شناخته شده است.

موجودات اساطیری بازنموده‌شده بر آوند به دلیل اینکه که ترکیبی از جانوران مختلف هستند به نظر می‌رسد مقدس بوده و با طلسم و جادو یا نیروهایی فراتر از نیروی انسان در ارتباط بوده‌اند. یکی از این موجودات هیولایی دو سر و نیمه انسان است و به نظر می‌رسد انسان-عقرب باشد که یکی از نقش‌های رایج در آثار جیرفت است (تصویر ۳۰). بعدها نیز این موجودات در اسطوره آفرینش بابلی یعنی «انوماالیش»، فرزندان تیامت شمرده می‌شوند، و پس از آن نیز در داستان گیلگمش نگهبانی دروازه‌های کوه مقدس را بر عهده می‌گیرند (تصاویر ۳۷ تا ۳۹).

زندگی، گنجینه‌ها، جهان زیرین، بی‌مرگی و جاودانگی، قداست و همچنین تعادل اضداد: نحس و سودمند / شر و خیر / تولد و مرگ دارد. در مقابل «بز نر هم نماد وفور نیروی حیات و آفرینندگی و استقامت است» (کوپر، ۱۳۷۹: ۵۷). دو ساحت اسکلتی (مرگ) و عضلانی (زندگی) در میانه نیروی جاودانگی مار، کشاکش میان دو سرشت (اورمزد و اهریمن) و زمان (زروان) مابین آنها و آغاز و پایان است.

در یک جمع‌بندی [می‌توان گفت که] این نقش مایه‌های تزئینی چرخه‌های معمول مرگ و زندگی را نشان می‌دهند. اهمیت آب، جریانی که از کوه یا آسمان جاری است، و اهمیت نباتات، حیوانات و تمامی موجودات اداره‌کننده جابه‌جایی این چرخه‌ها یا آنچه را از آن چرخه دگرگونی به وجود آمده را به تصویر می‌کشند.

یافته‌ها

آیکونولوژی (تفسیر)

از برآیند گزاره‌های تفسیری در مورد عناصر نقش شده بر ظرف سفالین می‌توان نتیجه گرفت که خمره مورد نظر کارکردی آیینی داشته است و بر این مبنا رمزگشایی تصویر مرکزی نقش شده بر آوند می‌تواند خوانش نهایی اثر باشد. بر مبنای این خوانش که آوند مورد نظر کارکردی آیینی داشته است و از آن جاییکه هر آیین باید متضمن درون‌مایه یک روایت کهن الگویی باشد؛ انسان بدوی به این نکته معتقد بود که در سرتاسر عمر خود هر رفتار آگاهانه‌ای که از خود بروز می‌دهد، خیلی پیش‌تر از او موجودی دیگر - شخصیتی اسطوره‌ای آن را انجام داده و آزموده و این یک تجربه اساطیری است که در روند یک آیین، برای فرد معتقد به نظام ذهنی و کهن‌الگویی حاکم بر آن رخ می‌دهد. «تجربه اساطیری همانند یک آیین نمایشی است که باید به‌طور منظم پیروی شود» (الیاده، ۱۳۸۵: ۱۹).

«اسطوره کشتن اژدها، دارای ژرفساختی دینی و آیینی است و اغلب با رویدادهای کیهانی و با معتقدات مربوط به آفرینش و رستاخیز پیوند دارد. مطابق اینگونه از اسطوره، ایزدی پیروزرگ، که چهره‌ای خورشیدین یا سرشتی آذرین دارد، با دیوی اهریمنی که نابودگر و بازدارنده آب‌ها است، می‌ستیزد و در اثر چیرگی بر او آب‌ها رها می‌شود و دام و دهشن اهورائی به صلح و رامش می‌رسند و خرمی و شادابی سرازیر می‌شود» (سرکاتی، ۱۳۸۵: ۲۳۸). در فرهنگ ایرانی اهریمن در شکل مار تجسم می‌یابد، شیر هم نقش اهریمنی می‌گیرد و نبرد با آن نوعی غلبه بر زمان است (اردستانی رستمی، ۱۳۹۳: ۶۷). گاه شیر در قرابت با اژدها و گاه هم‌ذات با اژدها پنداشته می‌شود (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴۱۱۵). باید دانست که «شیر و اژدها جزئی از پیکره ایزد زمان هستند» (اتینگهاوزن و یارشاطر، ۱۳۷۹: ۱۱). در دوران باستان

گیاه، تولد موجودات و نزول باران را مربوط به قدرت فوق‌تصویری در درون همان زایش می‌دانست و برای هر پدیده‌خدایی تصور می‌کرد از این‌رو بعضی از خدایان ذهنی، از قبیل گاو نر و ماده را از آن جهت که مظهري از این قوای باطنی‌اند، برتر از سایر نیروها در زایش که اصل برکت و حاصلخیزی است، دانسته است» (کامبخش‌فرد، ۱۳۸۰: ۱۵۷). در این آوند نیز گاو با خطوط مواج بین دو شاخش نمود ایزد وای است. «ایزد باد در قالب وای درنگ با خدای زمان و مکان یکی و در آفرینش نقش دارد. وای با فره و ایزدانی که آورنده فره یا حافظ آن هستند مرتبط و همکار است. وای ایزد جنگ بوده و نابودکننده موجودات اهریمنی و ایزدی باران‌آور و نعمت‌بخش هم بوده است. بنابراین با جنگ و شکار و خویشکاری نعمت‌بخشی شاه در ارتباط است. از این رو وای با آنچه سبب فره‌مندی، حفظ فره و افزونی آن می‌شود ارتباط دارد» (جلالیان، ۱۳۹۷: ۵) و به عنوان پهلوانی که با موجودات اهریمنی می‌جنگد و با نابودی آنها برکت و نعمت به‌بار می‌آورد، با نقش شاه شکارگر مربوط است. و به همین دلیل در قسمت بالایی آوند در دنیای زندگان که با باروری زمین و زندگی روزمره پیوند خورده، تصویر شده است. در قسمت پایین ظرف نبرد انسان و مار در پایین‌ترین طبقه یعنی زیرزمین تصویر شده که آن را از روی زمین منفک می‌سازد. مضمون رایج در جیرفت مار است که در سراسر هزاره سوم و چهارم پیش از میلاد در حوزه تمدنی ایران غربی رواج داشته است و در اینجا در تقابل با انسان یا پهلوان هیولانوار است. «نزع دو جانور نمایشگر قدرت‌های دوسوگرایی مار، یعنی قوای سودمند و زیان‌بخش یا سعد و نحس است» (دوبوکور، ۱۳۷۳: ۶۸). در این جنگ نقش عقرب، در میان مارها قرار گرفته است. به احتمال زیاد در این جام هم‌ردیف بودن مار و عقرب و مغلوب‌شدن‌شان در نبرد با انسان مد نظر بوده است و نیز اینکه با جهان مردگان در ارتباط‌اند و از نمادها و موجودات اهریمنی هستند. در نبرد پهلوان با مار غلبه هم‌زمان بر دو دشمن مضمونی تکرار شونده است که احتمالاً نمادی سیاسی بوده و جلوه‌هایی متفاوت از پیروزی نیروی خودی بر قوای بیگانه را نشان می‌دهد. پهلوان هیولایی نیمه انسان است اما دو دشمن موجوداتی طبیعی و خطرناک‌اند از جنس مار. مار نماد دشمن یا دیگری. از سویی انسان - مار شبیه به اسطوره ضحاک است و می‌تواند اولین تجلی‌ها در مورد آن باشد.

موتیف‌های قرینه مار در دو سوی انسان شاخدار و بز اساطیری، نمایش محافظت و قدرت از طریق عنصر نرینه را می‌تواند بازگویی کند، درعین حال که مار در تمدن‌های باستان با عنصر زنانه و ایزدبانوان پیوند دارد و دلالت بر اغواگری، آفرینش، تجلید حیات (پوست‌اندازی)، نماد آب (زیرزمینی)، باروری زمین و کشت، بارآوری زنان، نگهدارنده چشمه‌های حیات و

تقابل با خدایان آورنده مرگ؛ عقرب، مار، در پایین آوند و در دنیای مردگان. در اساطیر ایران زمین رمه نمادی از برکت و حاصلخیزی است، بنابراین در بالای آوند و در ارتباط با زندگی کشاورزانه تصویر شده و مار و عقرب به دلیل زمینی بودن و پیوندشان با خشکی در منطقه جیرفت نمود جانوران آورنده خشکسالی و قحطی و در پایین آوند در تضاد با قسمت بالای آوند تصویر شده‌اند. با توجه به روایت اسطوره آرتا، در این تصویر، فرضیه جنگ انسان؛ نمود خودی (سرزمین جیرفت) با هیولا نمود دیگری (سرزمین سومر)، محتمل است. عناصر آیین مهر بر آوند نیز می‌تواند نمود نوعی آیین در جیرفت باشد که نیای آیین مهر پرستی بوده است. دو مار در دستان پهلوان وضعیتی متقارن دارند و معمولاً سرهایشان رویاروی هم قرار گرفته‌اند. یعنی نقش دو مار در هم پیچیده رویارو را تکرار می‌کنند. که احتمالاً دلالتی سیاسی داشته است. بر این مبنا نوعی پیچش و درهم‌بافتی حلقه‌های تن مار با پهلوان دیده می‌شود که می‌تواند آغازگاهی برای ادغام بدن مار و دیو پهلوان باشد. غلبه پهلوان بر جانور، در اینجا؛ مار نماد بازایش و عمر جاودان به معنای برخورداری از قدرت و نیروی ویژه اوست، که احتمالاً در تقابل با موجود اهریمنی در یک مراسم آیینی است.

نتیجه‌گیری

پژوهش پیش رو با هدف بازخوانی نقوش دو رسانه هنری خمره سفالین گیلگمش و آوند جیرفت؛ کشف شده از حوزه‌های فرهنگی جیرفت و تپه‌گیان، از منظر آیکونولوژی به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها شکل گرفته است. برآیند پیشنهادی ترکیب داده‌های یافت شده از بافت تمدنی ایران زمین با تأکید بر اساطیر کهن این پیکره تمدنی است که احتمالاً در مناطق یادشده بافت فرهنگی غالب را تشکیل می‌دهد. بر این مبنا خوانش‌های پیشین از خمره مینی بر همسان دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت گیلگمش نادرست و رد می‌شود. علاوه بر شواهد ذکر شده در متن پژوهش که نشان می‌داد نگاره مذکور نیای اساطیری یک شاه پهلوان است؛ بر مبنای یافته‌های اسطوره‌شناختی گیلگمش اسطوره‌ای سومری است که با واسطه نسخه‌های اکدی به ما رسیده یعنی خاستگاهش قلمرو میان‌رودان بوده، بنابراین رواج این اسطوره در آن زمان به شرق زاگرس و حوزه تمدن ایرانی نامحتمل است. اما در مورد پرسش دوم با وجود فاصله زیادی که بین تپه‌های باستانی گیان و جیرفت وجود دارد و با توجه به عناصر مشابه و مشترکی که در هر دو آوند نقش شده از جمله دوقطبی بودن نگاره مرکزی و نیز اشتراکات نقوش آنها با مجموعه عظیمی از رسانه‌های مشابه که به دست ما رسیده و تعدادی از آنها در پژوهش آورده شد، گزاره مزبور مبنی بر ارتباط این حوزه‌های تمدنی باهم از طریق راه‌های به هم پیوسته و تولید روایت‌های اساطیری و

شیر همچون گوزن و اسب رباینده روح جانوران دانسته شده بود. بنابراین کشتن اژدها در هیبت شیر؛ کشتن دیو اهریمنی نابودگر آبادانی و بازدارنده آب‌ها و باروری بوده است و نمایش انبوه حیوانات در این صحنه نمایش صلح و آبادانی حاکم بر جهان پس از غلبه بر اژدها یا اهریمن. از سویی این وظیفه شهریار بود که پیوسته با دیوان بجنگد و آنان را سرکوب کند تا شایسته سلطنت در سال آینده باشد. از آنجایی که شیر نیرومندترین جانور ساکن فلات ایران و فرمانروای جانداران بر زمین دانسته شده، پادشاهان بسیاری برای اثبات دلاوری‌شان نقشی از خود در حال شکار شیر به جانده‌اند. باور خدای جادویی که معمولاً با تمرکز بر نیروهای جسمانی این جانوران، به شکل نمادین نقش شده است و نمایش خالق از تسخیر قدرت‌های این جانوران را به نمایش می‌گذارد. در مضمون شاه جانورگیر تأکید بر شجاعت مردی جنگاور است که هم‌زمان بر دو نیروی خطرناک غلبه می‌کند. یعنی تک بودن او و جفت بودن مهاجمان مورد تأکید است. پهلوان-ایزدی بر نیروهای سرکش طبیعت که گاه توسط ایزدان حمایت می‌شوند، غلبه می‌کند. به همین ترتیب نیروی آسمانی را شکست می‌دهد که همچون شیر یا پلنگ تصویر می‌شده است. زور آزمایی شاه آدمیان با شاه حیوان نمودی است از فرهنگ‌های غلبه شاه بر تمامی نیروهای طبیعی و مافوق طبیعی. بنابراین در اینجا با شاه پهلوانی مواجه هستیم که ویژگی بارز بصری‌اش بر آوند مورد نظر دوقطبی بودن وی است. این دوقطبی می‌تواند تأکیدی باشد بر سایر دوقطبی‌های تصویر شده بر کوزه در عناصر نمادین بزهای تیره و روشن و نیز پهلوانی در حال غلبه بر دو وجهه زمینی و مینوی. اما همسان دانستن این شاه پهلوان با شخصیت گیلگمش رد می‌شود. بر مبنای یافته‌های اسطوره‌شناختی گیلگمش اسطوره‌ای سومری است که با واسطه نسخه‌های اکدی به ما رسیده یعنی خاستگاهش قلمرو میان‌رودان بوده و متن مشخصی در مورد ارتباط این اسطوره میان‌رودانی با اساطیر ایرانی همدوره آن موجود نیست. از سویی متن خود اسطوره گیلگمش در قرون اولیه تاریخی تدوین شده که در این قرون تداخل سیاسی و اجتماعی با ایران زمین رخ نداده بود؛ در واقع این ارتباط در زمان شروکین اکدی رخ داده. از آنجایی که آوند مورد نظر ۶۰۰ سال پیش از شروکین اکدی ساخته شده بنابراین رواج این اسطوره در آن زمان به شرق زاگرس و حوزه تمدن ایرانی نامحتمل است (وکیلی، ۱۳۹۸: ۱۵۹).

در بررسی عناصر تصویری نقش شده بر آوند جیرفت برآیند گزاره‌های پیش رو محتمل است. از آنجایی که در تمدن‌های باستانی کلاه شاخ‌دار علامت خدایان است، در آوند مورد اشاره نیز می‌توان این فرضیه را محتمل دانست که موجودات شاخ‌دار تصویر شده بر روی ظرف همگی نمود خدایان هستند؛ خدای نماد الهام‌بخش زندگی. حیوان اهلی (گاو)، در قسمت فوقانی آوند در

را پیشنهاد می‌دهد. تاریخ زیست جوامع مهرپرست در سرزمین ایران نهایتاً به پس از ورود اقوام ایرانی به این منطقه برمی‌گردد. این تاریخ بی‌شک پس از هزاره سوم ق.م. بوده بنابراین نمی‌توان به شکل متقنی آثار مورد بحث را با آیین رازآلود مهر پیوند داد. چون فاصله زمانی چشمگیری وجود دارد که از قضا با مدارک موجود فعلی نیز پر نمی‌شود. به‌طورکلی چنین به نظر می‌رسد که نقوش روی بدنه روایتگر یک داستان اسطوره‌ای است و این داستان دربرگیرنده باورها و اعتقادات مردمان آن عصر بوده است. در نتیجه این احتمال تأیید می‌شود که آوندهای مذکور کارکردی آیینی داشته‌اند.

ایدئولوژیکی مشترک در یک پیکره تمدنی یکپارچه تأیید می‌شود. در واقع موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را منتقل می‌کرده‌اند. به‌نوعی از دیدگاه انسان‌شناختی این نقوش بازتابی از تفکرات، اعتقادات و ساختار اجتماعی یک جامعه پیش از تاریخ هستند که اکنون بخش‌هایی از آنها باقی مانده‌اند؛ از سوئی شواهدی در دست نیست که به شکل مطمئنی توسط متخصصان باستان‌شناسی و تاریخ ادیان بیانگر وجود کیش ایزد هندواروپایی مهر در هزاره سوم ق.م. تلقی شود. برعکس، مطالعات این حوزه، تاریخی بسیار متأخرتر را برای مهرپرستی در فلات ایران

فهرست منابع فارسی

- اتونی، بهروز (۱۳۸۹)، اسطوره‌ها، زندگان جاوید (به بهانه نقد اسطوره‌شناختی آسمان خراش میلاد)، فصلنامه ادبیات و اسطوره‌شناختی، شماره ۱۸، صص ۱۳-۹.
- اذکانی، پرویز (۱۳۸۶)، منشأ مناظره‌های ادبی ایران باستان و میان رودان، پژوهش‌های ادب عرفانی، شماره ۱، صص ۱۰-۱.
- اردستانی رستمی، حمیدرضا (۱۳۹۳)، *زروران در حماسه ملی ایران*، تهران: شیرازه.
- اسفندیاری مهنی، زهرا و صحت منش، رضا (۱۳۹۹)، جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه لیلی رود جیرفت (هزاره سوم ق.م)، فصلنامه دانش‌های بومی ایران، شماره ۱۱۴، صص ۱۵۳-۱۸۸.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۲)، *چشم اندازهای اسطوره*، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۵)، *رساله در تاریخ ادیان*، ترجمه جلال ستاری، چاپ سوم، تهران: سروش.
- بختورتاش، نصرت‌الله (۱۳۸۰)، *نشان رازآمیز، گردونه خورشید یا گردونه مهر*، تهران: انتشارات فروهر.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۴)، *جستاری چند در فرهنگ ایران*، تهران: اساطیر.
- پانوفسکی، اروین (۱۳۹۶)، *معنا در هنرهای تجسمی*، ترجمه ندا اخوان مقدم، تهران: چشمه.
- تقضلی، احمد (۱۳۹۳)، *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*، تهران: سخن.
- جلالیان، مینا (۱۳۹۷)، ارتباط ایزد باد (وای) با نوارهای در حال اهتزاز ساسانی، فصلنامه هنر و تمدن شرق، شماره ۲۲، صص ۵-۱۹.
- چراغی و دیگران (۱۴۰۰)، بررسی اشیاء مفرغی لرستان از منظر نمادشناسی مطالعه موردی نقش گیلگمش، *پژوهشنامه تمدن ایرانی*، شماره ۶، صص ۲۳-۴۴.
- خلعتبری، غلامرضا (۱۳۹۴)، مطالعه تطبیقی اسطوره سیاهگالش در ادبیات کهن ایران و بین‌النهرین، فصلنامه پژوهش‌های تطبیقی زبان و ادبیات ملل، شماره ۴، صص ۴۱۴-۴۳۴.
- دادور، ابوالقاسم؛ مینی، مهتاب (۱۳۸۸)، *جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان*، تهران: دانشگاه الزهرا.
- دیویکور، مونیگ (۱۳۷۳)، *رمزهای زنده جان*، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین؛ ملک، مهران (۱۳۹۲)، *آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)*، پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، شماره ۴، صص ۷-۳۶.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۸۵)، *سایه‌های شکار شده*، تهران: طهوری.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۹)، *انواع ادبی*، چاپ چهارم، تهران: میترا.
- صادقی‌نیا، سارا؛ رحمانی، نجیبه (۱۴۰۰)، *آیکونوگرافی نماد عقرب در آثار تمدن جیرفت*، *مجله مطالعات ایرانی*، شماره ۴۰، صص ۲۰۲-۲۲۹.
- صفری سنجانی، سودابه؛ محمدزاده میانجی، مهناز (۱۳۹۷)، *واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد*، *جلوه هنر*، شماره ۱، صص ۷۳-۸۵.
- طالبی، حسن (۱۳۸۱)، *سنت‌ها و شیوه‌های تدفین در عصر آهن حدود ۱۴۵۰-۸۰۰ ق.م*، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی تهران*، شماره‌های ۱۶۲ و ۱۶۳، صص ۱۷۳-۱۹۲.
- طالبی، حسن (۱۳۸۵)، *باستان‌شناسی و هنر ایران در هزاره اول قبل از میلاد*، چاپ چهارم، تهران: سمت.
- طالبی، حسن (۱۳۸۷)، *عصر آهن ایران*، تهران: سمت.
- قرشی، امان‌اله (۱۳۸۹)، *آب و کوه در اساطیر هند و ایرانی*، تهران: هرمس.
- کارنوی، آلبرت جوزف (۱۳۸۳)، *اساطیر ایرانی*، ترجمه احمد طباطبایی، تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
- کامبخش فرد، سیف‌الله (۱۳۸۰)، *سفال و سفالگری در ایران*، تهران: ققنوس.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۷۹)، *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*، ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران: فرشاد.
- گزنفون (۱۳۸۶)، *کوروش نامه*، ترجمه رضا مشایخی، تهران: علمی و فرهنگی.
- گیرشمن، رومن؛ کنتنو، جورج (۱۴۰۰)، *کاوش‌های تپه گیان*، مترجم میلاد سهرابی پیله رودی، به کوشش مرتضی کبانی، تهران: سفیراردها.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۳)، *جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق*، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۹۶)، *کاوش‌های تپه قبرستان*، ترجمه محمدرضا میری و اکرم غلام‌خیبری، تهران: موزی.

- مختاری غزنوی (۱۳۷۷)، شهریارنامه، به کوشش غلامحسین بیگلری، تهران: پیک فرهنگ.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۸۴)، ساغرهای مفرغی لرستان، نشریه بررسی‌های تاریخی، شماره ۲۱ و ۲۰، صص ۲۰-۳۲.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۹۵)، تاریخچه علم باستانشناسی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها، تهران: سمت.
- منصورزاده، یوسف (۱۳۹۷)، بررسی نقش گیلگمش بر هنر مفرغ کاری لرستان، نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، شماره ۲۰، صص ۸۵-۱۱.
- میرزائی، ویانا (۱۴۰۲)، طلا در کتاب‌آرایی، تهران: سنجش.
- نصیری، مهدی؛ عارف خطیبی، محمدامین (۱۴۰۲)، خوانش نقوش گرفت‌وگیر در نگاره «رستم خفته و نبرد رخس و شیر» در عرض هنر و تمدن
- اسلامی بر مبنای نظریه شمایل‌شناسی اروین پانوفسکی، رهپویه حکمت هنر، شماره ۲، صص ۷۷-۹۰.
- وکیلی، شروین (۱۳۹۸)، تاریخ هنر ایران عصر برنز، تهران: خورشید.
- هال، جیمز (۱۳۸۷)، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.
- هوک، ساموئل (۱۳۸۱)، اساطیر خاورمیانه، ترجمه علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزدایور، تهران: روشنگران.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۷۵)، فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی، تهران: سروش.
- یانیک، بالن (۱۳۸۰)، پژوهشی در ناگزیری مرگ گیلگمش، ترجمه جلال ستاری، تهران: نشر مرکز.

فهرست منابع انگلیسی

- Altet, X. B. (2002). *Introduction*. www.pur-Editions.fr.
- Contenau. G. & Ghrishman. R. (1935). *Fouilles De Tepe Giyan Pers De Nehavand*, Paris.
- EBERSOL. TJ (1929), *Orient et Occident*, volume II, Paris.
- Golan, Ariel (2003). *Prehistoric religion-Mythology- Symbolism*, Jerusalem.
- Lash, W. F (1996). *Iconography and Iconology in The dictionary of art*. New York, Macmillan.
- Panofsky, E. (1972). *Iconology in iconology: Humanistic Themes in the Art of Renaissance* New York: Routledge.
- Mabbett, I.W. (1983). *The symbolism of mount Meru. History of religions*. 23 (1). 64-83.
- Mey, Y. P. (1987). Mountains. In L. Jouns & M, Eliade (Eds). *Encyclopedia of Religion*. New York: Collier Macmillan Publisher.
- Orrelle & E Horwitz. L, K (2016), The pre-iconography, iconology and iiconology of a sixth to fifth millennium BC Near Eastern insiced bone time and mind, 9 (1), 3-42.
- Schliemann, Heinrich (1881). *Ilios: The City and Country of the Trojans: the Results of Researches and Discoveries on the Site of Troy and Through the Troad in the Years 1871-72-73-78-79; Including an Autobiography of the Author*

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: <https://myvirtualland.org/other/abginch/index.html> node 17 (Accessed: 7/3/1402).
- URL2: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/324917?deptids=3&when=8000-2000+B.C.&high=on&ft=*&offset=0&rpp=40&pos=7 (Accessed: 7/3/1402).
- URL3: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010149998> (Accessed: 1/11/1402).
- URL4: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122804> (Accessed: 1/11/1402).
- URL5: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122733> (Accessed: 1/11/1402).
- URL6: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122788> (Accessed: 1/11/1402).
- URL7: <https://collections.vam.ac.uk/item/O340671/jar/> (Accessed: 1/11/1402).
- URL8: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010156052> (Accessed: 1/11/1402).
- URL9: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010156090> (Accessed: 1/11/1402).



مطالعه تکوین میدان تولید نقاشی در ایران با تکیه بر آثار جلیل ضیاءپور و بهمن محمص

پگاه طاهری^۱، زینب صابر^۲، علیرضا خدای^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۰۹ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۱/۱۹ □ صفحه ۳۹-۵۱

Doi: 10.22034/rph.2025.2051512.1103

چکیده

مطالعه حاضر ضمن بررسی سیر تکوین میدان تولید نقاشی در ایران معاصر به مقایسه آثار جلیل ضیاءپور و بهمن محمص، از هنرمندان دو نسل پیاپی از جریان نقاشی نوگرای ایران، می‌پردازد. هدف اصلی این مطالعه عبارتست از توضیح سیر تکوینی نگاه زیباشناسانه ناب در میدان تولید نقاشی ایران در دوره پهلوی دوم. این هدف از خلال بررسی موقعیت و هابیتوس این دو هنرمند برجسته جریان نقاشی نوگرا و از طریق ترسیم همولوژی جایگاه‌های آنها در میدان تولید نقاشی ایران دنبال شده است. روش این پژوهش ساختارگرایی تکوینی پیر بردیو است که در آن بر رابطه‌گرایی و عنصر تاریخت تأکید می‌شود. در این رویکرد نه نقش اراده هنرمندان به ساختارهای اجتماعی فرو کاسته می‌شود و نه در قیاس با ساختار اجتماعی از عاملیت هنرمندان صرف نظر می‌شود. این پژوهش توصیفی-تحلیلی از منظر هدف در زمره پژوهش‌های بنیادی قرار می‌گیرد. تجزیه و تحلیل آثار هنرمندان در این پژوهش به صورت کیفی و گردآوری اطلاعات بر مبنای مطالعات اسنادی و جست‌وجوی آرشیوهای گوناگون انجام شده است. مطالعه حاضر نشان می‌دهد که ضیاءپور با انتخاب کوبیسم به عنوان الگوی اصلی مواجهه نقاشانه خود نوعی فاصله‌گذاری با سنت‌های رایج نقاشی و تصویرگری مسلط روزگار خود برقرار می‌کند. همین فراروی از رویه رایج و مسلط آن روزگار است که برای ضیاءپور عرصه جدید تجربه‌ورزی فراهم می‌آورد. اما این محمص است که نگاه مدرنیستی را تا سر حد نهایی پیش برده و به هنرمندی آوانگارد بدل می‌شود. اگر نزد ضیاءپور فرم مدرنیستی‌ای مانند کوبیسم نیازمند محتوایی است که او آن را در میراث فرهنگی ایران می‌یابد، محمص با واسازی فیگور، احتراز از سیاست‌های هویتی و تن‌دادن به بازگشت‌های رایج و مرسوم روزگار خود، بدل به نماینده برجسته دوران تثبیت هنر نوگرای ایرانی می‌شود.

کلیدواژه‌ها: نقاشی نوگرای ایران، میدان تولید نقاشی، پیر بردیو، جلیل ضیاءپور، بهمن محمص

۱. این مقاله مستخرج از رساله دکتری نویسنده اول با عنوان «مطالعه تکوین ذائقه زیباشناسانه در میدان تولید نقاشی در ایران دوره پهلوی دوم نمونه موردی: جلیل ضیاءپور و بهمن محمص» می‌باشد که با راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره نویسنده سوم در دانشگاه هنر اصفهان ارائه شده است.

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
Email: pegahtaheri80@gmail.com

۳. دانشیار گروه هنر اسلامی دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول).
Email: z.saber@au.ac.ir

۴. استادیار جامعه‌شناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شیراز، شیراز، ایران.
Email: alirezakhoddamy@yahoo.com



مقدمه

کمال‌الملک سال ۱۲۷۵ شمسی به اروپا رفت و با جنبش‌های پیشرو و مدرن اروپایی مواجه شد. اما او که در پی ارائه تصویری دقیق و عین‌به‌عین از واقعیت بیرونی بود، نسبت به امپرسیونیسم و پست‌امپرسیونیسم و حتی رئالیسم بی‌تفاوت بود. در آن سبک از نقاشی که در دربار قاجار پا گرفته بود و تا سال‌ها بعد با اندک تحولاتی ادامه پیدا کرده بود، جایی برای برخورد بیانگرانه با واقعیت وجود نداشت. با روی کار آمدن رضاشاه و شکل‌گیری دولت-ملت مدرن در ایران و با پاگیری گفتمان باستان‌گرا و ناسیونالیستی، جریان موسوم به نهضت احیاء ظهور کرد. این جریان از همان ابتدا رویکردی بازاری داشت و با مواضع سیاست‌گذاران فرهنگی عصر رضاشاه، یعنی پرورش ذائقه عامه، همخوان بود. اما اواسط دهه ۱۳۲۰ شمسی در آثار اولین فارغ‌التحصیلان هنرکده، که بعدها دانشکده هنرهای زیبا نام گرفت؛ رویکرد متفاوت با برداشت عین‌به‌عین یا آینه‌ای از واقعیت هویدا شد. این آثار طیفی از شیوه‌های نقاشانه مدرن، از امپرسیونیسم تا کوبیسم، را شامل می‌شد. سوبژکتیویته در این آثار برجسته بود. این رویکرد خلاقانه، و به تعبیری مدرن، معادل نگاه ناب زیباشناسانه بود که به هر موضوع پیش‌افتاده‌ای می‌تواند افکنده شود. از منظر بوردیو^۱ (۱۳۸۶ الف) نگاه ناب زیباشناسانه از ظهور گروه مولدان پیرو این نگاه جدایی‌ناپذیر است. به همین قرار، ظهور این گروه خیر از شکل‌گیری و تکوین میدان هنری مستقل و خودآیینی می‌دهد که در تقابل با الزامات بیرونی در پی اهداف و غایات خاص خود است.

رویکرد جامعه‌شناسانه غیرذات‌گرای بوردیو امکانی فراهم می‌آورد تا تبیینی جامع از نحوه ممکن شدن نقاشی خودآیین در مقطع خاصی از تاریخ ایران ارائه داد. مطالعه حاضر در راستای پاسخ به پرسش شرایط تکوین میدان تولید نقاشی مدرنیستی و سیر تاریخی تثبیت آن در دوره پهلوی دوم در ایران طراحی شده است و با مطالعه و مقایسه آثار دو هنرمند برجسته جریان نوگرا، جلیل ضیاءپور و بهمن محمصص، به عنوان نماینده‌های شاخص دو نسل از جریان نقاشی نوگرا که در طول دهه‌های ۱۳۲۰، ۱۳۳۰ و ۱۳۴۰ شمسی پیش می‌رود. رویکرد کلان این مطالعه، جامعه‌شناسی تاریخی است که در آن، تکوین مدرنیسم در نقاشی ایران مورد بررسی قرار خواهد گرفت. اهمیت کاربست رویکرد رابطه‌گرای تکوینی بوردیو این است که تولید و مصرف اثر هنری را بر اساس فرایندهای جامعه‌پذیری و تمایزخواهی تبیین می‌کند تا بتوان تکوین هنر مدرن در ایران را به شکلی درون‌ماندگار توضیح داد. در این مطالعه از مفاهیم عامی همچون هابیتوس و میدان استفاده شده است تا مدرنیته ایرانی در هنر نقاشی را در عین خاص بودگی اش توضیح داده شود.

پیشینه پژوهش

بخش عمده‌ای از مطالعات مرتبط با پژوهش حاضر عبارت از آن دسته از مطالعاتی هستند که در حوزه ادبیات ایران با تکیه بر ایده‌ها و روش‌شناسی بوردیو انجام شده است. در این مطالعات میدان تولید و تکوین آثار ادبی در ایران معاصر مورد بررسی قرار گرفته است. در قیاس با آن، شمار مطالعات صورت گرفته بر اساس نظریه میدان‌های اجتماعی بوردیو در حوزه هنرهای تجسمی و به‌ویژه نقاشی نوگرای ایران بسیار اندک است. از آن جمله می‌توان به مواردی که در پی می‌آید اشاره کرد. مطالعه افسریان (۱۳۸۸) در مقاله «بی‌ینال قدرت: میدان رقابت هنرمندان نقاش» بر اساس نظریه میدان بوردیو، رقابت نقاشان نوگرا در ۵۰ سال گذشته ایران را از خلال بررسی کاتالوگ‌های بی‌ینال‌های نقاشی مطالعه کرده است و به این نتیجه رسیده است که وقتی اشتراک نظر و تفاهم در تعریف هنر میان میدان‌های گوناگون هنری و دولت وجود داشته باشد، رقابت اصلی به سمت سرمایه فرهنگی کشیده می‌شود و نهایتاً آثار هنری با کیفیتی بالاتر تولید می‌شوند. مطالعه حاضر با توجه به پرداختن بر سیر تکوینی میدان تولید نقاشی در ایران با تمرکز بر تحلیل حیات هنری و آثار دو هنرمند برجسته نوگرای ایرانی، از این مطالعه متمایز است. پرستش و محمدی‌نژاد (۱۳۸۹) در مقاله «تحلیل اجتماعی آثار کمال‌الملک در میدان نقاشی ایران»، شاکری و دیگران (۱۴۰۳) در مقاله «تحلیل جامعه‌شناختی تحول نقاشی ایران در دوره قاجار»، چغند و رضازاده (۱۴۰۳) در مقاله «تحلیل بوردیویی تصمیمات هنری کمال‌الملک در میدان هنر ایران در عصر قاجار» با بهره‌گیری از نظریه میدان هنر بوردیو در صدد توضیح تحولات نقاشی ایران در دوره قاجار با تمرکز بر زندگی هنری و آثار کمال‌الملک برآمده‌اند. نتایج حاصل از این مطالعات حاکی از آن است که با کناره‌گیری کمال‌الملک از دربار قاجار و نیز با تحولات اجتماعی حاصل از انقلاب مشروطه، نشانه‌های شکل‌گیری میدان تولید نقاشی مستقل در ایران ظاهر می‌شود. این مطالعات از حیث دوره تاریخی مورد بحث از مطالعه حاضر متمایز هستند و در واقع بحث آنها پیش‌زمینه ورود به بحث این مطالعه است.

مبانی نظری

گرنفل^۲ (۲۰۱۰)، از شارحان مهم آثار بوردیو، معتقد است که تفکر غالب در میان متفکران فرانسه، دست‌کم در اواسط قرن بیستم، عبارت بودند از ساختارگرایی و اگزیستانسیالیسم. این دو جریان بر تقابل‌هایی مانند جامعه/فرد، ابژه/سوزو و ساختار/عاملیت استوار بودند. در هر دو جریان با واقعیت‌های اجتماعی به مثابه اموری قائم‌بالذات برخورد می‌شد. پروژه جامعه‌شناسانه بوردیو نقد این سنت‌ها و تلاشی برای فراروی از چنین تقابل‌هایی، به‌ویژه تقابل عاملیت/ساختار، است. همان‌گونه که کرکوف^۳ (۱۳۹۲) اشاره

دگرآیینی که مشخصه میدان‌های هنری هستند و در میدان موجب رتبه‌بندی سلسله‌مراتبی می‌شوند، ذاتی خود میدان نیستند. این دو قاعده برساخت‌هایی تاریخی-اجتماعی‌اند که در متن مدرنیته شکل گرفته‌اند و امروزه چنان با ساختار میدان هنری عجین شده‌اند که گویی ذاتی این میدان‌اند. بنابراین، تقابل هنر و تجارت اساساً رخدادی تاریخی است نه نمود نوعی ذات زیباشناختی.

روش تحقیق

روش ساختارگرایی تکوینی برای مطالعه هنرها، نزد بوردیو متناظر با رویکرد رابطه‌گرای اوست. پرستش (۱۳۹۳) اعتقاد دارد که ساختارگرایی تکوینی در مقام روش نه درگیر سخت‌گیری‌های طرح‌های اثباتی و پوزیتیویستی می‌شود و نه مانند طرح‌های هرمنوتیکی و تأویلی ذهن‌گرایانه باقی می‌ماند. پیش از بوردیو لوسین گلدمن^{۱۱} با الهام از لوکاچ^{۱۲} برای مطالعه آثار ادبی از روش ساختارگرایی تکوینی استفاده کرده بود. اما ساختارگرایی تکوینی نزد گلدمن و بوردیو متفاوت‌اند. زیما^{۱۳} (۱۳۷۷) باور دارد رویکرد گلدمن که در پی برقراری پیوند مستقیم میان جهان اثر و جهان جامعه است، تقلیل‌گرایانه است زیرا گلدمن به وجود رابطه بازتابی میان متن ادبی و واقعیت اجتماعی-اقتصادی باور دارد. از طرف دیگر، روش بوردیو مقابل آن رویکردی است که برای فهم اثر هنری به ذهن و روان هنرمند و عموماً به زندگی‌نامه او رجوع می‌شود. بوردیو (۱۳۸۶ ب) در مطالعه رمان تربیت احساسات فلوربر^{۱۴} می‌گوید آنچه سارتر^{۱۵} از نحوه تکوین آثار فلوربر در نظر دارد، در کودکی و زندگی خانوادگی اولیه او نهفته است. اما درست باید عکس رویکرد سارتر، این پرسش را مطرح کرد که چگونه موقعیت یک هنرمند برساخته می‌شود.

به زعم بوردیو (۱۳۸۵) جامعه‌شناسی محصولات فرهنگی باید مجموعه روابط میان هنرمند و دیگر هنرمندان و فراتر از این‌ها، کل عوامل دخیل در تولید اثر هنری، یا لاقلاً عوامل دخیل در ارزش‌های اجتماعی اثر هنری (منتقدان، مدیران گالری‌ها، حامیان و...) را مورد مطالعه قرار دهد. روش ساختارگرایی تکوینی بوردیو مبتنی بر مطالعه تکوین ساخت‌های اجتماعی میدان‌های هنری و همچنین تکوین هابیتوس‌های عاملان است، عاملانی که خود در این ساخت‌ها ذی‌مدخلند. بنابراین، این روش به شرایط تاریخی اجتماعی ساختار میدان‌های تولیدات هنری نظر دارد. اف. لین (۱۳۹۸) اشاره می‌کند که بوردیو ذیل مبحث ساختار و تکوین تاریخی میدان‌های مستقل تولید و مصرف هنری به این پرسش پرداخته است که چگونه و در چه زمانی میدان تولید هنری برای نخستین بار به استقلال نسبی خود از نیروهای بیرونی دست یافت. به همین قرار، در مطالعه حاضر، منازعه جریان‌های مختلف در میدان تولید نقاشی و نمایندگان قطب‌های وابسته و مستقل از

می‌کند بوردیو برای پرهیز از ضرورت انتخاب بین این دوگانه‌ها، جفت مفهومی هابیتوس^۴ / میدان^۵ را پیشنهاد می‌کند.

هابیتوس نمایانگر بُعد سوژکتیو نظریه بوردیو است و میدان نماینده بُعد اِبْژکتیو. از منظر بوردیو (۲۰۰۲) هابیتوس ماتریسی از ادراکات، باورها، ارزش‌گذاری‌ها و خُلق‌و‌خواهی‌هایی است که در طول فرایند اجتماعی شدن درونی می‌کند و او را آماده می‌شود. از سوی دیگر، همانطور که مونیر^۶ (۲۰۰۷) اشاره می‌کند میدان «فضایی اجتماعی» است متشکل از شبکه‌ای از موقعیت‌های اجتماعی که در به صورت سلسله‌مراتبی طبقه‌بندی می‌شوند. حلقه اتصال دو مفهوم هابیتوس و میدان جایگاه اجتماعی است زیرا «میدان مجموعه‌ای از موقعیت‌هایی است... که در نسبت با هم تعریف می‌شوند» (پرستش، ۱۳۹۳: ۷۱). هر چه از مرکز میدان دورتر می‌شویم، شدت تأثیرگیری موقعیت‌ها از نیروهای خارج میدان بیشتر می‌شود؛ و هم‌زمان، ارزش آن موقعیت کمتر می‌شود. همواره میان عاملان دخیل در میدان بر سر تعریف و تثبیت قواعد حاکم بر میدان و ارتقای موقعیت‌ها قسمی منازعه بی‌پایان برپاست. بوردیو به کمک دو مفهوم میدان تولید هنری و هابیتوس فرهیخته در مطالعه میدان هنر توانست از دام ذات‌گرایی و تقلیل‌گرایی رها شود. میدان‌های تولید هنرها در رویکرد تاریخی-جامعه‌شناختی بوردیو از موقعیت‌هایی با ارزش‌های نابرابر تشکیل شده‌اند. وجه برساننده میدان تولید هنر، مثل هر میدان دیگری، منازعه است، منازعه‌ای بی‌پایان بر سر تعریف قواعد و ارزش هنری. مطابق نظر بوردیو، ارزش هنری محصول نگاه ناب است. این نگاه بی‌غرض و غیرکارکردگرا معادل همان هابیتوس فرهیخته‌ای است که در میدان تولید هنر ساخته می‌شود. همانطور که فولر^۷ (۱۹۹۷) اشاره می‌کند، منطق میدان هنر بازگونه جهان بورژوازی اقتصادگراست، جایی که هنرمند بوهیمیایی از پاداش‌های اقتصادی روی برمی‌گرداند تا حیات زیباشناختی خود را پی انداخته و دنبال کند. به همین قرار، بی‌غرضی مهم‌ترین قاعده حاکم بر میدان تولید هنری است و هر چه میدان به این قاعده میل کند استقلالش بیشتر خواهد شد.

بوردیو (۱۹۹۳) معتقد است خاص‌بودگی میدان تولید هنر با میزان خودآیینی آن مشخص می‌شود. به بیان دیگر، این‌که میدان هنر چه میزان قواعد خود را تحقق می‌بخشد و تا چه حد به تعلیق یا بازگونی قوانین مسلط رتبه‌بندی‌گرایش دارد به میزان خودآیینی آن مرتبط است. میدان تولید هنری از دو زیرمیدان^۸ تشکیل شده است: زیرمیدان تولید محدود و زیرمیدان تولید انبوه. در زیرمیدان تولید محدود یا زیرمیدان هنر ناب، آثار تولیدکنندگان توسط تولیدکنندگان دیگر مصرف می‌شود و جهت‌گیری تولیدی زیرمیدان تولید انبوه، متوجه بازارهایی بیرون از میدان است. این دو زیرمیدان همان قطب‌های مستقل و قطب وابسته هستند. همانطور که جرمی اف. لین^۹ (۱۳۹۸) اشاره می‌کند دو قاعده خودآیینی و

که برجسته‌ترین هنرمند آن حسین طاهرزاده بهزاد بود، به دعوت روشنفکر دولت‌مردان دوره پهلوی اول به ایران آمد تا جریانی هم‌سو با تفکرات ناسیونالیستی و باستان‌گرایانه آنان بنا کند. این جریان از ابتدا رویکردی بازارمحور داشت. در این مقطع، این دو جریان نسبت با جریان نوگرایی موقعیتی مسلط داشتند. مجابی نیز به اشاره به این موضوع می‌گوید: «مینیاتورسازان و پیروان کمال‌الملک و استادان صنایع دستی، در نمایشگاه‌های داخلی و بین‌المللی، اعتبار انحصاری داشتند، گاهی هم از نمایشگاه‌های جهانی با مدال طلا برمی‌گشتند» (مجابی، ۱۳۹۵: ۱۵۹).

بوردیو (۱۹۹۳) بر این باور بود که مانه^{۱۶} با انقلاب نمادین علیه نقاشی آکادمیک فرانسه که در سده‌های ۱۷ و ۱۸ میلادی در خدمت بازنمایی شکوه تاریخی این امپراطوری بود، طغیان کرد. شورش مدرنیست‌های متقدم ایران مانند جلیل ضیاءپور نیز با نفی هنر درباری عصر قاجار به نمایندگی کمال‌الملک و پیروانش از یک سو و هنر تجاری-عامه‌پسند با رویکرد ملی‌گرایانه و باستان‌گرا از سوی دیگر به وقوع پیوست. گرنفل (۲۰۰۷) در تشریح آراء بوردیو ذکر می‌کند خصوصیات هنرمندان مستقل با هنرمندان پیش از خود تفاوت بنیادینی دارد. آنان واجد نوعی آگاهی و توانایی هستند که به واسطه آن در برابر هرگونه ساختار سیاسی قرار می‌گیرند. خصلتی که در هنر بورژوا، هنر تجاری و هنر اجتماعی دیده نمی‌شود. این توانایی به آنان این امکان را می‌دهد که در عملی که بوردیو آن را رد دوگانه^{۱۷} می‌نامد، هم هنر مورد حمایت هیئت حاکمه را طرد کنند و هم پوپولیسم اجتماعی را. در واقع عمل این مولدان جدید و روشنفکران از منطق جدیدی تبعیت می‌کند که نفع اقتصادی و نفع سمبولیک را نفی می‌کند. این خصلت را می‌توان در فعالیت نقاشان نوگرا نیز مشاهده کرد. در وضعیتی که نقاشی نوگرا مخاطبان اندکی دارد و به گفته مجابی «طرفداران آن در شماره چندان از آفرینندگان آن بیشتر» (مجابی، ۱۳۹۵: ۵۷) نبود و نیز هنگامی که روزنامه‌ها تا سال‌ها در برابر جریان نوگرایی «موضع نفی و انکار داشتند» (ضیاءپور به نقل از مجابی، ۱۳۹۵: ۲۷)، این هنرمندان موضعی کاملاً آوانگارد داشتند و مواضع زیباشناسانه خود را با در انجمن خروس جنگی و گالری‌هایی چون آپادانا دنبال کردند. در طول این دهه و تا سال ۱۳۳۷ که اولین بی‌ینال تهران برگزار شد (یعنی دوره شکل‌گیری میدان تولید نقاشی در ایران) نقاشی مدرنیستی از سوی مراجع و نهادهای دولتی به رسمیت شناخته نمی‌شود. نسل اول نقاشان نوگرا که در این مقطع به‌طور جدی به فعالیت نقاشی مشغول بوده‌اند در آثارشان از بازنمایی دقیق واقعیت‌های بیرونی فاصله گرفته و در شیوه قلم‌گذاری و استفاده از رنگ‌های خالص، آزادانه‌تر عمل می‌کردند.

درست است که در این دوره هنرمندان نوگرا مجبور بودند به شور و توان خود تکیه کنند و در مناسباتی رقابتی و فشرده، موقعیتی

سال ۱۳۲۴ تا ۱۳۵۷ شمسی در نسبت با شرایط کلان‌تر اجتماعی مورد بررسی قرار گرفته است. از طرف دیگر بوردیو معتقد است در خوانش آثار ادبی و هنری، میان جهان اثر با جهان هنری یا میدان تولید هنر قسمی هومولوژی^{۱۵} یا هم‌تایی ساختاری وجود دارد. به عنوان مثال بوردیو (۱۳۸۶ ب) اشاره می‌کند که موقعیت قهرمان در ساختار رمان فلور هم‌تای موقعیت فلور در میدان تولید ادبی فرانسه است. بنابراین، او به میانجی میدان درون اثر را به بیرونش پیوند می‌زند. در این پژوهش نیز نسبت آثار ضیاءپور و محمصص با موقعیت این دو هنرمند در میدان تولید نقاشی مورد بررسی قرار می‌گیرد تا ظهور و افول اشکال گوناگون بیان نقاشانه در میدان نقاشی مدرن ایران توضیح داده شود.

میدان تولید نقاشی در ایران

در این پژوهش، تاریخ میدان تولید نقاشی در ایران در دوره پهلوی دوم را به دو دوره شکل‌گیری و دوره تثبیت تقسیم می‌کنیم: از اواسط دهه ۱۳۲۰ تا سال ۱۳۳۷ (اولین بی‌ینال تهران)، از ۱۳۳۷ تا ۱۳۵۷ شمسی. جلیل ضیاءپور نماینده هنرمند آوانگارد در دوره اول و بهمن محمصص نماینده هنرمند آوانگارد در دوره دوم است. همانطور که قلی‌پور (۱۳۹۷) اشاره می‌کند، در دهه ۲۰ شمسی با برکناری دولت مطلقه رضاشاه، طبقه‌ای نوظهور در ایران به حد قابل‌اعتنایی از تأثیرگذاری اجتماعی رسید و احزاب، نیروها، سازمان‌ها و گروه‌های اجتماعی مختلفی پا به عرصه اجتماعی نهادند به‌نحوی که دهه ۱۳۲۰ شمسی از نظر پویایی اجتماعی با دوران پس از مشروطه قابل‌قیاس است. در این دوره از اصلاحات سیاسی و لزوم تحولات هنری سخن گفته می‌شود و میل به انقلاب هنری از مضامین پرتکرار مطبوعات است. روشنفکر/هنرمندان در عین رقابت با سایر گروه‌ها، ایده‌های تازه‌ای در این عرصه‌ها ارائه می‌دهند. همانگونه که قلی‌پور اشاره می‌کند بی‌دولتی فرهنگ و فقدان سیاست‌گذاری فرهنگی منسجم از ویژگی‌های بارز سال‌های ۱۳۲۰ تا ۱۳۳۲ شمسی است. در چنین فضایی است که نوگرایان بالاخص ضیاءپور از ضرورت «ایجاد تحرک» و جایگزین کردن «نوگرایی با واپسگرایی» (قلی‌پور، ۱۳۹۷: ۷۹) سخن می‌گویند.

آغاز کار پیشگامان نقاشی مدرن ایران نیز اواسط دهه ۱۳۲۰ شمسی است. نخستین فارغ‌التحصیلان دانشکده هنرهای زیبا سال ۱۳۲۴ شمسی فارغ‌التحصیل شدند. نقاشی مدرن در ایران در لحظه‌ای متولد می‌شود که دو جریان اصلی در حال رقابت بر سر موقعیت مسلط هستند: «از یک سو پیروان کمال‌الملک که آنها را «مقلدان محافظه‌کار» می‌نامیدند و از سوی دیگر نگارگران که «سنت‌گرایان مرتجع» نام گرفتند» (کشمیرشکن، ۱۳۹۶: ۷۷). مکتب کمال‌الملکی ادامه سبک موردپسند دربار قاجار بود و بازنمایی عین‌به‌عین را دنبال می‌کرد. جریان نگارگری نو

بعدها اولین آرت اکسپوی تهران را برگزار کرد. این دوره را که در آن جریان نوگرایی در حوزه قدرت حامیان خود را پیدا کرده و بازار آثار تجسمی شکل گرفته است، دوره تثبیت می‌نامیم.

تغییرات کلان اجتماعی منجر شد تا هنرمندانی که در دهه ۱۳۳۰ شمسی کار خود را آغاز کردند با ساختاری متفاوت - یا به تعبیر بوردیوی، با میدانی واجد نظم و آرایش جدید- نسبت به دهه پیش روبرو شوند. این نظم نوین با فضای پُرهیاهوی بی‌ینال‌ها و همچنین پیوندهای فرهنگی بین هنرمندان ایرانی و تجربه‌های هنری جهانی همراه بود. این گروه از نقاشان نسل دوم نقاشی نوگرا را تشکیل می‌دهند. عموماً فعالیت‌های این نسل در دهه ۱۳۴۰ شمسی شکوفا شده است. به این ترتیب جریان نوگرایی در این دوره بدل به زیرمجموعه‌ای در دل میدان تولید نقاشی می‌شود که با استناد به ادبیات بوردیو، می‌توان آن را زیرمیدان نامید. در این زیرمیدان چنانچه دل‌زنده (۱۳۹۶) اشاره می‌کند دو گرایش عمده وجود دارد که منجر به شکل‌گیری یک دوقطبی جدی و تأثیرگذار می‌شود. او این دوقطبی را با اصطلاحات نگره‌تزیینی و پادنگره‌تزیینی صورت‌بندی کرده است. نگره‌تزیینی محصول بازتعریف مدرنیسم هنری و ضرورت دلالت‌های ارجاعی به جغرافیای فرهنگی و سیاسی ایران است که در پیکره‌های بومی در نوگرایان نسل اول و در مکتب سقاخانه در میان نسل دوم نوگرایان خود را نشان می‌دهد. هنرمندانی که تحت تأثیر این رویکرد دست به آفرینش هنری زده‌اند، شامل پرویز تناولی، حسین زنده‌رودی، منصور قندریز، صادق تبریزی، مسعود عربشاهی، فرامرز پیلارام، مارکو گریگوریان، ژازه طباطبایی و ناصر اویسی هستند. نگره‌تزیینی «دو رویکرد متفاوت را در بر می‌گرفت: یکی جست‌وجوی فرم‌های تزیینی در سنت هنری تاریخی ایران، و دیگری، جست‌وجوی همین مؤلفه‌ها در فرهنگ عامه و آثار هنری مرتبط با آن» (دل‌زنده، ۱۳۹۶: ۲۹۸). توجه و تأکید بر هویت ملی و خصلت‌های بومی نه‌تنها توسط نهادهای رسمی فرهنگی در ایران بلکه از سوی بازارهای خارجی و بین‌المللی فروش آثار تجسمی هنرمندان ایرانی نیز به عنوان ذائقه برتر و مورد پسند همگانی به میدان تولید هنری تزریق می‌شد. پاکباز درباره این گروه از نقاشان که عموماً به جریان سقاخانه تعلق دارند می‌گوید: «این جریانی است که بیشتر از بالا هدایت می‌شود و به‌خصوص در بی‌ینال چهارم مورد تأیید داوران خارجی و ایرانی قرار می‌گیرد. [...] کار اغلب این سنت‌گرایان نو، خصلت توریست پسند دارد» (جهانبگلو، ۱۳۸۰: ۱۴۷). بنابراین در این دو قطبی گرایش نگره‌تزیینی، که نهادینه شده بود و بازار هنر نیمه‌رسمی-نیمه‌خصوصی متناظر با آن شکل گرفته بود، نماینده قطب وابسته در زیرمیدان نقاشی نوگرا است. اما نگرشی در تقابل با آن وجود داشت که مدرنیسم هنری را پدیده‌ای جهانشمول می‌شناسد و «پرهیز از

برای خود دست و پا کنند. اما با توجه به رویکرد جامعه‌شناسانه بوردیو که اراده عوامل اجتماعی و ساختارهای اجتماعی را در نسبت دیالکتیکی با هم می‌بیند، باید گفت که خلق این موقعیت خاص در فضای هنری ممکن نبود اگر طبقه متوسط در ایران مجال ظهور نمی‌یافت؛ طبقه‌ای که با کسب انواع سرمایه‌های فرهنگی و اجتماعی و با انواع تخصص‌ها بتواند سلطه بی‌چون و چرای سرمایه اقتصادی را به چالش بگیرد. جنبش نوگرایی در نقاشی ایران نیز از دل همین طبقه متوسط تحصیل کرده برآمد. اولین فارغ‌التحصیلان دانشکده هنرهای زیبا با کسب سرمایه‌های فرهنگی به واسطه تحصیل در نهادهای آکادمیک در ایران و خارج از کشور توانستند از خودآیینی در نقاشی سخن بگویند و پی آن هنری نروند که موفقیت اقتصادی و سرمایه‌نمادین در آن تضمین شده بود. اما شکل‌گیری طبقه متوسط جدید در ایران از جنبه دیگری به شکل‌گیری میدان تولید نقاشی و قوام یافتن ساختار آن کمک کرده است. این طبقه در حکم مخاطبان بالقوه جریان نوگرایی خواهند بود که برای نشان دادن ذائقه متمایز خود از طبقات پایین‌تر اجتماع از گالری‌ها و موزه‌هایی که طی سال‌های آتی تعدادشان رو به افزایش است دیدن می‌کنند.

با برپایی نمایشگاهی در باشگاه مهرگان در سال ۱۳۳۲ شمسی سد بی‌اعتنایی نسبت به نقاشی نوگرا از سوی مقامات رسمی شکسته شده و به تدریج سیاست‌گذاران فرهنگی و رسانه‌ها توجه بیشتری به جریان نوگرایی در نقاشی نشان دادند. تعداد نهادهای مربوط به نقاشی نوگرا چه دولتی و چه خصوصی افزایش یافت. در سال ۱۳۳۷ با برگزاری اولین بی‌ینال، جریان نوگرایی در نقاشی رسماً زیر چتر حمایت دولت قرار گرفت. نهادهای دولتی مانند اداره فرهنگ و هنر یا دفتر مخصوص به همراه رویدادهایی مانند بی‌ینال‌های تهران و همچنین نهادهای آموزش رسمی و نشریات در تثبیت میدان نقاشی و همچنین در پاکبازی بازار هنرهای تجسمی در ایران نقش قابل توجهی داشتند. مجابی (۱۳۹۵) اشاره می‌کند که در این مقطع خرید تابلوها و مجسمه‌ها به بانک‌ها، سفارتخانه‌ها، شرکت‌های بزرگ خصوصی و عمومی تحمیل می‌شد که این موجب شد تا این مؤسسات نخست از سر اکراه و سپس در ادامه با هدف سرمایه‌گذاری و برآورد ذوق تزیینی خود دست به خرید آثار هنری بزنند. این اقدامات در نهایت منجر به شکل‌گیری و قوام اولیه بازار خودگردان و نسبتاً محدود آثار تجسمی شد. افسریان (۱۳۸۸) به عواملی چون بالا بودن قیمت نفت در دهه ۴۰ شمسی، پر بودن خزانه دولت و علاقه فرح دیبا به کالاهای هنری اشاره می‌کند که در شکل‌گیری این بازار دخیل بودند. او به نقش طبقه سرمایه‌دار صنعتی در شکل‌گیری بازار خصوصی هنرهای تجسمی در ایران نیز اشاره کرده و می‌گوید گروه صنعتی بهشهر اولین خریدار عمده بخش خصوصی بود که

کرد. سال ۱۳۳۲ شمسی هنرستان‌های هنرهای تجسمی دخترانه و پسرانه تهران را تأسیس کرد و همزمان، مقدمات تأسیس دانشکده هنرهای تزئینی را تهیه کرد. ضیاءپور سال ۱۳۳۴ شمسی ریاست روابط فرهنگی و عضو شورای دائمی موزه کاخ ابیض را بر عهده گرفت. او در سال ۱۳۳۵ شمسی نماینده ایران در بی‌ینال نقاشی و نیز بود. او در ادامه مدت سه سال به تمام نواحی مختلف ایران (از سیستان و بلوچستان تا کرمان و غیره) سفر کرد. او در این پروژه درباره نقوش تزئینی نواحی شرقی و جنوبی ایران به تحقیق و پژوهش پرداخت. همزمان، ضیاءپور آثار متعددی تألیف کرد که محصول پژوهش‌های گسترده او بودند. عمده کتاب‌هایی که او در این سالها تألیف کرد درباره لباس، زیورآلات، موتیف‌های تزئینی و رنگ‌های و آیین‌های عامیانه اقوام مختلف ایرانی بودند.

ضیاءپور در سال ۱۳۳۹ در بی‌ینال دوم تهران با اثری با عنوان زن کرد قوچان شرکت کرد و برنده جایزه مدال طلا شد. او در سال ۱۳۴۳ شمسی نماینده اداره کل هنرهای زیبای کشور در کمیسیون‌های هنری سازمان‌های دولتی و غیردولتی شد. در سال ۱۳۴۴ شمسی نماینده وزارت فرهنگ و هنر در جلسات وزارت آموزش و پرورش بود. ضیاءپور در سال ۱۳۴۶ شمسی به دعوت دولت آلمان فدرال به دیدار از تأسیسات فرهنگی و هنری آلمان پرداخت. همان سال برای نظارت بر نمایشگاه مردم‌شناسی ایران در پاریس به فرانسه رفت. ضیاءپور در سال ۱۳۵۶ شمسی ریاست اداره نمایشگاه‌ها در اداره موزه‌ها را بر عهده گرفت. در این مقطع، ضیاءپور موضع خود را تغییر داده و تبدیل به هنرمندی محافظه‌کار شده بود در راستای سیاست‌گذاری‌های فرهنگی و ناسیونالیستی دولت. او در این دوره انواع پیکره‌های بومی را خلق کرد که به عنوان نمونه کلی از یک انسان بومی هستند. او درباره بومی‌گرایی آثارش این دوره می‌گوید: «کارهایی که انجام دادم در زمینه هنرهای محیط خودمان بود، البته به نحوی که با فرهنگ ما هم همخوانی داشته باشد» (آزادی‌ور در مصاحبه با جلیل ضیاءپور، ۱۳۶۸). ضیاءپور نوعی «اصالت» را به کارهای این دوره خود منتسب می‌کند و آنان را دارای «هویت خاص» می‌داند. آنچه ضیاءپور در اینجا مورد تأکید قرار می‌دهد در واقع نه ابداع زبان جدید در فرهنگ بصری روزگار و نه توجه به مضمون جدید است. در واقع، ضیاءپور با ریختن مضامین محلی مورد اقبال نظام سیاسی جدید در فرم کوبیستی-انترعایی اولیه خود، تصاویری خلق می‌کند که با روح زمانه - یعنی تلاش برای بنای قسمی ناسیونالیسم معطوف به بازنمایی اقوام و آیین‌ها و فرهنگ محلی ایرانی - همخوان است. او «مقداری تجربه نوگرایانه» را به عاریت می‌گیرد تا «سخن زمانه خود» را بگوید: «همیشه در پی قالب مناسبی برای محیط زمانه خود بودم. ما نباید قالب سخنان زمانه خود را از دیگران به عاریت بگیریم و در محیط خود رواج بدهیم. من، پس از مقداری تجربه نوگرایانه غربی و آفریدن آثاری

بومی‌گرایی، گریز از نقشمایه‌های ملی، و مقید نبودن به جغرافیا» (دل‌زنده، ۱۳۹۶: ۳۶۸) از ویژگی‌های اصلی آن بود. این نگرش پادنگره تزئینی نامیده می‌شود. سیراک ملکونیان، بهجت صدر، بهمن محمصص و محسن وزیری مقدم از نمونه‌های هنرمندانی هستند که به دسته پادنگره تزئینی تعلق دارند.

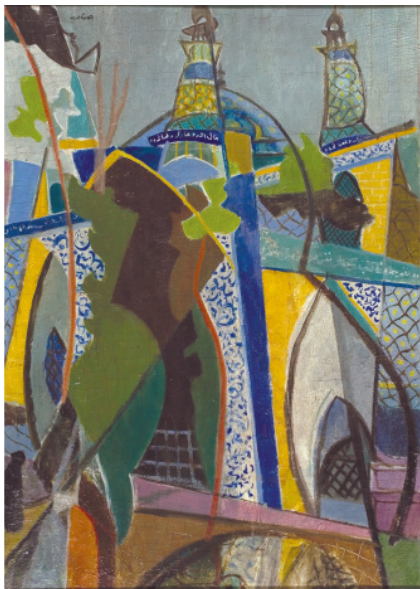
هنرمندان نوگرای نسل اول: زندگی و آثار جلیل ضیاءپور

ضیاءپور از مدرسه صنایع مستظرفه قدیمه فارغ‌التحصیل شد که در آنجا هنرهای ملی همچون قالی، سفالگری، تذهیب و مینیاتور آموزش داده می‌شد و به گفته خودش این هنرها برای او «جاذبه داشت و به چراهای» (ضیاءپور به نقل از مجابی، ۱۳۹۵: ۲۵) او پاسخ می‌گفت. ضیاءپور درباره پیشینه خانوادگی و مراحل آغازین زندگی حرفه‌ای‌اش می‌گوید: «خانواده‌ام مازندرانی‌الاصل و ساکن ساری و همه کفشگر بوده‌اند و یک پشت آخری به گیلان مهاجرت نموده‌اند. در کودکی یکچند مجسمه‌سازی با گل مرداب انزلی از اشتغالات مورد علاقه‌ام بود. چون می‌دیدم پدرم از چوب مجسمه‌هایی سفارشی می‌تراشید و بعد با رنگ آنرا می‌آراست.» (بی‌نا در گفت‌وگو با ضیاءپور، ۱۳۶۸: ۷۶). خانواده ضیاءپور از پشتوانه اقتصادی بسیار بالایی برخوردار نبود. حقره درباره وضعیت اقتصادی خانواده ضیاءپور می‌گوید «وقتی که غم خیلی‌ها در بندر [انزلی] غم نان بود» (حقره، ۱۴۰۳: ۲۱) کار و بار پدرش بد نبود. او سپس می‌افزاید: پدر ضیاءپور «میانۀ چندانی با هنر آموختن فرزند ارشدش نداشت. شاید تعدد اولاد و مخارج سنگین معاش اسبابش بود» (حقره، ۱۴۰۳: ۲۶).

ضیاءپور در سال ۱۳۲۴ در نمایشگاه بزرگ هنرهای زیبای ایران که با کمک انجمن فرهنگی ایران و شوروی (خانه فرهنگ و کس) برگزار شده بود، با اثری به نام قیام کاهو شرکت کرد. وی پس از فارغ‌التحصیلی از هنرکده هنرهای زیبا با بورسیه دولت فرانسه عازم مدرسه بوزار^{۱۸} در پاریس شد و وارد مدرسه آندره لوت^{۱۹} شد. او در سال تحصیلی ۱۳۲۸-۱۳۲۷ شمسی به تهران بازگشت و با همکاری چندین تن از دوستان خود انجمن خروس جنگی را راه‌اندازی کرد. ضیاءپور در نوشته‌ها و سخنرانی‌های این دوره جبهه‌گیری خود را در برابر دو گروه از نقاشان، یعنی نقاشان ناتورالیست و نقاشان مینیاتوریست و سنت‌گرا اعلام می‌کند. ضیاءپور که در این مقطع به شدت آوانگارد است، موضع خود را در برابر هنر عامه این‌گونه اعلام می‌کند: «هنر عالی نمی‌تواند برای مردمی که پرورش لازم را ندارند باشد... هنرمند مترقی هرگز نباید هنری عامیانه به وجود آورد» (ضیاءپور به نقل از قلی‌پور، ۱۳۹۷: ۸۶).

ضیاءپور از سال ۱۳۳۱ شمسی رسماً به استخدام دولت درمی‌آید. این همکاری طولانی‌مدت و پرفراز و نشیب بود. ضیاءپور این همکاری را با تدریس در هنرستان کمال‌الملک آغاز

است؛ مانیفست ضیاءپور علیه وضع موجود در فضای هنری کرختی که جریان‌های سنتی و محافظه‌کار (باز) تولید می‌کردند. در آثار به نمایش درآمده ضیاءپور در گالری آپادانا، به‌ویژه حمام عمومی و مسجد سپهسالار، شاهد شکستن قواعد بازنمایی عین‌به‌عین هستیم. در این‌جا تلاش بر ابداع زبان هنری جدیدی است که با جایگاه این هنرمند آوانگارد هم‌خوان باشد. در این آثار کوبیستی، برخورد فرمال ضیاءپور نوعی هنجارشکنی در بازنمایی است. او انتظارات اجتماعی از نقاشی را جابجا می‌کند. از نظر ضیاءپور، کوبیسم متناسب با تفکر انقلابی است؛ «قاطع و برنده، و در عین حال منطقی و متین و سهمگین» (ضیاءپور، ۱۳۲۹: ۳۱). این آثار از منظر فرمی، به منزله نوعی آنومی^۲ یا اخلال در قواعد ادراک بصری رایج بودند. اما در این دو تابلو شاهد تخطی دیگری هستیم. نگاه عرفی ضیاءپور به آیین‌ها و مناسک مذهبی. ضیاءپور در مسجد سپهسالار (تصویر ۱) نظام سلسله‌مراتبی استعلاایی حاکم بر فضای قدسی را در هم می‌ریزد و روایتی زمینی و این‌جهانی از آن ارائه می‌دهد. او در این تابلو فضایی قدسی را به فضایی معمولی بدل کند. به بیان دیگر، ضیاءپور بنا را در این اثر مانند هر ابژه دیگر برآمده از زندگی روزمره افرادی عادی ترسیم می‌کند. این نگاه بیش از هر چیزی برآمده از دل ضرورت‌های نگاه ناب زیباشناختی است نه قواعد و نیروهای دگرآیینی اجتماعی - معتقد. همین نگاه در تابلوی حمام عمومی نیز تکرار می‌شود و در آن، نظم نمادین مستقر از نو بازآرایی می‌شود. ضیاءپور



تصویر ۱. جلیل ضیاءپور، مسجد سپهسالار، ۱۳۲۹، رنگ‌روغن، ۸۰×۱۲۰ سانتیمتر (جعفری، ۲۰۲۰: ۱۷۸).

برای آشنایی محیط که بیدارکننده باشد به شکل دادن خود پرداختم» (ضیاءپور به نقل از مجابی، ۱۳۷۶: ۲۲).

هومولوژی آثار ضیاءپور با جایگاه او در میدان

زندگی حرفه‌ای ضیاءپور بر اساس جایگاه او در میدان تولید نقاشی و ویژگی‌های آثارش به دو دوره تقسیم می‌شود. در دوره اول، حدفاصل ۱۳۲۴ تا ۱۳۳۱ شمسی، او جایگاه هنرمند آوانگارد را در میدان اشغال کرده بود و آثاری که در این دوره تولید کرده است قیام کاوه (۱۳۲۴) طناب (۱۳۲۸)، حمام عمومی (۱۳۲۸) و مسجد سپهسالار (۱۳۲۹) هستند که اکسپرسیونیستی و کوبیستی هستند. مرحله دوم از سال ۱۳۳۱ شمسی آغاز می‌شود که او به استخدام دولت درمی‌آید به شیوه اختصاصی خود که برگرفته از کاشی‌های ایرانی است، پیکره‌هایی بومی می‌سازد. آثار تولید شده در این دوره شامل زن کرد قوچان (۱۳۳۲)، گل امیر و گل بهار (۱۳۳۴)، دختر ترکمن (۱۳۳۵)، زینب خاتون (۱۳۴۱) و آقام حنا می‌بند (۱۳۴۲)، زن بلوچ (۱۳۵۷) و زن بندری (۱۳۵۸) است. آثار تولیدشده توسط ضیاءپور دوره اول کاملاً با مختصات و مقتضیات جایگاه او در مقام هنرمند آوانگارد هومولوژی دارند. در قیام کاوه، فیگور کاوه در مرکز تابلو قرار دارد و تصویری محو از همراهانش را می‌بینیم. کاوه تنها فیگوری است که چهره‌اش مشخص است. او قهرمان این اثر است. در روایات ادبی از این اسطوره، او از طبقه صنعتگران فرودست است. در روایت ضیاءپور، کاوه در صف مقدم ایستاده است، سر خود را به سمت جمعیت برگردانده است و با یک دست جمعیت خروشان را فرا می‌خواند. ضیاءپور در روایتی اکسپرسیو با خطوط اریب و فیگورهای همپوشان، قسمی حرکت را القاء می‌کند. کاوه مانند باقی شورشیان در موقعیت فرودست نسبت به تاج و تخت ضحاک قرار دارد. جعفری (۲۰۲۰) جایگاه کاوه انقلابی و معترض در نقاشی ضیاءپور را با فیگور پیشروی ضیاءپور در میدان تولید نقاشی مقایسه کرده و میان موقعیت کاوه در اثر و موقعیت ضیاءپور در میدان نقاشی تشابه ساختاری می‌بیند. به عبارتی، قیام کاوه نویددهنده انقلاب هنری پیش روی اوست. ضیاءپور خود درباره معنای سمبولیک این نقاشی می‌گوید: «[کاوه آهنگر] خاصیتی ویژه دارد. چون موج آن را ساختم و به صورت سمبولیستی هدف انقلابی را در نظر داشتم که باید در وضع هنری ما اتفاق بیفتد» (مصاحبه هوشنگ آزادی‌ور با جلیل ضیاءپور، سایت ضیاءپور). هم‌تایی ساختاری میان کاوه و ضیاءپور از طریق دیگری نیز برقرار است. ژست آوانگارد ضیاءپور هم‌تای ژست کاوه است. به بیان دقیق‌تر، این هنرمند نوگرا با سرمایه فرهنگی‌اش به جنگ هنجارهای تثبیت‌شده و منحط روزگار خود می‌رود. تابلوی قیام کاوه هم از نظر موضوع و هم از منظر نوع اجرا، نوعی مانیفست

اصلی ضیاءپور بدل می‌شود؛ پیکره‌هایی که فاقد ویژگی‌های فردی هستند و به عنوان نمونه کلی از یک انسان بومی ارائه می‌شوند. ضیاءپور در گفت‌وگویی با مجابی (۱۳۹۵) ایستایی شخصیت‌ها در تابلوهایش و همچنین رنگ‌هایش را برگرفته از رفتار فرهنگی و طبیعت ایران می‌داند. به عقیده او هنرمند در خلال تولید آثارش با هویت، با جامعه، با روان‌شناسی اقوام و با سابقه کهن درگیر است. آثار این دوره هم‌زمان با سفرهای مأموریتی از سوی دولت خلق شده‌اند. مطالعه بر روی نقوش تزئینی در فرهنگ عامه ایران و ثبت و ضبط مؤلفه‌ها و جنبه‌های گوناگون حیات اجتماعی مردمان، هدف این پروژه دولتی است. دقیقاً به دلیل همین تغییر در زندگی شخصی هنرمند است که آن تلاش‌های ضیاءپور در راستای مطالعه و فراروی از فرم‌ها در آثار قبلی (مانند حمام عمومی، طناب و مسجد سپهسالار) جای خود را به بازنمایی فیگورهای ایستایی می‌دهد. ضیاءپور دغدغه مواجهه نقادانه و درون‌ماندگار با زبان هنری را با مسئله هویت ملی و روان‌شناسی اقوام مختلف ایران جایگزین کرده است. او که در دوره قبل با ادعای مبارزه با کهنه‌گرایی به میدان هنر ایران گام نهاده بود در این دوره تغییر نگاه داده است: آن رادیکالیسم اولیه به لزوم توجه به «امر آشنا» بدل می‌شود. ضیاءپور اینگونه از عرصه‌ای که پیش‌تر در قالب اصل اولویت «اصل تفاوت» برایش شکل گرفته بود به مسئله هویت یا همان «عرصه اینهمانی» گذر می‌کند. در این مقطع اولویت‌های ضیاءپور جابجا شده و دغدغه هویت برای او بالاتر از دغدغه زیباشناختی و نگاه ناب قرار می‌گیرد.

نسل دوم هنرمندان نوگرای ایران: آثار و زندگی بهمن محمصص
بهمن محمصص در ۱۳۱۰ در خانواده‌ای متمول در رشت به دنیا آمد. خاندان او همگی از ملاکان و زمین‌داران لاهیجان بودند. پدرش از نوادگان شیخ بهاء‌الدین لاهیجی بود که با روی کار آمدن تشکیلات اداری، کارمند وزارت پست و تلگراف شد. پدر بزرگ او ملقب به شازده بود و در دستگاه صفوی مشغول بود. محمصص در چهارده سالگی با حبیب محمدی آشنا شد و نقاشی را به شیوه رئالیسم روسی نزد او آموخت. «در حدود سال ۱۳۲۷ به واسطه انتقال اداری پدرش به تهران می‌آید، در کنکور دانشگاه تهران قبول نمی‌شود اما گویا با وساطت و گفت‌وگویی خانواده، او را می‌پذیرند؛ لیکن رهاتر از آن است که دانشگاه را تاب آورد و در کمتر از چند ماه آن را ترک می‌کند» (خلعتبری، ۱۳۹۶: ۲۰). در سال ۱۳۳۱ نخستین نمایشگاه محمصص در کلوب نیروی سوم، از انشعابات حزب توده، برگزار شد. در آن زمان انجمن خروس جنگی پاتوق هنرمندان بود و محمصص نیز در جلسات سخنرانی و گفت‌وگو در آنجا شرکت می‌کرد. او در سال ۱۳۳۲ مدیر مسئول مجله پنجه خروس شد.

پیش‌فرض‌های رایج و تکراری از حمام عمومی را هم به‌لحاظ بصری و هم از منظر اجتماعی جابجا کرده است. به گفته جعفری (۲۰۲۰) ضیاءپور با تصویر کردن بدن‌های عریان در محیطی عمومی از هنجارهای فرهنگی تک‌جنسیتی تخطی می‌کند.

این‌گونه، نزد ضیاءپور ارزش هنری یک اثر از موضوع آن مستقل است. به بیان دیگر، طبق فرمول فلوبری، یعنی توصیف درست امر معمولی، یک فضای معمولی را در تابلوهایی این دوره خود، موضوع اثر هنری خود قرار داده است. نتیجه این نگاه ناب به جهان اجتماعی را در واکنش روشنفکران و منتقدان و مخاطبان عادی می‌توان دید. نظام اجتماعی و فکری مخاطبان در مواجهه با این آثار با اتخاذ نگاهی بیرونی و دگرآیین سعی در تخطی این آثار دارد. آنان فاقد رویکردی درون‌ماندگار به آثار مدرنیستی‌ای چون تابلوی حمام عمومی هستند. برای ضیاءپور در این مرحله از زندگی حرفه‌ای‌اش، زبان نقاشی و خود رسانه نقاشی مسئله است نه حفظ و احیای میراث گذشته.

ضیاءپور در دوره دوم زندگی حرفه‌ای‌اش به هنرمند مدرنیست محافظه‌کار تثبیت‌کننده نظم میدان تبدیل است. در طول این دوره، بازنمایی انواع مختلف پیکره‌های بومی (تصویر ۲) به مسئله



تصویر ۲. زن کرد فوجان، جلیل ضیاءپور، ۱۳۳۹، رنگ‌روغن، ۱۹۹×۸۵ سانتی‌متر (سایت آرتچارت، URL1).

کامل است که در کارهای بعدی محمص نیز تکرار می‌شود و به مرور تکامل می‌یابد. فی‌فی تولد پرسوناژ جدیدی است. پس از برگزاری این نمایشگاه محمص تبدیل به چهره سرشناسی شد. مجابی درباره آثار او در این نمایشگاه می‌نویسد: محمص «که با نمایش فی‌فی فریاد می‌کشد، در تالار ایران، دوره تازه کارهایش را در تهران آغاز کرده بود [...] زیباشناسی تازه‌ای در کارهایش جریان می‌داد که از عادات و سنت‌های دیرینه تبعیت نمی‌کرد» (مجابی، ۱۳۹۵: ۱۳۶-۱۳۵). محمص هدفمندانه تالار ایران را برای نمایش آثارش انتخاب کرده بود. جودت در بحثی که در قالب گفت‌وگو با پاکباز و دیگران پیرامون تالار ایران دارد، می‌گوید: «محمص حاضر نشده بود کارهایش را در گالری دیگری غیر از تالار نمایش بدهد. چه بسا به این دلیل که تشخیص داده بود که تنها جایی که روشنفکران می‌آیند و کارهایش را می‌بینند، تالار ایران است» (پاکباز و دیگران، ۱۳۹۷: ۹۲).

محمص نقاشی فیگوراتیو را پی می‌گیرد و سال ۱۳۴۵ نمایشگاهی از آثارش را در گالری سیحون برگزار می‌کند. در این جا، محمص پرندگان بزرگ‌جثه را درون کادر تنگ تصویر می‌کند و هم‌زمان شخصیت‌هایی از اسطوره‌های یونان و روم را وارد کارهای خود می‌کند. مجابی در گفت‌وگو با تاج‌الدینی (۱۳۹۳) بر جنبه جسمانی و تنانگی و درعین حال اقتدار و انزوای فیگورهای محمص در این نمایشگاه و نمایشگاه‌های بعدی تأکید می‌کند. محمص در سال ۱۳۴۷ با اثری در ابعاد بزرگ با عنوان روبرو و مکانو در بخش نقاشی دومین جشن هنر شیراز شرکت کرد. این تابلو تصویرگر کارگرانی با عضلات درهم‌تیده و سترگ است که همچون روبات‌هایی مشغول کارند. محمص از حدود سال‌های ۱۳۴۷ تا ۱۳۴۸ اولین مجسمه‌هایش را خلق کرد. مجسمه‌ها با آثار نقاشی او قرابت دارند و از زبان بصری یکسانی برخوردار هستند.

هومولوژی آثار محمص با جایگاه او در میدان

محمص «نقاش زندگی مدرن ایرانی» است. حیات اجتماعی و هنری او با همدیگر هم‌خوانی دارند. همانگونه که او کاراکتر-فیگور جدیدی در فرهنگ بصری ایرانی ارائه می‌دهد، هم‌زمان کاراکتری متمایز از خود در میدان هنر ایران ارائه می‌دهد. مجابی می‌گوید: «من اگر بخواهم با صفتی و تعبیری خاص، زندگی گسترده و عمیق بهمن محمص را توصیف کنم، فی‌الجمله می‌گویم: هنرمندی ناسازگار بود؛ ناسازگار با زمانه؛ ناسازگار با قدرت‌های حاکم و افکار عمومی؛ ناسازگار با سنت و آیین و زندگی رایج؛ ناسازگار با همعصران و همکاران و، در نهایت ناسازگار با خودش» (مجابی، ۱۳۸۹: ۸). این ناسازگاری و هنجارشکنی هم در عرصه زندگی خصوصی و هم در عرصه عمومی زندگی محمص جریان دارد.

محمص که در سال ۱۳۳۳ برای تحصیل مجسمه‌سازی و نیز برای فرار از فضای پرخفقان سیاسی پس از کودتای ۲۸ مرداد، ایران را ترک کرده و به ایتالیا رفته بود، سال ۱۳۴۲ به ایران بازگشت. در واقع شهرت و اعتبار محمص از همین سال‌ها آغاز شد. او در سال ۱۳۴۲ با تابلوهایی آستره با عناوین *انعکاس تراژدی* و *یادگار* در نمایشگاه نقاشان ایرانی تحصیل‌کرده در ایتالیا شرکت کرد. در این نمایشگاه گرایش به آستره در میان شرکت‌کنندگان دیده می‌شد. سال ۱۳۴۳ در کنار زنده‌رودی و سایر هنرمندان برجسته نوگرا در بی‌ینال چهارم تهران شرکت کرد. محمص تا پیش از برپایی نمایشگاه آثار فیگوراتیویش در تالار ایران، اغلب آستره کار می‌کرد. او در بی‌ینال دوم و سوم تهران با آثاری انتزاعی با عناوین *کمپوزیسیون و کنترپوان فضایی* شرکت کرد.

سال ۱۳۴۳ نمایشگاه مهم محمص در تالار ایران برگزار شد که در آن تابلوی *فی‌فی از خوشحالی زوزه می‌کشد* (تصویر ۳) نمایش داده شد. این نمایشگاه انفرادی شامل شانزده تابلو بود. عناوین تابلوهای این نمایشگاه غریب بودند مانند *فی‌فی از خوشحالی زوزه می‌کشد*، *باکره خوشحال*، *نامزد*، *رؤیای پسر آرمیده*، *خانمی که خیلی فکر می‌کرد و بالماسکه برای روشنفکران ملت من*. بسیاری این نمایشگاه را با عنوان *مجموعه فی‌فی*، برگرفته از نام یکی از تابلوها، می‌نامند. به گفته مجابی در گفت‌وگو با تاج‌الدینی (۱۳۹۳) محمص در تابلوی *فی‌فی* موفق به خلق فیگوری با حداقل جزئیات صورت و بدن شده است که هم‌زمان از قدرت اکسپرسیو بالایی برخوردار است. فی‌فی فیگوری نسبتاً



تصویر ۳. فی‌فی از خوشحالی زوزه می‌کشد، بهمن محمص، ۱۳۴۳، ۷۰×۵۰، رنگ‌روغن (خلعتری، ۱۳۹۶: ۲۰۹).

رویکرد جهان‌وطن و بدون مرز اوست. موجود هیبریدی مسأله ذات و هویت را به چالش می‌کشد، همانطور که محمصص درباره خود می‌گوید: «هر تمبری که روی پیشانی‌ام خورده کاملاً اتفاقی است» (مجیدی‌تیرداد، ۱۴۰۱: ۱۱۱).

به‌علاوه، فیگورهای محمصص بیش از هر چیز تنهایی و انزوا را تصویر می‌کنند. آنها هم درون قاب تنها هستند و هم در نسبت با فیگورهایی که هنرمندانی با دغدغه هویتی ترسیم می‌کردند. از ریخت‌افتادگی و انزوای فیگورهای محمصص را می‌توان در رابطه با جهان شاعرانه و تغزلی‌ای دید که فیگورهای اویسی و ژازه طباطبایی تجسم می‌بخشند. تنهایی و انزوای درون قاب‌های محمصص پیوند وثیقی با جایگاه منحصر به فرد او در میدان دارد. او که مرزهای زیباشناسانه و فرهنگی زیادی را در هم شکسته است، در میدان تولید نقاشی منازعه رادیکالی را با دیگر عوامل میدان برقرار کرده است. هر چه منازعه رادیکال‌تر باشد هنرمند آوانگارد کمتر موفق می‌شود که دیگران را با خود همراه کند به گونه‌ای که در جایگاه آوانگارد فقط به فرد و فقط خودش قرار می‌گیرد. انزوای برآمده از جهان آثار محمصص در نسبت هومولوژیک با جایگاه آوانگارد و یکه او قرار دارد؛ انزوایی جهان‌شمول و فراگیر که هیچ جا و مکان ویژه‌ای نمی‌شناسد.

از نظر محمصص واژه‌هایی مانند تکلیف، وظیفه و تعهد در قبال مخاطب مبتذل شده‌اند. باین‌حال، او وظیفه‌ای برای هنرمند قائل است و آن را «آگاهی دادن به مردم برای بافهم کردن آنها» نامیده و می‌گوید: «من هیچ‌وقت معتقد نبودم که برای دل خودم کار می‌کنم. دنیای خارج همیشه وجود دارد. کار که ساخته شد، از من به دنیای خارج می‌رود. پس هنگامی [که] درباره مسئله اجتماعی صحبت می‌کنیم نه این است که من که این‌جا نشسته‌ام

به عقیده مجابی (۱۳۸۹) محمصص هنرمندی شهری، متجدد و پیشرو بود که روابط اجتماعی را خوب می‌دانست. رفتارش غیرعادی و نامتعارف بود. در عین حال از جذبه‌ای کاریزماتیک برخوردار بود و می‌دانست چگونه بر دیگران اثر بگذارد.

برای درک بهتر جایگاهی که محمصص در میدان تولید نقاشی ایران اشغال می‌کند، باید دید جهان آثار او چه ویژگی‌هایی دارد. در پرتو نگارهای مکتب کمال‌الملک، بر بازنمایی حالت‌های چهره و پرداختن به جزئیات تأکید فراوان می‌شود. اما فیگورهای محمصص هم عریان‌اند و هم جزئیات حداقلی دارند. از طرف دیگر، فیگورهای محمصص در تقابل با فیگورهای نگارگری ایرانی قرار دارند که در نهایت ظرافت اجرا می‌شوند چراکه در این سنت، کمال مترادف با تعادل و توازن روح و جسم دانسته می‌شود یا روح استعلائی اصل است. اما نزد محمصص اولویت با جسم است. بدن در مرکز پروژه هنری محمصص قرار می‌گیرد. این بدن عریان که هیچ‌گونه ارجاع تاریخی و اجتماعی را با خود حمل نمی‌کند، نشان‌دهنده رویکرد جهان‌وطن و روی‌گردانی او از مسأله هویت است. محمصص در ابتدای مصاحبه‌ای که سال ۱۳۷۳ انجام داده است می‌گوید: «من یکی از آخرین بازماندگان امپراتوران مغول هستم؛ در جنوب دریای خزر به دنیا آمدم و هر نوع انتسابی به هر محلی از دنیا کاملاً اتفاقی است! همیشه هم آدم‌ها را بی‌توجه به پاسپورت و کارت شناسایی‌شان نگاه کرده‌ام» (مجیدی‌تیرداد، ۱۴۰۱: ۱۰۲). هویت ملی برای محمصص به هیچ وجه ارزش یا افزوده‌ای نیست که بدان ببالد یا کار هنری خود را در قالب باید‌ها و نباید‌های آن چارچوب‌بندی کند. همین نگاه به یکی از مؤلفه‌های اصلی خودآیینی هنر محمصص بدل می‌شود. از طرف دیگر مراجعه به موجودات هیبریدی مانند مینوتور، اشاره بر همین



تصویر ۴. مینوتور مردم محترم را می‌ترساند، بهمن محمصص، ۱۳۴۴، ۱۵۰×۱۰۰ سانتی‌متر، رنگ‌روغن (سایت آرتچارت، URL2).

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

همان‌گونه که اشاره شد، ضیاءپور با انتخاب کوبیسم به عنوان الگوی اصلی مواجهه نقاشانه خود، نوعی فاصله‌گذاری با سنت‌های رایج نقاشی و تصویرگری مسلط در آن روزگار ایران، یعنی طبیعت‌گرایی مسلط مکتب کمال‌الملکی، برقرار می‌کند. گذار ضیاءپور از الگوی ناتورالیستی-واقع‌گرایانه مسلط بر روزگار او است که وجهی مدرن به عمل نقاشانه او می‌دهد. به بیان دیگر، فارغ از اینکه ضیاءپور را هنرمندی موفق بدانیم یا نه، نفس کشش رادیکال او در تلاش برای گذر از الگوی رایج نقاشی روزگار، عملی مدرنیستی است. در اصل، همین گذار یا فراروی از هنر رایج و مسلط روزگار است که برای ضیاءپور عرصه جدیدی از تجربه فراهم می‌آورد. ضیاءپور همان‌گونه که مشاهده شد گامی جلو رفت اما این محصص است که آن را تا سر حد نهایی خود پیش برده و بدل به هنرمند مدرنیست آوانگاردی می‌شود که تجربه هنری مدرنیستی نابی را برای فضای هنری ایران مدرن و مخاطب خود فراهم می‌آورد.

مدرنیسم هنری ضیاءپور جایی میان ناتورالیسم کمال‌الملکی و آوانگاردیسم بهمن محصص قرار می‌گیرد: جایگاه معتدل یا میانه. به این صورت هنگامی که او جایگاه هنرمند آوانگارد را در میدان ترک کرده و بدل به هنرمند محافظه‌کار می‌شود، بهمن محصص با زیباشناسی جدیدی که در کارهای خود ارائه می‌کند در قامت آوانگارد جدید وارد میدان شده و با رویگردانی از دغدغه هویت، گسستی از گرایش‌های رایج در هنر آن روزگار ایران را رقم می‌زند. این گسست، به زبان بوردیوی، در میدان نقاشی آن سالهای ایران و در بده‌بستان و در نوعی نزاع با نیروهای حاضر در میدان شکل می‌گیرد. به بیان دیگر، میدان و نیروهای حاضر در آن به‌راحتی و بی‌دردسر با زیباشناسی جدید او همراه نمی‌شوند. محصص با واسازی فیگور، نیفتادن در دام سیاست‌های هویتی، و تن‌ندادن به بازگشت‌های رایج و مرسوم روزگار خود، بدل به نماینده برجسته دوران تثبیت هنر نوگرای ایرانی می‌شود؛ هنرمندی که خود رسانه نقاشی را به موضوع اندیشه و کنش نقاشانه خود بدل می‌کند و زبانی نو در فرهنگ بصری میدان خلق می‌کند. فیگورهای محصص بی‌مکان و بی‌زمان‌اند و به هیچ قلمرویی تعلق ندارند. محصص به زبانی جهانشمول دست می‌یابد که باعث می‌شود او در دام «سیاست‌های هویتی» نیفتد.

برای محصص اما مسئله عبارتست از مواجهه مستقیم با مدرنیته در معنای «گسترش مرزهای خود مدرنیته». او در گام نخست و رای امر مدرن می‌ایستد. مسئله او تعیین حدود یا سرحدات مدرنیته است. او برای اینکه بتواند در این راه موفق شود باید در آستانه مدرنیته بایستد. دقیقاً در این وضعیت آستانه‌ای است که او به مغاک مدرنیته می‌نگرد، سرحدات آن را تعیین می‌کند و

از آسمان افتاده‌ام و یک مشت آدم آن بیرون‌اند که به من مربوط نیستند. نه، من به عنوان آدم اجتماعی باید به آنها conscience [=آگاهی] بدهم. زبان من این تابلوی من است، زبان تو هم تابلوی تو است. یکی هم با نوشته این کار را می‌کند» (مجیدی‌تیرداد، ۱۴۰۱: ۱۰۹). محصص در مصاحبه گروهی سال ۱۳۷۳ تأکید می‌کند فردی منزوی نیست اما هم‌زمان اضافه می‌کند «ولی آدمی جدا از توده که هستم... من پرده‌های خودم هستم و مینوتورهای خودم» (مجیدی‌تیرداد، ۱۴۰۱: ۱۳۵). در واقع، اگر او را مینوتور آثارش بدانیم، تابلوی مینوتور مردم محترم را می‌تواند (تصویر ۴) به اعلاترین شکل نسبت او را با مردم یا آن‌چه او توده می‌خواند ترسیم می‌کند.

درنهایت، مجایی (۱۳۹۸) نسبت او با جامعه را نسبتی مخدوش می‌داند و معتقد است: «من تصور می‌کنم که او هم مثل آدمیت، چوبک، هدایت و خیلی‌های دیگر دچار این ناامیدی شد که این جامعه هیچ‌گاه به درک آثار او نمی‌رسد و آثار او اضافی است». مجایی (۱۳۹۸) در ادامه، این گسست ارتباطی و عدم فهم هنرمند توسط جامعه را نوعی «بیماری عمومی» می‌داند و ادامه می‌دهد: «در واقع این یک بیماری عمومی است که از پیغمبران رسیده به شعرا و هنرمندان. پیغمبران فکر می‌کردند ما چیزهایی می‌گوییم که دیگران نمی‌فهمند». احساس درک‌نشدن توسط جامعه در فیگوری مثل محصص به نوعی یأس پیامبرگونه منجر شد که در نتیجه آن، او بخش قابل توجهی از آثار خود را از بین ببرد. بوردیو (۱۹۹۳) هنرمندان را «پیامبران رنج» می‌نامد؛ فیگورهایی که خودآیینی خود را، همان‌طور که پیش‌تر ماکس وبر^{۱۱} اشاره کرده بود، با این واقعیت اثبات می‌کنند که نشان می‌دهند چیزی از این جهان عایدشان نمی‌شود. اف. لین (۱۳۹۸) اشاره می‌کند که بوردیو با استفاده از ترمینولوژی ماکس وبر و ارائه ایدئال تایپ‌های کشیش و پیامبر در حوزه جامعه‌شناسی دین، بین دو گروه از هنرمندان تمایز قائل می‌شود: آنانی که شبیه «کشیشان» هستند و آنانی که مانند «پیامبران» هستند؛ گروه اول، هنرمندان مقدس برخوردار از اعتبار و شهرت‌اند که می‌کوشند از جایگاه‌شان در میدان دفاع کنند و در تثبیت نظم مستقر در میدان می‌کوشند، گروه دوم هنرمندان آوانگارد که نوآوری‌های سبکی و ژانری آنها همواره در مقابل قواعد و عرف‌های هنری موجود قرار می‌گیرد و تلاش آنان در جهت بر هم زدن نظم میدان تولید هنر است. این دقیقاً معادل هومولوژی بین اثر هنری محصص با جایگاه او در میدان است. به عبارت دیگر، محصص وقتی خود را مینوتور می‌نامد در واقع هومولوژی‌ای بین فیگور تک‌افتاده و منزوی مینوتور در این اثر با جایگاه منفک و جدافتاده خود در میدان نقاشی مدرنیستی ایران برقرار می‌کند. او این‌گونه به آن دسته از هنرمندانی تعلق پیدا می‌کند که به جای تثبیت نظم مستقر، سعی در برهم‌زدن آن دارد.

مطالعه تکوین میدان تولید نقاشی در ایران با تکیه بر آثار جلیل ضیاءپور و بهمن محمصص ■ پگاه طاهری، صابر، علیرضا خدای ■ صفحه ۳۹-۵۱

می‌ایستد، و در نهایت، میدان را در معنای جدی بازتعریف می‌کند. بازآرایی میدان در معنای جدیدی که او خلق می‌کند مترادف با تعریف و جای‌گذاری نیروی جدید در میدان است. با حضور این نیرو است که نیروهای موجود در میدان نیز از نو آرایش می‌یابند. محمصص یکی از مهم‌ترین نیروهای رقم‌زننده گسستی است که از آن با عنوان مدرنیسم هنری در تاریخ میدان هنر ایران یاد می‌کنیم.

نهایتاً از آن فرا می‌رود. بدین معنا، محمصص به معنای واقعی کلمه آوانگار است. برای او چیزی در سنت وجود ندارد. او رو به گذشته ندارد تا قدمی رو به جلو بردارد. محمصص با تمام وجود رو به فردا دارد. به زبان بوردیویی، او بدین معنا مدرن است که مرزهای میدان را بسط می‌دهد. برای بسط میدان، نخست، علیه میدان می‌آشوبد، بیرون از مرزهای میدان، یا همان در آستانه آن،

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|---|----------------------|--------------------------|---------------|
| 1. Pierre Bourdieu | 2. Michael Grenfell | 3. Philippe Coreuff | |
| 4. Habitus. معادل‌های فارسی هابیتوس عبارتند از: خوی، خصلت، ریختار، ملکه، عادت‌واره و منش. خدای در مقدمه ترجمه کتاب درآمدی بر جامعه‌شناسی هنر نوشته راوه (۱۴۰۲) توضیح داده است که واژه لاتین habitus در اصل به معنای شیوه‌های بودن است و از واژه habere به معنای «داشتن» گرفته شده است (ریشه واژه to have در زبان انگلیسی). او در این کتاب توصیه کرده است: «برای وفاداری به معنای ریشه لاتین این واژه که در نظریه بوردیو، مفهوم‌پردازی سنجشگرانه‌ای از آن صورت گرفته است، خود واژه هابیتوس (و نه حتی هابیتاس که در برخی نوشته‌های فارسی یافت می‌شود) را نگه داریم» (ص ۵۰). طبق این استدلال در این مطالعه نیز هابیتوس ترجمه نشده است. | | | |
| 5. field | 10. Lucien Goldmann | 15. homology | 20. anomie |
| 6. Monnier | 11. Georg Lukes | 16. Edouard Manet | 21. Max Weber |
| 7. Fowler | 12. Pierre V. Zima | 17. double refusal | |
| 8. sub field | 13. Gustave Flaubert | 18. Ecole des Beaux-Arts | |
| 9. Jeremy F. Lane | 14. Jean-Paul Sartre | 19. Andre Lhote | |

فهرست منابع فارسی

- اف. لین. جرمی (۱۳۹۸)، *جامعه‌شناسی هنر: شیوه‌های دیدن*، ترجمه جمال محمدی، تهران: نشر نی.
- افسریان، ایمان (۱۳۸۸)، *بی‌ینال قدرت: میدان رقابت هنرمندان نقاش، جامعه‌شناسی هنر و ادبیات*، شماره دوم، صفحات ۱۷۱-۱۹۵.
- آزادپور، هوشنگ (۱۳۶۸)، *مصاحبه با جلیل ضیاءپور، وبسایت رسمی جلیل ضیاءپور*، به آدرس URL3.
- بوردیو، پی‌یر (۱۳۸۵)، *اما چه کسی خالقان را خلق کرد؟*، ترجمه نیما ملک‌محمدی، *نشریه زیباشناخت*، شماره ۱۵، صفحات ۶۷-۷۶.
- بوردیو، پی‌یر (۱۳۸۶ الف)، *تکوین تاریخی زیباشناسی ناب*، ترجمه مراد فرهادپور، *مجله ارغنون*، شماره ۱۷، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی سازمان چاپ و انتشارات، صفحات ۱۴۷-۱۶۶.
- بوردیو، پی‌یر (۱۳۸۶ ب)، *جامعه‌شناسی و ادبیات: آموزش عاطفی فلویور*، ترجمه یوسف ابادری، *مجله ارغنون*، شماره ۹/۱۰، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی سازمان چاپ و انتشارات، صفحات ۷۷-۱۱۱.
- بی‌نا (۱۳۶۸) *سخن نو آره که نوراً حلاوتی است دگر (گفتگو با استاد جلیل ضیاءپور، منتقد و نقاش نام‌آشنای ایران)*، *نشریه هنر*، شماره ۱۷، صفحات ۹۳-۷۶.
- پاکباز، روئین و حسن موریزی‌نژاد (۱۳۹۷)، *تالار قندریز: تجربه‌ای در عرضه اجتماعی هنر*، تهران: حرفه هنرمند.
- پرستش، شهرام (۱۳۹۳)، *روایت نابودی ناب: تحلیل بوردیویی بوف کور در میدان ادبی ایران*، تهران: نشر ثالث.
- پرستش، شهرام و مرجان محمدی‌نژاد (۱۳۸۹)، *تحلیل اجتماعی آثار کمال‌الملک در میدان نقاشی ایران، جامعه‌شناسی هنر و ادبیات*، سال دوم، شماره اول، صفحات ۱۰۳-۱۳۴.
- تاج‌الدینی، مرجان (۱۳۹۳)، *گفت‌وگو با جواد مجابی درباره بهمن محمصص*، متن و تصویر، کانال پژوهش هنر.
- جهانگللو، رامین (۱۳۸۰)، *ایران و مدرنیته*، چاپ دوم، تهران: نشر آگه.
- چغند، پگاه و طاهر رضازاده (۱۴۰۳)، *تحلیل بوردیویی تصمیمات هنری کمال‌الملک در میدان هنر ایران در عصر قاجار، فصلنامه علمی نگره*، شماره ۶۹، صفحات ۹۵-۱۰۹.
- حقره، امین (۱۴۰۳)، *خروس جنگی: زندگی و زمانه جلیل ضیاءپور پدر قاشی مدرن و آغازگر جنبش نوگرایی در هنر ایران*، رشت: فرهنگ ایلیا.
- خلعتبری، آرمان (۱۳۹۶)، *بهمن: درباره بهمن محمصص*، تهران: استودیو ۰۰۹۸۲۱.
- دل‌زننده، سیامک (۱۳۹۶)، *تحولات تصویری هنر ایران: بررسی انتقادی*، تهران: چاپ و نشر نظر.
- راوه، یاسنت (۱۴۰۲)، *درآمدی بر جامعه‌شناسی هنر*، ترجمه علیرضا خدای، تهران: نشر نی.
- زیما، پیر و (۱۳۷۷)، *درآمدی بر جامعه‌شناسی ادبیات*، ترجمه محمد جعفر پوینده، تهران: انتشارات نقش جهان.
- شاکری، حمید، سارا شریعتی مزینانی و مهرداد نوابخش (۱۴۰۳)، *تحلیل جامعه‌شناختی تحول نقاشی ایران در دوره قاجار، مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۲۰ (۲)، صفحات ۸۳-۱۱۶.
- ضیاءپور، جلیل (۱۳۲۹)، *نقاشی*، *مجله خروس جنگی*، شماره ۵، صفحات ۳۱-۴۰.

- قلی‌پور، علی (۱۳۹۷). پرورش ذوق عامه در عصر پهلوی، تهران: چاپ و نشر نظر.
- کرکوف، فیلیپ (۱۳۹۲). جامعه‌شناسی‌های نوین: بین امر جمعی و امر فردی، ترجمه علیرضا خدای، تهران: نشر کتاب آه.
- کشمیرشکن، حمید (۱۳۹۶). کنکاشی در هنر معاصر ایران، تهران: چاپ و نشر نظر.
- مجابی، جواد (۱۳۷۶). پیشگامان نقاشی معاصر ایران «نسل اول»، ترجمه کریم امامی، تهران: نشر هنر ایران.
- مجابی، جواد (۱۳۸۹). گفت‌وگویی با بهمن محمصص، تندیس، شماره ۱۸۰، صفحات ۸-۹.
- مجابی، جواد (۱۳۹۵). نود سال نوآوری در هنر تجسمی ایران، تهران: پیکره.
- مجیدی تیرداد، احسان (۱۴۰۱). گفت‌وگوبیا بهمن محمصص، تهران: کتاب آبان.

فهرست منابع انگلیسی

- Bourdieu, Pierre (1993). The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature, *Columbia University Press*
- Bourdieu, Pierre & Lodvic Wacquant (2002). Pierre Bourdieu and Cultural Theory: Critical Investigations, *Sage Publications*
- Grenfell, Michael & Cheryl Hardy (2007). Art Rules: Pierre Bourdieu and Visual Arts, *Oxford: Berg*
- Grenfell, Michael (2010). Pierre Bourdieu key concepts, *Augmen*
- Monnier, Christine A (2007). Encyclopedia of Sociology, *Blackwell*.
- Jafari, Prastoo (2020). New World, Other Value Artistic Modernism and Private Patronage: Associations, Galleries in pre-Islamic Revolution Iran, der Ludwig-Maximilians-Universitat Munchen.

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: <https://artchart.net/fa/artists/jalil-ziapour/artworks/Vq9J1> (access date: 23/02/2025)
- URL2: <https://artchart.net/fa/artists/bahman-mohasses/artworks/xDQ3V> (access date: 23/02/2025)
- URL3: <https://ziapour.com/2010/02/04/گفت‌وگوبیا بهمن محمصص> (access date: 01/02/2025)

تمثّل صُور ملکوتی در نقاشی چینی: درنگی بر رساله وانگ وی در باب صورتگری

اسماعیل رادپور^۱

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۱۶ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۰ □ صفحه ۵۳-۶۴

Doi: 10.22034/RPH.2025.2055233.1119



چکیده

در متون حکمی چین باستان و به‌ویژه در *یی جینگ* (دفتر تجلیات) در باب دو گونه «صورت»، آسمانی و زمینی که یکی نازله و تمثّل دیگری است. این اندیشه‌ها که سابقه‌اش به قرن ششم ق.م. بازمی‌گردد، هزار سال بعد در گفت‌وگوهای فلسفی در باب پیشه نقاشی طرح شد. وانگ وی و ین ین جی که از استادان پیشکسوت معاصر او بود، هنر صورتگری و *یی جینگ* را دارای شاکله یکسان دانستند، به تمثّل صور ملکوتی در صور نقاشی صورتگران راستین کهن برای ترسیم صور سفلی آفاقی اشاره کردند و آن را طرف قیاس نحوه تمثّل صور علوی در *یی جینگ* برای تبیین تبدلات صور سفلی قرار دادند. در این نوشتار، پس از تبیین چستی «صورت» و انواع آن در *یی جینگ* و اشاره مختصری به حالات زندگانی وانگ وی، ترجمه و شرحی از رساله او در باب صورتگری ارائه می‌شود. موضوع اصلی رساله او تبیین همسویی هنر صورتگری با اصول *یی جینگ* است و در ذیل آن به تمثّل و تمثیل، ساز و کار ظهور و آفرینش، طبقه‌بندی صور نقاشی بر حسب ماهیت موجودات و تنزیلی بودن نقاشی نقاشان راستین اشاره شده است.

کلیدواژه‌ها: نقاشی چینی، صورت ملکوتی، تمثّل، *یی جینگ*

۱. استادیار گروه ادیان و عرفان، موسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران، تهران، ایران.



مقدمه

برجه که نقاشی ازل بار دوم شد در عمل
تا نقش‌های بی‌بدل در کسوه معلّم زند

در میان انواع هنر بصری، نقاشی هنری است که بیش از سایر هنرها سر و کارش با «صورت» است. بسی پیش از آن که نگارش نظریه‌های هنری در باب خوشنویسی و نقاشی در دوره موسوم به شش دودمان (لیوچائو 六朝؛ ۲۲۰-۵۸۹ م.) آغاز شود، در سنت حکمی چین باستان که به بی‌حیّیک یا دفتر تجلیات بازمی‌گردد، اشارات بسیاری درباره چستی «صورت»، انواع آن و نسبت آن با حقیقت بی‌صورت وجود داشته است. همین اشارات بود که مبنای فلسفه هنرهای بصری در قرون بعد قرار گرفت.

در همین ابتدا بگوئیم که مقصودمان از «صورت» نه معنی امروزی آن در زبان فارسی، یعنی «چهره» است و نه صرفاً «صورت ترسیمی»، بلکه معنی نخستین آن را مراد می‌کنیم که در زبان عربی با الفاظ «مثال» و «هیئت» مترادف دارد و در زبان فارسی با «پیکر» و «ریخت» و البته «شکل»، «نقش» یا «نگار» نیز با این لفظ بی‌مناسبت نیست. هرکدام از این الفاظ نیز معنی مختص به خود را دارد، چنان که شیخ سعدالدین حمویه آورده است که «نواظر» (اموری که تناظر چیزی را با حقیقت آن چیز معلوم می‌کند) عبارت است از شکل و هیأت و صورت و مثال، و شکل حرف الف آن چیزی است که در رسم آن نمودار است، و هیأت الف استقامت (حالت ایستاده داشتن) است، و صورت الف تناسب میان مطلع با حدّ (آغاز و پایان) و جنبه پدیداری با جنبه غیبی (پیدا و نهان) آن است، و سرانجام مثال الف این است که الف نوشتاری مشابهت و تناظری دارد با حقیقت حرف الف و حقیقت الف متمثل شده است در نوشتار الف (حمویه ۱۳۸۲: ۵۸). در نزد حکمای یونان باستان، لفظ *ایدوس* که بر مفهوم صورت دلالت می‌کند، از حیث ریشه‌شناختی با «دیدن» پیوند دارد. این دیدن به نزدیک ارسطو دیدن به چشم سر است، ولی به نزد افلاطون/ایدوس یا *ایدئا* به چشم باطن دیده تواند شد و چشم سر تنها سایه آن را می‌بیند و از همینجاست که مترجمان مسلمان این لفظ را در آثار ارسطو ترجمه کرده‌اند به «صورت»، ولی در آثار افلاطون آن را «مثال» گفته‌اند. واژه عربی «صورت» از حیث ریشه‌شناختی با مفهوم «نگاشتن» پیوند دارد و لفظ «مثال» با مفهوم «تناظر».

در زبان چینی، الفاظی که برای افاده معنی «صورت» وجود دارد، همشین است با مفاهیمی همچون «رنگ» (در سه 色) که هم به معنی «رنگ» است و هم «صورت»، «ظهور» (در شینگ 形 به معنی «صورت» که شکل نوشتاری آن شامل ایماژ پرتو افکندن و بازنمایی است) و «خیال» (در شیانگ 象 به معنی «صورت» که با لفظ همصدای خود شیانگ 想 به معنی «خیال»

پیوند دارد) و «دیدن» (در شیانگ 相 به معنی «صورت» که در شکل نوشتاری آن ایماژ «چشم» به معنی «دیدن» نهفته است، و بنابراین: «آنچه دیده می‌شود»). در این میان، دو لفظ شیانگ 象 و شینگ 形 در نخستین رسانی که در باب نقاشی نگاشته شد، اهمیت بسیار دارد. مطابق تعالیم حکمی کهن که به آن باز خواهیم گشت، تعیین معانی در «آسمان» یا مرتبه ملکوت را شیانگ گویند و تعیین آن صور ملکوتی در «زمین» یا مرتبه مُلک را شینگ نامند. در لغتنامه‌ای کهن به نام شرح کلمات (شی‌مینگ 釋名) تکمیل شده در حدود ۲۰۰ م. در تعریف لفظ هُوَا 畫 به معنی نقاشی آورده‌اند:

مقصود از نقاشی (هُوا)، آویختن (گُوا) است. آنکه با رنگ و جوهر صور متمثل (شیانگ) موجودات را [بر پرده نقاشی] آویزان و معلق کنند (شی‌مینگ، ۱۹:۳۰).^۱
گویی زمینه نقاشی همچون فضایی مثالی (آکاشه در سنسکریت) دانسته شده است که صور نقاشی که خود تجلی صور ملکوتی موجودات است، در آن فضا آویزان و معلق داشته می‌شود، همچنان که صور ملکوتی را «صور معلق» (چوئی شیانگ 垂象) گویند (بی‌حیّیک، شی‌نسی^۲، ۱۱:۲۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۱۹). بالکل مانند آن است که هنر صورتگری را چنان دانند که تگه‌ای از عالم مثال در اثر نقاشی نموده شده باشد. «صور معلق» سخت یادآور تعبیر شیخ اشراق است که صور برزخی را «مُثل معلقه» یا «صور معلقه» می‌نامد (خالد غفاری، ۱۳۸۴) از جهت آنکه این صور از مقدار و شکل برخوردار است ولی ماده ندارد، و چون سنگینی ماده در آن نیست، در آسمان حالتی تعلیقی دارد. در همینجا بگوئیم که صور معلق در حکمت چین هم صور مثالی (مثل معلقه سهروردی) را شامل تواند شد و هم صور روحانی (مُثل افلاطونی)، یا به تعبیر دیگر، در مقابل نسبت صور سفلی با عالم مُلک، صور معلق به عالم ملکوت تعلق دارد، مشتمل بر ملکوت اصغر و ملکوت اکبر.

گفت‌وگوهای حکمی مکتوب در باب هنر نقاشی از دودمان جین شرقی (۳۱۷-۴۲۰ م.) آغاز شد. گو کای جی (顧愷之؛ ۳۴۴-۴۰۹ م.)، نقاش و خطاط دانویی نخستین کسی بود که درباره فلسفه نقاشی و خطاطی مکتوباتی به جای نهاد. نظریه اصلی او، «ترسیم کردن روح، با بهره گرفتن از صورت‌ها» (بی‌شینگ شی‌هشن 以形寫神) (جانگ پین‌یوئن، ۱۹۳۶: ۱۸۹) بود. دُژنگ بینگ (宗炳؛ ۳۷۵-۴۴۳ م.) درباره «نمودار ساختن کرشمه دانو [یعنی جمال مبداء المبادی] در قالب صورت‌ها» (بی‌شینگ می دانو 以形媚道) و «کشیدن روح مینوی» (چُولینگ 趣靈) در صورتگری منظره نوشت و قاعده «با چشم تطابق و با دل توافق جستن» (بینگ موهوئی شین 應目會心) را مطرح ساخت (رادپور، ۱۴۰۴). اندکی پس از او، وانگ وی (王

رساله وانگ وی درباره نقاشی بر دیگر فیلسوفان نقاشی در چین بسیار تأثیرگذار بوده است. جانگ یین یونن نخستین کسی که در میان قرن نهم م. تاریخچه‌ای از اندیشه‌ها درباره نقاشی چینی در کتاب «متونی در باب نقاشی‌های مشهور در طول تاریخ» (لی ذای مینگ هوا جی 歷代名畫記) جمع آورد. او فصلی از کتاب خود را به وانگ وی اختصاص داد و پس از ارائه زندگی‌نامه‌ای مختصر از وانگ، تلخیصی از رساله او را می‌آورد. این رساله به سبب قدمت کهن، تأثیرگذاری بسیار و حجم اندک بیش از سه بار به زبان‌های غربی ترجمه شده است که نخستین آنها اثر اوسولد سیرن با عنوان «اندیشه چینیان در باب هنر نقاشی»^۲ در سال ۱۹۶۳ است. ترجمه او بسیار ساده‌شده است و قادر به بازتاب ظرایف اندیشه وانگ وی نیست. سوزان بوش نیز دو بار این رساله ترجمه کرده است، یک بار همراه با شی سونه‌ین در کتاب «متون نخستین چینی در باب نقاشی»^۳ در سال ۱۹۸۵ و بار دیگر یک دهه بعد در مقاله‌ای با عنوان «بستر تألیف جستاری در باب نقاشی نوشته وانگ وی (۴۱۵-۴۵۳ م.)» (Bush, 2004). مقاله اخیر مطالعه‌ای نسبتاً مفصل در باب زندگانی وانگ وی زمینه‌پدایش رساله اوست. بوش این رساله را نوعی انتقاد از هنرمندی رقیب به نام سیه جوانگ می‌داند که مانند خود وانگ از نوعی وافر برخوردار بوده است. بوش می‌کوشد که با بررسی‌های تاریخی پیوند رساله وانگ وی را با شرح «وانگ بی» بر بی‌جینگ نشان دهد و با تأسی به روش رودلف واکنر^۴ سیاق و بلاغت رساله وانگ وی را با سبک نوشتاری وانگ بی قیاس کند و او را متأثر از وی داند. پژوهش بوش اگرچه نتایجی چند در شناخت تاریخی و زبانی درباره رساله وانگ وی حاصل می‌کند، معرفت ژرف‌تر از آن تنها با اتخاذ دیدگاهی حکمی به دست تواند آمد، یعنی همان دیدگاهی که وانگ وی خود در نگارش این رساله برگرفته بوده است.

در اینجا لازم است این نکته نیز افزوده شود که به طرز عجیب در بعضی مطالعات غربی درباره تاریخ اندیشه چینیان درباره نقاشی، وانگ وی کاملاً نادیده گرفته شده است. از جمله می‌توان اشاره کرد به کتاب آرتور والی با عنوان «مقدمه‌ای بر مطالعه نقاشی چینی»^۵ (۱۹۲۳) و «متونی در عصر دودمان تانگ و ماقبل آن درباره نقاشی چینی» (۱۹۵۴)^۶ که از کهن‌ترین آثار در موضوع مطمح نظر کتاب، یعنی رسائل گو کای جی، دژنگ بینگ و وانگ وی خبری نیست.

پژوهش‌هایی که به زبان فارسی در باب نقاشی چین صورت گرفته، بسیار اندک و کم‌عمق است و آنچه در دست است، بیشتر ترجمه آثار غربیان درباره تاریخ نقاشی چین است. طبیعی است که در میان آنها اشارتی به رساله وانگ وی یا نیایم یا چیزی درخور توجه نیایم. برای نمونه، در نوشته‌ای مختصر از فرانسوا چنگ و نهال تجدد که به فارسی ترجمه شده، چنین آمده است: «به قول

徵؛ (۴۱۴-۴۵۳ م.) نیز رساله‌ای بسیار مهم در باب هنر نقاشی نگاشت. رسائل سه‌گانه‌ای گو کای جی، دژنگ بین و وانگ وی را عموماً در ذیل «تعلیم دائویی درباره صورتگری منظره» طبقه‌بندی کرده‌اند (Bush, 2004: 60).

وانگ وی که در این نوشتار به تفصیل در باب مکتوب او سخن خواهیم گفت، بنیاد صور نقاشی در آثار پیشینیان را «درآمیختن صورت‌ها با روح مینوی» می‌دانست و «تجلیات قلبی» در باطن هنرمندان راستین را علت «به حرکت درآمدن» صور نقاشی می‌دانست، صورت‌هایی که ظاهراً ساکنند، ولی به واسطه آن روح مینوی که با آن آمیخته‌اند، در حقیقت، زنده و در حرکت‌اند. او با شناخت محدودیت‌های چشم که حقایق متعالی را نتواند دید و محدودیت‌های صور اسفل که عین معانی را باز نتواند نمود، به خاصیت تمثیلی نقاشی مبتنی بر مشاهده چشم دل اشاره می‌کند، چنان که هنرمند قادر تواند بود «هیأت تهیگی بزرگ را با قلم موی ساده نقش زند». شاید چنین نقوش تمثیلی در نظر اهل ظاهر زیاده ساده باشد، ولی وانگ وی این خاصیت را در آثار نقاشان راستین در اعصار کهن، «فرو آورده انوار روحانی» یعنی تنزلی توسط فرشتگان می‌داند. یین جی 顏延之 که از پیشکسوتان معاصر وانگ وی بود، کار خطاطی و نقاشی را همچون کتاب بی‌جینگ «نمودار ساختن» (تو 圖) می‌دانست، یعنی تمثیل حقایق متعالی در نقوش و خطوط. وانگ وی همین اندیشه را دیگر بار بیان می‌کند و نحوه یکسانی شاکله بی‌جینگ را که متنی مقدس دانسته می‌شود با نقاشی که بعضی از معاصران وانگ آن را پیشه‌ای کم‌قدر می‌دانستند، تبیین می‌کند.

نظرگاه، مسئله و پیشینه پژوهش

محور این مطالعه چنان که گفته شد، متن کهن موجزی است با عنوان «در باب صورتگری» (شو هوا 叙畫) نوشته شده توسط وانگ وی در میانه قرن پنجم م. به زبان چینی کلاسیک. برجسته‌ترین مفهوم در این رساله، «صورت» است و از اشارات خود وانگ وی معلوم می‌شود که او به کتاب بی‌جینگ نظر دارد. در این پژوهش، با اتخاذ نظرگاهی فلسفی و رویکردی تطبیقی بینش کهن چینیان در بی‌جینگ را در خصوص مفهوم «صورت» بررسی می‌کنیم. درباره وانگ وی و زندگی او اشاراتی مختصر می‌آید، سپس، رساله وانگ جزء به جزء ترجمه و با نظر به حکمت کهن چین شرح خواهد شد. در حقیقت، مسئله این مطالعه اولاً کیستی وانگ وی و چستی رساله او درباره نقاشی نیست، بلکه گمشده ما فهم چستی مبادی آسمانی صور نقاشی با رجوع به یکی از نخستین متون چینی درباره «فلسفه نقاشی» است که اندیشه‌های متبلور در آن مأخوذ است از کهن‌ترین متن فلسفی در چین، بی‌جینگ یا دفتر تجلیات.

وانگ وی (۶۹۹-۷۵۹)، شاعر و نقاش، "به وسیله قلم مویی نازک جسم عظیم خلأ را بیافرینید"^۸. در اینجا وانگ وی صاحب رساله «در باب صورتگری» با حکیمی دیگر هم نام او که در دودمان تانگ می زیسته است و او نیز نقاش بوده ولی به شعر شهره است، اشتباه گرفته شده و آنچه از او نقل شده، لفظاً و منطقاً حاوی غلط است، چه خلأ (مبداء کل) هرگز چیزی جسمانی نیست! آنچه به جسم ترجمه شده است، در اصل به معنی «ذات» است.

صور ملکوتی در دفتر تجلیات

در سنت حکمی چین باستان، دو لفظ سیانگ 象 و سینگ 形 که هر دو به معنی «صورت» است، فراوان به کار رفته و در مواردی در تقابل با یکدیگر بر تفاوت آنها تأکید شده است، چنان که یکی صورت آسمانی دانسته می شود یعنی متعلق به ملکوت و دیگری صورت زمینی یعنی متعلق به ملک. در لفظ سینگ 形 پرتوهایی ㄹ به همراه سطح صاف 冫 نمودار شده است و مفهوم «بازنمایی» یا «افکنده شدن» از آن دریافت می شود، ولی نظر به آنکه پرتوها را در نویسه 𠄎ینگ 影 به معنی «سایه» نیز می بینیم، آن «صورت افکنده شده» که در این نویسه مراد شده است، هم «بازتاب» تواند بود و هم «سایه». اما شکل نوشتاری سیانگ 象 که یک «پیل» را تصویر می کند، به نظر نمی رسد هیچ ربطی به مفهوم «صورت» داشته باشد. بلکه سیانگ نوعی وام نویسه (جیا جیه 假借) است، یعنی یک معنی خاص با تلفظ کهن سیانگ در زبان چینی باستان پیوند داشته و در عین حال، نویسه سیانگ 象 با تلفظ یکسان یا مشابه موجود بوده است که البته معنی دیگری (جانوری به نام پیل) را افاده می کرده است. صرف نظر از تفاوت معانی آنها، به سبب هم صوتی، این نویسه را برای اشاره به آن معنی خاص به کار بردند، پس نویسه سیانگ هم معنی نخستین خود را دارد (پیل) و هم معنی دوم را. اکنون می خواهیم بدانیم که آن معنی دوم چه بوده است. سیانگ 象 صورت خلاصه ای است از سیانگ 像. این لفظ اخیر نیز به معنی صورت، مشابهت، مماثلت و مانند آن آمده است. اما سیانگ 像، نویسه هم آوای دیگری نیز دارد: سیانگ 想 که به معنی «صورت مخیل» است و از سویی با «رؤیت» و «صورت پدیدار شده» (相) پیوند دارد و از سوی دیگر با قلب (心). یعنی رؤیت صورت هایی که در دل مشاهده شود. بر این اساس، می توان گفت که سیانگ 象 به معنی «صورت خیالی» است و چنان که خواهیم دید، این صورت، نه آن صورت خیالی مندرج در نفس آدمی، بلکه صورت ملکوتی در عالم خیال منفصل یا به تعبیر حکمی چینیان، در «قلب آسمان» (天心) است، نزدیک به مفهوم افلاطونی «ایدوس» یا «مُثل». در مقابل، سینگ 形 به منزله صورت افکنده شده، به ویژه به عنوان سایه، به مفهوم سایه مُثل در نزد افلاطون بسیار نزدیک است.

الفاظ مذکور درست با همین معانی در یکی از تبیینات هفت گانه دفتر تجلیات با عنوان «سی نسی» 繫辭 (بیان منضم) به صراحت بیان شده است. یی جینگ 易經 عنوان کتابی کهن است که آن را به «دفتر تجلیات» ترجمه می توان کرد (نک. رادپور، ۱۴۰۱). موضوع این کتاب معرفت مبداء بزرگ تجلی (تای یی 太易) و مبادی ازلی است. در این کتاب مبادی ازلی بی شمار در ذیل شصت و چهار خوشه یا معلقه (گوا 卦) تقسیم می شود، آن چنان که هر موجودات یا هر تشائی از ظهور که چیزی نیست جز مظهر آن مبادی ازلی، آخر الامر در ذیل یکی از آن شصت و چهار معلقه می گنجد.

عدد شصت و چهار از هفت مرحله اقطاب هر یک از معلقه ها به دست می آید، به این روش که در مرحله نخست با وحدتی مواجهیم که همه مبادی ازلی را در بر دارد. در مرحله دوم، آن مبادی به دو دسته بین و یانگ تقسیم می شود و نیمی از مبادی در ذیل قسم بین می گنجد و نیمی در ذیل قسم یانگ. یانگ هر آن شائی است که ایجابی، نورانی، وحدانی باشد و بین هر آن شائی است که سلبی، ظلمانی و تکتیری باشد. در مرحله سوم، هر یکی از قسمین بین و یانگ خود به دو قسم تقسیم می شود و به چهار معلقه می رسیم. در مرحله چهارم هر یک از چهار معلقه به دو قسم تقسیم می شود و به هشت معلقه می رسیم که آنها را معلقه های هشت گانه می نامند (باگوا 卦). اگر همین سیر را ادامه دهیم، در مرحله هفتم شصت و چهار معلقه خواهیم داشت که موضوع شصت و چهار فصل دفتر تجلیات است. در هر تقسیم یک به دو، یکی از قسمین بین است و دیگری یانگ، صرف نظر از آنکه مقسّم بین بوده باشد یا یانگ. اکنون اگر حالت یانگ را با یک خط پیوسته نشان دهیم و حالت بین را با یک خط گسسته، این شصت و چهار معلقه همه حالات ممکن ترکیب بین و یانگ خواهد بود که هر کدام با شش خط نمودار می شود، چراکه مرحله نخست که وحدت است با شش خط نشان دادنی نیست، بلکه به نحوی بی صورت در همه شش خطی ها حضور دارد. همچنین در دو شش خطی همه خطوط یا بین یا یانگ است و این دو شش خطی «فاعلیت تام» (چین 乾) و «قابلیت تام» (کون 坤) خوانده می شود.

مطابق با سنت، در این کتاب سه لایه متنی را از یکدیگر می توان تفکیک کرد و هر کدام مختص به یک دوره خاص است. لایه نخست مشتمل است بر صورت شش خطی ها (گوا سیانگ 卦 象) افزون بر نامهای هر یک از آنها (گوا امینگ 卦名). نگارش این بخش به نحوی تمثیلی منسوب است به فوشی 伏羲، نخستین انسان و نخستین شهریار و پدر کل بشریت. لایه دوم مشتمل است بر بیان هر شش خطی (گوا نسی 卦辭) و بیان هر خط در هر شش خطی (یا نوسی 爻辭). این دو بخش که تماماً زبانی تمثیلی و رمزی دارد، توسط ون وانگ، فغفور فرهمند موسس دودمان جو و

مصدر به شمار می‌روند.

بنیاد دفتر تجلیات را رمزاندیشی تشکیل می‌دهد و این کتاب مملو از تمثیلات و رموز است. سنی‌نسی (۱:۲:۲)؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۶۹۲) لفظ شیانگ را در معنی «تمثیل» و «رمز» نیز به کار می‌گیرد:

نیک‌بختی و نگون‌بختی تمثیلی (شیانگ) است از نیافت و یافت. شرمساری و پشیمانی تمثیلی است از بیم و تشویش؛ تبدل و تغییر تمثیلی است از واپس و واپس رفتن؛ سخت و نرم تمثیلی است از روز و شب.^{۱۲}

اما لفظ شیانگ در معنی «تمثل» نسبت بین معنی «صورتِ علوی» و معنی «خطوطِ بی‌جینگ» و نیز «تمثیل» را تبیین می‌کند: آسمان موجودات روحانی را خلق می‌کند و انسان فرهمند آنان را معیار خویش قرار می‌دهد. آسمان و زمین تبدلات را متجلی می‌سازند و انسان فرهمند آنها را محاکات می‌کند. آسمان صور علوی (شیانگ) را معلق می‌دارد، نیک‌بختی و نگون‌بختی را نمایان می‌سازد و انسان فرهمند آنها را تمثل (شیانگ) می‌بخشد (سنی‌نسی ۱:۱۱:۲۲؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۱۹).^{۱۳}

دومین کاربرد لفظ شیانگ در این عبارت در حالت فعلی به کار رفته است (شیانگ جی 象之) و دلالت دارد بر سیر تنزل صور علوی در قلب انسان فرهمند (فوسی) و بروز آنها توسط او در صور خطوط بی‌جینگ. پس، این شیانگ به معنی متنزل و «تمثل» ساختن صور اعلی‌اولاً در میان جان و ثانیاً در برون، یعنی در حرکات، سکناات، گفتار، نوشتار و طراحی و نقش زدن است. بدین ترتیب، از نظر نویسنده (گان) سنی‌نسی ارتباطی ناگسسته میان سه معنی شیانگ وجود دارد. به سخن دیگر، صورت‌های تمثیلی تنزل همان صورت‌های آسمانی است در بستر کلمات یا اشکال یا هر واسطه ظهور دیگر. پس، این تمثیلات ساخته و پرداخته ذهن آدمی نیست، بلکه در آسمان یا عالم خیال ظهور می‌یابد و انسان فرهمند با کشف و «مشاهده» آنها در آن آسمان صور علوی، قادر می‌شود، آنها را برای دیگران در قالب‌های زبانی بیان کند.

اما لفظ شیانگ را به معنی تمثیلاتی که به صورت دوخطی (سی‌شیانگ 四象)، سه‌خطی (باگوا 八卦) و شش‌خطی (لیوشی سی گوا 六十四卦) در بی‌جینگ تصویر شده است، نیز بیان کرده‌اند. چراکه انسان فرهمند (فوسی) برای تبیین اسرار جهان «تمثیلاتی پرداخت در مطابقت با ماهیت موجودات و از این سبب است که [صورت معلقه‌ها را] تمثیلات (شیانگ) گویند» (سنی‌نسی ۱:۶:۱-۱:۶:۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۰۵).

و سرانجام، بخشی از تفسیر هر شش خطی را که به ساختار کلی شش خطی نظر به تشکیل آن از دو سه‌خطی و جایگاه آنها می‌پردازد، تمثیل کبیر (داسیانگ 大象) می‌خوانند. همچنین،

فرزند او جوگنگ در قرن یازدهم ق.م. نگاشته شده است. سومین لایه شامل هفت ضمیمه یا تعلیقه بر دفتر تجلیات است و منسوب است به کنفوسیوس که در قرن ششم ق.م. می‌زیسته است. در مقابل بخش «بیانات» که لایه دوم است، لایه سوم را «تبیینات» می‌گویند. سنی‌نسی یکی از این تبیینات هفت‌گانه است و آن را «تبیین اعظم» (داجوان 大傳) می‌خوانند.

اکنون بازگردیم به دو نوع «صورت»، شیانگ و سینگ. در سنی‌نسی (۱:۱:۴)؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۶۸۸) آمده است: در آسمان، شیانگ‌ها پدید آیند، و در زمین، [مطابق با آنها] سینگ‌ها؛ تا تبدلات و تغییرات [یعنی تجلیات دگرگون‌شونده] دیده شود.^{۱۴}

بنابراین، شیانگ‌ها صورت‌های آسمانی و ملکوتی است و سینگ‌ها صورت‌های زمینی و ملکی.^{۱۵} شیانگ را صورت علوی می‌توان گفت و سینگ را صورت سفلی. در موضع دیگر سنی‌نسی در معنی «تبدل» (بین 變) گفته شده است: «به معنی تبدل و کاسته شدن [یعنی تنزل] صورت‌ها باشد» (۱:۱۲:۹)؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۲۶) و مقصود از آن «ظهور و تجلی» است. شیء ظهوریافته هر چقدر از مبداء ظهور فاصله گیرد، مانند پرتوی از که مبداء نور دور شود، شدت نورانیت در او کمتر و کمتر می‌گردد. بنابراین، با تعبیر اشراقی، این چنین نیز می‌توان گفت که صور علوی از نورانیت شدید برخوردار است و در صور سفلی نورانیت ضعیف است. اما صورت علوی یکی از معانی شیانگ است. شش معنی این لفظ را در بی‌جینگ از یکدیگر می‌باید بازشناخت:

۱. مثال (ج. مُثل)؛ صورت علوی؛ صورت ملکوتی (تین‌شیانگ 天象؛ صور آسمانی)
 ۲. تمثیل؛ رمز (شیانگ‌جنگ 象徵)
 ۳. تمثل (شیانگ جی 象之)
 ۴. صورت کل معلقه (گواشیانگ 卦象)
 ۵. صورت تمثیلی دو سه‌خطی در هر شش خطی (داسیانگ 大象؛ تمثیل کبیر)
 ۶. تبیین تمثیلی هر خط از شش خطی (شیانوشیانگ 小象)
- در بی‌جینگ (سنی‌نسی، ۱:۱۱:۱۹)؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۱۹) آمده است:

در تبعیت از صور علوی هیچ چیز بزرگ‌تر از آسمان و زمین نیست ... در معلق داشتن صور علوی و نمودار ساختن انوار هیچ چیز بزرگ‌تر از خورشید و ماه نیست.^{۱۶}

درواقع، صورت‌های زمینی که برای ما مشهود است، در زمان تشکیل و تکوین، از الگوهای آسمانی پیروی کردند که همان صور ملکوتی یا شیانگ است. بنابراین، صورت‌های آسمانی از درجه بیشتری از واقعیت برخوردارند و برای صورت‌های زمینی اصل و

جانگ، ۲۰۱۶: ۶۹۲). یعنی یکبار انسان فرهمند صور علوی را در آسمان مشاهده می‌کند و بر اساس آن معلقه‌ها را طرح می‌افکند و بار دیگر، خواننده‌ی جینگ به واسطه مطالعه معلقه‌ها، صور علوی را در کتاب مشاهده می‌کند. پس، «مشاهده صور علوی» (گوان شیانگ 觀象) بر دو گونه است، یکی شهود مستقیم آنها در ملکوت که کار دلِ دانویی (دانوشین 道心؛ عقل کلی) است و دیگری مطالعه آنها در کتاب که کار دل بشری (ژن سین 人心؛ عقل جزئی) است. از اینجا است که به درستی در تعریف شهود بزرگ (داگوان 大觀) فوسی که بر اساس آن بی‌جینگ تدوین شد، آورده‌اند: «رویت جامع، شهودی و خلاق» (Cheng, 2020: 133).

در نظر وانگ وی، هنرمند فرزانه‌ای که در عصر حکومت‌های لو و سینگ (۴۲۰-۴۷۹) می‌زیست، این ساز و کار (۱) مشاهده صور علوی و (۲) تمثّل آنها در دل انسان فرهمند و (۳) نقش کردن آنها در قالب تمثیلات بی‌جینگ که به واسطه آن مخاطب با آن صور علوی تواصل برقرار تواند کرد، به هنر صورتگری راستین می‌ماند که در آن نیز صور نقاشی از مصدر دلِ هنرمند بر روی پرده نقاشی نقش زده می‌باید شد و صور مخیّل در دلِ هنرمند خود از ناحیه عالم صور ملکوتی نازل می‌باید شد و در نتیجه آن مخاطب اثری هنر روح مینوی را با صور نقاشی در آمیخته می‌باید.

وانگ وی

وانگ وی (王微؛ ۴۱۴-۴۵۳ م.) که او را با شاعر و نقاش شهیر دودمان تانگ (وانگ وی 王維؛ ۶۹۹-۷۶۱) اشتباه نمی‌باید گرفت، در خانواده‌ای سرشناس در لین‌بی 臨沂 ولایت لانگ‌یا 琅琊 یا لانگ‌سبه 琅邪 (واقع در شان‌دنگ) متولد شد. شهرت وانگ وی از سبب هنر صورتگری است، ولی او همچنین در شعر، خوشنویسی، موسیقی، ریاضیات، طب و مطالعات بی‌جینگ و تنجیم چیره‌دست بوده است. او در نوجوانی در آزمون دربار کامیاب شد، ولی علاقه‌ای به مناصب حکومتی نداشت و پس از فوت پدرش، به رغم تنگ‌دستی، به بهانه ضعف و بیماری مدام از قدرت فاصله می‌گرفت. وانگ سالیان درازی را در عزلت به مطالعه متون کهن دانویی و کنفوسیوسی و به‌ویژه بی‌جینگ پرداخت و سرانجام بر اثر بیماری‌ای که از کودکی با او همراه بود، در ۳۹ سالگی درگذشت. از وانگ وی رساله‌ای با عنوان «در باب صورتگری» (شوهوا 叙畫) به یادگار مانده و تلخیصی از آن در متونی در باب نقاشی‌های مشهور در طول تاریخ (لی‌دای مینگ‌هوا جی 歷代名畫記، صحیفه ششم) (جانگ ین‌یوین، ۱۹۳۶: ۲۱۲-۲۱۴) ثبت شده و به روزگار ما رسیده است. در آن مجموعه پیش از درج آن متن، در حالات زندگانی او چنین آورده‌اند:

وانگ وی، با لقب جینگ‌سوئن 景玄، اهل لانگ‌یا،

بخش دیگری از تفسیر هر شش خطی را که به جایگاه هر یک خط در نسبت با کل شش خطی می‌پردازد و ناظر است به تبیین خطوط، تمثیل صغیر (شیائوشیانگ 小象) می‌گویند.

در خصوص صور سفلی (شینگ) از آنجایی که محسوس و ملموس است، قوای ادراکی به واسطه حواس آنها را در می‌یابد. اما صور علوی نامحسوس چه؟ آنها را چگونه می‌توان دریافت؟ باز در بی‌جینگ (سی‌تسی ۲:۲؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۶۹۲) آمده است: «انسان فرهمند صورت‌های تمثیلی را در آسمان مشاهده می‌کند». در روایت اعظم، «مشاهده» (گوان 觀) غیر از «دیدن» (جین 見) است. مشاهده به معنی کشف و شهود و دیدن به چشم قلب است، اما لفظ دیدن، عام است و هر نوع رویتی را شامل تواند شد. این تمایز به‌ویژه با رجوع این فقره تأیید می‌شود:

انسان فرهمند تحرک جهان را «دید» (جین، پس، سریان پیوسته آنها را «مشاهده» (گوان). (سی‌تسی ۴:۱۰۶؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۰۵)^{۱۴}

تحرک و تحوّل عالم که جنبه برونی و ظاهری آن است، با چشم سر قابل دیدن (جین) است، ولی یگانگی و سریان نفس ازلی در پس این تحولات را تنها با چشم سرّ می‌توان مشاهده (گوان) کرد. همچنین یکی از شش خطی‌های بی‌جینگ (شماره ۲۰)، گوان نام دارد و موضوع آن «مشاهده راه روحانی آسمان» (觀天之神道) است. لفظ گوان متشکل است از دو جزء 見 (رویت) و 觀 (مرغ حواصل) که علاوه بر آنکه آوای نویسه را افاده می‌کند، در معنی آن نیز دخیل است. حواصل پرنده‌ای ماهیخوار است با چشمان تیزبین که به او امکان رویت ژرفای آنها را از فراز آسمان می‌دهد. بنابراین گوان عبارت است از رویت حواصلی یعنی رویت پرنده روح‌آنگاه که بر فراز دریاهاى زیرین (ملکوت اصغر) و زبرین (ملکوت اکبر) پرواز می‌کند و ماهیان معنی را در قالب صور ملکوتی از آن دریاها شکار می‌کند.

اکنون معلوم می‌شود که وقتی روایت اعظم از «مشاهده صور‌های علوی در آسمان» (觀象於天) (سی‌تسی، ۲:۲:۲؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۳۵) سخن می‌گوید، در حقیقت، مقصود مشاهده آفتاب و مهتاب و ستاره مرئی در آسمان شب نیست، بلکه مقصود به راستی دانوی روحانی آن انوار آسمانی است. همچنان‌که ستارگان مانند چراغ در آسمان دنیا آویخته و معلق‌اند، صور علوی و شیانگ‌ها نیز در آسمان روحانی معلق‌اند و چون این انوار معلق بی‌شمار را در شصت و چهار خوشه جای دهیم، آن شصت و چهار خوشه همان صورت‌های علوی شش خطی‌ها (گوانشیانگ 卦象) خواهد بود که حقیقت و باطن هر شش خطی است. از اینجا است که در موضعی دیگر آمده: «انسان فرهمند معلقه‌ها را طرح درانداخت تا [به واسطه آنها] صور علوی مشاهده شود» (設卦觀象) (سی‌تسی، ۱:۲:۱؛ هوانگ و

صورتنگری، چنان که وانگ گوید، ساز و کار نقاشی چون به کمال رسد، هم پایه انسان فرهمند است، چنان که پس از عروج به آسمان، صورت اعلائی که دل او می‌جوید، می‌یابد و در قالب صورتی مخیّل آن را در قوه خیال خود منتزّل می‌کند، یا به تعبیر بی‌چینگ «آن را متمثل می‌سازد» و در اثر نقاشی آن را متجلی می‌کند و در نتیجه اثر او چنان است که گویی «فرو آورده انوار روحانی» باشد. ترجمه و شرح رساله وانگ وی در ادامه می‌آید.

رساله در باب صورتنگری، نوشته وانگ وی

辱顏光祿書。以圖畫非止藝行，成當與易象同體。

متن: وجیزه‌ای جهت عرض ارادت به جناب «ین» از اداره

تفّرج دربار:

آری، پیشه نقاشی کاری از روی تفنّن صرف نیست، بلکه زمانی که هنر صورتگر به کمال رسد، در دسته صور تمثیلی دفتر تجلیات می‌گنجد.

شرح: این رساله مکتوبی است خطاب به ین ین جی. از استاد ین سخنی بس مهم در باب سه معنی تو 圖 (نمودار، رسم، طرح) نقل کرده‌اند:

لفظ تو 圖 (نمودار) سه معنی را حمل می‌کند: یکی «نمودار کردن مبادی»، یعنی صور تمثیلی معلقه‌ها [ای بی‌چینگ، سه خطی‌ها و شش خطی‌ها]. دوم، «نمودار کردن معانی» یعنی هنر نوشتار و خطاطی. و سوم «نمودار کردن صورت‌ها» یعنی هنر نقاشی (جانگ ین یوئن، ۱۹۳۶: ۹).^{۱۶}

در این نگاه، آنچه خوشنویسی و نقاشی را با صور تمثیلی بی‌چینگ پیوند می‌دهد، «نمودار کردن» است. به این معنی که صور تمثیلی بی‌چینگ مبادی ازلی، مثل جاودانه، تعیینات نخستین و حقایق اشیاء در علم الهی را به واسطه خطوط گسسته و پیوسته در سه خطی‌ها و شش خطی‌ها نمودار می‌کند و درست مانند همین عمل، هنر خوشنویسی و نقاشی نیز آن صور ازلی و راستین را در قالب صور محسوس نمودار و متمثل می‌کند. اقادار گفتار ین ین جی، همگام با اندیشه‌های متعارف همعصران خود در باب هنر، گویی نوعی نگاه تشکیکی وجود دارد که خوشنویسی را از نقاشی برتر و بی‌چینگ را از هر دوی آن هنرها برتر می‌داند. سخن جسورانه وانگ وی آن است که صور نقاشی نه فقط ساز و کاری هم‌نوع با صور تمثیلی بی‌چینگ دارد، بلکه کمال این هنر به نزد صورتگران راستین، هم‌پایه با بی‌چینگ، و از آن هم بالاتر، دارای شاکله یکسان با آن است.

而工篆隸者，自以書巧為高，欲其並辯藻繪，核其攸同。

متن: همچنین، کسانی که به خطوط مهنر نوشت و یا

شهرستان لین بی بود. در خوشنویسی و نقاشی مهارت داشت. زمانی در حجره‌ای می‌زیست و به مطالعه دفاتر کهن مشغول و به تحقیق در مکتوبات باستان محظوظ بود. ده سال از آنجا بیرون نرفت. روزی به دوست خود، هه 何 匾 در نامه‌ای نوشت: «در روح خویش هنر صورتنگری را به مشاهدت یافتیم، همچون قویی آوازخوان که به رازهای شب دست یافته است. [با مشاهده صور بیرونی،] پیچ و تاب‌های قلم‌مو و جمع و تفرقه رنگ‌ها همگی در دل و جان من ثبت می‌شود. از اینجاست که زیبایی نقاشی منظره را در یادگارهای گذشتگان می‌جویم و آنها را چنان یکسان می‌یابم». سرانجام دیگر منصبی حکومتی نپذیرفت و دنیا را ترک گفت و عزلت اختیار کرد. پس از وفاتش به او عنوان تشریفی رئیس کتابخانه دربار اعطا شد.^{۱۵} (جانگ ین یوئن، ۱۹۳۶: ۲۱۱-۲۱۲)

وانگ وی رساله خود در باب صورتنگری را برای ین ین جی (顏延之، ۳۸۴-۴۵۶ م.) نگاشت که از دانشوران دربار حکومت سنگ بود و خود از استادان صاحب‌نظر در باب صورتنگری. در حقیقت، رساله وانگ وی شرحی بر یکی از تعالیم ین ین جی و خطاب به خود اوست. استاد ین نیز شیفته مطالعات بی‌چینگ با نظر به تعلیم دانویی «مطالعه اسرار» (سُوئِن سُوئِه، Bush, 玄學) (65: 2004) بود و حتی به عنوان سرپرست اداره تفّرج دربار، کوشید که با بزرگداشت حکیم بزرگ مطالعه اسرار، وانگ بی، تدریس و انتشار شروح کنفوسیوسی بی‌چینگ را در دربار کنار نهاد (Wagner, 2000: 49-50). وانگ وی نیز با او همفکر بوده است و آنچه در اندیشه او بدیع است و بسیار قابل توجه، این است که صور نقاشی و صور تمثیلی بی‌چینگ (بی‌شیانگ 易象) را دارای «شاکله یکسان» (تنگ تی 同體) می‌داند. وانگ این اندیشه را در ابتدای رساله خود به عنوان هم‌سخنی با استاد ین طرح می‌افکند و بی آنکه با رجوع مکرر به آن، بلاغت مثال‌زدنی نوشته خویش را مخدوش سازد، نحوه یگانگی اصول نقاشی را با تکوین بی‌چینگ بیان می‌کند. در بی‌چینگ آمده است که «مقصود از بی (تجلیات) تمثّل (شیانگ 象) است و تمثّل یعنی به تمثیل درآوردن (شیانگ 像)» (شی تسی ۱: ۲: ۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۴۳). در موضع دیگر آمده است که «آسمان صور اعلی را معلق می‌دارد، نیک‌بختی‌ها و نگون‌بختی‌ها را نمایان می‌سازد و انسان فرهمند آنها را متمثل می‌گرداند» (شی تسی، ۱: ۱۱: ۲۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۱۹). انسان فرهمند در اینجا اشاره است به فوئی که در «شهود بزرگ» (داگوان 大觀 مذکور در معلقه بیستم بی‌چینگ) «با مشاهده صورهای علوی در آسمان» (شی تسی، ۲: ۲: ۲؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۳۵) حقیقت معلقه‌های هشت‌گانه (باگوا 八卦) سه خطی‌ها (با او منکشف شد و آنها را طرح درانداخت و «به واسطه آن معلقه‌ها صفات (ده 德) انوار روحانی (شن‌مینگ 神 明) را در خود متحقّق ساخت» (همان مأخذ). اکنون، نظر به هنر

夫言繪畫者，竟求容勢而已。且古人之作畫也，非以案城域，辨方州，標鎮阜，劃浸流。本乎形者融靈，而動變者心。

متن: کسانی که [این روزها] از صورتگری دم می‌زنند، تنها چیزی که بدان توجه می‌کنند، صورت بیرونی و ظواهر است و بس. ولی آنچه پیشینیان می‌کشیدند، تعیین مرز شهرها و جدا ساختن ولایت‌ها و غلبه بر بلندی‌ها و تعیین مسیر آنها نبود، بلکه بنیاد صورت‌ها [در نقاشی پیشینان]، در آمیختن [صورت] با روح مینوی بود و آنچه [صور بی حرکت نقاشی] را به حرکت و تبدل درمی‌آورد، دل [هنرمندان فرزانه] بود.

شرح: چنین پیداست که در عصر وانگ وی پیشه نقاشی زیاده در امور حکومتی کاربردی شده بوده است و چندان که بعضی آن را صرفاً پیشه‌ای می‌گرفتند که در ترسیم نقشه‌ها و نمودارها به کار آید. وانگ وی شأن نقاشی را بسی برتر می‌بیند و کاربرد اصلی آن را توصل با عالم روحانی به واسطه آمیختن روح مینوی با رنگ‌ها و صورت‌ها می‌داند. او هنرمندان روزگارش را نكوهش می‌کند که تمام هنرشان مهارت‌های دست است و از هنرهای دل بی‌خبرند. در حالی که تنها با میانجیگری دل هنرمندان در گذشته‌ها بوده است که صور نقاشی چنان جلوه‌گر می‌شده که گویی در حرکت و جنب و جوش است، البته نه چنان که ممکن است گمان رود بر سبیل انیمیشن، بلکه بر سبیل سریان نفس ازلی در صورت‌ها.

靈亡所見，故所託不動；目有所極，故所見不周。

متن: اگر روح مینوی [در اثر نقاشی] مشهود نباشد، در آنچه [از نقوش به پرده نقاشی] واسپرده می‌شود، گردش [حیات] نیست. [در عین حال] چشم مقید است به حدود بینایی، پس آنچه می‌تواند دید، همه چیز نیست.

شرح: اگر روح مینوی در صورت‌های نقاشی مشهود باشد، در آنها اثر گردش حیات و سریان نفس ازلی دیده می‌شود، اما این نه به آن معنی است که عین روح مینوی را در نقاشی صورت‌نگران راستین می‌توان دید. البته روح مینوی مرئی نیست و چشم محدودیت‌های خود را دارد. پس چگونه است که چشم محدود و مقید به دیدن محسوسات، روح مینوی را در اثر نقاشی درمی‌یابد؟ پاسخ این پرسش در لفظ «تمثّل» و «تمثیل» نهفته است.

於是乎以一管之筆，擬太虛之體；以判軀之狀，畫寸眸之明。曲以為嵩高，趣以為方丈。以爻之畫，齊乎太華；枉之點，表夫隆準。眉額頰輔，若晏笑兮；孤巖鬱秀，若吐雲兮。

متن: بنابراین، با در دست گرفتن قلم موی ساده، ذات

رسمی دل مشغول‌اند، طبعاً هنر خطاطی را عالی‌تر [از نقاشی] برمی‌شمارند. همیشه مایلیم که با آنها در باب نقاشی‌های باشکوه مباحثه کنیم و بگویم که این دو هنر چه بسیار یکسان است.

شرح: سر و کار هنر خوشنویسی با کلمات است. کلمات یا نویسه‌های چینی (هان‌دزی 漢字) در اصل چیزی جز نقاشی نبوده است، چرا که در مرحله نخست تکوین این نویسه‌ها، از نوع «تمثّل صورت اشیاء» (سپانگ‌سینگ 象形) بوده است. یعنی نویسه‌هایی که مستقیماً دال بر امور محسوس است و تصویری مطابق با اشیاء را ترسیم می‌کند. در مرحله بعد، نویسه‌های اشاری (جی شی 指事) پیدا شد که نه صورت اشیاء، بلکه مفاهیم را ترسیم می‌کند. دیگر انواع نویسه‌ها که در مراحل بعد پیدا آمد، عموماً بر پایه همان دو نوع نخست و ترکیب نویسه‌های موجود بوده است. در هر حال، پایه و اساس نوشتار، رسم کردن بوده است. مطابق با روایات تمثیلی و قصص کهن، تسانگ‌جیه وزیر فغفور زرد این ترسیمات نوشتاری را ابداع کرد. در توصیف تسانگ‌جیه آورده‌اند که او چهار چشم داشت یعنی بالای هر چشم یک چشم دیگر هم داشت. دو چشم دیگر دلالت بر شهود ویژه‌ای دارد که عامه مردم از آن ناتوانند. مطابق با مصطلحات دانوده جینگ (بند ۱؛ لائودزی، ۲۰۰۴: ۳۶ الف)، دو چشم دیگر تسانگ‌جیه، نه بر «مشاهدت باطن» (گوان میائو 觀妙)، بلکه بر «مشاهدت ظاهر» (گوان جیائو 觀微) دلالت دارد. این دو نوع شهود هر دو البته شهود باطن است، ولی در اولی، باطن به چشم باطن رویت می‌شود ولی در دومی باطن در ظاهر مشاهده می‌شود. کار تسانگ‌جیه شهود بر اساس مشاهدات باطنی صرف نبود، بلکه کار او دقیقاً مشاهدت ظواهر بود، یعنی به ظاهر هر چیز می‌نگریست و با فراخواندن حقیقت آن در عالم معانی، باطن آن را مشاهده می‌کرد. بنابراین، ترسیمات او برای تدوین نویسه‌های چینی، هم مبتنی بر ظاهر چیزهاست و هم باطن آنها و با تمثیل و تمثّل میان ظاهر و باطن جمع کرده است. دُو گوانگ‌تینگ 杜光庭، استاد دانویی بزرگ دودمان تانگ پیدایش نویسه‌های چینی را همچون وحی و تنزیل می‌داند و می‌نویسد، «کلمات و نویسه‌های ابرسان (یوئین جُوآن 雲篆؛ کلمات الوهی) آغاز کردند به تجمع یافتن و در آسمان از فراز انتقال یافتند و نازل گشتند و به صورت نشانه‌های تمثیلی تسانگ‌جیه در عالم بشری پیدا شدند». (دُو گوانگ‌تینگ، ۲۰۰۴: ۵۶۳ ب). بنابراین، همچنان‌که کلمات اصل آسمانی دارد، سر و کار خوشنویس هنگامی که به کمال رسد، با کلمات آسمانی نخستین است که چیزی نیست جز همان مبادی ازلی که نمود دیگر آنها صور تمثیلی در بی‌خینگ و صور نقاشی است و اصل در همه این فنون و هنرها آن است که آنچه در باطن است، به ظاهر آورده شود.

شرح: «تبدل و تغیر» (بین هُوا تا 變) از اصطلاحات کهن چینی، به‌ویژه دفتر تجلیات است، و معنی اصطلاحی آن چنان که گفته شد، «ظهور و تجلی» است. ظهور موجودات دو مرحله دارد، یکی ظهور طولی (از بالا به پایین) که معلقه چین (فاعلیت تام) بر این ظهور حاکم است. این مرحله مانند کاشتن بذر است. مرحله دوم ظهور عرضی (از مرکز به طرفین) است که معلقه کوئن (قابلیت تام) بر این ظهور حاکم است. این مرحله مانند شکوفایی است. خلاصه آنکه ترسیم خطوط عمودی و افقی در نقاشی که اصطلاحاً دالّ است بر جمیع ترسیمات همچون دو مرحله ظهور است: یکی از مبداء ظهور در نقطه مرکزی وجود، یعنی در دل انسان کامل، و دیگری از آن نقطه مرکزی در پیرامون. بر این اساس، صورتگری خود نمودار ظهور است و بنابراین، جاری شدن حیات در عالم که آن را «گردش حیات» می‌گوید. کمتر از یک قرن پس از وانگ وی، سیه هه (謝赫؛ قرن ششم م.) نخستین معیار از معیارهای شش‌گانه نقاشی برتر را گردش حیات (شنگ‌دنگ 動生) می‌گوید و آن را به معنی «ضرباهنگ نفس ازلی» (چی یوین 氣韻) می‌داند (سیه هه، طبقات صورتگران کهن: مقدمه). به این معنی که نقاشی برتر آن است که اثر ضرباهنگ نفس ازلی و گردش حیات در آن دیده شود. اگر اثر نقاشی خود نمودار تجلی عالم است، پس چگونه باشد که گردش حیات در او دیده نشود؟

پرگار و گونیا ابزارهای رسم دو شکل اصلی هندسی یعنی دایره و مربع است. در پس بودن گونیا و در پیش بودن پرگار به معنی آن است که دایره در درون مربع ترسیم شود و چنین شکلی را «تربیع دایره» (فانگ یوئن 方圓) گویند. همچنان‌که عکس آن، یعنی دایره در بیرون و مربع در درون را «تدویر مربع» (یوئن فانگ 圓方) گویند. در متنی باستانی به نام دفتر محاسبات سایه ساعت آفتابی متعلق به دودمان جو (جویی سوان جینگ: ۱۰:۱۶) آمده است:

کاربست دایره و مربع در همه امور ده‌هزار موجود هست. "صنعت کار بزرگ" [=خداوند] در ساخت‌وساز خویش پرگار و گونیا را به کار برده است. مربع تراشیده و به دایره تبدیل تواند شد. دایره پیراسته و به مربع تبدیل تواند شد. استبدال مربع به دایره را تدویر مربع گویند و استبدال دایره به مربع را تربیع دایره خوانند».

萬物周事而圓方用焉 · 大匠造制而規矩設焉 · 或毀方而為圓 · 或破圓而為方 · 方中為圓者謂之圓方 · 圓中為方者謂之方圓也 ·

دایره تمثیلی است از آسمان و مربع تمثیلی است از زمین. بنابراین، تربیع دایره به معنی «ازمینی شدن آسمان» و نزول است و تدویر مربع به معنی «آسمانی شدن زمین» و عروج است. وانگ وی در اینجا به زبان تمثیل می‌گوید که کار هنر صورتگری (زمینی کردن آسمان) و نزول صور ملکوتی در قالب صور مُلکی است.

تُهیگی بزرگ را نقش می‌زدند و با اشکالِ ناتمام، نور چشم را رسم می‌کردند. پیش‌قلم‌موی آنان ستیغ کوه سنگ را نقش می‌زد و یک قلم‌زد آنان پردیس آسمانی فانگ‌جانگ بود. با یک حرکت برداشتِ قلم، نقشی به مانند کوه تائی هُوا می‌آفریدند و با نقطه‌گذاری چرخشی، بینی بزرگ [کوه‌ها یعنی پرتگاه‌های سنگی] را می‌کشیدند و ابرو و پیشانی و گونه‌ها [ی کوه‌ها] را چنان نقش می‌زدند که گویی لبخندی خموش در آن نهفته است. صخره‌های تنها و بیشه‌های انبوه چنان بود که گویی ابرها را می‌دمند.

شرح: نازل شدن روح مینوی در قالب صور نقاشی، همچون جای گرفتن بزرگ‌تر در کوچک‌تر و بیشتر در کمتر است. در تمثیل، هیأت آنچه بیشتر و بزرگ‌تر است، حفظ می‌گردد، ولی آن حقیقت متزل و کاسته می‌شود تا بتواند در قالب کوچک‌تر و کمتر جای گیرد. در بی جینگ، در تعریف لفظ بین 變 که هم به معنی تبدیل است و هم ظهور، آمده است که «تبدل و کاسته شدن [یعنی تنزل] صورت‌ها باشد» (۱:۱۲:۹؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۲۶) یعنی فرو آمدن و درعین حال کاسته شدن ضروری «صور مافوق عالم صورت» (سینگ ژر شانگ 形而上) در «صور مادون عالم صورت» (سینگ ژر سیا 形而下). هیأت، عنصر مشترک در میان بزرگ‌تر و کوچک‌تر است و به واسطه این هیأت است که آنچه کوچک‌تر است با آنچه بزرگ‌تر است، تناظر تواند داشت. مانند آن که رحمت وقتی در صورت‌ها تمثیل یابد و متجلی شود، در صورت آب نمودار می‌شود که هیأت آن زاینده‌گی و لطف است، و نه در صورت آتش که هیأت آن میراندگی و قهر است. بر اساس تناظر ممتل و ممتل‌به، «با یک قلم‌موی ساده» ذات عالی‌ترین مرتبه وجود یعنی «تُهیگی بزرگ» که در تصوّف به این مرتبه احدیت گویند، رسم تواند شد. همچنان‌که عرفای مسلمان نقطه را رمز و تمثیلی از آن حقیقت دانسته‌اند که آن را «احدیت» می‌گویند و امتداد نقطه در صورت الف را نخستین تعیین آن ذات گفته‌اند. «اشکال ناتمام» اشاره به صور هندسی است که هیچ کدام مطلق آن شکل نیست و چون دقت شود، پر است از نقص و عیب، ولی ادراک آدمی به واسطه چشم خودبه‌خود در میان آن شکل ناتمام و حقیقت ظهورنیافته شکل تمام تناظر می‌یابد. نور چشم به معنی مصطلح در زبان فارسی نیست. نور به معنی معرفت و آگاهی است و نور چشم آن علمی است که دل در اثر مشاهده عالم به چشم سر یافته است. «پردیس آسمانی فانگ‌جانگ» یکی از سه سرزمین مثالی به نام در دیای شرقی ملکوت است که ذکر آن در متون داتوئی به تفصیل رفته است (نک. رادپور، ۱۳۹۹).

橫變縱化 · 故動生焉 · 前矩後規 · 方圓出焉 ·

متن: تبدیل افقی و تغیر عمودی و آنگاه گردش حیات. گونیا در پیش و پرگار در پس و پیدایش تربیع دایره.

效異山海。綠林揚風，白水激澗。嗚呼，豈獨
運諸指掌，亦以神明降之。此畫之情也。

متن: [در نقاشی پیشینیان،] چون به ابرهای پاییزی بنگری،
روح به پرواز درمی آید و اوج می گیرد. چون به نسیم بهاری [که
در آثارشان می وزد] روی کنی، اندیشه وسعت می یابد و فصحت.
اینها را آخر چگونگی با زر و احجار کریمه یا الواح بشمی و جواهر
قیمتی قیاس توانی کرد؟ چون طومارهای نقاشی را می گشایی و
نقوش آن را دنبال می کنی که کوهها و دریاهای مختلف را نقش
کرده اند، بیشه های سبز را می یابی که در باد به رقص آمده و آبهای
سپید را می بینی که در رودخانه ها در جوش و خروش آمده است.
دریغا، آخر این چگونگی کار انگشتان و دستان بشر تواند بود؟ بلکه
نقاشی آنان فرو آورده انوار روحانی [یعنی فرشتگان] بوده است.
چنین است کیفیت [روحانی] نقاشی.

شرح: محتمل است که «ابراهیم پاییزی»، «نسیم بهاری»،
«بیشه های سبز» و «آبهای سپید» نام آثار نقاشی پیشینیانی بوده
باشد که وانگ وی آنها را دیده و ستوده است. در گذشته، نقاشی های
چینی که بیشتر بر پارچه های نازک ابریشمی نقش می شده و به
شکل طومار دست به دست می گشته، ارزش بسیاری داشته است
و وارثان آنها را به فروش می گذاشتند. وانگ وی بر خرید و فروش
آنها خرده می گیرد و می گوید این آثار با ارزش تر از آن است که با
زر و سیم معامله تواند شد. در عبارت آخر که نویسنده آثار نقاشی
پیشینیان را فرو آورده و تزیلی از جانب انوار روحانی (شِن مینگ
神明) یا فرشتگان می داند، آن را قیاس می کند با تزیلی بی چینگ
توسط فرشتگان بر فوئی. چنان که در بخشی از دفتر تجلیات به
نام «در باب معلقه های سه خطی» (شوگوا 卦說، ۱:۱؛ هوانگ و
جانگ، ۲۰۱۶: ۷۷۸) آمده است: «در گذشته ها که انسان فرهمند
بی چینگ را تدوین می کرد، انوار روحانی او را از غیب یاری
کردند». در نتیجه، مخاطب دفتر تجلیات نیز به واسطه مطالعه
آن کتاب «صفات (ده) انوار روحانی را در خود متحقق» تواند
ساخت (شی نسی، ۲:۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۳۵)، یا به
تعبیر دیگر «کسی که [با مطالعه دفتر تجلیات] دائوی ظهور و تجلی
را بشناسد، افعال [انوار] روحانی را خواهد شناخت» (شی نسی،
۱:۹:۱۹؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۱۱). هنر صورتنگری نیز چنین
است. انوار روحانی هنرمند را در تمثّل بخشیدن و نازل کردن صور
ملکوتی در قالب صور نقاشی یاری می کنند و در نتیجه آن مخاطب
اثری هنری، با نگرستن در آن چون فعل انوار روحانی را بیند،
صفات آنان را در خود متحقق تواند ساخت.

نتیجه گیری

وانگ وی یکی از حکمای نقاش در قرن پنجم م. بود که با
رویکردی دائوی به هنر صورتنگری نگرست و آن را محمل ظهور

然後宮觀舟車，器以類聚；犬馬禽魚，物以狀
分，此畫之致也。

متن: پس از آن، در [نقاشی] معابد و کاخها و زورقها و گاریها
[قاعدۀ] «جای گرفتن امور هم نوع در طبقه خود بر حسب ظرفیت»
[تبعیت می شد]. [و در نقاشی] سگها و اسبها و پرندهها و
ماهیها [قاعدۀ] «جدا شدن نقوش بر حسب [ماهیت] موجودات»
[رعایت می شد]. چنین است دست یافت غایی هنر صورتنگری.
شرح: اصطلاح «جای گرفتن امور هم نوع در طبقه خود»
(لی جُو 類聚) برگرفته است از دفتر تجلیات (شی نسی، ۱:۱-
۱:۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۶۸۸):

از رفعت آسمان و فروتنی زمین، معلقه های چین و کویتن
استقرار می یابند. از ظهور سافل و عالی، امور شریف و پست
[متناظراً] در جایگاه [خود] قرار گیرند. از دیمومت یافتن حرکت
و سکون، سخت و نرم از یکدیگر جدا می شوند. با «جای گرفتن
امور هم نوع در طبقه خود بر حسب جهت» و با «جدا شدن
گروهها بر حسب [ماهیت] موجودات»، نیک بختی و نگون بختی
پدید می آید.

天尊地卑，乾坤定矣。卑高以陳，貴賤位矣。
動靜有常，剛柔斷矣。方以類聚，物以群分。
吉凶生矣。

در متن، وانگ وی به جای تعبیر «جای گرفتن امور هم نوع در
طبقه خود بر حسب جهت» (فانگ بی لی جُو 方以類聚) آورده
است، «جای گرفتن امور هم نوع در طبقه خود بر حسب ظرفیت»
(چی بی لی جُو 器以類聚) و به جای «جدا شدن گروهها بر
حسب [ماهیت] موجودات» (وویی چوین فن 物以群分) آورده
است «جدا شدن نقوش بر حسب [ماهیت] موجودات» (وویی
جوانگ فن 物以狀分)، افزوده «ماهیت» به معنی «هویت» از
بخشی دیگر از شی نسی مأخوذ است که از «پرداختن تمثیلات
مطابق با ماهیت موجودات (وویی 物宜) سخن می گوید
(شی نسی ۱:۶:۱-۱:۶:۳؛ هوانگ و جانگ، ۲۰۱۶: ۷۰۵) و در
همان کتاب تکرار شده است. «ظرفیت» یعنی ظرفیت صور سفلی
در نقاشی برای نمودار ساختن صور علوی، همچنان که هر معلقه در
دفتر تجلیات با یکی از «جهات» تمثیلاً تناظر دارد. مقصود نویسنده
آن است که مانند دفتر تجلیات که در آن هر معلقه ای جایگاه مشخص
دارد و در جای خود قرار می گیرد، در صورتنگری نیز ظرف و نقش هر
موجودی جایگاه و گروه معین خود را دارد. در اینجا یکبار دیگر به
ایده «شاکله یکسان بی چینگ و هنر نقاشی» اشاره شده است.

望秋雲，神飛揚；臨春風，思浩蕩。雖有金石
之樂，珪璋之琛，豈能仿佛之哉。披圖按牒，

دریاهای ملکوتی شکار می‌کند. با اتخاذ همین دیدگاه است که پین جی در ستایش اثر نقاشی سُو میائو، کار او را چون نشانه رفتن کمانگیر بزرگ، وی یوئین‌یانگ، می‌داند (جانگ پین‌یوئن، ۱۹۳۶: ۱۶۳). زیرا که صورتگر راستین نیز با مشاهده صور سفلی، صور علوی را نشانه می‌گیرد و اگر درست به هدف زند، آثار کمال در اثر او دیده می‌شود.

به طور خلاصه وانگ وی یکسانی شاکله بی‌جینگ و پیشه صورتگری را در پنج نظرگاه می‌جوید. یکی تمثیل صور علوی در قالب صور منقوش که نتیجه آن آمیخته شدن روح با آن صور است؛ دوم، تمثیلی بودن است که تنزل بزرگ در کوچک و بسیار در اندک آن را ایجاب می‌کند، چنان که کوچک و اندک تنها به طریق تمثیل، بزرگ و بسیار را باز تواند نمود، و نتیجه تمثیلی بودن کم‌گویی و کم‌نمایی و واگذاری فهم به اندیشه و شهود مخاطب است؛ سوم، مشق کردن نقاشی از ساز و کار آفرینش و ظهور است که نتیجه آن پیدا شدن گردش حیات در اثر هنری است؛ چهارم، طبقه‌بندی صور موجودات بر حسب ماهیات آنهاست که نتیجه آن سازواری با هویات آسمانی و زمینی است؛ و پنجم تنزلی بودن و نقش انوار روحانی یا فرشتگان در این تنزیل است که نتیجه آن خلق اثری است که بیننده را به شگفت درمی‌آورد و او را به سوی مبادی ازل راه می‌نماید.

روح مینوی و گردش حیات در صورت‌ها دانست. او همچنین در ساز و کار «تمثل» در دفتر تجلیات و هنر نقاشی تدبیر کرد و شاکله آنها را یکسان یافت، به رغم آنکه در آن زمان، بی‌جینگ متنی مقدس دانسته می‌شد ولی نقاشی صرفاً پیشه‌ای کم‌قدر بود، پایین‌تر از شعر و پایین‌تر از خوشنویسی.

کار بی‌جینگ تبیین پیچیدگی‌های عالم به واسطه وحدت بزرگ است، مرتبه‌ای که همه مبادی ظهور را در بر دارد و این مبادی در قالب صورت‌های علمی تعیین پیدا می‌کند و در مرتبه ظهور در قالب صور علوی در آسمان یا ملکوت تعیین پیدا می‌کند. بی‌جینگ این مبادی ظهور را به شصت و چهار قسم تقسیم می‌کند بی‌آنکه هیچ یک از آن اقسام را محدود داند. و به واسطه خطوط پیوسته و گسسته و ترکیب آنها، آن شصت و چهار معلقه را متمثل و نمودار می‌کند. بنابراین، بی‌جینگ تبدلات عالم ظهور یافته را به واسطه تمثیل مبادی تجلی در قالب صور شش خطی‌ها تبیین می‌کند.

کار صورتگران راستین نیز جز این نیست. صورتگران راستین از صور سفلی و محسوس در عالم جسمانی بهره می‌جویند و صور علوی در عالم روحانی را در قلب خود فرامی‌خوانند، و آنها را به یک معنی «شکار» می‌کنند، همچنان‌که نویسه‌ای که در زبان چینی به معنی «شهود» است، پرنده‌ای ماهیخوار را رسم می‌کند که بر سبیل رمز بر مرغ روح دلالت دارد که ماهیان معرفت را در

پی‌نوشت‌ها

- 畫·挂也。以彩色挂物象也。
- سُو سُو نام یکی از ضمانت‌ها هفتگانه بی‌جینگ است به معنی «بیان منظم» که آن را همچنین «تبیین اعظم» (داجوان 大專) نیز می‌گویند. موضوع آن تبیین «فلسفه دفتر تجلیات» است. در ارجاعات به سُو سُو، هم به شماره بند بر اساس شیوه فصل‌بندی کنگ بینگ‌دا (孔穎達؛ قرن شش و هفت م.) ارجاع داده‌ایم و هم به شماره صفحه در تصحیح هوانگ و جانگ از بی‌جینگ. در ارجاع به شماره بند، از چپ به راست، اعداد اشاره است به شماره دفتر (سُو سُو شامل دو دفتر است)، شماره فصل، و شماره بند.
- Osvald, Sirén (1963). *The Chinese on the Art of Painting: Translations and Comments*. New York: Schocken Books.
- Bush, Susan; Hsio-yen Shih (2012). *Early Chinese Texts on Painting*. Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 38-9.
- Rudolf Wagner
- Waley, Arthur (1958). *An Introduction to the Study of Chinese Painting*, 2nd Ed. New York: Grove Press.
- Acker, William R. B. (1979). *Some T'ang and Pre-T'ang Texts on Chinese Painting*. Westport: Hyperion Press.
- چنگ، فرانسوا؛ تجدد، نهال (۱۳۶۹). «نقاشی چینی، آوای سکوت». ترجمه هادی غبرایی. پیام یونسکو. دی ۱۳۶۹. شماره ۲۴۷.
- 在天成象·在地成形·變化見矣。
- Guénon, 2001: 21-5, 64-7. درباره معانی تمثیلی آسمان و زمین نک.
- 法象莫大乎天地...縣象著明莫大乎日月。
- 吉凶者·失得之象也。悔吝者·懼虞之象也。變化者·進退之象也。剛柔者·晝夜之象也。
- 天生神物·聖人則之；天地變化·聖人效之；天垂象·見吉凶·聖人象之。
- 聖人有以見天下之動·而觀其會通。
- 王微·字景玄·下品。琅琊臨沂人。善書畫·嘗居一屋·讀書玩古·不出十餘年。與友人何偃書曰：「吾性知畫·蓋鳴鶴識夜之機·盤紆糾紛·咸紀心目·故山水之好·一往跡求·皆得仿佛。」竟不就辟·世祖以貞栖絕俗·贈秘書監。
- 圖載之意有三：一曰圖理·卦象是也；二曰圖識·字學是也；三曰圖形·繪畫是也。

تحلیل تطبیقی استعاره کلاسیک: از محاکات ارسطویی تا نظریه تخیل در اندیشه ابن سینا^۱

اسماعیل بنی اردلان^۲، ندا شاهانی^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۴/۰۷/۲۱ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۱ □ صفحه ۶۵-۷۴

Doi: 10.22034/rph.2025.2057446.1133



چکیده

چیستی و تعریف استعاره، همواره از مسائلی مهم در حوزه فلسفه ادبیات بوده است. ارسطو نخستین اندیشمندی است که در دو اثر ارزشمند خود، بوطیقا «فنّ شعر» و ریطورریقا «فنّ خطابه»، استعاره را از شیوه‌های متعارف زبان متمایز می‌کند و آن را از انواع محاکات برمی‌شمارد. وی پیوندی عمیق میان استعاره، لذت و تخیل برقرار می‌کند و در فنّ خطابه استفاده از استعاره را منجر به ایجاد لذت در مخاطب می‌داند؛ بدین ترتیب که شنونده را به مشاهده امور و می‌دارد. ابن سینا نیز با الهام از دیدگاه‌های ارسطو در فنّ شعر، نظریه شعری خود را ارائه داده است. او تحقق شعر را در گرو اجتماع وزن و سخن مخیل می‌داند با این تفاوت که سادگی کلام را اصل شمرده و استعاره‌های لطیف و غیر بعید را منشأ لذت تلقی می‌کند. از منظر ارسطو، استعاره فاقد اعتبار معرفتی و صرفاً واجد ارزش زیبایی شناختی است؛ دیدگاهی که ابن سینا نیز در پیوند استعاره با تخیل بر آن تأکید دارد. با این حال، در ترکیب قیاس استعاری، استعاره می‌تواند کارکرد معرفت‌شناسانه بیابد. مقاله حاضر، با رویکردی توصیفی-تحلیلی در پی آن است تا ضمن معرفی چیستی و تعریف شعر از دیدگاه ابن سینا، دیدگاه‌های او درباره شعر و محاکات را بررسی کرده، تعبیرات وی در باب اجزای سخن را تحلیل کند، میزان تطبیق و نزدیکی آرای او به نگره استعاری ارسطو را نشان دهد و جایگاه معرفتی استعاره در نسبت با حقیقت را در اندیشه ابن دو متفکر روشن سازد.

کلیدواژه‌ها: استعاره، خیال، فنّ شعر، فنّ خطابه، محاکات

۱. این مقاله مستخرج از رساله دکتری تحت عنوان «استعاره نزد ارسطو» می‌باشد.

۲. دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

Email: Bani.ardalan@yahoo.com

۳. دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشگاه آزاد اسلامی شاهرود، شاهرود، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Shahani.neda@yahoo.com



مقدمه

نهضت علمی شرق در مجموع، فصلی از تاریخ فلسفه ارسطویی قلمداد می‌شود. سایه ارسطو و تفکرش و به خصوص اثر مهم وی، بوطیقا، تا نیمی دوم قرن هجدهم میلادی بر هنر و ادبیات غرب گسترده بوده است اما این تأثیر تنها مختص به فلسفه، هنر و ادبیات غرب نیست، چنانچه نگاه خود را به سمت شرق و به خصوص فلسفه ایرانی-اسلامی معطوف نماییم، تأثیر عمیق فلسفه یونانی و به خصوص ارسطو و افلاطون را در آن به روشنی مشاهده می‌کنیم. در حقیقت می‌توان گفت که فلسفه اسلامی با ترجمه و اقتباس از متون فلسفی یونان آغاز شد. در این میان به خصوص ارسطو و آثار او بسیار مورد توجه فیلسوفان مشائی مسلمان قرار گرفت. فیلسوفان مسلمان در مقابل هر کتابی که در سنت فلسفی یونانی نگاشته شده بود، اثری تألیف کردند و اینگونه بود که فلسفه اسلامی پایه‌ریزی شد. به عنوان مثال، فیلسوفانی چون فارابی، ابن سینا، ابن رشد و... در مقابل بوطیقای ارسطو، کتاب فن شعر خود را به رشته تحریر درآوردند. فیلسوفان اسلامی، همچنین در توازی با آثار دیگر ارسطو همچون متافیزیک، ماوراءالطبیعه را نگاشتند و همچنین در مقابل فیزیک، طبیعیات را تألیف کردند. بدین ترتیب فلسفه اسلامی در راستای فلسفه یونانی و به خصوص فلسفه ارسطویی قرار گرفت.

آثار فیلسوفان مسلمان نقش بسیار مهمی در فهم و تفسیر آثار فلسفی یونانی داشته‌اند و به همین جهت بود که پس از قرون وسطا، آثار فیلسوفان مسلمان بسیار مورد توجه غربیان قرار گرفت و ترجمه این آثار، به خصوص در اواخر قرون وسطا و اوائل رنسانس، افق تازه‌ای در برابر فلسفه یونان باستان گشود، زیرا این آثار تنها آثاری در تبعیت از سنت ارسطویی نبودند بلکه نقش بسیار مهمی در تفسیر این آثار و حتی نگاهی نقادانه به آن داشته‌اند. در این پژوهش ابتدا نگاهی خواهیم داشت به چستی و جایگاه شعر در فن شعر ابن سینا که سهم بزرگی در گسترش و همچنین فهم و تفسیر نگاه ارسطویی داشته است. ارسطو در بوطیقا «فن شعر» و ریطوریکا «فن خطابه» کوشیده است کلیت و مضامین مندرج در رهیافت‌های آرایه‌ای استعاره را توجیه و تبیین نماید. هدف پژوهش حاضر، بررسی تأثیر نظریه استعاره ارسطویی بر شرح و تفسیر استعاره نزد ابن سینا و تحلیل ماهیت معرفت شناختی استعاره در اندیشه این دو متفکر است. این مطالعه در صدد آن است تا نشان دهد چگونه ابن سینا با بهره‌گیری از نظریه محاکات و استعاره ارسطویی، قرآنی متمایز و هم‌پوشان از ماهیت شعر و استعاره ارائه کرده است. پژوهش حاضر، شامل سؤالات زیر است:

۱. ماهیت معرفت‌شناسی شعر و استعاره از دیدگاه ارسطو و ابن سینا چیست؟
۲. چگونه نظریه استعاره ارسطو بر تلقی ابن سینا از محاکات و

تخیل تأثیر گذاشته است؟

۳. چگونه مفهوم محاکات در فلسفه ابن سینا و ارسطو بر تفسیر آنها از شعر و استعاره تأثیر گذاشته است؟
با توجه به اینکه بخش بزرگی از تفکر فلسفی-اسلامی بر شالوده فلسفه یونانی بنا شده است، بازخوانی دقیق چگونگی تأثیرپذیری فیلسوفان مسلمان، به ویژه ابن سینا، از نظریات ارسطو، ضرورتی بنیادین برای فهم تطورات اندیشه فلسفی در تمدن اسلامی و نیز تفسیرهای نوین از متون کلاسیک به شمار می‌رود. بررسی پیوند استعاره با معرفت و تخیل نیز می‌تواند افق‌های تازه‌ای در پژوهش‌های میان‌رشته‌ای فلسفه، زیبایی‌شناسی و زبان بگشاید. این تحقیق با رویکرد توصیفی-تحلیلی و روش مطالعه تطبیقی فلسفه، به تحلیل کیفی متون اصلی ارسطو (بوطیقا و ریطوریکا) و فن شعر ابن سینا پرداخته و تلاش دارد با تکیه بر مفاهیم زیبایی‌شناسی و معرفت‌شناسی، وجوه اشتراک و تمایز این دو دیدگاه را روشن کند. نتایج این پژوهش می‌تواند درک بهتری از جایگاه استعاره در تفکر فلسفی اسلامی فراهم آورد و راهگشای پژوهش‌های تطبیقی جدیدی در عرصه فلسفه هنر و ادبیات باشد.

پیشینه تحقیق

استعاره مفهوم بسیار گسترده و وسیعی در تاریخ فلسفه، زبان‌شناختی و خصوصاً فلسفه معاصر دارد و از مباحث کلیدی در فلسفه هنر محسوب می‌شود. با طرح نظریه استعاره، پژوهش‌های گوناگونی در جهت تحلیل استعاری مفاهیم و نظریه‌ها در رشته‌های گوناگون علمی، ادبی، هنری و فلسفی در سطح جهانی صورت گرفته است. در حوزه بلاغت و زیبایی‌شناسی ادبی، استعاره به عنوان یکی از عناصر کلیدی زبان مجازی جایگاهی ویژه دارد. ابوبکر عبدالرحمن عبدالقاهر جرجانی، در *اسرار البلاغه* (۱۳۷۴) استعاره را کاربرد واژه‌ای در غیر معنای اصلیش و با تکیه بر شواهد معنایی می‌داند. شفیعی کدکنی در *صور خیال در شعر فارسی* (۱۴۰۳) با تمرکز بر کارکرد استعاره در شعر آن را حاصل تحوّل تدریجی تشبیه می‌داند که ذهن مخاطب در گذر زمان به آن خو گرفته و آن را در قالب تصویر شاعرانه می‌پذیرد. از سوی دیگر در *زیبایی‌شناسی سخن پارسی* (۱۴۰۰)، میرجلال‌الدین کزازی استعاره را ابزاری هنری و پیچیده‌تر از تشبیه می‌خواند که سبب تعمق تأثیر سخن بر ذهن مخاطب می‌شود و ارزش زیبایی‌شناختی والاتری دارد. بنابر چنین پژوهش‌هایی استعاره نه تنها عنصری زبانی، بلکه عاملی مهم در خلق زیبایی و تاویل‌پذیری متن ادبی است.

دامنه پژوهش در باب استعاره صرفاً محدود به دیدگاه‌ها و تحقیقات پیشینان نیست بلکه گستره‌ای وسیع از مطالعات میان رشته‌ای را در بر می‌گیرد که هریک از منظر خاصی به بررسی

را پرورش میدهد و خیالبافی تصویری، فضیلت‌ها و جذابیت آنها و پلییدی و بی اساس بودن شیاطین و عیب‌ها را تقویت میکند» (۱۶۹-۱۷۰). بنا بر چنین پژوهش‌هایی، مقایسه ماهیت شعر در فن شعر ابن‌سینا و بوطیقای ارسطو بر اساس تطبیقی در نثر این دو متفکر بزرگ بر اساس شعر و اجزای آن صورت گرفته است و مفاهیمی چون تخیل، صدق و محاکات نادیده انگاشته شده‌اند. فریده دلیری در مقاله‌ای دیگر تحت عنوان «مطالعه تطبیقی فن شعر ارسطو و ابن‌سینا در باب چگونگی شعر» (۱۳۹۹) تنها به مطالعه و مقایسه چستی و چگونگی شعر در فن شعر ارسطو و رساله شفا ابن‌سینا پرداخته و به موضوعاتی چون محاکات، تقلید و لذت و خیال اختصاص یافته است بدون آن که استعاره که یکی از پرسامدترین صناعات ادبی است را مد نظر داشته باشد و ماهیت معرفتی آن را در اندیشه ارسطو و ابن‌سینا بررسی نماید؛ و در آخر، «تحلیل آماری از استعاره‌های مفهومی علیت در بخش الهیات کتاب شفای ابن‌سینا» (۱۴۰۰)، با روشی آماری و استخراج فراوانی استعاره‌ها، نقش و اهمیت هر یک از پارامترهای مفهومی ذکر شده در کتاب الهیات الشفاء را مشخص میکند که این امر از طریق شمارش کلمات مربوط به میدان اصلی استعاره مفهومی مذکور انجام گرفته است. هرچند هر یک از آثار فوق‌الذکر کوشیده‌اند خوانش جدیدی از مفاهیم و نظریه‌های فلسفی ارائه دهند، اما مقاله حاضر کوشیده‌است با رجوع به خاستگاه استعاره در فلسفه و فرهنگ یونانی، از جنبه‌ای دیگر، استعاره در حوزه فلسفه اسلامی و اندیشه سینیوی را مورد تفحص قرار دهد.

ماهیت شعر از دیدگاه ارسطو: محاکات و لذت

بن‌مایه ایده ارسطو پیرامون نمایش (شعر) تقلید و محاکات است. چنانچه شاعری، حوادث واقعی را به تصویر بکشد، به واسطه ارتباط شعر با حقیقت است که مخاطب شعر، به واقعیت و کنه آن پی می‌برد. ارسطو اذعان دارد «شعر از تاریخ فلسفی تر است و مقصودی جدی‌تر دارد، چراکه شعر بیشتر از چیزهای کلی سخن می‌گوید و تاریخ از فردی» (افنان، ۱۳۹۶: ۹۷). شعر، فلسفه محسوب نمی‌شود؛ از منظر ارسطو گزاره‌های شعری به‌طور نسبی از نوع کلیات است. به این دلیل است که ارسطو منتقد شعر تعلیمی به‌شمار می‌رود چراکه افزودن نظام فلسفه به شعر به نوعی فلسفه را به نظم تحریر کردن است که از نظر ارسطو آفرینش شعری محسوب نمی‌گردد. وظیفه شاعر، توصیف امر اتفاق افتاده نیست بلکه امری است که امکان وقوع در آن وجود دارد. با این تبیین، ارسطو تمایز میان شاعر و مورخ را نه به قسمی که یکی به نثر و دیگری به نظم می‌نویسد، بازگو کرده؛ چنین می‌گوید: «ممکن است اثر هرودوت به رشته نظم درآید و با این همه، آن کتاب همچنان تاریخ خواهد بود» (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۲۸)

این پدیده می‌پردازند. محققان در زبان و فرهنگ‌های مختلف کوشیده‌اند که تبیین‌های استعاری از آثار بومی خود، به‌ویژه آثار فلسفی و فکری ارائه دهند. از جمله آثار غیرفارسی زبان که مفهوم استعاره ارسطویی را در چارچوب فلسفه اسلامی مورد بررسی قرار می‌دهند، می‌توان به موارد ذیل اشاره نمود: در خارج از جهان اسلام پژوهشگرانی به مقوله استعاره پرداخته‌اند. به عنوان مثال: ویکتوریا راو هولبروک^۱ در «متافیزیک امر زیبا در اسلام»^۲ بر اهمیت وجه زیبایی‌شناسی در فلسفه اسلامی و آثار ارسطو تأکید می‌نماید و میان شعر، حقیقت و زیبایی تجانس ایجاد کرده و آنها را به یکدیگر مرتبط می‌سازد. به عقیده او، ارسطو و فلاسفه اسلامی بر اعتلای توسعه درونی در راستای زیبایی اصیل تأکید می‌نمایند و نقش تخیل در تحقق امر زیبا را برجسته می‌سازند. کاله تانلی کوکون^۳ در «امر خیر، زیبا و حقیقت: مسئله استتیک در فلسفه اسلامی»^۴ (۲۰۱۱) بیان می‌دارد که فیلسوفان اسلامی همانند فارابی و ابن‌طفیل، حقیقت و زیبایی را تحت تأثیر نظرگاه ارسطویی مورد بررسی قرار داده‌اند و در مورد لذات حسی، گزاره‌های عقلانی و امر زیباشناسانه در آثار خود استدلال‌هایی را مطرح نموده‌اند. ویلیام چیتیک^۵ در «استتیک اخلاقیات اسلامی»^۶ (۲۰۱۱) به این فرضیه پرداخته که ارسطو و فیلسوفان مسلمان، شعر، حقیقت و زیبایی را از طریق امر اخلاقی به یکدیگر پیوند می‌دهند. آنان زیبایی و امر زیبا را -که منعکس‌کننده اتحاد و عشق الهی به زیبایی در آفرینش است- برای رفتار اخلاقی ضروری می‌دانند. جوزف استرن^۷ در «تمثیل میمونیدین، بوطیقای عربی و باغ عدن»^۸ (۲۰۰۹) در باب اعراب پیروی سنت شعری ارسطو بحث می‌کند که لفاظی را بخشی از منطق می‌دانستند و برخلاف دیدگاه سنتی که شعر را از حقیقت و زیبایی منفک می‌دانست، آن را به استدلال و یقین دینی مرتبط می‌ساختند. هر یک از آثار ذکر شده بیشتر بر بعد زیباشناختی و اخلاقی استعاره در منظر سنن اسلامی متمرکز شده‌اند و برخلاف پژوهش حاضر، به بسط استعاره ارسطویی در اندیشه یکی از حکمای اسلامی به‌طور اخص نپرداخته‌اند. در زبان فارسی نیز تحقیقات مختلفی در حوزه ادبیات و علوم قرآنی مبتنی بر این نظریه صورت گرفته است؛ با اینحال، پژوهش‌های صورت گرفته در زمینه فلاسفه اسلامی بسیار اندک و محدود است. از جمله مقالات و آثار منتشر شده به زبان فارسی در باب تحلیل استعاری مفاهیم و نظریه‌های فلسفی شناختی و تطبیقی عبارتند از «تأملی در باب فن شعر ارسطو» (۱۳۹۱)، که در آن هادی ربیعی فن شعر ابن‌سینا را ترجمه نعل به نعلی از رساله بوطیقای ارسطو نمی‌داند بلکه آن را به عنوان الگویی در بحث‌های علمی و نوآوری‌های مرتبط با شعر و شاعری معرفی می‌نماید. فریده دلیری در «مطالعه تطبیقی فن شعر ارسطو و ابن‌سینا» (۱۳۹۹) می‌نویسد: «شعر، بازنمایی تخیلی ربوبیت اعلا

۱۹۴۸: ۱۳۳-۱۳۲).

در آثار ارسطو، نخستین فیلسوفی که کلمه را به عنوان واحد اساسی استعاره پذیرفت، به نظر می‌رسد راه فهم استعاره، نظریه جابه‌جایی باشد، زیرا استعاره در اصل «بیان کلمه دیگری» است که طبق نظریه بلاغی کلاسیک معنای آن با کاربرد رمزی آن جایگزین شده است. همان گونه که پیش‌تر بدان اشاره گردید، عمل جابه‌جایی و انتقال را ارسطو این گونه تعریف می‌کند: «انتقال از جنس «گونه» به نوع، از نوع به جنس از نوع به نوع و حسب قیاس تناسب: آنالوژی/ تمثیل «اینجا کشتی من دراز کشیده» به جای لنگر، فعل دراز کشیده آمده که استعاره‌ای از یک گونه به نوع است. «اولیس در حقیقت ده هزار کار شرافتمندانه انجام داد»، «ده هزار»... این جابه‌جایی واژه «خیلی» استفاده شده است. «زندگی را با برنز تهی کردن»...؛ این جا «تهی کردن» به جای «خدمت کردن» استفاده شده است... و هر دو گونه‌هایی از «از دست رفتن» هستند. «دوران کهن به زندگی مانند است به رابطه عصر با روز، و می‌توان عصر را دوران کهن روز خواند... و می‌توان دوران کهن را «عصر زندگی» نامید. در مرحله بعد، استعاره نه به سطح کلمه بلکه به سطح گزاره ارتقا می‌یابد. با تعریف استعاره در این سطح درمی‌یابیم که میدان امکان استعاره تنها در زبان طی می‌شود. همه جملات و عبارات، زیرمجموعه ساختار زبانی هستند که در آن برخی از واژه‌ها را با واژگان دیگری جایگزین می‌کنیم و چنین پدیده زبانی را در قالب صنعت ادب می‌شناسیم. در طول تاریخ (تقریباً تا دوران مدرن) استعاره تا بدین حد، شناخته شده است. این دیدگاه به تدریج نضج یافت و در خلال دگردیسی متن ادبی، بین گفتار ادبی و گفتار غیر ادبی، تمایزی شکل گرفت. استعاره در میان این فنون و صنایع گسترش یافته و به نقطه فصل گفتار ادبی و گفتار غیر ادبی تبدیل شده است. گویی این ویژگی صرفاً بر یک صنعت ادبی در بطن ادبیات دلالت نمی‌کند بلکه خود، معرّف ادبیات می‌شود و در گسترده‌گی خود به رکن اصلی تخیل مبدل می‌شود و به دنیای هنر و آفرینش‌های هنری سرایت می‌کند. برای بیان وجه تشابه و یا افتراق میان دیدگاه‌های ارسطو و ابن سینا در باب شعر و شاعریت، نخست به تعریف شعر، جایگاه و انواع آن در اندیشه ابن سینا خواهیم پرداخت تا مشخص شود تا کجا اسلوب فکری او، وامدار فلسفه ارسطویی است.

تعریف شعر، جایگاه و انواع آن در اندیشه ابن سینا

ابن سینا دو تعریف از شعر ارائه می‌دهد: او در فصل پنجم از جوامع علم موسیقی *شفا* با نام «شعر و اوزان آن» درباره شعر می‌گوید: «شعر کلام مخیّلی است که از سخنانی دارای ایقاعات متفق، متساوی، تکرار شونده بر وزن خود و با حروف متشابه در آخر هستند، تشکیل شده است» (ابن سینا، ۱۴۰۵: ۲۳). او همچنین

ارسطو در هیچ‌یک از آثار خود تعریفی از محاکات ارائه نداده است و نزد محققان متأخر اروپایی، تنها معنایی نزدیک به تصویر و تمثیل و نه تقلید بر آن متصور است (محمد کمال، ۱۹۸۴: ۸۳). با ورود به گفتمان فلسفی-اسلامی و فرایند اسلامی شدن زوایای پنهان آن آشکار شد به نوعی که در آثار ارسطو و دیگر شارحان پیشین آثار وی قابل رویت نبوده است. ارسطو در تقسیم‌بندی خود از محاکات شعری به محاکات فضیلت‌ها و رذیلت‌ها اشاره دارد (ارسطو، ۱۹۶۷: ۳۲) و با این تقسیم‌بندی، شعر چون ابزاری در خدمت اغراض تعلیمی و تربیتی قرار گرفت. ارسطو در فن شعر (بوطیقا) از تقلید و محاکات سخن می‌راند که برای غریزه انسان، امری طبیعی محسوب می‌شود و نیز طبیعی است که انسان از تقلید و محاکات لذت ببرد. وی بر این باور است که ما از مشاهده تصویرهای هنری ممکن است لذت ببریم با آنکه دیدار این تصویرها در واقعیت برای ما دردناک باشد (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۱۷). به اعتقاد ارسطو، تعلیم و لذت بردن دو عملکرد شعری عجین شده با یکدیگرند. علاقه ارسطو در تجربه شعر و هنرهای دیگر، به تفکیک انواع لذت‌های احتمالی معطوف شده است (هالیول، ۱۳۸۸: ۶۶-۶۵)؛ لذت‌هایی چون: لذت ناشی از هنر شاعرانگی، لذت ذاتی مخاطب، لذت یادگیری از طریق مایمیسیس، لذت ترحم و ترس و لذت زیباشناختی (ماهیت شناختی). لذت به زعم ارسطو، شامل هر فعالیتی است که در آن توانایی آدمی به گونه‌ای طبیعی و موفقیت‌آمیز باشد. پس می‌توان چنین نتیجه که لذت، شاخصی است که جنبه‌ای از تجربه را بازگو می‌کند، از این روست که تقلید و تشخیص آن، لذت فکری‌ای به دنبال می‌آورد که می‌توانیم در واقعیت، تجربه‌گر آن باشیم.

ماهیت استعاره از دیدگاه ارسطو

ارسطو تقریر نظام‌مندی از واژه استعاره ارائه داد که برای اولین بار در دو اثر شاخص خود: *فن شعر* (بوطیقا) بند ۲۲-۱۹ و *فن خطابه* (ریطوریکا) کتاب سوم، به آن پرداخته است. ارسطو در این دو اثر، صورت‌بندی مهمی را در باب استعاره ارائه نمود و آن را واجد ویژگی‌هایی خاص نامید که «نظریه معیار» محسوب شده است. استعاره ابزاری اساسی برای فهم جهان و خود ماست و از آن جا که روح و استعاره دارای یک شیوه وجودند می‌توان فهم آن را یکی از دغدغه‌های دراز آهنگ تاریخ تفکر بشر نامید. ارسطو در بوطیقا «فن شعر» استعاره را تشبیه محذوف تعریف می‌نماید و در فن خطابه مبتنی بر تناسبی چهارمؤلفه‌ای. تعریف استعاره از منظر ارسطو: «مجاز (استعاره) انتقال اسم چیزی است به چیزی دیگر یا انتقال از جنس به نوع، یا از نوع به جنس، یا از نوع به نوع، یا حسب قیاس تناسب (آنالوژی/ تمثیل)» است. به بیانی دیگر، استعاره کاربرد واژه‌ای است که متعلق به چیزی دیگر است (ارسطو،

محاکات، تخیل و استعاره در اندیشه ابن سینا

ابن سینا در رساله فن شعر خود به طور مفصل درباره محاکات صحبت کرده است. او نیز مانند استادش فارابی، محاکات را به تخیل پیوند زده و در رساله درباره اغراض کلی شعر و محاکات می‌گوید: «محاکات ریشه در سرشت آدمی دارد و عبارت است از ارائه شبیه چیزی بدون این که اراده این‌همانی کرده باشیم، مثلاً حیوانی را با استفاده از تصویری محاکات کنیم که شبیه صورت واقعی آن است، چنان که ممکن است کسی حالت‌های هم‌نوعان خودش یا پدیدارهای دیگر را محاکات کند» (ابن سینا، ۱۴۰۵: ۷۰).

از دیدگاه ابن سینا کلام از چند طریق خیال‌انگیز می‌شود، اول وزن. وزن از مقوله موسیقی است و موسیقی خیال‌انگیز است و قوه خیال انسان را تحریک می‌کند. دوم اینکه خود لفظی که شنیده می‌شود می‌تواند تخیل ایجاد کند چه از جهت موسیقی الفاظ و چه از جهت آهنگ و لحنی که ممکن است داشته باشد. سوم این که مفهوم سخن و محاکاتی که می‌کند می‌تواند قوه خیال را برانگیزاند. چهارم اینکه به لحاظ ارتباط بین لفظ و معنا یا ارتباط بین آهنگ کلام و معنای آن، تخیل می‌تواند رخ دهد. ابن سینا همچنین در جایی دیگر بیان می‌دارد: «برخی محاکات‌ها برآمده از صناعت‌اند و برخی از روی عادت. نیز برخی در کردار است و برخی در کلام. شعر با استفاده از سه عامل، تخیل و محاکات می‌کند: نخست، با استفاده از لحنی که بدان آواز می‌خوانند. زیرا بی‌گمان لحن بر روان آدمی تأثیر می‌گذارد. دوم، با استفاده از خود کلام، به شرط این که خیال‌انگیز و محاکات کننده باشد. سوم، با استفاده از وزن. برخی وزن‌ها بی‌قراری می‌آورند و برخی دیگر وقار می‌بخشند» (ابن سینا، ۱۴۰۵: ۷۰).

نکته مهم در فلسفه و تفکر ابن سینا تفاوتی است که او میان خیال و تخیل قائل است و آنها را از هم جدا می‌کند. از نظر ابن سینا، قوه خیال تنها صوری را در خود حفظ می‌کند که از محسوسات خارجی دریافت کرده باشد اما برخلاف آن، «قوه متخیله» می‌تواند چیزهایی را بیافریند که در خارج هیچگونه مصدری نداشته باشند (بلخاری، ۱۳۸۷: ۱۳).

تا اینجا متوجه شدیم که هدف شعر در تفکر ابن سینا لذت است. موضوع استعاره با مفهوم لذت پیوندی عمیق دارد؛ اولین بار شاید خود ارسطو باشد که این مهم را متذکر شده است. او در فن خطابه وقوع لذت را منوط به استفاده از استعاره‌ها به شکلی که «شنوندگان را وادار به دیدن چیزها سازد» می‌داند (غزالی‌پور، ۱۳۹۲: ۱۶۹). همچنین اگر نگاهی به آثار فیلسوفان مسلمان و خصوصاً ابن سینا بیندازیم خواهیم دید که اصلی‌ترین صنایع زبانی که برای ایجاد لذت و شگفتی و امثال آن که مراد شعر از دیدگاه اوست، همانا محاکات و تمثیل است که محاکات خود

در آغاز فصل نهم از منطق کتاب شفا، شعر را اینگونه تعریف کرده است: «شعر، کلام مخیّلی است که از سخنان موزون و متساوی و مقفی (قافیه‌دار) تشکیل شده است (ابن سینا، ۱۴۰۵: ۲۳).

همانگونه که در هر دو تعریف شعر مشاهده می‌شود، عبارات شعری باید مخیّلی، دارای ایقاعات متفق، تکرارشونده، مساوی و قافیه‌دار باشند و نبود هرکدام از این موارد در شعر به آن لطمه زده، ویژگی نظر را از بین می‌برد و در نهایت باعث می‌شود که شعر آن تأثیری را که می‌بایست نداشته باشد. در حقیقت تکرار وزن بر اساس اوزان عروضی و به طور مساوی است که باعث انفعال نفسانی می‌شود. پس وجه تشخص و تمایز شعر در این است که اولاً در صدد ایجاد تخیل است نه تصدیق و دیگر این که استوار بر محاکات و تخیل است. در اینجا ذکر یک مورد ضروری است و آن اینکه منطق دانان قدیم دو نگاه متفاوت به شعر داشته‌اند. منطق دانان قدیم وزن را در شعر معتبر نمی‌دانستند و به مخیّلی بودن آن بسنده می‌کردند. اما منطق دانان جدید و از جمله ابن سینا علاوه بر مخیّلی بودن، بر وزن نیز بسیار تأکید داشتند. ابن سینا در این باره می‌گوید: «شعر خوب از اجتماع وزن و سخن مخیّلی حاصل می‌آید» (ابن سینا، ۱۴۲۸: ۲۴). ابن سینا هم در شفاء و هم در الاشارات و الاتبیهات به شعر پرداخته است. او در اشارات در بخش «صناعات خمس» به بحث شعر می‌پردازد.

در باب اهمیت حیث استتیک در منظر ابن سینا باید چنین ابراز کرد که مهم‌ترین تفاوت میان شعر و سایر اقاول قیاسی، نقش لذت و شگفتی در عبارات شعری است. همچنین، او بیان می‌کند که شعر، کلامی مخیّلی است که سبب انفعالاتی از قبیل انبساط و انقباض در نفس می‌شود و به این ترتیب میان شعر با علم و معرفت تمایز قائل می‌شود. علت این تمایز این است که انفعالات حاصل از شعر بیش از آنکه فکری و عقلانی باشد، روانی و نفسانی است. ابن سینا در اشارات، در تعریف مخیلات بیان می‌کند: «مخیلات، قضایایی هستند که چون به زبان آید، اثر شگفت‌آوری از قبض و بسط و گرفتگی و گشادگی در نفس شنونده پدید می‌آورد و چه بسا اثر آن در نفس از تأثیر و تصدیق افزون باشد» (ابن سینا، ۱۳۷۵: ۴۱۱).

در حقیقت ابن سینا تلاش می‌کند که با بیان ویژگی‌های لذت و شگفتی به عنوان هدف اصلی گفتمان شعری از جایگاه و اعتبار شعر محافظت کند. او بیان می‌کند که «در نظر عالمان منطقی، شعر عبارتست از کلام خیال‌انگیز؛ یعنی کلامی که نفس در برابر آن سر تسلیم فرود می‌آورد و بی‌تأمل، تفکر و اختیار دچار قبض و بسط می‌شود. در مجموع، تأثیر شعر بر آدمی، روانی-عاطفی است، نه فکری؛ چه شعر قابل صدق باشد و چه نباشد» (ابن سینا الف، ۱۳۹۳: ۶۲-۶۱).

تخیلی و انگیزشی در مخاطب شود. در واقع، یک شاعر زمانی موفق است که بتواند مفاهیم و معانی شعری را با وجود آوردن گزاره‌های تخیلی که حاوی مقایسه‌هایی مؤثر و برانگیزاننده است، روشن سازد (غزالی پور، ۱۳۹۲: ۱۷۳-۱۷۱).

ابن سینا مقدمات شعری را با شگفتی و لذت پیوند می‌دهد. از دیدگاه او ما مقدمات شعری را به این جهت می‌پذیریم که جذاب، اصیل و ابداعی هستند و انفعال تخیلی ما نسبت به گزاره‌های شعری در مقام نتایج قیاس، به خاطر لذت و شگفتی است که از مقدمات آن حاصل شده است، به این دلیل که مقدمات شعر، ساختاری محاکی و تخیلی دارند و شگفتی ما نتیجه تصدیق و اذعان به این مقدمات است. در واقع ما تأثیرگذاری قیاس شعری را با دریافت روابط میان اجزای عبارت شعری تصدیق می‌کنیم. نتایج قیاس شعری حاوی عناصری معنادار است و لذت ما به این دلیل حاصل می‌شود که روابط میان این عناصر معنادار را درک می‌کنیم. در حقیقت آنچه در نفس و تخیل و احساس ما در مواجهه با شعر رخ می‌دهد تنها نتیجه وزن و آهنگ و واژگان بدیع نیست بلکه این عوامل آنگاه که به درک معنا علاوه می‌شوند، موجبات لذت وافر را فراهم می‌کنند. در حقیقت هارمونی که در کلام شعری می‌بینیم نتیجه قرارگرفتن صحیح عناصر معنادار در کنار یکدیگر است؛ به عبارت دیگر، لذت شعر اگرچه احساسی است اما نمی‌تواند بدون قاعده و منطق باشد. بنابراین، در اندیشه ابن سینا استعاره تنها عنصری تزئینی که موجب فاخرتر شدن کلام و شعر می‌شود نیست بلکه عنصری معنا ساز است و هدف نهایی زیبایی‌شناسانه شعر که کسب لذت است درگرو درک استعاره‌ها است (غزالی پور، ۱۳۹۲: ۱۷۴).

تفاوت ابن سینا و ارسطو در نگاه آنها به شعر و استعاره

تفاوت اصلی ابن سینا و ارسطو به شعر را باید در نگاه آنها به محاکات جست‌وجو کنیم. با نگاهی به بوطیقا متوجه می‌شویم که ارسطو دو تلقی متفاوت از محاکات داشته است یکی تصویرساز بودن شاعر و هنرمند و دیگری نمایشگر بودن او (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۳۱-۱۳۰). پس از دیدگاه ارسطو هنرمند و شاعر در جایی تصویرساز است و در جایی نمایشگر (یعنی نمایش‌دهنده کردار آدمیان). ارسطو، دیدگاه تصویرساز بودن شاعر و مقایسه آن با نقاش را از استاد خود افلاطون و همچنین سیمونیدوس، شاعر یونانی گرفته است که معتقد بود شعر «نقاشی ناطق» است. (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۲۵).

اگرچه همانگونه که گفته شد ارسطو ایده تصویرساز بودن شاعر همچون یک نقاش را از افلاطون گرفته است اما در فن شعر از این دیدگاه فراتر رفته و به نوعی آنرا نقد می‌کند. ارسطو در بند ۲۵ از فن شعر می‌گوید: «چون شاعر کارش تقلید است، درست مانند

شامل تشبیه، استعاره و ترکیب آن دو می‌باشد (ابن سینا، ۱۳۹۳: ۷۳). ساختار اصلی محاکات اینگونه است که در تلاش برای انتقال حالت روانی و عاطفی چیزی که موضوع محاکات است، شیء اول را بوسیله شباهتی که به شیء یا امر دوم دارد به تصویر بکشیم. شباهتی که عبارت استعاره ادعا می‌کند، بوسیله نسبت میان صورت‌های خیالی کار می‌کند به عبارت ساده‌تر، به وسیله حالت و وضعیت عاطفی که به طور ضمنی به همه موضوعات تخیل پیوسته است.

ابن سینا توضیح می‌دهد که ساختار عبارات شعری، خواه مشخص و روشن باشد و خواه نباشد، دارای یک الگوی منطقی هستند که از همان الگوی استدلالات برهانی پیروی می‌کنند. ابن سینا باور دارد که هر ترکیب معنادار واژگانی در عبارات شعری، در قالب هر صنعت شعری که تألیف یافته باشد، قابلیت تجزیه و تحلیل به ساختاری منطقی را داراست. اگرچه ممکن است برخی استعاره‌های شعری ساختار پیچیده‌تری داشته باشند و گاهی از بیشتر از یک قیاس تشکیل شده باشند؛ اما مهم این است که همه از ساختار معمول قیاس پیروی می‌کنند. از دیدگاه ابن سینا به دو طریق می‌توان معرفتی نسبت به اشیاء پیدا کرد نخست آنکه به خود آن شیء را بشناسیم و دیگر راه این است که به چیزی معرفت پیدا کنیم که خود آن شیء نیست اما به آن شباهت دارد. از دیدگاه او هردو اینها قیاس منطقی است (حیدری، ۱۴۰۰: ۹۲). به زعم ابن سینا، در کاربرد استعاره، پدیده، چیزی «غیر از خودش است»، نه مثل خودش (ابن سینا، ۱۴۰۵: ۲۱۲/۴).

استعاره در نظر ابن سینا دارای ساختار قیاسی است زیرا در حقیقت قولی است که از مسلم پنداشتن دو قضیه دیگر حاصل شده است هرچند که در عالم واقعیت پذیرفتن این مقدمات منطقی نباشد مثلاً همه اشخاص زیبا در عالم حقیقت ماه نیستند حتی اگر بتوان در یک بافت فرهنگی خاص به شباهت میان آن دو حکم کرد. اما هنگامی که صحبت از منطق و قیاس می‌شود ما انتظار داریم که به حقیقت برسیم اما در استعاره گویی چنین چیزی رخ نمی‌دهد. پورسینا می‌گوید برای درک و دریافت یک استعاره باید به ساختار قیاسی اولیه و مقدمات آن بازگردیم اما موضوع این است که با وجود این کار ما به چیزی بیشتر از مقدمات نمی‌رسیم. ابن سینا می‌گوید برای تشریح یک قیاس باید به ساختار منطقی زیرین آن برویم و آنقدر این کار را ادامه دهیم تا به نتیجه برسیم اما او در این مورد نظر جالب توجهی را ارائه می‌دهد: اولاً قیاس‌ها دارای سلسله مراتبی هستند و تنها در مورد قیاس برهانی است که ما باید آنقدر ادامه بدهیم تا به بدیهیات برسیم. هدف ما ایجاد احساسات و برانگیختن آنها و ساختن تصویری در تخیل مخاطب است؛ پس تحلیل قیاس‌های آن را نیز تا رسیدن به مقدماتی ادامه می‌دهیم که نسبت محاکاتی که ادعا می‌کنند، موجب انفعالی

می‌کند» (دلیری، بنی‌اردلان، مازیار، ۱۳۹۹: ۱۵۳).

اما بپردازیم به بحث استعاره در تفکر ارسطو و ابن‌سینا که عنصر بنیادین شعر محسوب می‌شود. موضع ارسطو در قبال استعاره روشن است و او آن را در فن شعر تشریح کرده است. استعاره در نزد ارسطو عنصری تزئینی است که موجب زیبایی و البته غنی‌شدن معنا می‌شود. همچنین ارسطو مهم‌ترین خصیصه شاعر را در مهارت و قدرت او در «استعمال انواع مجازها» می‌داند (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۵۷). نزد ابن‌سینا استعاره دو ویژگی دارد: نخست اینکه ماهیتی تخیلی دارد و دیگری مرتبط کردن آنها با منطق بر اساس برهانی شعری که نتیجه قیاس است که پیش‌تر درباره آن صحبت شد. ابن‌سینا همانند دیگر فیلسوفان اسلامی اصلی‌ترین صنایع زبانی برای ایجاد حیرت و شگفتی و درعین حال لذت یا به گفته خودش: «تعجب، استغراب و التذاذ» محاکات و تمثیل است و محاکات نیز خود شامل تشبیه، استعاره و ترکیب است (غزالی‌پور، ۱۳۹۲: ۱۶۹). در اینجا باید به نکته‌ای توجه کرد و آن این مطلب است که با توجه به هدف شعری از دیدگاه ابن‌سینا کاربرد استعاره به عنوان مهم‌ترین و عالی‌ترین نوع اسم که می‌تواند فضایی خیال‌انگیز به اثر بدهد گسترش بسیار بیشتری نسبت به شعر ارسطویی پیدا می‌کند. ارسطو در فن شعر به کاربرد به اندازه استعاره تأکید می‌کند و بیان می‌کند که: «... باید در هر یک از اجزای کلام حدود و تناسبات مراعات گردد چون اگر انواع مجاز و اقسام کلمات بیگانه و غیره را، خارج از اندازه استعمال نمایند از این استعمال‌ها نتیجه‌ای حاصل می‌شود که کسی خواسته باشد اثر مضحکی به وجود آورد» (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۵۵). این دیدگاه ارسطو ریشه در نگاه او و فرهنگ و فلسفه یونانی به شعر دارد که در آن تفکر مخاطب نیز اهمیت دارد. اما هنگامی که هدف غایی شعر لذت و خیال‌انگیز بودن و حیرت‌انگیز بودن آن است طبعاً کمیت استفاده از استعاره بالاتر می‌رود و این امر تبدیل به ذات اصلی شعر می‌شود. بدین ترتیب در ساختار شعر از دیدگاه ابن‌سینا استعاره تنها یک گزاره زبانی عادی دارای ارزش صدق و کذب نیست، بلکه عنصر بنیادین شعر است.

ماهیت معرفتی شعر و استعاره از منظر ارسطو و ابن‌سینا

شعر نزد مسلمانان ذیل منطق قرار گرفته و به سبب ماهیت محاکاتی و تخیلی آن اعتبار معرفتی چندانی نداشته و تنها اصل لذت بر آن مترتب بوده است. بذر این بیان در گرایش فکری ارسطو کاشته شده بود. در زبان می‌توان استعاره را حذف و به جای آن از عبارات مستقیم استفاده نمود و از این طریق به یک زبان واضح رسید؛ که این مهم یکی از ویژگی‌های استعاره یعنی اجتناب‌پذیری است. در این زبان واضح که اصل کارکردش در علم متبلور می‌شود، نیازی به استعاره نیست. زبانی است که برای بازنمایی جهان

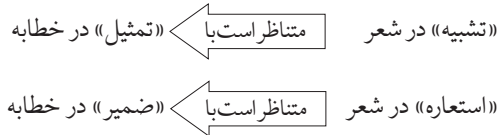
نقاش و هر صنعتگر دیگری که کارش صورتگری است به حکم ضرورت باید در تقلید یکی از این سه‌طریقه را پیش گیرد: یعنی اشیاء را باید چنانکه بوده‌اند و هستند تقلید کند، یا آنها را باید چنانکه مردم می‌گویند و یا به نظر وی چنان می‌آید تصویر کند و یا اینکه آن را طوری تقلید کند که باید آن‌طور باشند» (ارسطو، ۱۳۸۲: ۱۶۳).

موضوع مهم دیگری که ارسطو درباره محاکات بیان می‌کند، بر وجه نمایشگری آن تأکید می‌کند و شاعر را نمایشگر کنش انسانی می‌داند. این دیدگاه به نگاه ارسطو و فرهنگ یونانی به شعر بازمی‌گردد که تراژدی را شکل‌والایی از شعر می‌داند و می‌داندیم که تراژدی شعری نمایشی است که باید بر صحنه اجرا شود. در این نگاه ارسطو، رسالت شاعر این است که ساختارهای سازمان‌یافته‌ای از کنش انسانی را به وسیله کلام نشان دهد (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۳۲). تفاوت مهم مسلمانان و مشخصاً کسانی چون ابن‌سینا با ارسطو به‌خصوص در این مورد پایانی است. ابن‌سینا در فن شعر خود بیان می‌کند که «شعر، کلام خیال‌انگیزی است که از بخش‌های موزون و مساوی تشکیل شده باشد. اعراب مقفا بودن (قافیه‌دار بودن) را نیز به این ویژگی‌ها افزوده‌اند» (ابن‌سینا الف، ۱۳۹۳: ۶۱). او در ادامه توضیح می‌دهد که از میان این چند ویژگی منطقیون تنها به عامل «خیال‌انگیزی» توجه دارند و سپس بیان می‌کند: «درنظر عالمان منطقی، شعر عبارت است از کلام خیال‌انگیز؛ یعنی کلامی که نفس در برابر آن سر تسلیم فرود می‌آورد و بی‌تأمل، تفکر و اختیار دچار قبض و بسط می‌شود. در مجموع، تأثیر شعر بر آدمی، روانی-عاطفی است، نه فکری؛ چه شعر قابل صدق باشد و چه نباشد. مسئله صدق و کذب در شعر، غیر از موضوع خیال‌انگیز بودن یا نبودن آن است.» (ابن‌سینا الف، ۱۳۹۳: ۶۱). فهم محاکات در قالب تخیل و مترادف بودن این دو نزد ابن‌سینا و فیلسوفان اسلامی وجه تمایز مهم میان ارسطو و ابن‌سینا است. نزد ارسطو گزاره‌های شعری محاکاتی است و این محاکات چون تقلید واقعیت است پس نسبتی با واقعیت دارد اما نزد ابن‌سینا و فیلسوفان مسلمان گزاره‌های شعری تخیلات هستند و چون از جنس خیال هستند از اساس رابطه جدی با حقیقت ندارند.

مسئله دیگری که باید در مورد تفاوت ارسطو و ابن‌سینا به آن اشاره شود ماهیت شعر از دیدگاه آنهاست. ارسطو شعر را نوعی حکمت و از نوع حکمت ابداعی می‌داند؛ هدف حکمت ابداعی تقلید و تصویر امر دیگر است. بنابراین ارسطو از کارکرد شعر به شکل عملی حدود آن را تبیین می‌کند؛ اما ابن‌سینا شعر را کلام خیال‌انگیز معرفی می‌کند و آن را کلامی می‌داند که نفس با آن خرسند می‌شود. «برهمن اساس او شعر را از دایره تقلید و تصویر امر دیگر به دایره امر مخیل وارد کرده و در بسط شعر تلاش

تحلیل تطبیقی استعاره کلاسیک: از محاکات ارسطویی تا نظریه تخیل در اندیشه ابن سینا ■ اسماعیل بنی اردلان، ندا شاهانی ■ صفحه ۶۵-۷۴

معرفتی استعاره و تشبیه از منظر زرقانی بیان شده است (۱۳۴۵):
(۲۰۰):



جدول ۱. خلاصه‌ای از شباهت و تمایز نگرش ارسطو و ابن سینا پیرامون شعر، محاکات، تخیل، لذت و استعاره.

شعر	ارسطو	ابن سینا
ماهیت	حکمت ابداعی است با هدف تقلید و تصویر امر دیگر	کلامی است خیال‌انگیز
گزاره	محاکاتی هستند چون این محاکات تقلید از واقعیت است پس نسبتی با واقعیت دارد.	تخیلات هستند و چون از جنس خیال‌اند از اساس رابطه جدی با حقیقت ندارند.
تخیل	منجر به لذت می‌شود.	به لذت منجر می‌شود.
محاکات	۱. اصل مشترک میان هنر، شاعری، موسیقی، رقص، نقاشی و غیره ۲. تخیل ۳. شامل کردارها و حالت‌های انسانی است.	۱. اصل مشترک میان هنر، شاعری، موسیقی، رقص، نقاشی و غیره ۲. تخیل اغراب اعجاب آشنایی زدایی شگفتی‌سازی ۳. شامل کردارها و حالت‌های انسانی است
استعاره	انتقال نام چیزی بر چیز دیگر	پدیده، چیزی غیر از خودش است نه مثل خودش
حقیقت و شناخت و معرفت‌شناسی	در زبان واضح و روشن، جایی برای استعاره که بتواند ما را به حقیقت و شناخت برساند وجود ندارد.	تخیل که بن‌مایه استعاره است، ما را به شناخت نمیرساند اما از طریق ترکیب قیاسی می‌توان به معرفت‌شناسی دست یافت.

نتیجه‌گیری

این پژوهش به بررسی تأثیر نظریه استعاره ارسطو بر اندیشه ابن سینا و جایگاه معرفت‌شناختی استعاره در آرای ابن دو فیلسوف می‌پردازد. استعاره، که از دیرباز مورد توجه فلاسفه و نظریه‌پردازان ادبی بوده، در بوطیقا و ریطوریقای ارسطو نقشی اساسی دارد و به عنوان ابزاری برای لذت و تخیل معرفی می‌شود. ابن سینا با

کفایت می‌کند. اصلی که استعاره در زبان مدنظر دارد این است که از حریم معنایی واژه‌ها تجاوز کرده و واژه‌ها را به جای یکدیگر می‌گمارد و از این طریق در معنا و کاربردی غیر از کاربرد معمول آنها و از این طریق معنایی تازه خلق می‌کند که باعث انحراف از زبان طبیعی می‌شود. از منظر ارسطو زبان طبیعی می‌بایست واضح باشد و از طریق این وضوح بتواند نقش آینه این جهان را ایفا نماید با این وصف می‌توان گفت که استعاره در ما شناخت ایجاد نمی‌کند و تنها شأن استتیک بر آن مترتب است. یکی از کارکردهای استعاره هنری، ادبی و زیبایی‌شناسی است و غایت آن: «افزودن لطافت و زیبایی به سخن است. در این تلقی بین هنری و ادبی دانستن امری و شناختی و معرفتی بودن آن، دوگانگی در کار است. یعنی گویی کار هنر صرفاً ایجاد تجربه‌های زیبایی‌شناختی است و تجربه‌ای شناختی با خود به همراه ندارد. افزودن استعاره معنای جدیدی که شناخت ما را افزایش دهد ایجاد نمی‌کند، بلکه شیوه بیان معنا یا شیوه انتقال معنا را تغییر می‌دهد. این تغییر شیوه ممکن است لذت و زیبایی ایجاد کند یا در دشواری و سختی درک مطلب اثر بگذارد، اما به‌کاربردن استعاره امری جدید بر دانش ما افزوده نمی‌شود» (مازیار، ۱۴۰۲: ۱۳۶).

استعاره، ابزاری است برای ادراک. رهن این تعریف ترکیب قیاس استعاری است که وارد گفتمان بوطیقایی فیلسوفان شده است. از این رو می‌توان چنین برداشت نمود که در ژرف ساخت استعاره، ساختار قیاسی را نظاره‌گریم که از این جهت می‌توان کارکرد معرفت‌شناسانه بر آن مترتب دانست. به‌طور مثال زمانی که «شب» را استعاره‌ای از «پیری» در نظر آوریم، با چنین ساختار قیاسی‌ای مواجه خواهیم شد:
- پیری، آخر عمر است (مقدمه اول)
- شب، آخر روز است (مقدمه دوم)
- پیری، شب عمر است (نتیجه)

در این صورت درمی‌یابیم که موازی با قیاس برهانی و خطابی، قیاس استعاری رسمیتی تام دارد. در خطابه: «ضمیر» قیاسی است که فقط مقدمه صغرای آن ذکر شده و از ترس این که مبدا دروغ بودن آن آشکار شود یا تعارض درونی آن معلوم گردد، مقدمه کبرایش حذف می‌شود» (فارابی، ۱۴۰۸، ۴۶۸/۱)؛ حذف یکی از مقدمات قیاس استعاری وجه مشترک آن را با قیاس خطابی (= ضمیر) منجر می‌شود و از آن‌رو که قیاس استعاری به قصد ایجاد تخیل مرتب شده‌اند نمی‌توان مقدمات آن را کذب خواند و این خود وجه مشترک آن را با قیاس برهانی مشخص می‌نماید. استعاره در شعر همانند ضمیر در خطابه و تشبیه در شعر همانند تمثیل در خطابه منظور می‌شوند (۱۸۹۲: ۵-۶۴) با مجموع این اوصاف در مقایسه با تمهیدات خطابی می‌توان کارکرد معرفت‌شناسانه تشبیه و استعاره را بیان نمود. در ذیل، نمود کارکرد

که شعر، به‌ویژه تراژدی، بازنمایی کنش انسانی است. او همچنین شعر را فلسفی‌تر از تاریخ می‌داند، زیرا روایت آن بر پایه امکان و ضرورت است، نه صرفاً گزارش رخداد‌های گذشته. در مقابل، ابن‌سینا محاکات را به تخیل پیوند می‌زند و معتقد است که شعر، سخنی خیال‌انگیز است که تأثیر آن بر مخاطب احساسی و عاطفی است، نه فکری. به همین دلیل، در نظر او گزاره‌های شعری برخلاف دیدگاه ارسطو ارتباطی با حقیقت ندارند. در باب استعاره، ارسطو آن را عنصری تزیینی و غنی‌کننده معنا در شعر میدانند و بر استفاده متعادل از آن تأکید دارد تا شعر از افراط در مجازگویی دور بماند. اما ابن‌سینا، به دلیل پیوند شعر با خیال، استعاره را عنصر بنیادین شعر می‌داند و بر نقش آن در ایجاد حیرت، شگفتی و لذت تأکید میکند. این تفاوت دیدگاه باعث می‌شود که در شعر ابن‌سینا، استعاره و سایر صور خیال جایگاه برجسته‌تری نسبت به شعر ارسطویی پیدا کنند. درنهایت، تفاوت نگاه ابن‌سینا به ماهیت شعر و نقش استعاره، به تفاوت‌های اساسی میان فلسفه و زیبایی‌شناسی یونانی و اسلامی بازمی‌گردد. کارکرد استعاره افزودن لطافت و زیبایی به سخن است که شناخت ما را افزایش نداده بلکه تنها شیوه انتقال معنا را تغییر می‌دهد. ابن‌سینا نیز تحت تأثیر فیلسوفان مسلمان، شعر را به دلیل آتکای آن بر تخیل، فاقد ارزش معرفتی میدانند، اما درعین حال معتقد است که قیاس استعاری می‌تواند کارکردی معرفت‌شناسانه داشته باشد. او استعاره را نوعی انتقال مفهومی می‌بیند که امکان ادراک جدیدی را فراهم می‌کند و از این حیث، آن را در پیوند با ساختارهای قیاسی بررسی می‌کند. به این ترتیب، استعاره نه تنها در زیبایی‌شناسی شعر، بلکه در حوزه منطق نیز نقش دارد و می‌تواند به شیوه‌ای خاص، مفاهیم را منتقل کند. درنهایت، مقایسه این دو رویکرد نشان می‌دهد که در سنن یونانی، شعر و استعاره در پیوند با شناخت و حقیقت تعریف شده‌اند، در حالی که در سنن اسلامی، به‌ویژه در نگاه ابن‌سینا، نقش شعر بیشتر به تخیل و تأثیرگذاری احساسی محدود می‌شود، هرچند که استعاره از منظر منطقی همچنان کارکرد معرفتی خود را حفظ می‌کند.

تأثیرپذیری از این دیدگاه، اما با تفاوت‌هایی در تفسیر، به بررسی نقش تخیل و لذت در شعر پرداخته و بر سادگی بیان تأکید کرده است. مطالعه تطبیقی ما نشان می‌دهد که ارسطو و ابن‌سینا در انتساب ارزش معرفتی به استعاره توافق دارند؛ هرچند در دستگاه فکری ارسطو، استعاره عمدتاً در بعد زیبایی‌شناختی معنا می‌یابد و در نظریه ابن‌سینا نیز، با وجود پیوند با تخیل، همچنان فاقد جایگاه معرفت‌شناسانه مستقل است. با اینحال، در چارچوب ترکیب قیاسی، استعاره می‌تواند به کارکرد معرفت‌شناسانه نزدیک شود. این نگرش، موجب شد که شعر نه تنها یک صنعت زبانی بلکه شیوه‌ای برای اقناع و انتقال معنا تلقی شود. بنابراین، پژوهش حاضر نشان داد که فهم و تفسیر استعاره از سوی ابن‌سینا در امتداد اندیشه ارسطویی قرار دارد اما با توجه به رویکرد اسلامی و تغییرات در نظام منطقی، برخی تمایزات نیز در آن مشاهده می‌شود.

ابن‌سینا دو تعریف از شعر ارائه می‌دهد که در هر یک، ویژگی‌های اصلی شعر شامل تخیل، وزن، تساوی و قافیه مورد تأکید قرار گرفته است. به تائسی از ارسطو، او شعر را در حوزه منطق بررسی کرده و معتقد است که برخلاف برهان که هدفش تصدیق است، شعر در پی ایجاد تخیل و تأثیرگذاری روانی و عاطفی بر مخاطب است. از نگاه او، لذت و شگفتی از مهم‌ترین ویژگی‌های شعر است و باعث تمایز آن از سایر اقوال می‌شود. علاوه بر این، ابن‌سینا بر نقش انفعالات نفسانی حاصل از شعر تأکید دارد و آن را فراتر از یک ابزار بیانی صرف می‌داند. ابن‌سینا مهم‌ترین ویژگی استعاره‌های شعری را «آشنایی زدایی» و «شگفتی‌سازی» می‌داند که باعث ایجاد لذت و زیبایی در کلام می‌شوند. او بر اهمیت استعاره‌های لطیف و غیر مبهم در شعر تأکید می‌کند و معتقد است که هدف از کاربرد این ابزارهای زبانی در شعر، ایجاد تأثیرات زیبایی‌شناختی و احساسی، و نه انتقال دقیق معنا، است.

تفاوت اصلی میان ابن‌سینا و ارسطو در نگاه آن‌ها به شعر و استعاره ریشه در مفهوم محاکات دارد. ارسطو محاکات را به دو شکل تصویرسازی و نمایشگری در نظر می‌گیرد و معتقد است

پی‌نوشت‌ها

1. Victoria Rowe Holbrook
2. Metaphysics of Beauty in Islam
3. Kalle Taneli Kukkonen
4. The Good, the Beautiful, and the True: Aesthetical Issue in Islamic Philosophy

5. William C. Chittick
6. The Aesthetics of Islamic Ethics
7. Josef Stern
8. The Maimonidean Parable, the Arabic Poetics, and the Garden of Eden

تحلیل تطبیقی استعاره کلاسیک: از محاکات ارسطویی تا نظریه تخیل در اندیشه ابن سینا ■ اسماعیل بنی اردلان، ندا شاهانی ■ صفحه ۶۵-۷۴

فهرست منابع فارسی

- ابن سینا، بوعلی حسین بن عبدالله (۱۳۷۵)، *النفوس من کتاب الشفاء*، تحقیق آیت الله حسن زاده آملی، قم: مرکز انتشارات دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه.
- ابن سینا، بوعلی حسین بن عبدالله (۱۳۹۳ الف)، درباره شعر و انواع صناعت های شعری و اشعار یونانی از کتاب رساله های شعری فیلسوفان مسلمان، ترجمه، مقدمه و تعلیقات، دکتر سید مهدی زرقانی، دکتر محمد حسن حسن زاده نیری، تهران: سخن، صص ۶۸-۶۱.
- ابن سینا، بوعلی حسین بن عبدالله (۱۳۹۳ ب)، درباره اغراض کلی شعر و محاکات از کتاب رساله های شعری فیلسوفان مسلمان، ترجمه، مقدمه و تعلیقات، دکتر سید مهدی زرقانی، دکتر محمد حسن حسن زاده نیری. تهران: سخن، صص ۷۴-۶۹.
- ابن سینا، بوعلی حسین بن عبدالله (۱۴۰۵)، *الشفاء المنطق*، تحقیق و مقدمه عبدالرحمن بدوی، قم: منشورات مکتبه آیه الله المرعشی النجفی.
- ارسطو (۱۳۸۲)، *ارسطو و فن شعر*، عبدالحمین زرین کوب (مترجم)، تهران: امیرکبیر.
- ارسطو (۱۴۰۱)، *درباره شعریات، مقدمه مایکل دیویس*، ترجمه غلامرضا اصفهانی، تهران: نشر شب خیز.
- ارسطو (۱۹۶۷)، *النخطابه الترجمة العربية التقليدية*، تحقیق و تعلیق عبدالرحمن بدوی، لبنان: دارالقلم.
- بلخاری قهی، حسن (۱۳۸۷)، بررسی تطبیقی آرای ابن سینا و سامونل کالریج در مورد تمایز میان خیال و تخیل، فصلنامه اندیشه دینی دانشگاه شیراز، تابستان ۱۳۸۷، صص ۲۴-۱.
- جرجانی، عبدالقاهر (۱۳۷۴)، *اسرارالبلاغه*، جلیل تجلیل (مترجم)، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- حیدری، محمد جعفر (۱۴۰۰)، امکان معرفت به اشیاء از دیدگاه ابن سینا
- فصلنامه فلسفی شناخت، ش ۸۵، صص ۹۲-۷۵).
- دلیری، فریده؛ بنی اردلان، اسماعیل؛ مازیار، امیر (۱۳۹۹)، مطالعه تطبیقی فن شعر ارسطو و ابن سینا در باب چگونگی شعر، تاریخ فلسفه، سال یازدهم، ش ۳، زمستان ۹۹، صص ۱۷۲-۱۳۳.
- دوریه، ژان فرانسوا (۱۳۹۱)، *انسان شناسی - نگاهی نو به تحولات جسمانی، فرهنگی و روان شناسی*، جلال الدین رفیع (مترجم)، تهران: نشرخجسته.
- ربیعی، هادی (۱۳۹۱)، تاملی در باب فن شعر ابن سینا، فصلنامه کیمیای هنر، سال اول، ش ۴، پاییز ۱۳۹۱، صص ۱۶-۷.
- زرقانی، سید مهدی (۱۳۹۰)، *تاریخ ادبی ایران و قلمرو زبان فارسی*، تهران: سخن.
- شفیعی کدکنی، محمد رضا (۱۴۰۳)، *صور خیال در شعر فارسی*، تهران: انتشارات آگاه.
- غزالی پور، زهرا (۱۳۹۲)، *استعاره، صدق و معنا در اندیشه فارابی، ابن سینا، غزالی و ابن رشد*، پایان نامه کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فردوسی مشهد/ دانشکده ادبیات و علوم انسانی دکتر علی شریعتی.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۹۰)، *زبان و اسطوره*، محسن ثلاثی (مترجم)، تهران: مروارید.
- کزازی، میرجلال الدین (۱۴۰۰)، *زیبایی شناسی سخن پارسی*، تهران: ماد (وابسته به نشر مرکز).
- کوهن، تد (۱۳۸۷)، *استعاره*، فریبرز مجیدی (مترجم)، تهران: فرهنگستان هنر.
- هالیول، استیون (۱۳۸۸)، *پژوهشی در فن شعر ارسطو*، مهدی نصرالله زاده (مترجم)، تهران: انتشارات مینوی خرد.

فهرست منابع انگلیسی

- Cazeaux, C. (2007). *Metaphor and Continual Philosophy from Kant to Derrida*. New York: Routledge.
- Chittick, W. C. (2011). *The Aesthetics of Islamic Ethics*. Doi: 10.1007/978-94-007-0760-3-1
- Derrida, J. (1982). *White Mythology: Metaphor in the Text of Philosophy*. *Margins of Philosophy* (A. Bass, Trans.). Chicago: The University of Chicago.
- Holbrook, V. R. (2022). *Metaphysics of Beauty in Islam*. *Studia Philosophica Wratislaviensia*, 17 (1). doi: 10.19195/1895-8001.17.1.3
- Johanson, M. (1987). *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason*. University of Chicago Press.
- Kukkonen, K. T. (2011). *The Good, The Beautiful, and the True: Aesthetical Issues in Islamic Philosophy*. *Studio Orientalia Slovaca*.
- Stern, J. (2009). *The Maimonidean Parable, the Arabic Poetics, and the Garden of Eden*. *Midwest Studies in Philosophy*, 33 (1), 209-247.

فهرست منابع صوتی و تصویری

- مازیار، امیر (۱۳۹۸): درسگفتار هنر و استعاره (از ارسطو تا ریکور)، آکادمی شمسه برگرفته از <https://Academyshamseh.com/product/honar-estear>
- مازیار، امیر، اصفهانی، غلامرضا، زرقانی، سیدمهدی (۱۴۰۲): شعر، منطق و حقیقت از دیدگاه ارسطو و فیلسوفان مسلمان (نشست فن شعر ارسطو و فیلسوفان مسلمان)، برگرفته از https://www.youtube.com/watch?v=__MO3e8Pywo

تحلیل نقش روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران

علی رازی‌زاده^۱

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۲۲ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۳ □ صفحه ۷۵-۸۸

Doi: 10.22034/rph.2025.2057667.1134



چکیده

در عصر دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای دیگر تنها ابزار سرگرمی نیستند، بلکه به رسانه‌هایی پیچیده برای بازنمایی معانی، شکل‌دهی به نگرش‌ها و آموزش مفاهیم بنیادین انسانی تبدیل شده‌اند. یکی از ابعاد کمتر بررسی شده در این زمینه، ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در آموزش و درونی‌سازی مفاهیم فلسفی است. این مفاهیم، که غالباً در قالب نظام‌های انتزاعی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و مسئولیت مطرح می‌شوند، به واسطه طبیعت پیچیده و گاه متافیزیکی‌شان، اغلب در آموزش رسمی به‌سختی قابل انتقال‌اند. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای با امکان انتخاب‌های اخلاقی، پیامدهای داستانی و ساختار غیرخطی، بستری منحصر به فرد برای تجربه عملی این مفاهیم فراهم می‌آورند. هدف اصلی این پژوهش، تحلیل چگونگی تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران است؛ به‌ویژه آنکه چگونه ساختارهای داستانی انتخاب‌محور، در کنار عناصر گیم‌پلی، می‌توانند کاربران را با موقعیت‌هایی اخلاقی مواجه ساخته و موجب بازاندیشی، فهم و تعمیق مفاهیم فلسفی در ساحت تجربه روزمره آنها شوند. اهمیت این پژوهش در آن است که نشان می‌دهد بازی‌ها نه صرفاً واسطه‌ای برای انتقال اطلاعات، بلکه ابزارهایی برای پرورش تفکر اخلاقی و فلسفی به شیوه‌ای غیر مستقیم و درگیرکننده‌اند. روش پژوهش، تحلیلی-تفسیری است و بر مبنای بررسی مفهومی-ساختاری بازی‌های منتخب طراحی شده که دارای مؤلفه‌هایی نظیر روایت‌های شاخه‌ای، پیامدگرایی انتخاب‌ها، موقعیت‌های اخلاقی چندوجهی، و شخصیت‌پردازی برآمده از تأمل فلسفی هستند. تحلیل‌ها نشان می‌دهند که چنین بازی‌هایی به کاربران امکان می‌دهند تا در فضای شبیه‌سازی شده، تصمیماتی بگیرند که پیامدهای واقعی‌نما داشته و درک آنان را از مفاهیمی همچون فایده‌گرایی، وظیفه‌گرایی، مسئولیت اجتماعی و حق انتخاب تقویت کنند. در عین حال، پژوهش به چالش‌هایی نظیر ساده‌سازی بیش‌از حد مفاهیم، گسست میان روایت و مکانیک‌های بازی، و نیاز به طراحی متناسب با ظرفیت‌های شناختی کاربران نیز اشاره دارد. بر این اساس، مقاله حاضر در صدد است تا زمینه‌ای فراهم کند برای استفاده مؤثرتر از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فلسفه، تفکر انتقادی و پرورش شهروندی آگاه در فضای حکمی معاصر.

کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، مفاهیم فلسفی، یادگیری تجربی، کاربر

۱. استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.



مقدمه

در عصر دیجیتال، فناوری‌های نوین به بخش جدایی‌ناپذیری از زیست روزمره انسان تبدیل شده‌اند و در این میان، بازی‌های رایانه‌ای از جایگاه خاصی برخوردارند. این بازی‌ها که در ابتدا صرفاً به عنوان ابزارهایی برای سرگرمی تلقی می‌شدند، امروزه به مثابه رسانه‌هایی چندلایه و تعاملی شناخته می‌شوند که می‌توانند در زمینه‌های گوناگون از جمله آموزش، توسعه شناختی و پرورش تفکر انتقادی ایفای نقش کنند. یکی از ویژگی‌های برجسته این رسانه‌ها، بهره‌گیری از روایت‌های تعاملی^۱ است؛ ساختارهایی که در آنها کاربر نه فقط تماشاگر، بلکه بازیگر اصلی داستان است و با تصمیم‌گیری‌های خود، مسیر روایت را شکل می‌دهد. این خصوصیت بازی‌های روایی تعاملی، ظرفیت منحصر به فردی برای مواجهه مستقیم کاربران با مفاهیم پیچیده و انتزاعی همچون مسائل اخلاقی، هستی‌شناختی و معرفت‌شناختی فراهم می‌آورد. فلسفه، به عنوان یکی از پایه‌ای‌ترین حوزه‌های تفکر انسانی، همواره با چالش‌هایی در حوزه آموزش و انتقال مفاهیم به‌ویژه در میان مخاطبان جوان روبه‌رو بوده است. بسیاری از مفاهیم فلسفی مانند عدالت، مسئولیت، آزادی اراده یا هویت، انتزاعی و چندلایه‌اند و به همین دلیل، اغلب در کلاس‌های درس به صورت نظری و کم‌اثر عرضه می‌شوند. در چنین زمینه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند با ارائه موقعیت‌های شبیه‌سازی شده، چالش‌های اخلاقی و درگیری‌های روایی چندمسیره، بستری برای تجربه زیسته مفاهیم فلسفی فراهم کنند. کاربران در این محیط‌ها نه تنها با مفاهیم مواجه می‌شوند، بلکه از طریق انتخاب‌های خود و مشاهده پیامدهای آنها، به بازاندیشی در باورهای اخلاقی و فلسفی خود می‌پردازند.

ویژگی مهم دیگر بازی‌های رایانه‌ای، توانایی آنها در ایجاد حس حضور و هم‌ذات‌پنداری عاطفی با شخصیت‌هاست. این تجربه عاطفی، زمینه‌ای مناسب برای درونی‌سازی تدریجی مفاهیم فلسفی فراهم می‌کند؛ به‌گونه‌ای که مفاهیم یادشده از سطح تحلیل نظری فراتر رفته و در سطح نگرش، احساس و رفتار کاربر نهادینه می‌شوند. برای نمونه، کاربری که در جریان یک بازی، چندین بار تصمیمات اخلاقی متضادی می‌گیرد و پیامدهای آن را در دنیای مجازی مشاهده می‌کند، در فرایندی تجربه‌محور، به درک عملی‌تری از مفاهیم فلسفی دست می‌یابد.

افزون بر این، بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی همچون آزمایشگاه‌هایی مجازی برای تمرین تفکر انتقادی و استدلال اخلاقی عمل می‌کنند. این بازی‌ها به کاربران امکان می‌دهند تا در فضایی بدون خطر واقعی، دیدگاه‌های فلسفی متنوع را بیازمایند، نتایج انتخاب‌های خود را بسنجند و مفاهیم را نه فقط بیاموزند، بلکه از درون تجربه کنند. این رویکرد، برخلاف

روش‌های آموزش سنتی، بر درونی‌سازی مفاهیم تأکید دارد؛ به این معنا که کاربر از طریق مواجهه شخصی با موقعیت‌های فلسفی، مفاهیم را به بخشی از نظام فکری، ارزشی و رفتاری خود تبدیل می‌کند.

با این حال، بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فلسفه، چالش‌هایی را نیز به همراه دارد. مهم‌ترین این چالش‌ها، ایجاد تعادل میان جنبه‌های سرگرم‌کننده و عمق آموزشی بازی، و نیز ادغام معنادار مفاهیم فلسفی با سازوکارهای روایی و روندبازی^۲ است. طراحی چنین بازی‌هایی نیازمند همکاری میان طراحان بازی، متخصصان فلسفه و روان‌شناسان تربیتی است تا اطمینان حاصل شود که مفاهیم نه تنها فهم‌پذیر، بلکه درونی‌پذیر نیز هستند. این تجربه به‌ویژه در طراحی بازی‌های جدی^۳ که بیش از سرگرمی بر انتقال دانش یا مهارت متمرکز هستند، نمود بیشتری دارد.

بر همین اساس، هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای در فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است. پرسش اصلی این است که چگونه انتخاب‌های کاربر، ساختار روایت، و تجربه پیامدها می‌تواند به تثبیت مفاهیم فلسفی در سطح شناختی، ارزشی و رفتاری منجر شود. این پژوهش می‌کوشد نشان دهد که روایت‌های تعاملی، از طریق خلق تجربه‌های زیسته و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، بستری مؤثر برای انتقال و درونی‌سازی مفاهیم فلسفی فراهم می‌آورند؛ تجربه‌ای که می‌تواند به ارتقاء توانایی کاربران در تحلیل موقعیت‌های پیچیده اخلاقی و اجتماعی در دنیای واقعی منجر شود.

روش‌شناسی پژوهش

هدف اصلی پژوهش حاضر واکاوی چگونگی تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است؛ به‌ویژه اینکه چگونه ساختار داستانی، گره‌افکنی‌های اخلاقی، و تصمیم‌گیری‌های درون‌بازی می‌توانند به بازنمایی مفاهیم انتزاعی مانند عدالت، مسئولیت و آزادی اراده بینجامند و این مفاهیم را از سطح روایت، به قلمرو قابل تأمل و قابل کاربرد منتقل کنند. با توجه به ماهیت موضوع و پیچیدگی محتوای فلسفی بازی‌های رایانه‌ای، روش تحلیلی-تفسیری به عنوان روش اصلی جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها انتخاب شده است. این روش امکان آن را فراهم می‌آورد که عناصر فلسفی و اخلاقی، به صورت استقرایی از متون، روایت‌ها، دیالوگ‌ها، سازوکارهای انتخاب و پیامدهای درون‌بازی استخراج و طبقه‌بندی شوند. تمرکز پژوهش بر تحلیل ساختاری و روایی بازی‌ها است، نه بر بازخوردهای کاربران یا تجربه‌های شخصی آنها، و در نتیجه تمام داده‌ها از خود محتوای بازی‌ها استخراج شده‌اند.

جدول ۱. بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده.

سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی
2016	Deus Ex: Mankind Divided	2024	Banishers: Ghosts Of New Eden
2016	Mafia III	2024	Prince of Persia: The Lost Crown
2015	Life is Strange	2023	Baldur's Gate 3
2015	The Witcher 3: Wild Hunt	2022	The Quarry
2015	Undertale	2021	Road 96
2015	Until Dawn	2020	The Walking Dead: Saints & Sinners
2014	The Talos Principle	2019	The Dark Pictures Anthology
2013	Beyond: Two Souls	2019	The Outer Worlds
2013	The Wolf Among Us	2018	Detroit: Become Human
2013	The Stanley Parable	2018	Assassin's Creed Odyssey
2013	BioShock Infinite	2018	Kingdom Come: Deliverance
2013	Kerbal Space Program	2018	Frostpunk
2012	Journey	2018	Red Dead Redemption 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim	2017	Divinity: Original Sin II
2010	Fallout: New Vegas	2017	Nier: Automata
2010	Heavy Rain	2017	Prey
2007	Mass Effect	2017	Batman: The Enemy Within
2007	Scratch	2016	Persona 5
2007	BioShock	2016	That Dragon, Cancer
2003	Star Wars: Knights Of The Old Republic	2016	Dishonored 2

جدول ۲. مقوله‌های اصلی.

مقوله‌ها
چالش‌های اخلاقی
هویت
عدالت
مسئولیت‌پذیری
آزادی اراده
مواجهه با پیامدهای انتخاب
تعارض واقعیت و خیال
هویت و خودشناسی

در گام اول، انتخاب بازی‌ها بر اساس معیارهای خاصی صورت گرفت که در راستای اهداف پژوهش قرار داشت. این معیارها عبارت بودند از: وجود عناصر فلسفی و اخلاقی در داستان بازی، امکان تعامل فعال کاربر با روایت و چالش‌های فلسفی و اخلاقی در داستان، و قابلیت بازی‌ها برای تقویت تفکر انتقادی و استدلال فلسفی. انتخاب بازی‌ها صرفاً بر اساس داشتن روایت تعاملی نبوده، بلکه توجه ویژه‌ای به محتوای فلسفی و چگونگی گنجاندن موضوعات اخلاقی درون بازی‌ها شده است. بازی‌هایی که انتخاب شدند باید به‌طور فعال مفاهیم فلسفی را در دل داستان خود جا داده باشند و درعین حال به کاربر این فرصت را بدهند که با انتخاب‌های خود در مواجهه با مسائل اخلاقی یا فلسفی اثر بگذارد. برای این منظور ۴۰ بازی رایانه‌ای برای بررسی تحلیلی بر پایه معیارهای بیان شده انتخاب گردید. اسامی این بازی‌ها در «جدول ۱» ذکر شده است.

در مرحله بعدی، داده‌ها از طریق تجربه مستقیم بازی‌های رایانه‌ای انتخاب‌شده جمع‌آوری شدند. در این مرحله، به دقت به بررسی محتوای هر بازی پرداخته شده و مفاهیم فلسفی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و مفاهیم مشابه با رویکرد استقرائی‌شناسایی و استخراج گردیدند. سپس این داده‌ها با استفاده از مقوله‌بندی موضوعی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. در این فرایند، مفاهیم و موضوعات فلسفی که در بازی‌ها مطرح می‌شدند، شناسایی شده و دسته‌بندی شدند. «جدول ۲» مقوله‌های اصلی این پژوهش را نشان می‌دهد.

بر پایه مقوله‌بندی انجام شده در این پژوهش، با رویکرد استقرایی و به شیوه رفت و برگشتی، فرایند تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به‌طور دقیق انجام شد. در این روش، ابتدا مفاهیم فلسفی موجود در بازی‌ها شناسایی و طبقه‌بندی شدند و سپس هر بازی به‌طور مستقل با توجه به مقوله‌های اصلی و فرعی تحلیل گردید. رویکرد استقرائی به این معنی است که ابتدا با جمع‌آوری داده‌ها از بازی‌های مختلف، مفاهیم فلسفی از طریق مشاهده و تجزیه و تحلیل بازی‌ها استخراج شدند و از آنجا که مقوله‌بندی‌ها به صورت دینامیک و رفت و برگشتی پیش می‌رود، هر بازی به‌طور مداوم با مقوله‌های جدیدی که از تحلیل سایر بازی‌ها به دست می‌آید، مقایسه شد. این فرایند رفت و برگشتی به پژوهشگر این امکان را داد که در طی مراحل تحلیل، به‌طور مداوم مفاهیم را دقیق‌تر و عمیق‌تر درک کند و در صورت نیاز مقوله‌ها را اصلاح یا گسترش دهد.

این روش تحلیلی، که ترکیبی از استقرا و بازخورد مستمر است، به‌ویژه در بررسی موضوعات پیچیده‌ای مانند مفاهیم فلسفی که به‌طور غیرمستقیم و در قالب انتخاب‌های کاربر در داستان‌ها مطرح می‌شوند، مؤثر است. بازی‌ها نه تنها در سطوح

ابزارهای مؤثر یادگیری نشان می‌دهد. در پژوهش گسترده‌ای که در مورد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تجاری در آموزش تاریخ انجام شد، مشخص گردید که بازی‌هایی مانند مجموعه‌تامن^۴ می‌توانند تفکر انتقادی و درک تاریخی را تقویت کنند (Squire, 2011). این امر نشان می‌دهد که بازی‌های پیچیده و غنی از محتوا می‌توانند به همان اندازه در آموزش مفاهیم فلسفی مؤثر باشند. در اثر علمی دیگری، ارتباط میان گردشگری و مفاهیم آزادی و کنترل در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و نشان داده می‌شود که چگونه طراحی بازی‌ها از زبان و اصول گردشگری برای بازنمایی این مفاهیم استفاده می‌کند. در این تحلیل، به این موضوع پرداخته می‌شود که کاربران چگونه از طریق بازی‌های رایانه‌ای و سفرهای مجازی، مفاهیمی چون آزادی اراده و کنترل را تجربه کرده و از این طریق به درک بهتری از این مفاهیم دست می‌یابند (Van Nuenen, 2025).

رابطه میان فلسفه و بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر توجه قابل توجهی را به خود جلب کرده است. فیلسوفان اشاره می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان آزمایش‌های فکری عمل کنند و فرصت‌هایی را برای کاربران فراهم آورند تا مفاهیم فلسفی را در محیط‌های تعاملی کاوش کنند (Cogburn & Silcox, 2009). پژوهشگران بررسی می‌کنند که چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند معضلات اخلاقی را شبیه‌سازی کنند و فضایی ایجاد کنند که در آن کاربران بتوانند نظریه‌های اخلاقی را در موقعیت‌های مجازی به کار گیرند (Schulzke, 2013). این یافته‌ها نشان می‌دهند که بازی‌ها می‌توانند ابزاری مؤثر در آموزش اخلاق و فلسفه اخلاق باشند.

همچنین مفهوم انتقال روایت که از سوی محققان مطرح شده است، بیان می‌کند که غوطه‌وری در یک داستان می‌تواند تأثیر زیادی بر باورها و نگرش‌ها بگذارد (Green & Brock, 2000). تحقیقات پسین، پژوهشگران این مفهوم را به رسانه‌های تعاملی گسترش داده‌اند؛ به طوری که نویسندگان نشان می‌دهد که محیط‌های یادگیری مبتنی بر روایت در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مشارکت و نتایج یادگیری کاربران را به طور قابل ملاحظه‌ای افزایش دهند (Dickey, 2011). این تحقیقات تأکید می‌کنند که غوطه‌وری در روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به تسهیل انتقال مفاهیم فلسفی به دنیای واقعی کمک کند. همچنین پژوهش دیگری به بررسی مفهوم غوطه‌وری در سه مدیای تئاتر، موزه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و تأثیر آن بر تجربه تماشاگر را تحلیل می‌کند. در این مطالعه توضیح داده می‌شود که چگونه استفاده از غوطه‌وری در این رسانه‌ها موجب می‌شود که داستان‌ها برای کاربر حاضر و ملموس شوند و او را در مرکز تجربه قرار دهند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که چگونه داستان‌سرایی غوطه‌ور می‌تواند تعاملات فردی و اجتماعی کاربر را با هویت‌ها، تاریخ‌ها و جامعه‌اش

مختلف مفاهیم اخلاقی و فلسفی را به نمایش می‌گذارند، بلکه در فرایند تعامل کاربر با آنها، داده‌های جدیدی برای مقوله‌بندی و تحلیل فراهم می‌آورند.

پیشینه پژوهش

عنوان پژوهش حاضر دارای موضوعی پیچیده و چندوجهی است که ارتباطات زیادی با زمینه‌های مختلف از جمله مطالعات بازی، روان‌شناسی آموزشی، فلسفه و نظریه‌های روایت دارد. در این مقاله، قصد بر این است تا نمای کلی از پژوهش‌های موجود در این زمینه‌ها مرور شود و کارکرد روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی کاربران در به‌کارگیری مفاهیم فلسفی در زندگی واقعی مورد توجه قرار گیرد.

روایت‌های تعاملی امروزه به یکی از ارکان اصلی طراحی بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده‌اند، به طوری که به کاربران این امکان را می‌دهند که در دنیای مجازی احساس اختیار و غوطه‌وری پیدا کنند. طبق نظر محققان، روایت‌های تعاملی به عنوان داستان‌هایی شناخته می‌شوند که به کاربران اجازه می‌دهند با تصمیمات خود، مسیر رویدادها را تغییر دهند (Ryan, 2015). در بازی‌های رایانه‌ای، این نوع روایت‌ها به صورت‌های مختلف مانند داستان‌های شاخه‌ای، انتخاب‌های گفت‌وگویی یا کاوش در دنیای باز بروز می‌کنند. پژوهشگران بیان می‌کنند که بازی‌ها ذاتاً سیستم‌های روایتی هستند، حتی زمانی که به طور آشکارا به داستان‌گویی نپردازند (Salen & Zimmerman, 2004). این دیدگاه نشان می‌دهد که خود عمل بازی کردن به نوعی شامل ساختن یک روایت است که می‌تواند به طور مؤثر برای اهداف آموزشی به کار رود. در پژوهش دیگری، مسائل بنیادی در زیبایی‌شناسی فلسفی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد و نویسنده توضیح می‌دهد چرا این نوع رسانه با سینما، انیمیشن و سایر انواع داستان‌سرایی متفاوت است. در این راستا، موضوعاتی چون مفهوم زیبایی‌شناسی و ارزش بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار می‌گیرند. این اثر همچنین به چگونگی ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای از منظر رقابت، روایت و اسباب‌بازی پرداخته و نقدهای اخلاقی و فمینیستی را در تحلیل‌های خود گنجانده است. این مطالعه به کمک نظریه‌های فلسفی و روان‌شناختی به بررسی تأثیر و اهمیت تعامل و بازی کردن در تجربیات کاربر پرداخته و ابعاد جدیدی از زیبایی‌شناسی بازی‌ها را معرفی می‌کند (Bartel, 2025).

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در محیط‌های آموزشی در دو دهه اخیر توجه بسیاری از پژوهشگران را جلب کرده است. برخی معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای به خوبی طراحی شده، اصول یادگیری را در بر دارند و می‌توانند در آموزش رسمی به کار گرفته شوند (Gee, 2003). این کار به وضوح پتانسیل بازی‌ها را به عنوان

به تجربه و بازاندیشی مفاهیم بنیادین پردازند. از سوی دیگر گادامر در اثر خود با عنوان *حقیقت و روش*^۸، مفهوم بازی را به عنوان استعاره‌ای برای ادراک هستی‌شناسانه از فهم معرفی می‌کند که اقتضای وجه وجودی انسان است (بابایی و همکاران، ۱۳۹۳: ۵۷-۵۸). از نظر او، بازی فرایندی است که در آن سوژه و ابژه در نوعی تعامل دیالکتیکی قرار می‌گیرند (Ga-damer, 2004: 102). این دیدگاه به‌ویژه در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی اهمیت بیشتری دارد، چراکه در این ساختارها، کاربر در روند خلق معنا نقش فعال دارد و از طریق تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و فلسفی، نه تنها روایت بازی، بلکه مفاهیم مورد تجربه را نیز شکل می‌دهد.

دیدگاه‌های معاصرتر نیز بازی را به عنوان ابزار فلسفه‌ورزی معرفی کرده‌اند. برای مثال، چنین دیدگاه‌هایی استدلال می‌کنند که بازی نوعی شیوه خاص از بودن در جهان است، شیوه‌ای که می‌تواند اخلاقی، سیاسی، و زیبایی‌شناسانه باشد (Sicart, 2014: 88). در این نگاه، بازی کردن فراتر از یک کنش تفریحی است؛ بلکه روشی است برای آزمایش، پرسش‌گری، و تجربه فرضیه‌های فلسفی در عمل. این رویکردهای فلسفی به بازی، امکان درک عمیق‌تری از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای برای انتقال مفاهیم فلسفی فراهم می‌آورند. زمانی که کاربران وارد دنیای بازی می‌شوند و در مواجهه با معضلات اخلاقی یا انتخاب‌های هستی‌شناختی قرار می‌گیرند، در واقع در حال مشارکت در نوعی آزمایش فکری^۹ هستند. همان‌طور که برخی اشاره کرده‌اند، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند جایگزینی برای آزمایش‌های ذهنی فلسفی کلاسیک باشند (Cogburn & Silcox, 2009: 128-129)، چراکه همچون آنها، فرصت تجربه مستقیم و بازخورد فوری را فراهم می‌کنند و از سوی دیگر، هزینه‌های روحی، اقتصادی و اجتماعی تجربه چنین آزمایش‌هایی در جهان واقعی را پرداخت نمی‌کنند. بر این پایه، بازی نه صرفاً به عنوان زمینه‌ای برای ارائه مفاهیم، بلکه به عنوان یکی از ابزارهای فلسفه‌ورزی مدرن قابل تحلیل است. بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی با ساختار غیرخطی، انتخاب‌محور و درگیرکننده خود، کاربران را به تجربه درونی مفاهیم و بازسازی آنها در سطح باور و کنش دعوت می‌کنند. در این بستر، بازی کردن نوعی تفکر کردن می‌شود، و تعامل با روایت‌ها به فهم و درونی‌سازی فلسفه می‌انجامد.

مبانی درونی‌سازی مفاهیم فلسفی از طریق روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای

مبانی نظری این پژوهش بر اساس مجموعه‌ای از نظریات و رویکردهای مختلف شکل گرفته است که به تحلیل تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی کاربران در درونی‌سازی

برجسته کند و نقش مهمی در شکل‌دهی درک‌های او از دنیای اطراف ایفا کند (Aliano, 2025). در حالی که بازی‌های رایانه‌ای پتانسیل‌های زیادی برای آموزش مفاهیم فلسفی دارند، ادغام آنها در آموزش با چالش‌هایی روبه‌رو است؛ پژوهشی به مشکلاتی مانند موانع فناوری، محدودیت‌های زمانی و نیاز به انتخاب دقیق بازی‌ها و ادغام آنها در برنامه‌های درسی اشاره می‌کند (Becker, 2017). این مشکلات می‌توانند بر نحوه و میزان استفاده از بازی‌ها در فرایند یادگیری تأثیر بگذارند. علاوه بر این، محققان نگرانی‌هایی را در مورد پتانسیل بازی‌ها برای تقویت ایدئولوژی‌های مشکل‌ساز یا ساده‌سازی مسائل پیچیده مطرح می‌کنند. این نگرانی‌ها به اهمیت تحلیل انتقادی و تأمل هدایت‌شده هنگام استفاده از بازی‌ها برای آموزش مفاهیم فلسفی تأکید می‌کنند (Consalvo, 2009).

مطالعات موجود نشان می‌دهند که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌طور قابل توجهی توانایی کاربران را در کاربرد مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره تقویت کنند. با این حال، برای درک کامل مکانیزم‌های پشت پرده این فرایند و توسعه بهترین شیوه‌ها برای پیاده‌سازی آن در محیط‌های آموزشی، نیاز به تحقیقات تجربی بیشتری وجود دارد. نوآوری مقاله حاضر نیز در این است که علاوه بر بررسی مفاهیم موجود در حوزه‌های بازی، فلسفه و یادگیری، به‌طور خاص به تعاملات بین این حوزه‌ها در زمینه آموزش مفاهیم فلسفی از طریق روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. این مقاله همچنین به بررسی چالش‌های عملی و محدودیت‌های ادغام این ابزارها در محیط‌های آموزشی پرداخته و پیشنهادهایی برای بهبود استفاده از این تکنیک‌ها در آموزش فلسفه و کاربرد آنها در زندگی روزمره کاربران ارائه می‌دهد.

فلسفه بازی و جایگاه آن در درونی‌سازی مفاهیم فلسفی

مفهوم بازی همواره یکی از موضوعات جذاب و تأمل‌برانگیز در تاریخ فلسفه بوده است. فیلسوفانی چون یوهان هویزینگا^{۱۰} و هانس-گئورگ گادامر^{۱۱} در آثار خود به بازی نه به عنوان فعلی کودکانه یا صرفاً سرگرم‌کننده، بلکه به مثابه امری بنیادی در شکل‌گیری فرهنگ، معنا و تجربه انسانی نگریده‌اند. هویزینگا در اثر مهم خود *انسان بازیگر*^{۱۲}، بازی را عنصری مقدم بر فرهنگ معرفی می‌کند و استدلال می‌کند که بسیاری از فعالیت‌های فرهنگی انسانی (از حقوق و سیاست گرفته تا هنر و مذهب)، ریشه در ساختارهای بازی‌گونه دارند (Huizinga, 1949: 1 & 5). از دیدگاه او، بازی یک حوزه خاص از واقعیت است که قواعد خاص خود را دارد، و انسان‌ها در آن به صورت داوطلبانه، موقتی و غیراجباری وارد می‌شوند تا معنایی تازه خلق کنند. این دیدگاه زمینه‌ای فراهم می‌آورد تا بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان فضاهایی فرهنگی و معنایی در نظر گرفته شوند که کاربران می‌توانند در آنها

را فراهم می‌آورد. بازی‌ها می‌توانند مفاهیم پیچیده و چالش‌های اخلاقی را در قالب‌های جذاب و قابل فهم به کاربران منتقل کنند. به این ترتیب، کاربران می‌توانند نتایج تصمیمات خود را در دنیای بازی مشاهده کرده و سپس این تجربیات را به زندگی واقعی خود منتقل کنند. نظریه انتقال یادگیری به درک چگونگی این فرایند کمک می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه می‌توان از بازی‌ها برای انتقال ارزش‌های فلسفی استفاده کرد.

نظریه‌های فلسفه کاربردی نیز در این پژوهش نقش مهمی دارند. این نظریه‌ها بر اهمیت استفاده عملی از مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره تأکید دارند و می‌خواهند نشان دهند که چگونه این مفاهیم می‌توانند در موقعیت‌های واقعی به کار گرفته شوند. این نظریه‌ها به‌ویژه در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای کاربرد پیدا می‌کنند، زیرا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مفاهیم فلسفی خاص و دیدگاه‌های مرتبط با حوزه دین و اخلاق را در قالب‌های سرگرم‌کننده و جذاب به کاربران ارائه دهند (Cogburn & Sil, 2009: 74). از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند کاربران را در موقعیت‌های اخلاقی و فلسفی مختلف قرار دهند، آنها می‌توانند مفاهیم فلسفی را به شیوه‌ای کاربردی در زندگی روزمره به کار گیرند. این نظریه‌ها به ما کمک می‌کنند تا درک کنیم که چگونه مفاهیم فلسفی از دنیای انتزاعی به دنیای واقعی و کاربردی منتقل می‌شوند و بازی‌های رایانه‌ای چگونه می‌توانند این فرایند را تسهیل کنند. درنهایت، نظریه‌های شناختی در بازی‌های رایانه‌ای به بررسی فرایندهای ذهنی پرداخته‌اند که در هنگام انجام بازی‌های شبیه‌سازی شده، باعث درگیر شدن کاربر می‌شوند (La-joie, 2014: 624). این نظریه‌ها تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر و یادگیری را توضیح می‌دهند و به‌ویژه بر نحوه پردازش اطلاعات و تصمیم‌گیری در شرایط مختلف تمرکز دارند (Mayer, 2014). در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌هایی که از انیمیشن‌ها و ویژگی‌های واقعیت مجازی بهره می‌برند، ترکیب بازی و سینما می‌تواند اثرات روان‌شناختی و شناختی قابل توجهی بر کاربران بگذارد. این اثرات می‌تواند در نحوه درک و استفاده از مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره تأثیرگذار باشد. این نظریه‌ها نشان می‌دهند که چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فرایندهای شناختی مانند تصمیم‌گیری اخلاقی، استدلال فلسفی و تحلیل مفاهیم پیچیده را در ذهن کاربر فعال کرده و تأثیرات عمیقی بر یادگیری و درک آنها بگذرانند.

این مجموعه از نظریه‌ها و رویکردها، چارچوبی جامع برای درک کارکرد روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش توانایی کاربران در به‌کارگیری مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره فراهم می‌آورد. این مبانی نظری به عنوان پایه‌ای برای طراحی و اجرای پژوهش‌های بعدی در این زمینه عمل می‌کنند و می‌توانند راه‌گشای پژوهش‌های آتی در این حوزه مطالعاتی باشند.

مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره می‌پردازد. این مبانی نظری کمک می‌کنند تا نحوه تعامل کاربر با محتوای بازی و چگونگی انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی به دنیای واقعی روشن‌تر شود و در طراحی و اجرای پژوهش در این زمینه نقشی اساسی ایفا کنند.

اولین نظریه‌ای که در این پژوهش بررسی می‌شود، نظریه «روایت تعاملی» است. این نظریه به ساختار و ویژگی‌های روایت‌هایی پرداخته است که در آنها مخاطب نقش فعالی در شکل‌گیری داستان ایفا می‌کند. در بازی‌های رایانه‌ای، این نوع روایت به کاربر این امکان را می‌دهد که با انتخاب‌های خود مسیر داستان را تغییر دهد و بر پیشرفت آن اثر بگذارد (Koe-nitz, 2023: 21). این ویژگی باعث می‌شود که کاربر نه تنها به عنوان مشاهده‌کننده، بلکه به عنوان یک عنصر سازنده در داستان حضور داشته باشد. روایت‌های تعاملی معمولاً به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند؛ کاربرمحور و غیرکاربرمحور. در روایت‌های غیرکاربرمحور، که در بازی‌های رایانه‌ای بیشترین کاربرد را دارند، کاربر از میان گزینه‌های مختلف انتخاب می‌کند و به نوعی در روند داستان‌سازی مشارکت دارد. این ویژگی به بازی‌های رایانه‌ای این توانایی را می‌دهد که تعامل بیشتری با کاربر برقرار کنند و فرایند یادگیری را از طریق تجربه شخصی جذاب‌تر و مؤثرتر سازند.

نظریه یادگیری تجربی، یکی دیگر از مبانی نظری این پژوهش است که بر اهمیت تجربه مستقیم در فرایند یادگیری و امکان تعلیم مادام‌العمر تأکید دارد (Kolb, 2014: 333). طبق این نظریه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری شبیه‌سازی شده برای ایجاد تجربیات یادگیری واقعی معرفی می‌شوند. به طوری که این بازی‌ها محیطی فراهم می‌آورند که کاربران می‌توانند مفاهیم پیچیده فلسفی را در یک بستر تعاملی و شبیه‌سازی شده تجربه کنند. در این مدل، یادگیری به‌طور فعال و از طریق عمل خود کاربر رخ می‌دهد و این فرایند می‌تواند به درک عمیق‌تری از مفاهیم فلسفی منجر شود. از آنجا که این نوع یادگیری تجربه‌محور است، کاربر می‌تواند از طریق تعامل مستقیم با محیط بازی و انتخاب‌های خود، درک بهتری از مفاهیم فلسفی پیدا کند. این ویژگی باعث می‌شود که یادگیری فلسفه از حالت انتزاعی خارج شده و به روشی ملموس و کاربردی تبدیل شود، که به‌طور مستقیم در انتقال مفاهیم فلسفی به زندگی روزمره مؤثر است.

نظریه انتقال یادگیری^{۱۱} نیز در این پژوهش اهمیت خاصی دارد. این نظریه به فرایندهایی می‌پردازد که در آنها دانش و مهارت‌های آموخته شده در یک زمینه، در زمینه‌های دیگر به کار می‌روند (Has-kell, 2000: 24). در این پژوهش، انتقال مفاهیم فلسفی از دنیای بازی به دنیای واقعی مورد توجه قرار می‌گیرد. توانایی بازی‌های رایانه‌ای در ارائه محیط‌هایی که کاربران را در موقعیت‌های فلسفی و اخلاقی قرار می‌دهند، امکان انتقال این مفاهیم به زندگی روزمره

کارکرد عناصر بازی بر انتقال یادگیری

نقش عناصر سازنده بازی‌های رایانه‌ای در تسهیل فرایند انتقال یادگیری، به‌ویژه در زمینه‌های آموزشی و آموزش مفاهیم انتزاعی همچون فلسفه، به عنوان یکی از محورهای اساسی در طراحی بازی‌های آموزشی مورد توجه قرار گرفته است. نتایج پژوهش‌های تجربی و نظری نشان می‌دهد که اجزای خاصی از بازی‌ها می‌توانند با ایجاد تجربه‌هایی شبیه‌سازی‌شده و درگیرکننده، بستری مناسب برای انتقال دانش، نگرش‌ها و مهارت‌ها از محیط مجازی به زندگی واقعی فراهم کنند (Ferdig, 2014: 317). این توانمندی به‌ویژه در مورد مفاهیمی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و هویت، که غالباً در بسترهای نظری و انتزاعی آموزش داده می‌شوند، اهمیت ویژه‌ای می‌یابد. در ادامه، برخی از این عناصر کلیدی بازی و نقش آنها در تسهیل انتقال مفاهیم فلسفی به‌طور دقیق‌تری بررسی می‌شود.

یکی از عناصر تأثیرگذار در این زمینه، سیستم‌های پاداش و بازخورد فوری درون بازی‌هاست که نقش مهمی در انگیزش درونی کاربران ایفا می‌کند. این سیستم‌ها نه تنها موجب تشویق کاربران به انجام کنش‌های معین می‌شوند، بلکه با نمایش پیامدهای انتخاب‌های اخلاقی، آنها را به بازاندیشی درباره تصمیماتشان وامی‌دارند. برای مثال، در بازی‌هایی همچون *ویچر ۳: وایلد هانت*^{۱۱}، انتخاب‌های اخلاقی کاربر نتایجی چندگانه و بلندمدت دارند که خود به آموزش عملی مفاهیمی چون مسئولیت فردی، پیامدهای انتخاب و عدالت منجر می‌شود. همچنین در بازی‌هایی مانند *خرش*^{۱۲}، که گرچه تمرکز آن بر مفاهیم برنامه‌نویسی است، سازوکار پاداش به‌گونه‌ای طراحی شده که درک مفاهیم از طریق بازخورد فوری و مؤثر تقویت می‌شود.

چالش‌های اخلاقی طراحی‌شده در بازی‌ها از دیگر عناصر محوری‌اند که بستر تعامل کاربر با مفاهیم فلسفی را فراهم می‌سازند. بازی‌هایی مانند *ویچر ۳: وایلد هانت* به شیوه‌ای روایی کاربران را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهند که تصمیم‌گیری اخلاقی در آنها اجتناب‌ناپذیر است. این تصمیمات معمولاً فاقد پاسخ قطعی درست یا نادرست هستند و کاربران را با ارزش‌های شخصی خود مواجه می‌سازند. مواجهه با چنین موقعیت‌هایی، به کاربران امکان می‌دهد تا مفاهیم انتزاعی همچون آزادی اراده، مسئولیت، سودگرایی، و وظیفه‌گرایی را نه تنها بشنوند بلکه در بستر تجربه، بیاموزند و درونی کنند.

در بازی‌های نقش‌آفرینی همچون *اثر جرمی*^{۱۳} یا *پرسونا*^{۱۴}، توسعه شخصیت و تعامل با دیگر کاراکترها، فرصتی برای تجربه مفاهیمی مانند هویت، خودآگاهی، وفاداری و تعارض ارزشی فراهم می‌آورد. تصمیماتی که کاربر در این تعاملات اتخاذ می‌کند، نه تنها بر مسیر داستان، بلکه بر تحول اخلاقی و

روان‌شناختی شخصیت اصلی تأثیرگذار است. این تجربه موجب آشنایی عملی کاربران با وجوه مختلف فلسفه اخلاق، معناشناسی زندگی و انتخاب‌های بنیادین در حوزه هویت فردی می‌شود. افزون بر این، رویکرد بازی‌وارسازی^{۱۵} که شامل بهره‌گیری هدفمند از سازوکارهای بازی در زمینه‌های آموزشی است، نقش مؤثری در ارتقای کیفیت یادگیری مفاهیم پیچیده دارد. عناصر بازی‌وارسازی مانند امتیازدهی، رقابت، بازخورد لحظه‌ای و چالش‌سازی، باعث تقویت انگیزش بیرونی و مشارکت فعال کاربران می‌شود (باقری و طلیمی، ۱۴۰۰: ۲۵). بازی‌هایی نظیر *تمدن ۶*، نمونه‌ای از کاربرد موفق این رویکرد هستند که در آن، کاربر ضمن مدیریت یک تمدن، در معرض تصمیم‌گیری‌هایی قرار می‌گیرد که مستقیماً با عدالت، توسعه اخلاقی، و عقلانیت جمعی مرتبط‌اند. از این طریق، مفاهیم فلسفی در قالب تجربه‌ای راهبردی، قابل درک و قابل انتقال می‌گردند.

بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی نیز در انتقال یادگیری و توسعه مهارت‌های فلسفی نقشی بی‌بدیل دارند. غوطه‌وری بالا در این فضاها موجب می‌شود کاربران احساس حضور واقعی در موقعیت‌های اخلاقی یا هستی‌شناسانه داشته باشند، که به افزایش عمق یادگیری منجر می‌شود. مطالعات نشان داده‌اند که این سطح از درگیری عاطفی و ادراکی، در درونی‌سازی مفاهیم و انتقال آنها به موقعیت‌های واقعی مؤثرتر از محیط‌های آموزشی سنتی عمل می‌کند (Galés & Gallon, 2020: 114-115). برای نمونه، در بازی رایانه‌ای *مردگان متحرک: قدیسان و گناهکاران*^{۱۶}، کاربران نه تنها با انتخاب‌های دشوار اخلاقی مواجه می‌شوند، بلکه این تصمیم‌ها در بستری واقع‌نما و مبتنی بر خطر و اضطراب اتخاذ می‌شوند که یادگیری را عمیق‌تر و ماندگارتر می‌سازد.

نکته قابل تأمل آن است که میزان اثربخشی این عناصر، تا حد زیادی وابسته به ویژگی‌های فردی، انگیزه‌های درونی و سبک یادگیری کاربران است؛ به طوری که طراحی سازوکارهای بازی، باید با شناخت از ویژگی‌های روان‌شناختی مخاطبان هدف همراه باشد تا تأثیرگذاری یادگیری مفاهیم فلسفی را بهینه سازد. به عنوان مثال، کاربرانی با گرایش بالا به تحلیل اخلاقی، نسبت به موقعیت‌های اخلاقی پرچالش واکنش مؤثرتری نشان می‌دهند و در فرایند انتقال یادگیری نیز فعال‌تر عمل می‌کنند. در مجموع، زمانی که عناصر بازی به صورت نظام‌مند و متناسب با اهداف یادگیری طراحی و اجرا شوند، می‌توانند بستری جذاب، تعاملی و تأثیرگذار برای انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی فراهم سازند. این عناصر نه تنها موجب مشارکت شناختی و عاطفی کاربران می‌شوند، بلکه به آنها امکان می‌دهند تا در بستر تجربه، به بازاندیشی در ارزش‌ها، انتخاب‌ها و باورهای خود پرداخته و مهارت‌های تفکر اخلاقی و انتقادی را در زندگی واقعی به کار گیرند.

اهمیت تعامل و انتخاب در یادگیری

مطالعه بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شده نشان می‌دهد که ساختار تعاملی این رسانه، به‌ویژه از طریق فراهم کردن امکان انتخاب، نقشی اساسی در تقویت یادگیری مفاهیم انتزاعی و مفاهیم فلسفی ایفا می‌کند. برخلاف الگوهای آموزشی سنتی که در آنها یادگیرنده در جایگاه گیرنده‌ای منفعل قرار می‌گیرد، بازی‌های رایانه‌ای تجربه‌ای پویا، مشارکتی و بر پایه عمل فراهم می‌آورند. در چنین محیط‌هایی، کاربران نه تنها دریافت‌کنندگان اطلاعات، بلکه کنش‌گرانی فعال در روایت‌پردازی، تصمیم‌گیری اخلاقی و مشاهده پیامدهای آن تصمیمات هستند. این فرایند یادگیری که مبتنی بر تجربه و بازخورد است، به کاربران امکان می‌دهد تا از طریق درگیری مستقیم با مسائل اخلاقی و فلسفی، به بازاندیشی در نظام ارزش‌ها و باورهای شخصی خود بپردازند.

با این حال، هنوز ابعاد دقیق و سازوکارهای روان‌شناختی‌ای که از طریق آنها عناصر طراحی بازی‌های تعاملی بر انگیزش یادگیری و تداوم تعامل اثر می‌گذارند، به‌طور کامل شناخته نشده‌اند. «شواهد موجود حاکی از آن است که مؤلفه‌هایی نظیر افزایش حس خودکارآمدی، تقویت احساس شایستگی، تعاملات اجتماعی درون‌بازی و زمینه‌های فرهنگی پیرامونی می‌توانند در ارتقای انگیزه بازیکنان نقش داشته باشند» (Schrier, 2016: 93). این انگیزش، در بسیاری از موارد، عامل محرکی برای مشارکت عمیق‌تر در حل مسئله، بازتاب اخلاقی و یادگیری مفاهیم پیچیده فلسفی تلقی می‌شود. با این‌همه، تحلیل و شناسایی دقیق عواملی که در ایجاد و حفظ انگیزش یادگیری در بازی‌ها مؤثرند، با دشواری‌هایی همراه است؛ زیرا این عوامل در تقاطع پیچیده‌ای از طراحی روایی، مکانیک‌های گیم‌پلی، واکنش‌های شناختی و ویژگی‌های فردی کاربران قرار دارند. بنابراین، مطالعه مؤثر این حوزه مستلزم رویکردی میان‌رشته‌ای است که روان‌شناسی یادگیری، طراحی بازی، فلسفه آموزش و جامعه‌شناسی فرهنگ دیجیتال را در پیوندی نظام‌مند در نظر گیرد. در بسیاری از بازی‌های داستان‌محور، همچون *مردگان متحرک*، کاربر با موقعیت‌هایی مواجه می‌شود که شامل معضلات اخلاقی پیچیده است. در این موقعیت‌ها، انتخاب کاربر نه تنها مسیر داستان را تغییر می‌دهد، بلکه ماهیت ارتباط با شخصیت‌های دیگر، پیامدهای اخلاقی کنش‌ها، و شکل‌گیری روایت کلی بازی را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. این موقعیت‌ها نوعی شبیه‌سازی از تجربه زیسته اخلاقی را فراهم می‌آورند، که در آن کاربر ناگزیر است میان گزینه‌هایی تصمیم بگیرد که هر یک نماینده رویکردهای فلسفی متفاوتی همچون فایده‌گرایی یا وظیفه‌گرایی اند. این فرایند به‌طور طبیعی، تشکر اخلاقی و ارزیابی ارزشی را فعال می‌کند.

یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد بازی‌های تعاملی، امکان مشاهده فوری یا تدریجی پیامدهای انتخاب‌هاست. این

بازخورد مستقیم، فرصتی فراهم می‌آورد تا کاربر در چرخه‌ای از تصمیم‌گیری، تجربه، تأمل و یادگیری قرار گیرد. برای نمونه، در بازی *اثر جرمی*، تصمیمات اخلاقی کاربر ممکن است منجر به پیامدهایی غیرقابل پیش‌بینی شود، مانند نجات یک شخصیت به بهای از دست دادن دیگری. این ساختار روایی پویا، کاربران را وادار می‌کند تا از منظر فلسفی به ماهیت انتخاب، مسئولیت فردی، و اثرات اجتماعی کنش‌های خود بیندیشند. بازی‌هایی مانند *بایوشاک* نیز به شیوه‌ای خلاقانه کاربران را در برابر انتخاب‌های دشوار اخلاقی قرار می‌دهند که از آنان می‌خواهد درباره مفاهیمی چون آزادی اراده، سود و زیان عمومی، و عدالت تصمیم‌گیری کنند. انتخاب میان سوءاستفاده از شخصیت‌های آسیب‌پذیر یا نجات آنها، مفاهیم پیچیده‌ای مانند فداکاری، خودخواهی، اخلاق نتیجه‌گرایانه و کرامت انسانی را به‌گونه‌ای ملموس و درگیرکننده به کاربران منتقل می‌کند. چنین بازی‌هایی عملاً محیطی برای آزمایش اندیشه‌های فلسفی فراهم می‌آورند، جایی که کاربر ناگزیر است نظریه‌ها را در قالب تجربه عملی بیازماید.

یکی دیگر از ابعاد مهم در بازی‌های تعاملی، تثبیت مفاهیم فلسفی از طریق تجربه مستقیم و بازگشتی است. برای مثال، در *دیپ‌رویت: انسان شدن*^{۱۷}، کاربران با انتخاب‌هایی درگیر می‌شوند که به موضوعات بنیادینی چون آگاهی، هویت، خودمختاری، و معنا می‌پردازند. بازی به کاربران اجازه می‌دهد چندین بار سناریوهای مختلف را تجربه کرده، گزینه‌های متفاوتی را انتخاب کنند و نتایج متغیر آن را بسنجند. این بازآزمایی تصمیم‌ها، موجب ارتقای درک چندلایه از مسائل فلسفی و شناخت پیچیدگی‌های آنها در بسترهای گوناگون می‌شود.

تأثیر یادگیری ناشی از تعامل و انتخاب در بازی‌ها تنها به فضای درون‌بازی محدود نمی‌شود، بلکه در بسیاری از موارد به دنیای واقعی کاربران نیز تسری می‌یابد. اتفاقی که معمولاً در بازی‌های جدی به عنوان بازی‌هایی با هدفی فراتر از صرف سرگرم کردن کاربران تولید شده‌اند (Loh et al., 2015: 6-7). کاربرانی که در بازی‌هایی مانند *ویچر ۳: وایلد هانت* با انتخاب‌های دشوار اخلاقی مواجه شده‌اند، گزارش کرده‌اند که این تجربه‌ها بر شیوه مواجهه آنها با موقعیت‌های واقعی، نظیر روابط شخصی، چالش‌های شغلی یا تعارضات ارزشی اثرگذار بوده است. چنین تجربیاتی، آگاهی اخلاقی و توانایی تصمیم‌گیری ارزشی کاربران را در زندگی روزمره تقویت می‌کند و زمینه‌ساز انتقال مفاهیم فلسفی به عرصه تجربه زیسته می‌شود. در مجموع، تعامل و امکان انتخاب در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها از نظر ساختاری به جذابیت بازی‌ها می‌افزایند، بلکه به عنوان بسترهایی یادگیرنده و خودتنظیم، در تسهیل انتقال یادگیری فلسفی نقشی بنیادین ایفا می‌کنند. این بازی‌ها با ایجاد شرایطی برای درگیری شناختی، کنش اخلاقی، و

ارزشی، به بازتعریف نقش و جایگاه خود در داستان می‌پردازد. چنین تجربه‌ای در بسیاری از موارد موجب انتقال بازتابی به زندگی روزمره شده و کاربر را به تأمل درباره خود، نقش اجتماعی اش و ارتباطات انسانی اش وامی‌دارد.

بازی‌های مینیمالیستی تری مانند سفر^{۱۹} نیز بدون استفاده از گفتار، از طریق نمادپردازی و تجربه زیباشناختی، کاربران را به تأمل در مورد مفاهیم هستی‌شناختی و معنای زندگی دعوت می‌کنند. مسیری که در آن کاربر به سمت یک مقصد ناشناخته حرکت می‌کند، نه تنها بازتاب سفری بیرونی است، بلکه استعاره‌ای از سیر درونی برای کشف هویت و معناست. چنین تجربه‌ای اغلب موجب برانگیخته شدن واکنش‌های احساسی و فلسفی در کاربران می‌شود که در تجربه‌های غیرتعاملی کمتر قابل دستیابی است.

یکی دیگر از ظرفیت‌های بی‌ظفر روایت‌های تعاملی، قابلیت آنها در بومی‌سازی مفاهیم فلسفی در بستر تعاملات اجتماعی معاصر است. به عنوان مثال، دیترویت: انسان‌شدن کاربران را با دنیایی مواجه می‌کند که در آن اندر ویدهای انسان‌نما در جست‌وجوی برابری و خودمختاری هستند. تصمیم‌گیری درباره اعتراض مسالمت‌آمیز یا شورش خشونت‌آمیز، مسئله‌ای صرفاً درون‌متنی نیست، بلکه ذهن کاربر را به سوی تأملات اجتماعی و فلسفی درباره حقوق بشر، آزادی اراده، مسئولیت اخلاقی و ساختارهای قدرت در جهان واقعی هدایت می‌کند. بازی در اینجا به سکویی برای بازنمایی و تمرین کنش‌های اخلاقی در موقعیت‌های پیچیده اجتماعی تبدیل می‌شود. از این رو روایت‌های تعاملی نه تنها امکان تجربه عمیق و عملی مفاهیم انتزاعی فلسفی را فراهم می‌کنند، بلکه از طریق سازوکارهای روایی-تعامل محور، درونی‌سازی این مفاهیم را تسهیل می‌کنند. بازی‌هایی همچون زندگی عجیب است، ویچر ۳: وایلد هانت، اثر جریمی، سفر و دیترویت: انسان‌شدن نمونه‌هایی شاخص‌اند که نشان می‌دهند چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فراتر از ابزار سرگرمی، به بستری برای تفکر انتقادی، تحلیل فلسفی، و توانمندسازی کاربران در درک و کاربرد مفاهیم بنیادین در زندگی واقعی تبدیل شوند. این روایت‌ها با فعال‌سازی هم‌زمان قوای شناختی، عاطفی و اخلاقی، یادگیری فلسفی را به تجربه‌ای درونی، ماندگار و تحول‌زا بدل می‌کنند.

درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران

روایت‌های تعاملی با ماهیت انتخاب‌محور خود، نقشی کلیدی در تسهیل فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای ایفا می‌کنند. تجربه کاربران در مواجهه با موقعیت‌های روایی اخلاقی، نه تنها موجب آشنایی آنان با مفاهیم پیچیده‌ای چون عدالت، خودمختاری، مسئولیت، و اراده آزاد می‌شود، بلکه

بازاندیشی در پیامدها، کاربران را در فرایندی فعال و بازتاب‌محور از یادگیری مشارکت می‌دهند که منجر به درک ژرف‌تر مفاهیم فلسفی، تقویت تفکر انتقادی و افزایش آمادگی برای مواجهه با مسائل اخلاقی در زندگی واقعی می‌شود.

کارکرد روایت‌های تعاملی بر درک مفاهیم فلسفی

روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای به یکی از مؤثرترین و درعین حال چالش‌برانگیزترین ابزارها برای انتقال و درونی‌سازی مفاهیم پیچیده فلسفی بدل شده‌اند؛ چالش‌برانگیز از آن رو که «ایجاد تعادل میان کنش‌گری کاربر و انسجام روایی، به‌ویژه در بافتار آموزشی و در چارچوب یادگیری مبتنی بر بازی، با دشواری‌هایی مضاعف همراه است» (Dickey, 2020: 283).

این روایت‌ها با تلفیق عناصر داستان‌پردازی، انتخاب‌محور بودن و مشارکت فعال کاربر، بستری منحصر به فرد برای تجربه عینی و عملی مفاهیمی چون اخلاق، هویت، مسئولیت، آزادی اراده و معنای زندگی فراهم می‌کنند. در چنین فضایی، کاربران نه به عنوان تماشاگران منفعل، بلکه به مثابه فاعلان اندیشمند مشارکت می‌کنند و از رهگذر تعامل با جهان بازی و شخصیت‌های آن، فرصت می‌یابند تا به بازاندیشی در مفاهیم بنیادین فلسفی بپردازند. در بازی‌هایی مانند زندگی عجیب است^{۱۸}، روایت تعاملی به گونه‌ای طراحی شده است که کاربران می‌توانند تصمیمات خود را به عقب برگردانند، آنها را بازبینی کنند و پیامدهای متفاوت را بسنجند. این مکانیسم نه تنها به درک مفهوم علیت و مسئولیت کمک می‌کند، بلکه کاربر را به تأمل در روابط میان نیت، عمل و پیامد سوق می‌دهد. کاربران درک می‌کنند که هر کنش، زنجیره‌ای از تبعات اخلاقی به همراه دارد که می‌تواند ابعاد مختلفی از هویت و مسئولیت فردی را تحت تأثیر قرار دهد.

بازی‌هایی همچون ویچر ۳: وایلد هانت نمونه‌ای بارز از روایت‌هایی هستند که در آن معضلات اخلاقی بدون پاسخ قطعی و ساده مطرح می‌شوند. انتخاب میان خیر و شر، یا میان گزینه‌هایی که هر دو با پیامدهای منفی همراه هستند، کاربر را به تفکر اخلاقی پیچیده و چندوجهی وامی‌دارد. چنین ساختاری نه تنها امکان تمرین قضاوت اخلاقی را در فضای ایمن بازی فراهم می‌کند، بلکه به کاربران کمک می‌کند تا در موقعیت‌های واقعی نیز از ابزارهای فلسفی برای تحلیل اخلاقی بهره‌گیرند.

در روایت‌های تعاملی، شکل‌گیری هویت و خودآگاهی نیز نقشی برجسته ایفا می‌کند. بازی‌هایی مانند اثر جریمی به کاربران اجازه می‌دهند که مسیر شخصیتی کاراکتر اصلی را بر اساس انتخاب‌های فردی شکل دهند. این فرایند، نوعی بازنمایی درونی از فرایند شکل‌گیری هویت فردی و اجتماعی است که در آن کاربر، از طریق تعامل با دیگر شخصیت‌ها و انتخاب‌های

بستری فراهم می‌آورد تا این مفاهیم در قالب تصمیم‌گیری‌های واقعی در بستر بازی تجربه شوند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که کاربران در مقایسه با گروه کنترل (افرادی که بازی‌هایی فاقد بار فلسفی را تجربه کرده‌اند) توانایی بالاتری در تحلیل موقعیت‌های اخلاقی، ارزشیابی پیامدها، و مواجهه با تعارض‌های فلسفی در دنیای واقعی از خود نشان داده‌اند (Cogburn & Silcox, 2009: 7).

یکی از جلوه‌های بارز این درونی‌سازی، افزایش حساسیت کاربران به مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره است. برای مثال، در بازی *تمشیل/استنلی*^{۲۰}، روایت شاخه‌ای و متقاطع بازی، کاربران را با مسئله اختیار، انتخاب، و پیامد روبه‌رو می‌سازد. بازی با ارائه مسیرهای روایی متعدد و نتایج متفاوت، کاربر را به بازاندیشی در باب رابطه میان اراده آزاد و جبر روایی سوق می‌دهد. این تجربه، توان شناختی کاربران را در تشخیص نمودهای مشابه در دنیای واقعی تقویت کرده و آنان را نسبت به مسائل فلسفی جاری در موقعیت‌های روزمره حساس‌تر می‌کند.

توانایی به‌کارگیری عملی مفاهیم فلسفی نیز در بستر بازی‌هایی با تصمیم‌گیری اخلاقی تقویت می‌شود. برای نمونه، در *زندگی عجیب است*، کاربران در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که باید بین منافع فردی و خیر جمعی، و بین دوستی شخصی و مسئولیت اخلاقی تصمیم‌گیری کنند. چنین تجربه‌هایی نه تنها باعث آشنایی کاربر با الگوهای استدلال اخلاقی (مانند اخلاق وظیفه‌گرا و پیامدگرا) می‌شود، بلکه زمینه‌ای برای درونی‌سازی این الگوها و به‌کارگیری آنها در موقعیت‌های واقعی مانند تعارض‌های خانوادگی یا موقعیت‌های شغلی فراهم می‌کند. در بازی‌هایی مانند *دیترویت: انسان‌شدن*، کاربران با تصمیماتی روبه‌رو می‌شوند که مستقیماً به عدالت اجتماعی، تبعیض، و مفهوم کنش اخلاقی مرتبط هستند. انتخاب‌هایی که کاربران در این بازی انجام می‌دهند، نه فقط در سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه در ساختار اجتماعی بازی و روایت کلی اثرگذار است. این نوع روایت تعاملی، کاربران را به واکاوی باورهای شخصی خود درباره خشونت، مقاومت مدنی، و کرامت انسانی وامی‌دارد، و این تأمل می‌تواند به انتقال مفاهیم فلسفی به حوزه قضاوت‌های روزمره اجتماعی کمک کند.

درگیری عاطفی نیز در این میان نقش مهمی ایفا می‌کند. در بازی‌هایی نظیر *آن اژدها، سلطان*^{۲۱}، که با نگاهی ژرف به مرگ، امید، و ایمان می‌پردازند، کاربران با روایت‌هایی مواجه می‌شوند که مستقیماً احساسات بنیادین انسانی را برمی‌انگیزد. این نوع تجربه، با ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر و شخصیت‌ها، به فهمی درونی‌تر از ارزش‌های هستی‌شناختی و اخلاقی منجر می‌شود. همدلی با شخصیت‌ها، کاربران را به تأمل در باب مرگ، درد، فقدان، و معنای زندگی سوق می‌دهد و به آنان کمک می‌کند تا در

زندگی واقعی نیز از زاویه‌ای فلسفی‌تر به رخدادها بنگرند. نکته حائز اهمیت آن است که بسیاری از این بازی‌ها با ترغیب کاربران به بازنگری در انتخاب‌های خود بر پایه ایدئولوژی سازندگان بازی (Bogost, 2006: 97)، تفکر در باب نتایج جایگزین، و ارزیابی پیامدها، در واقع نوعی تمرین ذهنی فلسفی فراهم می‌آورند. برای نمونه، *بایوشاک* کاربران را با تصمیماتی مواجه می‌سازد که به بررسی قدرت، استثمار و اراده آزاد در بستر یک ساختار سیاسی-اقتصادی دلالت دارند. چنین روایت‌هایی نه تنها کاربران را به تفکر انتقادی نسبت به ساختارهای مسلط اجتماعی و اقتصادی سوق می‌دهند، بلکه موجب درونی‌سازی نگرش‌های اخلاقی مبتنی بر بازاندیشی و مسئولیت‌پذیری می‌شوند. در مجموع، باید توجه داشت که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، از طریق فراهم‌سازی موقعیت‌های تصمیم‌گیری اخلاقی، ایجاد همدلی عاطفی، و تحریک تفکر انتقادی، زمینه‌ای مساعد برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران ایجاد می‌کنند. این تجربه‌های درون‌روایی، ذهن کاربران را آماده می‌سازد تا در مواجهه با مسائل واقعی زندگی، از مفاهیم فلسفی نه به عنوان آموزه‌هایی انتزاعی، بلکه به مثابه ابزارهای زیسته در فرایند تحلیل، قضاوت و کنش استفاده کنند. هرچه طراحی بازی‌ها از منظر روایی و فلسفی غنی‌تر باشد، این قابلیت آموزشی نیز عمق و گستره بیشتری خواهد یافت.

چالش‌های موجود در طراحی مفاهیم فلسفی در بازی‌های مبتنی بر روایت‌های تعاملی

با وجود ظرفیت بالای روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در ذهن کاربران، پیاده‌سازی مؤثر این نوع روایت‌ها با چالش‌های مفهومی، طراحی و اجرایی متعددی مواجه است که می‌تواند کارایی آموزشی این رسانه را تحت تأثیر قرار دهد. به‌ویژه هنگامی که هدف، فراتر رفتن از سرگرمی و ورود به قلمرو انتقال مفاهیم پیچیده‌ای همچون اخلاق، هویت، آزادی اراده و مسئولیت است، ملاحظات طراحی باید با دقت بسیار صورت گیرد تا بازی بتواند نقش آموزشی و تربیتی خود را به‌شکل معنادار ایفا کند.

یکی از چالش‌های بنیادین، یافتن توازن میان جذابیت سرگرمی و عمق آموزشی است (Mildner & Mueller, 2016: 67-68). روایت‌هایی که برای انتقال مفاهیم فلسفی طراحی می‌شوند، باید در عین حفظ سطح بالای درگیری عاطفی و حسی، از سطحی‌نگری در مواجهه با این مفاهیم اجتناب کنند. ساده‌سازی بیش از اندازه برای حفظ جذابیت می‌تواند به تضعیف محتوای فلسفی منجر شده و اثرگذاری بلندمدت بازی را کاهش دهد. به عنوان مثال، در مجموعه بازی *سازین‌کرید*^{۲۲}، اگرچه کاربران در موقعیت‌های اخلاقی مختلف قرار می‌گیرند، اما

در مجموع، طراحی موفق روایت‌های تعاملی که هدف آنها درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است، نیازمند توجه به طیفی از عوامل شناختی، روایی، و روندبازی است. از یک سو، طراحان باید بتوانند مفاهیم پیچیده را با ساختار تصمیم‌محور بازی هم‌راستا کنند و از سوی دیگر، سطح درگیری عاطفی و زیبایی‌شناختی را در راستای یادگیری معنادار تنظیم نمایند. این پژوهش نشان می‌دهد که موفقیت چنین بازی‌هایی، زمانی تضمین می‌شود که رویکردی چندلایه، میان‌رشته‌ای و متناسب با ظرفیت‌های ذهنی کاربران اتخاذ شود؛ رویکردی که در آن آموزش و سرگرمی نه در تعارض، بلکه در هم‌افزایی قرار گیرند. در چنین حالتی، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به بستری مؤثر برای درونی‌سازی پایدار مفاهیم فلسفی در بستر تجربه تبدیل شوند.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر به بررسی نقش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در زندگی کاربران پرداخته است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهند که این نوع روایت‌ها می‌توانند به عنوان ابزاری مؤثر در آموزش و انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی عمل کنند. بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از طراحی‌های تعاملی به کاربران این امکان را می‌دهند که در قالب تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و مواجهه با معضلات فلسفی، مفاهیم انتزاعی را به صورت عملی تجربه کنند و آنها را در زندگی واقعی خود به کار ببرند. «جدول ۳»، یافته‌های این پژوهش را دسته‌بندی کرده است.

یکی از یافته‌های کلیدی این پژوهش آن است که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بستر مناسبی برای درونی‌سازی مفاهیم پیچیده فلسفی در ذهن کاربران فراهم آورند. کاربران پس از تجربه بازی‌هایی که در آنها با تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، پیامدهای انتخاب، و چالش‌های فلسفی مواجه می‌شوند، توانایی بیشتری در فهم و تحلیل مفاهیمی نظیر فایده‌گرایی، وظیفه‌گرایی، خودمختاری، و عدالت اجتماعی از خود نشان می‌دهند. این مفاهیم، زمانی که در قالب سناریوهای درگیرکننده، شخصیت‌پردازی عمیق، و مکانیزم‌های پاداش و بازخورد درون بازی ارائه می‌شوند، نه فقط در سطح شناختی، بلکه به شکل تجربه‌زیسته در ذهن کاربران جای می‌گیرند. مشاهده پیامدهای انتخاب‌ها در یک دنیای شبیه‌سازی‌شده، کاربران را به تأمل و ارزیابی فلسفی واداشته و زمینه را برای انتقال این درک به موقعیت‌های واقعی فراهم می‌کند.

با وجود این پتانسیل قابل توجه، چالش‌هایی نیز در مسیر طراحی بازی‌های روایی فلسفه‌محور وجود دارد که می‌تواند اثربخشی این نوع از یادگیری را محدود کند. از جمله چالش‌های

تأکید بیش از حد بر اکشن و مبارزه، گاهی عمق مفاهیم فلسفی طرح‌شده را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد و نقش آموزشی روایت را کم‌رنگ می‌کند.

از دیگر موانع مهم، چگونگی ادغام مفاهیم فلسفی با زبان طراحی بازی و مکانیسم‌های روندبازی است. اگر مفاهیم انتزاعی مانند اراده آزاد، علیت، یا آگاهی به شکلی مجزا از روایت بازی و بدون پیوند ارگانیک با تصمیم‌گیری‌های کاربر ارائه شوند، انتقال آنها ناکارآمد خواهد بود. بازی *اصل تالموس*^{۲۳} با وجود آن که به‌طور مستقیم به مفاهیم آگاهی و اختیار می‌پردازد، گاهی با انتزاع بیش‌ازحد در طراحی معماها، نتوانسته است پیوند مؤثری میان ذهنیت فلسفی و روند بازی برقرار کند. در چنین مواردی، کاربر ممکن است تجربه‌ای صرفاً مکانیکی از حل مسئله داشته باشد، بی‌آنکه لایه‌های معنایی در ذهن او رسوخ کند.

مسئله دیگری که مانع درونی‌سازی عمیق مفاهیم فلسفی می‌شود، پیچیدگی بالای برخی مفاهیم و ناآشنایی کاربران با پیش‌زمینه‌های نظری آن‌هاست. بازی‌هایی مانند *بایوشاک: بیکران*^{۲۴} که به مسائلی چون سرنوشت‌گرایی، واقعیت‌های چندگانه و نقد مدرنیته می‌پردازند، گاهی با ابهام‌های فلسفی پیچیده کاربران را دچار سردرگمی می‌کنند. این امر به‌ویژه برای مخاطبانی که فاقد پیش‌زمینه فلسفی هستند، ممکن است منجر به گسست ارتباط شناختی با بازی شود و اثر یادگیری را کاهش دهد. بنابراین، لازم است که طراحی روایت، مفاهیم را در بستری شهودی، تدریجی و با تکیه بر موقعیت‌های ملموس ارائه دهد.

چالش دیگری که در مسیر طراحی بازی‌هایی با رویکرد فلسفی وجود دارد، تنوع در سطح درک و تجربه کاربران است. گروه‌های سنی مختلف یا کاربران با سواد فلسفی متفاوت نیازمند سطح‌بندی در محتوا و مسیرهای یادگیری هستند. الگوی تدریجی آموزش که در برخی بازی‌ها مانند *برنامه فضایی کریبال*^{۲۵} برای مفاهیم فیزیکی به‌کاررفته می‌تواند در بازی‌های فلسفی نیز الگوبرداری شود تا مخاطب بتواند بدون احساس فشار یا پیچیدگی مفهومی، به تدریج به عمق مفاهیم دست یابد.

حفظ جذابیت محتوای آموزشی در طول بازی نیز از جمله مسائلی است که در طراحی چنین بازی‌هایی اهمیت فراوان دارد. آموزش در قالب مکانیزم‌های تکراری، خشک یا غیرمنعطف ممکن است باعث کاهش مشارکت کاربران شود. برای نمونه، در *تمدن ۶*، برخی بخش‌های آموزشی مرتبط با مدیریت منابع یا تصمیم‌گیری سیاسی، اگر به شکل خلاقانه بازطراحی نشوند، می‌توانند باعث کاهش رغبت کاربران به ادامه بازی شوند. این تجربه نشان می‌دهد که برای مؤثر بودن پیام‌های فلسفی، محتوا باید در بطن روایت و تعاملات دراماتیک جای گیرد، نه به صورت مجزا و آموزشی صرف.

تحلیل نقش روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران ■ علی رازی‌زاده ■ صفحه ۷۵-۸۸

جدول ۳. کارکرد روایت‌های در کاربرد مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره کاربران بازی‌های رایانه‌ای.

مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی	توضیحات
چالش‌های اخلاقی	دستکاری در زندگی انسان‌ها	بحث‌هایی پیرامون دستکاری ژنتیکی، تغییرات در دنیای طبیعی و تأثیر آنها بر بشر
	مسئولیت‌های فردی و اجتماعی	چگونگی تصمیم‌گیری در مواجهه با شرایط اخلاقی پیچیده
	نیت و عمل	تفاوت بین نیت‌های خوب و عمل‌های بد، و یا برعکس
هویت	دروغ و حقیقت	تأثیر دروغ‌گویی بر زندگی انسان‌ها و تبیین مرزهای حقیقت در یک دنیای پیچیده
	هویت فردی و اجتماعی	نحوه شکل‌گیری هویت از طریق تعاملات اجتماعی و شخصی
	هویت دیجیتال	تأثیر فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی بر ساخت هویت فرد
	تغییرات هویتی در گذر زمان	چگونه هویت فردی و اجتماعی در طول زمان تغییر می‌کند
عدالت	تصور خود و ارزیابی اجتماعی	چگونه افراد خود را در مقابل جامعه ارزیابی می‌کنند
	عدالت اجتماعی	توزیع عادلانه منابع و فرصت‌ها
	عدالت اقتصادی	چگونه سیستم‌های اقتصادی به نفع یا ضرر گروه‌های مختلف عمل می‌کنند
	عدالت و تفاوت‌های فردی	بررسی اینکه چطور تفاوت‌های فردی می‌توانند بر عدالت تأثیر بگذارند
مسئولیت‌پذیری	عدالت قضایی	دسترسی به عدالت و حقوق در سیستم قضایی
	مسئولیت فردی در قبال جامعه	چگونه فرد می‌تواند در قبال جامعه و دنیای پیرامون خود مسئول باشد
	مسئولیت در قبال محیط زیست	توجه به حفاظت از محیط زیست و پیامدهای فعالیت‌های انسانی بر آن
	مسئولیت اجتماعی و اخلاقی	بررسی مسئولیت‌های اجتماعی فرد در مواجهه با مشکلات و چالش‌های اجتماعی
آزادی اراده	مسئولیت‌پذیری در مقابل پیامدهای اعمال	بررسی اینکه فرد چگونه باید در برابر تصمیمات خود پاسخگو باشد
	آزادی اراده و تقدیر	آیا انسان‌ها قادر به انتخاب آزادانه هستند یا اینکه سرنوشت از پیش تعیین شده است؟
	آزادی فردی و محدودیت‌ها	چگونه آزادی فردی با محدودیت‌های اجتماعی و قانونی تلاقی می‌کند
مواجهه با پیامدهای انتخاب	آزادی اراده و مسئولیت‌های اخلاقی	چگونه آزادی انتخاب می‌تواند بر مسئولیت فرد در قبال اعمالش تأثیر بگذارد
	تصمیم‌گیری و نتایج آن	تأثیرات تصمیمات فردی بر زندگی شخصی و اجتماعی
	تحمل پیامدهای اخلاقی	چگونگی پذیرش پیامدهای اخلاقی در پی تصمیمات فردی
تعارض واقعیت و خیال	پیامدهای اجتماعی انتخاب‌ها	اثرات تصمیمات فردی بر دیگران و جامعه
	تصور ذهنی و واقعیت عینی	چگونگی تفاوت‌های ذهنی فرد از واقعیت‌ها و تأثیر آن بر تصمیم‌گیری‌ها
	رویا و واقعیت	تفاوت میان دنیای رویایی و دنیای واقعی
هویت و خودشناسی	آرمان‌ها و محدودیت‌های واقعی	تلاش برای رسیدن به آرمان‌ها در مقابل محدودیت‌های موجود در دنیای واقعی
	جست‌وجوی خود	فرآیند درک و شناخت خود در زندگی
	مفهوم هویت در دنیای مدرن	تأثیرات فرهنگ و فناوری‌های مدرن بر درک فرد از خود
	خودآگاهی و ارتباط با دیگران	چگونگی تعامل خودآگاهی فرد با روابط اجتماعی و شناخت دیگران
	تغییرات درک خود در طول زندگی	نحوه تحول مفهوم هویت در طول زندگی و در مواجهه با چالش‌ها و تجربیات مختلف

از سوی دیگر، ادغام موفق مفاهیم فلسفی با ساختار روایت و روندبازی بازی، شرطی تعیین‌کننده برای تأثیرگذاری یادگیری فلسفی در محیط بازی است. اگر این مفاهیم صرفاً به صورت الحاقی یا توضیحی در بازی گنجانده شوند و در مکانیزم انتخاب، پیامد و تعامل تعبیه نشوند، احتمال جذب شدن آنها به حداقل خواهد رسید. طراحی بازی‌هایی که ساختار آنها اجازه تجربه زیسته مفاهیم فلسفی را بدهد، مستلزم پیوندی هوشمندانه میان

اساسی، ایجاد تعادل میان جذابیت روندبازی و انتقال عمیق محتوای فلسفی است. گاهی به‌منظور حفظ جذابیت، مفاهیم انتزاعی فلسفی به سطحی‌ترین شکل ممکن ساده‌سازی می‌شوند، و این امر می‌تواند موجب درک تقلیل‌یافته یا حتی اشتباه از آن مفاهیم شود. برای پرهیز از این آسیب، لازم است طراحان به‌گونه‌ای عمل کنند که نه تنها اصل و پیچیدگی مفاهیم حفظ شود، بلکه کاربران درگیر در فرآیند معناپردازی شخصی و تأمل انتقادی گردند.

پشتیبانی متنی یا دیداری برای درک بهتر مفاهیم فراهم گردد. در نهایت، طراحی بازی‌های مؤثر برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی نه تنها نیازمند مهارت‌های فنی و هنری، بلکه مستلزم همکاری میان‌رشته‌ای با متخصصان فلسفه، علوم تربیتی و روان‌شناسی شناختی^{۲۶} است. تنها از طریق این همکاری‌ها است که می‌توان از انحراف در تفسیر مفاهیم جلوگیری کرد و ساختاری فراهم آورد که ضمن سرگرم‌کنندگی، لایه‌هایی از تأمل فلسفی و شکل‌گیری اخلاق فردی و اجتماعی را در ذهن کاربران نهادینه سازد.

این پژوهش نشان می‌دهد که اگر روایت‌های تعاملی با دقت طراحی و به‌درستی اجرا شوند، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به ابزاری مؤثر برای درونی‌سازی پایدار مفاهیم فلسفی، تقویت قضاوت اخلاقی و پرورش تفکر انتقادی در زندگی روزمره تبدیل شوند. از این رو، توسعه آگاهانه و هوشمندانه چنین روایت‌هایی می‌تواند نه تنها تجربه‌ای سرگرم‌کننده، بلکه تربیتی و آگاهی‌بخش برای کاربران ایجاد کند.

روایت، کنش و ساختار تصمیم‌گیری کاربر است. همچنین، میزان پیچیدگی مفاهیم فلسفی و ناآشنایی کاربران با برخی اصطلاحات یا مبانی نظری، می‌تواند مانعی در برابر درونی‌سازی مؤثر ایجاد کند. کاربران بدون پیش‌زمینه فلسفی ممکن است نتوانند به‌درستی مفاهیم مطرح‌شده را پردازش کنند، مگر آن‌که بازی، مسیری تدریجی و ساختارمند برای معرفی و بسط مفاهیم ارائه دهد. به‌همین دلیل، استفاده از مدل‌های تدریجی، سناریوهای ساده‌شده در ابتدا، و فراهم آوردن بازخوردهای انعکاسی در طول بازی می‌تواند در ارتقاء فهم فلسفی کاربران بسیار مؤثر باشد.

از سوی دیگر، توجه به سطح تجربه، توان شناختی و ویژگی‌های جمعیتی کاربران از اهمیت بالایی برخوردار است. طراحی بازی‌هایی با روایت‌های تعاملی فلسفی، بدون در نظر گرفتن سن، پیش‌زمینه فرهنگی یا میزان سواد فلسفی کاربران، می‌تواند منجر به عدم درک مفاهیم یا کاهش تعامل با بازی شود. بنابراین، باید سطوح مختلف روایت، گزینه‌های چندمسیره، و

پی‌نوشت‌ها

1. Interactive Narratives
2. Gameplay
3. Serious Games
4. Civilization
5. Johan Huizinga
6. Hans-Georg Gadamer
7. Homo Ludens
8. Truth and Method
9. Thought Experiment

10. Transfer of Learning
11. *The Witcher 3: Wild Hunt*
12. *Scratch*
13. *Mass Effect*
14. *Persona 5*
15. Gamification
16. *The Walking Dead: Saints & Sinners*
17. *Detroit: Become Human*
18. *Life is Strange*

19. *Journey*
20. *The Stanley Parable*
21. *That Dragon, Cancer*
22. *Assassin's Creed*
23. *The Talos Principle*
24. *BioShock Infinite*
25. *Kerbal Space Program*
26. Cognitive Psychology

فهرست منابع فارسی

- باقری، محسن؛ طلیعی، رضا (۱۴۰۰)، تأثیر گیمیفیکیشن (بازی‌وارسازی) بر یادگیری و یادداری مفاهیم محیط زیست دانش آموزان، فصلنامه علمی آموزش محیط زیست و توسعه پایدار، ۹ (۳)، ۲۳-۳۲. <https://www.doi.org/10.30473/ee.2021.55399.2273>

- بابایی، مظهر؛ قانلی، یحیی؛ ضرغامی همراه، سعید؛ نصری، امیر (۱۳۹۳)، واکاوی جایگاه مفهوم «بازی» در هرمنوتیک فلسفی گادامر و دلالت‌های آن برای حصول آگاهی/فهم، پژوهش‌نامه مبانی تعلیم و تربیت، ۴ (۲)، ۵۱-۶۸. <https://www.doi.org/10.22067/fe.v4i2.23829>

فهرست منابع انگلیسی

- Aliano, K. I. (2025). *Immersive Storytelling and Spectatorship in Theatre, Museums, and Video Games*. Routledge.
- Babace, M., Ghaey, Y., Zarghami Hamrah, S. & Nasri, A. (2015). Investigating the Concept of Game According to Gadamer's Philosophical Hermeneutics and Exploring Its Implications in The Acquisition of Consciousness/Understanding. *Foundations of Education*, 4 (2), 51-68. <https://www.doi.org/10.22067/fe.v4i2.23829> [In Persian]

- Bagheri, M. & Talimi, R. (2021). The Effects of Gamification on Learning and Retention of Environmental Concepts of Students. *Journals of Environmental Education and Sustainable Development*, 9 (3), 23-32. <https://www.doi.org/10.30473/ee.2021.55399.2273> [In Persian]
- Bartel, C. (2025). *Aesthetics and Video Games*. Bloomsbury Academic.

- Becker, K. (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide*. Springer.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press.
- Cogburn, J., & Silcox, M. (2009). *Philosophy through Video Games*. Routledge.
- Consalvo, M. (2009). There Is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4 (4), 408-417. <https://www.doi.org/10.1177/1555412009343>
- Dickey, M. D. (2011). Murder on Grimm Isle: The Impact of Game Narrative Design in an Educational Game-Based Learning Environment. *British Journal of Educational Technology*, 42 (3), 456-469. <https://www.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01032.x>
- Dickey, M. D. (2021). Narrative in Game-Based Learning. In Plass, J. L., Mayer, R. E. & Homer B. D. (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning*. 283-306.
- Ferdig, R. E. (2014). Education. In Wolf M. J. P. & Perron B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge. 317-323.
- Gadamer, H-G. (1989). *Truth and Method*. 2nd Revised Edition. Translated by J. Weinsheimer & D. G. Marshall. Continuum Intl Pub Group.
- Galés, N. L. & Gallon, R. (2020). Transcendent Learning Spaces. In Daniela L. (Ed.), *New Perspectives on Virtual and Augmented Reality: Finding New Ways to Teach in a Transformed Learning Environment*. Routledge. 113-131.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Green, M. C. & Brock, T. C. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79 (5), 701-721. <https://www.doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Haskell, R. E. (2000). *Transfer of Learning: Cognition, Instruction, and Reasoning*. Academic Press.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Koenitz, H. (2023). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd Edition. Pearson FT Press.
- Lajoie, S. P. (2014). Multimedia Learning of Cognitive Processes. In Mayer R. E. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 2nd Edition. 623-646.
- Loh, C. S., Sheng, Y. & Ifenthaler, D. (2015). Serious Games Analytics: Theoretical Framework. In Loh, C. S., Sheng, Y. & Ifenthaler, D. (Eds.), *Serious Games Analytics Methodologies for Performance Measurement, Assessment, and Improvement*. Springer. 3-29. https://doi.org/10.1007/978-3-319-05834-4_1
- Mayer, R. E. (2014). *Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach*. The MIT Press.
- Mildner, P. & Mueller, F. (2016). Design of Serious Games. In Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., Wiemeyer, J. (Eds.), *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. Springer. 57-82. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1_3
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Schrier, K. (2016). *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. Johns Hopkins University Press.
- Schulzke, M. (2013). Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. *Philosophy & Technology*, 27 (2), 251-265. <https://www.doi.org/10.1007/s13347-013-0102-2>
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press.
- Van Nuenen, T. (2025). *Traveling through Video Games*. Routledge.

فهرست بازی‌های رایانه‌ای

- Atlas. (2016). *Persona 5* [Video game]. Atlas.
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. Electronic Arts.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt Red.
- Croteam. (2014). *The Talos Principle* [Video game]. Devolver Digital.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable* [Video game]. Galactic Cafe.
- Irrational Games. (2013). *BioShock Infinite* [Video game]. 2K Games.
- MIT Media Lab. (2007). *Scratch* [Video game]. MIT Media Lab.
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer* [Video game]. Numinous Games.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Skybound Entertainment. (2020). *The Walking Dead: Saints & Sinners* [Video game]. Skybound Entertainment.
- Squad. (2013). *Kerbal Space Program* [Video game]. Private Division.
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed* [Video game]. Ubisoft.



مطالعه نماد عقاب از منظر آیینی و تاریخی با تأکید بر نقش مایه گل طغور (عقاب) در فرش ترکمن

فاطمه محمدی^۱، مینا محمدی وکیل^۲

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۲۰ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۲ □ صفحه ۸۹-۱۰۰

Doi: 10.22034/rph.2025.2055628.1120

چکیده

قالی‌بافی از هنرهای اصیل و بومی ایران است و سابقه‌ای بسیار طولانی دارد که در این میان قالی ترکمن از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. قالی ترکمن نقوش بسیاری دارد که برگرفته از طبیعت است. این نقوش قدمتی طولانی و مفاهیمی عمیق دارند. موضوع مورد مطالعه در این پژوهش نقش عقاب (طغورگل) در قالی‌های ترکمن و ریشه‌های مفهومی و تاریخی مربوط به آن است، سؤال اصلی پژوهش در باب چیستی و چرایی استفاده از نقش (طغورگل) در قالی ترکمن است. روش تحقیق توصیفی - تحلیلی، با رویکرد تاریخی و شیوه تجزیه و تحلیل کیفی است. بر اساس این روش، در مرحله نخست به اهمیت نماد عقاب در تاریخ باستانی ایران و دوران اسلامی پرداخته می‌شود. سپس نقش این حیوان در قالی‌های ترکمن از نظر طرح و ساختار بررسی می‌گردد. با توجه به نتایج به دست آمده می‌توان گفت که نقش عقاب از مهم‌ترین نمادها در ادوار کهن و همچنین ریشه در آیین اجدادی ترکمن‌ها داشته است؛ در نتیجه بافندگان این قوم، تصویر عقاب را به سه شکل متفاوت طراحی می‌کنند که البته در ساختار کلی نقش مایه، تکراری است و غالب نقوش انتزاعی و گاهی تجریدی (عدم شباهت به مصداق بیرونی) هستند که متأثر از پذیرش دین اسلام است و همچنین نقوش بیش از آنکه جنبه زیبایشناختی (تزیین و آراستن)، داشته باشند بر عقاید و باورهای مردم ترکمن استوار می‌باشد و طغورگل در نزد مردم ترکمن به معنای قدرت، نیرو و خوراک پاک و تازه است. به‌طورکلی عمده نقوشی که ترکمن‌ها به آن گُل (گول) می‌گویند، در هر ایل و قبیله دارای نشان و فرم منحصر به خود می‌باشند.

کلیدواژه‌ها: آیین‌ها و باورها، نماد، انتزاعی و تجریدی، قالی ترکمن، نقش عقاب، گل طغور

۱. کارشناسی ارشد گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

Email: fatemehmohammadi1373@yahoo.com

۲. استادیار، گروه نقاشی و مجسمه‌سازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: mvakil@ut.ac.ir



استناد: محمدی وکیل، مینا و محمدی، فاطمه. (۱۴۰۴). مطالعه نماد عقاب از منظر آیینی و تاریخی با تأکید بر نقش مایه گل طغور (عقاب) در

فرش ترکمن. رهپویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۸۹-۱۰۰.

Doi: 10.22034/rph.2025.2055628.1120

https://rph.soore.ac.ir/article_723340.html

مقدمه

استان گلستان و به خصوص شهر ترکمن از جمله مناطقی است که قالی و قالی بافی به عنوان یکی از رایج‌ترین هنرها در آن کاربرد دارد و از غنی‌ترین مناطق در عرصه فرش بافی است که خوشبختانه تا حدود زیادی هویت و اصالت خود را حفظ کرده است؛ منشأ نقوش قالی ترکمن بیشتر مظاهر طبیعت است.

هنر بافندگی، آینه‌ای است که باورهای بافنده را بازتاب می‌دهد و این باورها در ذهن او شکل گرفته و بر بافته‌هایش تجلی می‌یابد. این نقوش، صرف‌نظر از زیبایی بصری و دلنشینی که دارند، حامل معنایی ژرف و نشانگر گذر تاریخ چند هزار ساله هستند. در لحظه خلق اثر هنری، هنرمند نه تنها نقش‌آفرین است؛ بلکه احساسات، الهامات و فضای ذهنی خود را نیز در آن به تصویر می‌کشد. نقوش برای هنرمند راهی برای بیان ضمیر ناخودآگاه و رازهای قلبی او هستند و در این فرایند، نیت و احساساتش در هر نقش و نگار حضور دارند. به اعتقاد برخی پژوهشگران حوزه فرش، نقوش فرش در بیان اولیه خود نوعی تزیین را بیان می‌کند که علاوه بر ایجاد حسی زیبایی در انسان، بیان‌کننده و دربردارنده برخی مفاهیم نمادین نیز هست.

در این میان جلوه پرنده در هنر ایرانی پیشینه طولانی دارد، به‌گونه‌ای بنیادی، مایه گرفته از فرهنگ ایرانی است. در طول تاریخ تکامل جامعه انسانی، رابطه بلندمدت انسان و پرندگان در زمینه‌های مختلف هنری مشهود بوده است. نقوش‌های فراوانی از پرندگان و نقوش آنها در روی قالی و صنایع دستی، از گذشته‌های دور تا به امروز، قابل مشاهده است.

عقاب، نماد قدرت و نیرو محسوب می‌شود و در فرهنگ و ملل مختلف از جایگاه والایی برخوردار است؛ البته یکی از نقوش رایج در فرش ترکمن نیز می‌باشد که بافنده ترکمنی آن را از منظر دید خود و به صورت انتزاعی و گاهی تجریدی (عدم شباهت به مصداق بیرونی) به تصویر می‌کشد؛ کاربرد این پرنده فقط معطوف به فرش نیست؛ اما نگارنده مطالعات خود را متمرکز بر فرش و به‌طور ویژه فرش ترکمن قرار داده است.

در این راستا به این سؤال پاسخ داده می‌شود: دلیل استفاده از نقش طغورگل (عقاب) در قالی ترکمن چه مفهومی دارد؟

روش تحقیق

در این تحقیق، اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای و اسنادی جمع‌آوری شده است؛ روش تحقیق توصیفی-تحلیلی با رویکرد تاریخی، و شیوه تجزیه و تحلیل کیفی است. حوزه میدان پژوهش استان گلستان، شهر ترکمن می‌باشد.

و در این راستا پژوهشگر متناسب با اهداف تحقیق، طغورگل (عقاب) را به صورت نمونه مورد مطالعه قرار داده است و مابقی

مطالب در مورد اهمیت فرش ترکمن و همچنین نقش عقاب می‌باشد. برای یافتن پاسخ پرسش‌های تحقیق، از منابع مکتوب (مقالات، کتاب‌ها و منابع برخط) بهره گرفته شد.

پیشینه تحقیق

پژوهش‌های صورت گرفته عموماً به مقوله بافت فرش و فرش‌های بافته‌شده در یک منطقه خاص صورت گرفته و کمتر به بررسی و تحلیل یک نقش خاص پرداخته شده است و یا صرفاً نقوش پرکاربرد فرش ترکمن در کتب و مقاله‌های گوناگون به صورت مختصر معرفی شده است؛ از این جهت به بررسی نقش طغورگل (عقاب) به صورت مبسوط‌تر در فرش ترکمن می‌پردازیم.

از مقاله‌های مرتبط با موضوع این پژوهش می‌توان به این مقالات اشاره کرد. از جمله مقاله کبیری و امیرحاجلو (۱۳۹۳) با عنوان: «بررسی نقش مایه‌های جانوری در قالی ترکمن» مورد بررسی کلی قرار گرفته است، از جمله (طغورگل)، ولی در مقاله پیش رو به‌طور اختصاصی و به صورت مبسوط‌تر به نقش مایه طغورگل (عقاب) پرداخته شده است.

در مجله گلجام یک مقاله از توماج‌نیا و طاووسی (۱۳۸۵) موجود است با عنوان: «نقش درخت زندگی در فرش‌های ترکمنی (با تأکید بر نقوش درخت در فرهنگ اسلامی و تمدن‌های باستانی)» که در این پژوهش بیشتر از مباحث نماد و رمزپردازی، از این مقاله کمک گرفته شده است. همچنین مقاله انجام‌شده توسط خسروی‌فر، و چیت‌سازان (۱۳۹۰) با عنوان «بررسی نماد و نقش پرنده در قالی‌های موزه فرش ایران» که پرندگان نقش شده در قالی موزه فرش ایران را مورد مطالعه قرار داده‌اند.

همچنین مقاله افروغ و کاظم‌نژادی (۱۴۰۱) «مطالعه نقوش دست‌بافته‌ها و دست‌مال‌های ترکمن از گذار مردم‌شناسی هنر» که در فرایند نگارش این مقاله نقش بسزایی داشته است.

نصرتی (۱۳۸۵) در «نگاره نمادین در نماد» در کتاب ماه هنر شماره ۹۳ و ۹۴ که در قسمتی از مباحث این مقاله به بررسی نماد عقاب در ایران باستان پرداخته شده است.

حصوری (۱۳۷۱) در کتابی با عنوان «نقش‌های قالی ترکمن و اقوام همسایه» به معرفی نقش مایه‌های قالی ترکمن می‌پردازد که در این پژوهش به عنوان یکی از منابع اصلی مطالعه نگارنده در حوزه نقوش فرش ترکمن می‌توان از آن نام برد؛ و همچنین کتاب نیاز جان و فرش ترکمن، تألیف بداعی (۱۳۷۱) اشاره کرد؛ موضوع این کتاب درباره پدر فرش ترکمن، نیاز محمد نیازی گردآوری شده است.

۱. معرفی فرش ترکمن و نمادهای به‌کاررفته در آن

قالی‌های ایرانی بیانگر اعتقادات و آداب و رسوم خالقان خود می‌باشد و علاوه بر جنبه کاربردی، از لحاظ زیبایی و تزیینی نیز

اما باز می‌توان ادعا کرد که دارای ساختاری متفاوت و خاص هستند که معرف این تولیدات می‌باشند. به دلیل ساختار قومی حاکم در بین این گروه هر طایفه دارای گل‌های شناخته شده با نام همان طایفه می‌باشد. و فرش ترکمن را بر اساس نام طوایف و گل‌های مرتبط با آنها بررسی نموده‌اند. چون اساساً نقش‌ها ذهنی بافت بوده است (ژوله، ۱۳۸۱: ۲۲).

دو نماد اصلی گول و گؤل، کاربرد گسترده‌ای در نقش‌مایه‌ها و طرح‌های ترکمنی دارد که به صورت گسترده از این دو نماد در قالی‌های خود استفاده می‌کردند، گول واژه‌ای فارسی به معنای گل است (قوی، ۱۴۰۱: ۲۰). قوم ترکمن به نقش یا طرح «گل» می‌گویند. در حقیقت گل به طرح‌هایی اطلاق می‌شود که در شکل‌های هندسی هشت‌ضلعی به کار می‌رفت و تا قرن ۱۵ میلادی، متعلق به مردمان ترک بوده است (جنت‌اسکویی، ۱۳۹۱: ۲۴).

طرح و نقش در فرش‌های ترکمن به خاطر اینکه تنوع قومی در این منطقه بیشتر است از اصالت بیشتری و تنوع فراوان تری برخوردار است. طرح‌ها بیشتر تکراری و واگیره‌ای، در متن و حاشیه فرش قرار دارد و همان‌طور که توضیح داده شد چیزی که این فرش را از سایر قالی‌ها متمایز می‌کند اصالت طرح گل در فرش ترکمن می‌باشد (نتاج مجد و ملک‌شاه، ۱۳۹۹: ۱۵۶-۱۳۱). نقوش قالی ترکمن هندسی است گرچه حاشیه‌بندی آن مشابه به فرش‌های ایرانی است ولی برخلاف این فرش‌ها که اغلب دارای یک نقش مرکزی متمایز از دیگر نقوش‌اند، متن فرش ترکمنی با نقش‌های هندسی منظم و مکرر پوشیده شده است. (kasraian, 1991, p.15)

این نقش‌ها تا حدی دگرگون شده‌اند که درحقیقت هویت اصلی خود را از دست داده، این دگرگونی در سایر فرش‌ها مثل قالی‌های قشقایی هم دیده می‌شود، که در واقع به شکل‌های بنیادی و انتزاعی درآمده‌اند. بافندگان ترکمن از نمایش عینی و واقعی طبیعت دوری کرده و به جای آن، به بیان احساسات و مفاهیم عمیق‌تر پرداخته‌اند (ابراهیمی‌ناغانی، ۱۳۹۳: ۲۹).

۲.۱. نماد عقاب در فرهنگ ایران

عقاب در تمدن‌های باستانی اغلب به عنوان «پادشاه آسمان» معرفی شده و از زمان‌های دور در هنر ایران حضوری پررنگ داشته است. علل حضور آن را می‌توان به پرواز در ارتفاع بالا، تسلط بر زمین و به تبع آن شکل‌گیری اساطیر و جایگاه کیهان‌شناختی دانست. عقاب، نماد شکوه، قدرت و پادشاهی در آسمان است (تصویر ۱). به دلیل زندگی در بلندی‌ها و داشتن آشیانه در بلندترین قله‌ها، عقاب نمایانگر قدرت و حاکمیت خدای آسمان است (خسروی، ۱۳۹۱: ۶۰ و ۶۶).

براساس اساطیر کهن ایران باستان، یکی از آفریده‌های اهورامزدا، ایزدی پاک به نام وِرتَرغَنَه (بهرام یا وهرام) می‌باشد.

دارای اهمیت هستند. هنر نقش و نگاره‌ها، گواهی است بر قدرت خلاقیت و ذوق هنری مردم عادی؛ سادگی این هنرها، ریشه در زندگی روزمره همین مردم دارد و درعین حال، پایه و اساس تصویری جامعه خود را تشکیل می‌دهند. شکل‌گیری این نقوش و ترکیب رنگ‌های متنوع در هنرهای دستی و سنتی، بازتابی است از نیازهای عاطفی مردمی که در آن منطقه زندگی می‌کنند. این هنرها، بیانگر فرهنگ و سنت‌های منطقه هستند و بینش ارزشمندی را در مورد زندگی و اعتقادات مردم ارائه می‌دهند.

قالی ترکمن نیز از این قاعده مستثنی نیست و جلوه‌ای اعلا از هنر، آداب و رسوم تمدن ایرانی است. قالی ترکمن از جمله دست‌بافته‌های مهم عشایری به شمار می‌رود؛ اما آنچه اهمیت دارد این است که باید با معانی به‌کاررفته در نقوش این دست‌بافته‌ها آشنا شد و پیشینه نقوش و معانی آنها اهمیت ویژه‌ای می‌یابد (کبیری و امیرحاجلو، ۱۳۹۳: ۴۰).

اقوام ترک کوچ‌نشین بسیاری از نقوش را تحت‌تأثیر فرهنگ همسایگان خود از آنها الگو گرفته‌اند. این اقوام بسیاری از این نقوش و نمادهایی که الهام گرفته بودند، بر روی دست‌بافته‌های خویش اجرا نمودند، چون آنها از هنرهایی چون معماری و مجسمه‌سازی بی‌بهره بودند؛ لذا هنر فرش یکی از هنرهایی بود که علاوه بر جنبه کاربردی برای انتقال مفهوم استفاده می‌شد. در گذشته دست‌بافته‌ها علاوه بر کاربرد خود بسیاری از مفاهیم و اطلاعات را در خود ذخیره داشتند و نمودی از جهان‌بینی اقوام خود بودند (گلپنا، ۱۹۹۹: ۲۸-۲۳).

هر قوم، اسطوره‌ها و نمادهای مختص خود را دارند که برای آن ملت ارزشمند هستند که در حقیقت سمبل آن قوم و ملت محسوب می‌گردد. امروزه بحث رمزپردازی و نمادگرایی نظر پژوهشگران زیادی را به خود جلب نموده است که می‌توان این‌چنین تعریف کرد «نماد به‌جای چیز دیگری به کار می‌رود و به‌نوعی نشانه آن است. بازشناسی نقوش به‌کاررفته در قالی ترکمن در اصل بررسی ذهنیت بانوان ترکمن در ارتباط با طبیعت پیرامون و رابطه آن با نمادهای طبیعی بین اقوام است.» (توماج‌نیا و طاووسی، ۱۳۸۵: ۱۲)؛ و بافندگی را هنری زنانه می‌دانند که در آن زنان «نقش‌مایه‌ها را اختراع می‌کنند.» (بوآس و موزه، ۱۳۹۱: ۳۷)؛ و با توجه به فرهنگ کوچ‌نشینی اقوام ترکمن این نقوش را در فرهنگ خویش داشته‌اند. از این جهت رمزپردازی و استفاده از نماد در این آثار کاملاً مشخص است (توماج‌نیا و طاووسی، ۱۳۸۵: ۱۲).

۱.۱. مقایسه کلی فرش ترکمن با سایر فرش‌ها

فرش‌های ترکمن نسبت به سایر دست‌بافته‌ها در سبک‌های دیگر قالی‌های ایران دارای ساختاری متفاوت می‌باشد. اگرچه این آثار از شکل کلی دست‌بافته‌های سبک عشایری، خیلی به دور نمی‌باشد،

نیزه‌های ستون‌داری استوار کرده؛ بر فراز نیزه‌ها گوشت بره‌ای آویخته بود و به‌واسطه چهار عقاب دلاور و تیزپرواز که به هوای ربودن گوشت‌ها بال و پر گشوده بودند، به پرواز درآمد. کیکاووس هر لحظه بالاتر می‌رفت و با تیر و کمان آسمان را نشانه می‌گرفت؛ اما چون بی‌هدف و بی‌جهت اوج می‌گرفت، پرنندگان کم‌کم خسته شدند، پروازشان متوقف شد و با تخت شاهی سقوط کردند (نصرتی، ۱۳۸۵: ۲۱-۲۲). در این اسطوره‌ها موجودات آسمانی به عنوان نماد فره ایزدی شناخته می‌شوند. وقتی پادشاهی به بی‌خردی خود و بی‌فایده بودن اعمالش پی می‌برد، این پرنندگان کیهانی به عنوان نمایندگان عدالت، او را مجازات می‌کنند. در این وضعیت، نه تنها فره ایزدی از او دور می‌شود؛ بلکه او از حالت نامیرا و جاودانه، به انسانی عادی تبدیل می‌گردد. به دنبال سقوط قدرت و تاج و تختش، او ناچار است دنیا را ترک کند. عقل جدای از روح به‌مانند پادشاه بدون فره است و لزوماً بقای او امکان ندارد و حاکم شدن غرور و خودخواهی بر عقل، به نابودی و زوال عقل منجر می‌گردد (کریستین‌سن، ۱۳۸۱: ۱۲۲). همچنان‌که در هنر پارت و ساسانی عقاب را نشانه خدای آفتاب (میترا) معرفی کرده و جایگاه او در آسمان‌ها مجسم گردیده است (زمردی، ۱۳۸۲: ۲۲۵).

۳.۱. اهمیت نقش عقاب در دوران اسلامی

در برخی از متون کهن خبر از شأن و احترام عقاب نزد مسلمانان به‌ویژه پیامبر (ص) دارند برای نمونه در *مجموع التواریخ و القصص* حکایتی نقل شده: «سه نیزه به دست داشتی و بودی که علامت بر وی بستی، رایتی سیاه که آن را عقاب گفتندی...» (بهار، ۵۲۰ ه.ق.: ۲۶۳). با این مضمون که در وصف سلاح‌ها و زره‌های پیامبر (ص) این نکته تصریح شده است که حضرت رسول (ص) نماد عقابی را گاهی روی نیزه خود نصب می‌کردند.

بر اساس داستانی در تاریخ بلعمی، «شهریر» از سرداران شکست‌خورده ایرانی در جنگ آذربایجان، به سپاه عرب پناهنده

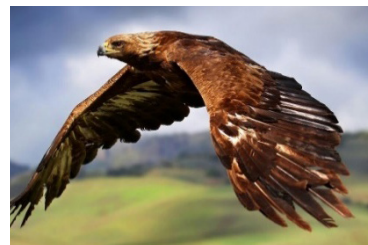
او وجودی انتزاعی و تجسمی است از یک اندیشه، به معنای درهم و شکننده مقاومت، نیروی پشتاز و خدای جنگ. ویرترغنه به صورت‌های مختلفی در داستان‌های اساطیری ظاهر می‌شود و دارای ۱۰ تجلی یا صورت است که هر یک مبین نیروی پویای این خدا هستند. یکی از آنها به تجسم عقاب تیزپروازی است که از محبوبیت بیشتری برخوردار است (آموزگار، ۱۳۸۰: ۲۷-۲۸). باید در نظر داشت که طبق متون مکشوفه، همه پرنندگان شکاری آفریده اهورامزدا هستند. چنانکه برحسب بندهش، اهورامزدا یاز سپید را برای نابود کردن ماران بال‌دار آفرید. علت آفرینش و ارزش این پرنندگان خواه در ارتباط آنها با پرواز و آواز و خواه از این‌رو که بنا به رسم شناخته پارسیان؛ درنده جنازه‌های افکنده در برج خاموشی‌اند، حائز اهمیت است (ستاری، ۱۳۸۵: ۱۵۴).

عقاب، پرنده‌ای است روحانی و قدرتمند که توانایی پرواز تا بهشت را دارد. این پرنده شکاری همیشه به صورت تک‌پا در حال شکار به تصویر کشیده شده است. عقاب نمادی از اقتدار، شکوه و جلال است و بسته به اینکه به کسی روی بیاورد یا از کسی روی برگرداند، با خود رستگاری و عزت می‌آورد یا خواری و ذلت. این پرنده نماد اهورامزدا و نماینده خدای آسمان بوده و به همین دلیل، پادشاهان از این نماد برای نشان دادن ارتباط خود با اهورامزدا استفاده می‌کردند. آنها، کاخ‌ها، مهرها و بشقاب‌ها و نقش برجسته‌های خود را با این نماد تزئین می‌کردند (تصویر ۲). عقاب به عنوان نشانه میترا و همچنین نشان خانوادگی ساسانیان شناخته می‌شد. شکوه، قدرت و ارتباط با خدای آسمان، ویژگی‌هایی هستند که هنرمندان را در طول قرن‌ها به سمت این نماد جلب کرده است (نصرتی، ۱۳۸۵: ۱۲۱).

عقاب در تفکرات ایرانیان باستان بدین‌جا محدود نمی‌شود، در جنبه‌ای متفاوت از آن و در زمینه اساطیر پیکار کیهانی، به اسطوره کیکاووس (شاه کیانی، همسر سودابه و پدر سیاوش) و عقاب‌ها بر می‌خوریم که به‌سبب گناهکاری و سرکشی و خیره‌سری و نافرمانی، مجازات و میرا شد، کیکاووس به دلیل اینکه آرزوی رسیدن به آسمان و فرمانروایی بر آن را در سر داشت، به بالای البرزکوه کیهانی ایرانیان رفت و به‌همراه تختی که بر پهلوهای آن



تصویر ۲: بشقاب سیمین، با نقش عقاب و ایزدبانو، دوره ساسانی، موزه آرمیتاژ، روسیه (URL2)



تصویر ۱: عقاب (URL1)

شگفت‌انگیز و یا دست‌نیافتنی بودن به سبب ارتفاع زیاد، به تیزپروازی و بلندپروازی عقاب تشبیه شده است (اسدیطوسی، ۱۳۵۴: ۳۹۰). عنصری به این ویژگی عقاب چنین پرداخته است:

اگرش گرگ ببوید، بریزدیش چنگال ورش عقاب ببرد، بیفتدش شهیر

در منظومه‌های حماسی، به زیر کشیدن عقاب نیز دلالت بر نهایت قدرت و زورمندی است؛ زیرا عقاب، خود نماد اقتدار و استقامت است (اسدیطوسی، ۱۳۵۴: ۳۷۵).

در افسانه‌ای، این پرنده با قدرت جادویی و سحرآمیز خود برخلاف پرندگان دیگر بیشتر یاور قهرمان داستان‌ها هستند و بر ضد قهرمان قصه است (درویشیان و خندان، ۱۳۸۱: ۲۱۷-۲۱۹)؛ و در افسانه‌ای دیگر نیز عقاب در نقش منفی ظاهر می‌شود در این داستان، قهرمان به وسیله دیو طلسم شده و به شکل عقاب درآمده است و آنچه این طلسم را باطل می‌کند، عشق و صبوری است (همان: ۲۲۳-۲۲۸). در برخی از افسانه‌های مردمی که موضوع آنها کمک و یاری برخی حیوانات به قهرمان اصلی داستان است، صفات و ویژگی‌های عقاب در تیز پروازی و قدرتمندی تصویر شده است (خزاعی، ۱۳۸۵: ۱۷۰).

همچنین یک نقش عقاب دوسر روی یک بشقاب متعلق به دوره سلجوقی که در موزه آذربایجان نگهداری می‌شود، ویژگی‌های تصویری این بشقاب نشانگر تداوم ویژگی‌های هنر پیشاسلامی در دوران اسلامی می‌باشد (تصویر ۳). طبق بررسی‌های انجام‌شده در ملل گوناگون از جمله ایران باستان و دوره اسلامی می‌توان به این موضوع دست یافت که عقاب و نماد آن دارای سابقه دیرینه‌ای در تاریخ و هنر مردمان ایفا می‌کرده است که البته اقوام ترکمن هم از این قاعده مستثنا نخواهند بود که در ادامه مباحث به آن اشاره خواهیم کرد.

۴.۱. دسته بندی نقوش بر اساس باورها و مفهوم رنگ در فرش ترکمن

در میان تمامی الگوها و طراحی‌هایی که در بافت قالی‌های ترکمن



تصویر ۳: بشقاب، دوره سلجوقی، موزه آذربایجان (URL3)

می‌شود و در آنجا ماجرای نگین انگشتری خود را نقل می‌کند و می‌گوید: «در میان کوهی که سد ذوالقرنین^۱ است، دره‌ای پر از سنگ‌های قیمتی است که برای به دست آوردن این سنگ‌ها، گوشتی را به دره پرتاب می‌کنند و پس از آنکه جواهرات به آن چسبید، به کمک عقابی گرسنه آن گوشت را بالا می‌آوردند (طبری‌آملی، ۱۳۹۶: ۳۹۶). نقش زدن نگاره عقاب بر کفن مردگان در دوره اسلامی، به‌ویژه در دوران آل‌بویه، مؤید اهمیت نماد عقاب است (روح‌فر، ۱۳۷۶: ۲۳-۲۷).

بر اساس باورها، عقاب در هنگام پیری و احساس ضعف در قوای حیاتی‌اش همچون بینایی، قادر است سلامت خود را بازیابد به این ترتیب که در اطراف چشمه آب زلالی می‌چرخد، سپس به پرواز درآید و به‌سوی خورشید اوج می‌گیرد آن‌چنان‌که از گرما پرش می‌سوزد و از شدت نور سیاهی و ضعف بینایی‌اش از بین می‌رود؛ آنگاه به سمت چشمه سقوط می‌کند و هنگامی که از آنجا خارج می‌شود، تبدیل به عقابی جوان می‌شود (بیگ‌فزونی‌استرآبادی، ۱۳۹۸: ۵۵۲). در باوری دیگر، «عقاب گاهی نر بوده و گاهی ماده» و نیز اینچنین نقل شده است: «در آن زمین که عقاب بُود، صاعقه نَبُود» (بیگ‌فزونی‌استرآبادی، ۱۳۹۸: ۵۵۲).

قزوینی درباره عقاب این‌چنین نقل می‌کند: «شهمردان بن ابی‌الخیر مالیدن زهر عقاب را در مانگر ورم پستان زنان شیرده دانسته و همچنین استعمال مخلوط خون خشک‌شده عقاب و هلیله ساییده شده را برای بیماری جرب چشم مفید دانسته است؛ و به نوشته او اگر پیه عقاب را با روغن زیتون بگدازند، برای درمان نقرس و درد اندام سودمند است؛ و اگر مغز عقاب را با انگبین و صبر (زرد) بیامیزند و بر جراحت سر قرار دهند، بهبود می‌یابد.» (قزوینی، ۱۳۹۲: ۴۳۸).

و بر اساس باور قدیمی، عقاب فقط دو جوجه‌اش را پرورش می‌دهد و بیش از آن را به دشت می‌برد و رها می‌کند و در آنجا مرغی به نام «ماس» جوجه عقاب را پرورش می‌دهد تا به پرواز درآید. گفته شده است: هنگامی که «ماس» پیر شود و توان شکار و تغذیه نداشته باشد، همان جوجه‌ها به پاس قدردانی برایش غذا می‌برند و از آن نگهداری می‌کنند (حاسب‌طبری، ۱۳۹۱: ۹۸).

وفاداری و قدرشناسی جوجه‌های عقاب در مقابل پرورش‌دهندگان آنها از عجایب عقاب به شمار رفته است (حاسب‌طبری، ۱۳۹۱: ۱۲۹). محل تخم گذاشتن عقاب نیز از جمله عجایب این پرنده به شمار رفته است، عقاب برخلاف مرغان دیگر تخم خود را در جایی مرتفع و سنگی می‌گذارد و جوجه عقاب به حکم غریزه می‌داند که نباید از جایش تکان بخورد تا وقتی که قادر به پرواز کردن شود (حاسب‌طبری، ۱۳۹۱: ۴۳۸).

بسیاری از منظومه‌های حماسی، مهارت و قدرت عقاب در شکار و ربایندگی را بازتاب می‌کنند (اسدیطوسی، ۱۳۵۴: ۳۹۴). در گرشاسب‌نامه^۲ موضوعاتی همچون سرعت و شتاب

فاتح ترکمن‌های ایران است. این ارتباط، به‌ویژه در آثار نیازجان، بافنده مشهور ترکمن، خود را نمایان می‌سازد. این عقاب را طغور می‌گویند (بداغی، ۱۳۷۱: ۱۷).

عقاب به عنوان نمادی برجسته در میان اقوام ترک، نمایانگر ویژگی‌های خاصی همچون شجاعت و سحرخیزی است. عقاب به عنوان توتمی معنوی، نشان‌دهنده قدرت و دلیری است و به عنوان الگویی برای زندگی شجاعانه و مستقل در نظر گرفته می‌شود. علاوه بر این، در جوامع ترک، عقاب به عنوان نماد پاک‌ی و تازگی خوراک نیز شناخته می‌شود. این باور نشان‌دهنده ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی این اقوام در ارتباط با تغذیه سالم و طبیعی است (جدی، ۱۳۷۸: ۵۱).

این پرندگان شکاری نماد قدرت و عظمت در فرهنگ ترکمن‌ها محسوب می‌شوند. علاقه عمیق ترکمن‌ها به پرندگان شکاری نه تنها ناشی از زیبایی و قابلیت‌های آن‌هاست؛ بلکه به عنوان نشانه‌ای از شجاعت و توانمندی در زندگی روزمره و شکار نیز شناخته می‌شوند. این ارتباط عمیق میان ترکمن‌ها و پرندگان شکاری، نشان‌دهنده ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی آن‌هاست و به خوبی بیانگر احترامی است که برای نمادهای قدرت و شجاعت قائل‌اند (ژوله، ۱۳۸۱: ۴۷).

جانورانی مانند عقاب از جمله موجوداتی هستند که نقش مهمی در زندگی ترکمن‌ها ایفا می‌کنند این حیوانات نه تنها بخشی از زندگی روزمره و تأمین معیشت مردم محسوب می‌شوند؛ بلکه دارای ویژگی‌ها و صفات نمادینی نیز هستند که تأثیر عمیقی بر فرهنگ و باورهای این قوم دارند (خسروی، ۱۴۰۱: ۸۱). این آثار نه تنها زیبایی‌های بصری را به نمایش می‌گذارند؛ بلکه به‌نوعی به بازخوانی تاریخ و یادآوری روح قهرمانی و سرسختی ترکمن‌ها در برابر چالش‌ها و دشمنان می‌پردازند. نیازجان با مهارت خاص خود در بافت و طراحی، به خلق آثاری می‌پردازد که روح تاریخی قوم خود را در قالبی مدرن و انتزاعی تجسم می‌بخشد. این ارتباط عمیق بین هنر و تاریخ، باعث می‌شود که مخاطب علاوه بر لذت بصری، به تفکر درباره هویت و تاریخ خود نیز بپردازد. (کبیری و امیرحاجلو، ۱۳۹۳: ۴۴).

۲. مفهوم طغورگل از منظر تاریخی نزد بافندگان ترکمن

در سال ۴۲۶ ه.ق.، آغوزها^۱ به ایران هجوم آوردند. آنها با ۱۵ هزار سوار، خراسان را تصرف کردند و دولت غزنویان را سرنگون نمودند. سپس «عقاب بزرگ» و چاقو بیگ «شاهین بزرگ»، پسران سلجوق، با دور زدن دریای خزر و دریای سیاه، بر آسیای صغیر تسلط یافتند و امپراتوری سلجوقی را بنیان نهادند. پرچم لشکریان ترکمن آنها با نماد عقاب بزرگ، یا طغورگل، مزین گشت تا یادبودی باشد از این پیروزی‌های شکوهمند (کبیری و امیرحاجلو، ۱۳۹۳: ۴۴).

به کار گرفته شده، نقوش گل به‌وضوح بیشتر از دیگر طرح‌ها مشاهده می‌شود. به طوری که می‌توان گفت هر ایل و طایفه‌ای گل مخصوص به خود را دارد. طغورگل یا نقش عقاب متعلق به طایفه جعفربای است (بداغی، ۱۳۷۱: ۱۷).

ترکمن‌ها به پنج طایفه مهم سالور^۲، ساریک^۳، آرسای^۴، یموت^۵ و تکه^۶ تقسیم می‌شوند که بیشتر در ترکمنستان زندگی می‌کنند و از این طوایف تنها تیره‌هایی از یموت‌ها که شامل دو قبیله آتابای و جعفربای هستند (کثیری، ۱۴۰۲: ۱۵).

یموت‌های ایرانی در فرش بافی استاد و ماهر هستند و با ذوق بسیار دست‌بافته‌های باارزش می‌بافند؛ در میان یافته‌های طایفه یموت یافته‌های تیره آتابای در درجه اول اهمیت قرار می‌گیرد و پس از آن نوبت به دست‌بافته‌های تیره جعفربای می‌رسد (کبیری و امیرحاجلو، ۱۳۹۳: ۴۴).

ترکمن‌ها به‌طورکل هرآنچه در زندگی‌شان می‌گذشت و به آن اعتقاد داشتند یا برایشان مورد احترام بود را تغییر داده و به صورت نماد درمی‌آوردند و آن نماد را در فرش‌های خود به کار می‌بردند؛ به‌طورمثال نگهبان افسانه‌ای هر قبیله که از آن قبیله محافظت می‌کرد را به‌شکل نماد در فرش به کار می‌بردند و عقاب از آن جهت که در فرهنگ ایران زمین به‌خصوص مردم ترکمن دارای ریشه کهن می‌باشد؛ بافنده ترکمن در صدد برآمد با توجه به گسترش دین اسلام تصویر عقاب را در قالب نماد در دستبافته خود ترسیم کند (فدائی، ۱۴۰۳: مصاحبه حضوری).

و همچنین رنگ از خصوصیات بسیار مهم و اساسی در فرش بافی ترکمن می‌باشد. نقش‌های ترکمنی با رنگ‌بندی ثابت بافته نمی‌شود، بلکه تنوع زیادی دارند و رنگ‌های باب طبع ترکمن‌ها عبارتند از: سیاه و بنفش و زرد، سفیدوسرخ و سبز می‌باشد. آنها با الهام گرفتن از محیط اطرافشان این ترکیب‌بندی را انجام می‌دهند، بدین معنی که دو یا چند رنگ را به نحوی خاص کنار هم قرار می‌دهند که دارای ظمعی خاص باشند و مفهوم به‌خصوصی را نشان بدهند در برخی موارد رنگ‌ها با توجه به معنی سمبلیک آنها مورد استفاده قرار می‌گیرند. مثلاً رنگ قرمز که در بین ترکمن‌ها رایج بوده و سمبل باروری و زندگی است (Izadin-ia, 2001, pp. 186-187). و ترکیب این رنگ با نقش عقاب دارای مفاهیم عمیقی می‌باشد که در ادامه به اهمیت آن خواهیم پرداخت.

۱. ۵. اهمیت نقش عقاب در بین اقوام ترکمن

در دوران پیش از تاریخ و در هزاره چهارم پیش از میلاد و به‌خصوص در ارتباط با اعتقادات اساطیری و اصول نجوم، پرندگان دارای جایگاه خاصی بوده‌اند و از مفاهیم نمادین و رمزی می‌باشند (نصرتی، ۱۳۸۵: ۱۱۹). در این میان نقش عقاب در طرح قالی‌ها، به‌نوعی یادآور شخصیت تاریخی طغرل بیک، رهبر

استفاده از نقوش واقع گرایانه می‌توانست تهدیدی برای هویت قبیله‌های قومی محسوب شود، از طرفی استفاده از تصاویر انسان و حیوانات به صورت واقع‌گرایی امکان همسان سازی با فرهنگ‌های دیگر را نیز به دنبال داشته است.

از همین جهت آنها عناصری که در طبیعت بود را با یک سری اشکال ساده و هندسی مانند دایره، مثلث و مربع به نمایش درآوردند که در حقیقت این تصاویر به نحوی تقلید از عناصر طبیعت بود ولی از به نمایش گذاشتن تمام جزئیات اشیاء، تا حدود زیادی دور بود.

درحقیقت بافنده ترکمن به صورت تجربی بدون اینکه نزد استاد آموزش دیده باشد به صورت ذهنی باف، و فقط به صورت سنت شفاهی که از اجدادش به او رسیده بود شروع به بافندگی می‌کرد. و هدف وی آفرینش نقوش به صورت نمادین و تلاش مجدد برای ساده سازی و به حداقل رساندن جزئیات یک طرح است. در نقوش انتزاعی ویژگی‌های ظاهری تا حدی خلاصه می‌شود که فقط عناصر اساسی هر شکل قابل درک باشد و شالوده اصلی طرح حفظ شود. ولی در نقوش تجریدی هیچ شباهت مستقیمی به طرح اولیه وجود نخواهد داشت.

به صورت کلی سه نقش‌مایه وجود دارد که به هر سه در منابع مختلف به عنوان گل طغور یا (طغور گل) اشاره شده است. یکی از این نقوش که در دسته اشکال انتزاعی جای می‌گیرد را در «تصویر ۴» قابل رؤیت است.

یک چندضلعی که در آن نقوش هندسی به صورت منظم و با طراحی متقارن در مرکز قرار گرفته‌اند، هر جز از این طرح، از کوچک‌ترین اشکال هندسی تا بزرگ‌ترین آنها قرینه و دارای معنای مشخص تشکیل شده است. همچنین استفاده از خطوط شکسته و زاویه دار با شناخت عمیق از ریاضیات شهودی و هندسه سنتی طراحی شده است که نه تنها جذابیت بصری دارد بلکه با معنا، باور و فلسفه قوم ترکمن گره خورده است و به خوبی نمایانگر قدرت نمادگرایی در هنر فرش‌بافی ترکمن است (تصویر ۴). همچنین



تصویر ۴. طغورگل؛ مورد اول (URL 4).

در سال ۴۳۲ ه.ق.، طغور بعد از پیروزی بر مسعود غزنوی به نیشابور وارد شد. درحالی‌که عقابی دست‌آموز را در یک دست و شمشیری برهنه را در دست دیگرش نگه داشته بود. این تصویر نه تنها شجاعت و قدرت طغور را به نمایش می‌گذارد؛ بلکه دشت وسیع و بی‌پایانی را هم تداعی می‌کند که محل زندگی و نماد آزادی بی‌قید و شرط ترکمن‌های کوچ‌نشین بوده است. تمامی تصاویری که در طرح ترکمن وجود دارد نشانگر فرهنگ و تاریخ گذشته آنها می‌باشد و این موضوع یکی از زیبایی‌های آن به شمار می‌رود، ترکمن‌ها در صحرا دلاوری‌های زیادی در برابر اقوام مغول انجام داده‌اند، چنانچه این طرح نماد صحرای ترکمن و شجاعت‌های آنها نیز به شمار می‌رود (بداعی، ۱۳۷۱: ۱۷). حضور عقاب در فرش ترکمن می‌تواند به عنوان یک نشانه از ارتباط با قدرت‌های معنوی باشد. به‌ویژه اینکه عقاب پرنده‌ای است که به اوج آسمان پرواز می‌کند، و ارتباط با دنیای بالاتر را مهیا می‌سازد. حیوانات وحشی به‌ویژه در نقوش فرش نمایانگر ارتباط نزدیک با دنیای طبیعی و قدرت‌های حیاتی آن بوده‌اند.

۱.۲. تحلیل و بررسی نقش‌مایه گل طغور

«یکی از ویژگی‌های اساسی طرح‌های ایلپاتی، هندسی بودن نگاره‌هاست. اشکال این سبک نقش‌پردازی یکی از قدیمی‌ترین شیوه در بافته‌هاست که در بین عشایر (چادرنشینان) استفاده می‌شود» (وکیلی و افتخاری، ۱۳۸۲: ۲۱).

تناسبات هندسی باعث می‌شود که چشم انسان هنگام مشاهده نقش، حس هماهنگی، تعادل و زیبایی را به‌طور ناخود آگاه دریافت کند، به بیان دیگر حتی اگر بیننده آشنایی با قواعد هندسی نداشته باشد اما باز هم از نظم ذاتی و تقارن موجود در طرح لذت خواهد برد و همین ساختار هندسی باعث می‌شود که شکل از بنیان قوی و مستحکمی برخوردار باشد. ساختار گل طغور بر همین مبنا استوار شده است.

ماهیت نقوش در بافته‌های عشایری «انتزاعی و گاهی تجریدی است» (افروغ و کاظم‌نژادی، ۱۴۰۱: ۸۲). البته یکی از دلایل نقوش انتزاعی و گاهی تجریدی در دست‌بافته‌های ترکمنی این است: پس از ورود اسلام، برخی از متفکران و فقه‌های اسلامی به تصویر درآوردن موجودات زنده را ممنوع اعلام کردند. این موضوع تأثیر عمیقی بر فرهنگ و هنر اقوام مسلمان، به‌ویژه ترکمن‌ها، گذاشت. ترکمن‌ها که به دین اسلام گرایش یافتند، در طراحی فرش‌های خود از نمایش انسان‌ها و حیوانات زنده پرهیز می‌کنند (جنت‌اسکویی، ۱۳۹۱: ۳۱).

یکی از دلایل دیگر استفاده از این نقوش می‌تواند این باشد که هر طایفه یا قبیله طرح‌های منحصر به خود را داشتند که با هنر انتزاعی و تجریدی به‌خوبی ترسیم می‌شده است. در حقیقت

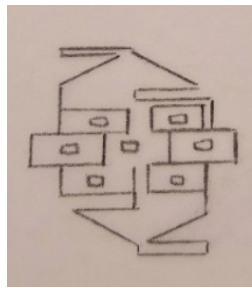
مطالعه نماد عقاب از منظر آیینی و تاریخی با تأکید بر نقش مایه گل طغور (عقاب) در فرش ترکمن ■ مینا محمدی وکیل، فاطمه محمدی ■ صفحه ۸۹-۱۰۰

یا خمیده اضافه‌ای که به کنارها یا بالا وصل شده‌اند نقش دم یا پرهای عقبی را تداعی می‌کنند. این حس آمادگی برای پرواز در شماری از فرهنگ‌های ترکمن و عشایری نماد آزادی و قدرت است و همچنین نمادی از آرمان پرواز به سوی آسمان و اتصال به دنیای معنوی شناخته می‌شود. طغور گل به طریقی نشان‌دهنده روحی آزاد و نیرومند است که از زمین جدا شده و به سوی سرنوشت خویش در حال حرکت است (تصویر ۹). رنگ این (گل) به طور دقیق مشخص نیست، ولی احتمالاً رنگ قرمز غالب این نقش مایه می‌باشد. در این دو نقشی که بررسی شد در حوزه نقوش انتزاعی قرار گرفته است و نقش سوم گل طغور کاملاً جنبه تجریدی دارد که در ادامه به آن اشاره خواهیم کرد.

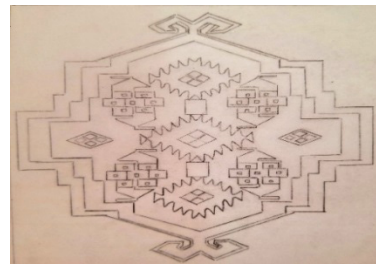
بافندگان ترکمن در آثار هنری خود، به بررسی طبیعت پرداخته و از نمادها و نشانه‌های بنیادی و محوری استفاده کرده‌اند. این

تصویر عقاب را به صورت خطی می‌توان در (تصویر ۵) مشاهده نمود و در نمای جزئی نقش عقاب در دو جهت بالا و پایین در امتداد هم به صورت برعکس رسم شده است (تصویر ۶). این خطوط به شکلی طراحی میشوند که چشم به آرامی به سمت پیرامون طرح هدایت می‌کند. نوعی حرکت دینامیک در دل نظمی ایستا؛ و ریتمی که در تکرار این نقش مایه وجود دارد مثل ضرب آهنگ موسیقی عمل می‌کند و چشم مخاطب بدون خستگی از یک بخش به بخش دیگر در حرکت است. رنگ نیز در این شکل با تباین بالا و به رنگ‌های قرمز، سیاه و سفید استخوانی است.

در نقش مایه دوم گل طغور که جزو نقوش انتزاعی می‌باشد (تصویرهای ۷ و ۸) در بخش میانی نقش مایه (گل) در قالب انتزاع نماد یک پرند (عقاب) را می‌بینیم که محتملاً بال‌هایش را باز کرده و آماده پرواز می‌باشد. یا حتی بخش‌های نوک تیز



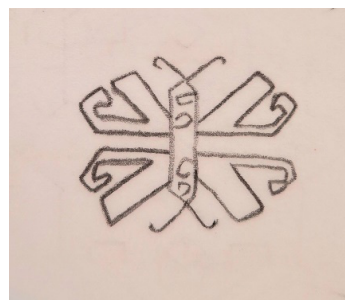
تصویر ۶. طغورگل (نمای جزئی).



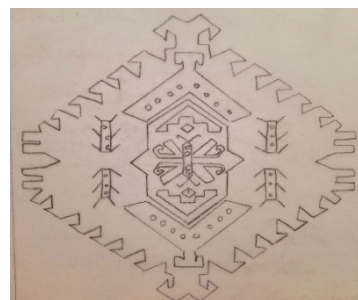
تصویر ۵. طغورگل (مورد اول) به صورت خطی.



تصویر ۷. طغور گل (مورد دوم) آرشیو اداره صنایع دستی و گردشگری استان گلستان (آلبوم زیراندازهای بومی، شماره ۱۵، صفحه ۱۵)



تصویر ۹: طغورگل (نمای جزئی).



تصویر ۸: طغورگل (مورد دوم) به صورت خطی.

در (تصویر ۱۰، ۱۱ و ۱۲) نقش مایه (گل) کاملاً تجربیدی و غیرواقع‌گرایانه بدون اینکه بافنده خود را درگیر شباهت‌پردازی کند به خلق نقش مایه از نگاه خویش پرداخته است. رنگ‌هایی که در این نقش به کار رفته قرمز به صورت رنگ مایه غالب، سبز و آبی تیره می‌باشد. در سه نقشی که بررسی شد رنگ بسیار حائز اهمیت است از این جهت که یکی از ویژگی‌های طغور گل چیدمان رنگ‌هاست. (جدول ۱) در طراحی این نقش، نه تنها به زیبایی‌شناسی و تقویت هندسه کمک می‌کند بلکه به درک نظم هندسی آن نیز تأکید دارد. رنگ‌ها در هر بخش از طرح معمولاً منظم و متناسب با هندسه طرح قرار می‌گیرد. رنگ‌های تیره‌تر مانند قرمز و مشکی معمولاً در اطراف طرح و حاشیه طرح قرار می‌گیرند و سفید استخوانی در مرکز؛ تا تأکید بیشتری بر روی نقطه مرکزی ایجاد شود و رنگ غالب در این سه نقشی که بررسی شد قرمز است. این استفاده هوشمندانه از رنگ‌ها باعث می‌شود که هم از نظر بصری جذابیت بیشتری داشته باشد و هم هندسه طرح به‌طور مؤثری در نظر بیننده برجسته شود.

۲.۲. ویژگی‌های کلی نقش طغورگل

نقوش طغور گل در حاشیه‌ها و کناره‌ها به صورت تکراری قرار می‌گیرد این تکرار باعث ایجاد یک الگوی پیوسته در سراسر فرش می‌باشد.

همان‌طور که در قبل به آن پرداخته شد، طغورگل از یک ساختار هندسی مرکزی تشکیل شده که در ساختار کلی از لوزی و هشت ضلعی تشکیل می‌شود که اساس و پایه طراحی را تشکیل می‌دهد. مرکز هشت ضلعی که به نوعی مرکز یا قلب طرح است به چهار جهت اصلی (شمال، جنوب، شرق و غرب) تقسیم می‌شود. طراحی این نقش به گونه‌ای است که هویت نمادین و تصویری منظمی را ایجاد کرده و تقارن در این نقش کاملاً رعایت شده است. بدین‌سان حس وحدت و همبستگی تصویری را تقویت می‌کند، تکرار ریتمیک همچنین می‌تواند نشان‌دهنده نوعی چرخه‌مندی در طبیعت و زندگی باشد. و تقارن به‌طور عمده در این نقش در سه

نمادها تا حدی دگرگون شده‌اند که هویت اصلی خود را از دست داده و به شکل‌های بنیادی و انتزاعی درآمده‌اند. بافندگان از نمایش عینی و واقعی طبیعت دوری کرده و به جای آن، به بیان احساسات و مفاهیم عمیق‌تر پرداخته‌اند (ابراهیمی‌ناغانی، ۱۳۹۳: ۲۹).

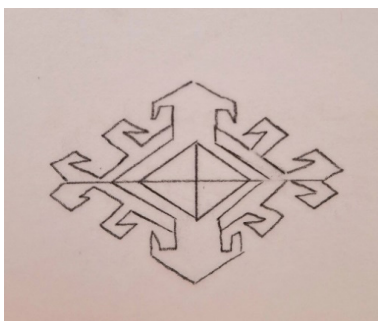
در نقوش تجربیدی، هیچ‌گونه شباهت ظاهری و فرمی به مصداق خارجی نقش وجود ندارد. نکته حائز اهمیت این است که نقوش در دست‌بافته‌های عشایری ایران کمتر از نوع (تجربیدی) و غالباً از نوع (انتزاعی) است.

و همواره گرایش به ساده شدن و استیلیزه شدن دارند تا جایی که از اصل و منشأ خود دور می‌شوند و به نمادی از آن شکل و نقش تبدیل می‌گردند. فرش «ترکمن» دارای این ویژگی می‌باشد و این جزو خصایص فرش بافی ایلپاتی است (حصوری، ۱۳۷۱: ۹).

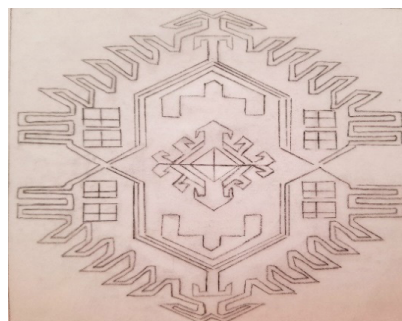
خلاصه شدن نقوش در فرش بافی ایلپاتی، به‌ویژه در فرش‌های ترکمن نتیجه‌ای از تأثیرات دینی، فرهنگی و اجتماعی و باورهای ترکمن‌ها بوده است. این ویژگی خصوصاً در پی حفظ اصول مذهبی اسلامی، انتقال مفاهیم فرهنگی و حتی راحتی و سهولت در فرایند بافت ایجاد شده است. استیلیزه شدن برای بافندگان این شرایط را ایجاد می‌کرد که با استفاده از نقوش ساده و هندسی، هویت قبیله‌ای و خانوادگی خود را به شکلی سمبلیک و البته پایدار حفظ کنند. این نوع طراحی‌ها به بافندگان این امکان را می‌داد که بدون نیاز به جزییات زیاد و پیچیدگی‌های اضافی، طرح‌های بزرگ و پیچیده‌ای را خلق کنند.



تصویر ۱۰. نقش طغور گل (مورد سوم) (استون، ۲۰۰۷: ۳۲۱).



تصویر ۱۲. طغور گل (نمای جزئی).



تصویر ۱۱. طغورگل (مورد سوم) به صورت خطی.

جدول ۱. ویژگی‌های نقوش طغور گل در قالی ترکمن (تدوین: نگارندگان).

تصویر	تلفظ	ساختار نقش	جایگاه نقش در قالی	نشانه			اسم نقش	
				قوم ترکمن	دوره اسلامی	فرهنگ ایران	فارسی	ترکمنی
	Taghour	انتزاعی	متن قالی	سمبل قدرت، توتم شجاعت، نماد طغور سلجوقی و شجاعت‌های او، دشت بی‌کران	نماد اقتدار و استقامت، شأن و احترام عقاب نزد مسلمانان به‌ویژه پیامبر، نقش عقاب بر کفن مردگان در دوران آل‌بویه، اهمیت عقاب در درمانگری بیماری‌ها	مرغ خورشید، نماد اهورامزدا، خدای آسمان و نشانه میترا	عقاب	گل طغور (نقش اول)
	Taghour	انتزاعی	متن قالی	سمبل قدرت، توتم شجاعت نماد طغور سلجوقی و شجاعت‌های او، دشت بی‌کران	نماد اقتدار و استقامت، شأن و احترام عقاب نزد مسلمانان به‌ویژه پیامبر، نقش عقاب بر کفن مردگان در دوران آل‌بویه، اهمیت عقاب در درمانگری بیماری‌ها	مرغ خورشید، نماد اهورامزدا، خدای آسمان و نشانه میترا	عقاب	گل، طغور (نقش دوم)
	Taghour	تجزیدی	متن قالی	سمبل قدرت، توتم شجاعت نماد طغور سلجوقی و شجاعت‌های او، دشت بی‌کران	نماد اقتدار و استقامت، شأن و احترام عقاب نزد مسلمانان به‌ویژه پیامبر، نقش عقاب بر کفن مردگان در دوران آل‌بویه، اهمیت عقاب در درمانگری بیماری‌ها	مرغ خورشید، نماد اهورامزدا، خدای آسمان و نشانه میترا	عقاب و شاهین	گل، طغور (نقش سوم)

جدول ۲. تحلیل ساختار نقش گل طغور (تدوین: نگارندگان).

نام طرح	طغور گل (۱)	طغور گل (۲)	طغور گل (۳)
نقش قالی			
تحلیل تصویری			
توضیحات در مورد نقش	از دو لوزی متداخل طرح اصلی ایجاد شده است.	دو لوزی متداخل زمینه اصلی طرح را تشکیل می‌دهد.	از دو لوزی متداخل درهم به‌دست می‌آید

در بستر فرهنگی جامعه ترکمن و از دیدگاه هنرمند (بافندگان) آن می‌باشد. از این رو باورها، بخش مهمی از فرهنگ این قوم را تشکیل می‌دهند و دست‌بافته‌ها ساحت مهمی در بازتاب درونیات بافندگان ترکمن دارند. در فرش‌های ترکمن وجود نقوش جانوری مبین اهمیت و توجه خاصی است که مردمان این ایل برای جانوران قائل‌اند و نقوش در فرش‌بافی ترکمن عمدتاً پرندگان و حیوانات هستند که حیوانات وحشی جایگاه ویژه‌ای دارند. طغور (عقاب) از جمله حیواناتی است که تأثیر بسزایی در زندگی مردمان ترکمن از حیث خصوصیات و صفات نمادین خود دارد. هرچند که در متن مقاله اشاره شد نماد عقاب برگرفته‌شده از طغور و دلآوری‌های او را تداعی می‌کند؛ البته معنا آن به این موضوع محدود نخواهد شد و طغورگل به معنای قدرت، نیرو و خوراک پاک و تازه هم می‌باشد. بافنده ترکمن نهایت تلاش خود را کرده که از این نقش در دست‌بافته‌های خود بهره گیرد و این معنا و مفهوم به صورت اشکال هندسی و در ساختار فرش، به خانه‌های خود ورود پیدا کند. چراکه ترکمن‌ها در دیگر عرصه‌های هنری کمتر مهارت داشتند و این نقوش در قالب شکل گل‌ها که یکی از اساسی‌ترین نقش‌مایه‌های مورد استفاده ترکمن‌ها می‌باشد؛ خود را جلوه‌گر می‌سازد. نقش طغور گل یکی از نمونه‌های پیچیده و جذاب طراحی‌های متقارن هندسی و نمادین است که به زیبایی، تعادل و هویت قبیله‌ای قوم ترکمن اشاره دارد. طراحی دقیق و پیچیده این نقش که از تقارن، خطوط شکسته و زاویه‌دار، فرم‌های هندسی ساده و ترکیب‌های ریتمیک بر پایه‌ای از هندسه قوی و منسجم شکل گرفته است، بیانگر پیوند عمیق مفهوم نقش‌مایه با طبیعت، باورهای معنوی و تاریخ فرهنگی ترکمن‌ها است.

در بافته‌های مردم ترکمن جنبه‌های معناشناختی و نمادین نقوش بر جنبه زیباشناختی (تزیین و آراستن) ارجحیت دارد و ضمن این‌که سبک غالب نقش‌پردازی نقوش در قوم ترکمن انتزاعی و تجریدی (عدم شباهت به مصداق بیرونی) است و می‌توان این چنین نتیجه گرفت که با ورود دین اسلام و نهی شدن از ترسیم حیوانات به صورت واقع‌گرایی، هنرمند ترکمنی بر آن شد که باورها و اعتقادات خود را در قالب اشکال تجریدی به تصویر درآورد، و گل طغور یکی از مصادیق فرم‌های عمیق معنادار در این هنر و فرهنگ محسوب می‌گردد.

محور اصلی دیده می‌شود که به شرح زیر است:

تقارن در محور عمودی و افقی: در محورهای اصلی این نقش اگر یک نقطه مرکزی عبور کند طغور گل به دو نیمه کاملاً یک اندازه و متقارن تقسیم می‌شود.

تقارن در محور قطرها: به این معنی که اگر گل طغور را از خط قطر به چهار بخش تقسیم کنیم هر چهار قسمت دقیقاً شبیه به هم خواهد بود که این ویژگی باعث یک نظم هندسی در ساختار کلی نقش‌مایه خواهد شد که در هنر ترکمن‌ها دارای اهمیت بوده است.

تقارن به طورکلی در طراحی هندسی نه تنها ایجاد جذابیت بصری می‌کند بلکه می‌تواند نماد ثبات، نظم و هارمونی کیهانی باشد.

طغور گل دارای نقوشی مرکزی بوده که با بازوهای با خطوط شکسته و مستقیم احاطه می‌شود. این نقوش مرکزی به شکل شاخ‌های حیوانات یا بال‌های پرندگان در حال پرواز به نظر می‌آید. بدین سان تضاد فضای درون و بیرون به گونه‌ایی باعث ایجاد تضاد بصری شده و جذابیت طرح را دوچندان می‌نماید. مورد دیگری که در این نقش‌مایه به چشم می‌خورد استفاده از فضای مثبت و منفی است، رابطه بین این دو فضا، فضای منفی (فضایی خالی بین بازوها و عناصر طراحی) و فضای مثبت (نقاط پر شده با خطوط و رنگ‌ها) این استفاده هوشمندانه از فضای پر و خالی نه تنها جذابیت بصری ایجاد می‌کند بلکه نشان دهنده پیوستگی و اتصال اجزا مختلف نقش‌مایه می‌باشد. تناسب هندسی که در این طرح دیده می‌شود معمولاً مفهوم هماهنگی و انسجام را به تصویر می‌کشند، به‌طور مثال تناسب طلایی که در بسیاری از آثار هنری و معماری دیده می‌شود در برخی از طراحی‌ها از دیرباز تا امروز حاکم است. در حقیقت جایی که نسبت طول و عرض یا نسبت‌های مختلف میان بخش‌های یک طرح به صورت طبیعی و هماهنگ با هم در نظر گرفته شود دارای تناسب طلایی و برای چشم انسان دلپذیر است. در «جدول ۲» به تحلیل ساختار کلی سه نقش طغور گل پرداخته می‌شود.

نتیجه‌گیری

در این مقاله تلاش شد تا نماد عقاب در قوم ترکمن مورد بررسی و تحلیل قرار گیرد. هدف پژوهش، کشف معنای دقیق نقش‌مایه طغورگل (عقاب) از جنبه زیباشناختی، معناشناختی و کارکردی

پی‌نوشت‌ها

1. Galina, S.

4. Salwar
5. Saryk

6. Ersay
7. Yamut

۲. صاحب دو شاخ، یکی از شخصیت‌های قرآن و کتاب مقدس است.
۳. منظومه‌ای حماسی، سروده اسدی طوسی در قرن پنجم هجری قمری است.
۹. آغوزها از اقوام ترک‌تبار و مسلمان هستند.

8. Take
10. Stone, F.P

فهرست منابع فارسی

- ابراهیمی ناغانی، حسین (۱۳۹۳)، مقدمه‌ای بر زیبایی‌شناسی نقش و رنگ و گلیم‌های عشایر بختیاری، نگارینه هنر اسلامی، ۱ (۱)، صص، ۳۹-۱۹.
- اسدی طوسی، علی (۱۳۵۴)، *گوشاسنامه حکیم ابونصر علی‌بن‌احمد اسدی طوسی*، به اهتمام حبیب یغمایی، تهران: کتابخانه طهوری.
- افروغ، محمد (۱۳۹۸)، باورها عامل آفرینش نقش و نگار در تخت‌بافته‌های آنااتولی با تأکید بر گلیم، نشریه *نامه انسان‌شناسی*، پیاپی ۲۹، صص، ۷۳-۱۰۰.
- افروغ، محمد؛ کاظم نژادی، حبیب‌اله (۱۴۰۱)، مطالعه نقوش دست‌بافته‌ها و دست‌مال‌های ترکمن از گذار مردم‌شناسی هنر، نشریه علمی *باغ‌نظر*، ۱۹ (۱۱۷)، صص، ۷۵-۹۰.
- آموزگار، ژاله (۱۳۸۰)، *تاریخ اساطیری ایران*، تهران: سمت.
- بداعی، ذبیح‌الله (۱۳۷۱)، *نیاز جان و فرش ترکمن*، تهران: فرهنگان.
- بوآس، فرانتس؛ موزه، ماری (۱۳۹۱)، *مردم‌شناسی هنر (هنر ابتدایی)*، ترجمه جلال‌الدین رفیع‌فر، تهران: گل‌آذین.
- بهار، محمدتقی (۵۲۰ ه.ق.)، *مجمعل التواریخ و القصص*، تهران: کلاله خاور.
- بیگ‌فرونی استرآباد، میر محمد هاشم (۱۳۹۸)، *بُخیره (در حکایت‌نویسی و عجایب‌نگاری)*، مقدمه و تصحیح مرتضی موسوی و رضوان مسّاح، جلد اول، تهران: میراث مکتوب.
- توماح‌نیا، جمال‌الدین؛ طاووسی، محمود (۱۳۸۵)، نقش درخت زندگی در فرش‌های ترکمنی (با تأکید بر نقوش درخت در فرهنگ اسلامی و تمدن‌های باستانی)، *گلجام*، دوفصلنامه علمی انجمن علمی فرش ایران، ۲ (۵۴)، صص، ۱۱-۲۴.
- جدی، حسین (۱۳۷۸)، *پیوستگی قومی و تاریخی: اوغوز-ایل‌های قشقایی ایران قبیله (قایی- قشقایی)*، شیراز: نوید شیراز.
- جنت‌اسکویی، الناز (۱۳۹۱)، *بررسی بصری نقوش ترکمن*، تهران: مؤسسه آموزش عالی نبی اکرم (ص).
- حاسب‌طبری، محمدبن‌ایوب (۱۳۹۱)، *تحفة الغریب*، به کوشش جلال متینی، تهران: کتابخانه، موزه و مرکز اسناد مجلس شورای اسلامی.
- حضوری، علی (۱۳۷۱)، *نقش‌های قالی ترکمن و اقوام همسایه*، تهران: فرهنگان.
- خزاعی، حمیدرضا (۱۳۸۵)، *افسانه‌های خراسان: جهان تیغ*، جلد ششم، مشهد: ماه‌جان.
- خسروی، الهه (۱۳۹۱)، *بررسی نقوش و اشکال پرند در هنر ایران باستان*، *نقش‌مایه*، ۵ (۱۱)، صص، ۶۹-۸۴.
- خسروی، ژاله (۱۴۰۱)، *مطالعه تطبیقی نقوش گیاهی و حیوانی در فرش*
- ترکمن و قشقایی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر.
- خسروی‌فر، شهلا؛ چیت‌سازان، امیرحسین (۱۳۹۰)، *بررسی نماد و نقش پرند در قالی‌های موزه فرش ایران*، پژوهش هنر دانشگاه هنر اصفهان، ۱ (۲)، صص، ۲۹-۴۴.
- درویشیان، علی‌اشرف؛ خندان، رضا (۱۳۸۱)، *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*، جلد اول، تهران: کتاب و فرهنگ.
- روح‌فر، زهره (۱۳۷۶)، *نقش عقاب بر کفن‌های آل‌بویه*، *مجله باستان‌شناسی و تاریخ*.
- زمردی، حمیرا (۱۳۸۲)، *نقد تطبیقی ادیان و اساطیر*، تهران: زوار.
- ژوله، تورج (۱۳۸۱)، *پژوهشی در فرش ایران*، تهران: یساولی.
- ستاری، جلال (۱۳۸۵)، *مجموعه جهان اسطوره‌شناسی اسطوره ایرانی*، جلد دهم، تهران: نشر مرکز.
- طبری‌آملی، محمدبن‌جریر (۱۳۹۶)، *تاریخ بلعمی*، ترجمه ابوعلی بلعمی، به تصحیح محمدتقی بهار و کوشش محمد پروین‌گنابادی، تهران: شرکت نشر کتاب هرمس.
- فدائی، عارف (۱۴۰۳)، *مصاحبه با متخصص در زمینه فرش بلوچ و ترکمن*، فاطمه محمدی؛ ۱۴۰۳/۰۵/۳۰.
- قزوینی، زکریابن‌محمدبن‌محمود (۱۳۹۲)، *عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات*، به کوشش یوسف بیگ‌باباپور، مسعود غلامیه، چاپ دوم، تهران: مجمع ذخائر اسلامی.
- قوی، فاطمه (۱۴۰۱)، *بررسی تطبیقی نقوش قالی ترکمن و خراسان شمالی*، *مطالعات میان‌رشته‌ای هنر و علوم انسانی*، ۱ (۳).
- کبیری، فرانک؛ امیرحاجلو، پریسا (۱۳۹۳)، *بررسی نقش مایه‌های جانوری در قالی ترکمن*، *هنرهای کاربردی فصلنامه تخصصی هنر*، دانشگاه سمنان، ۳ (۴)، صص، ۳۹-۵۰.
- کثیری، ریحانه (۱۴۰۲)، *مقاله فرش ترکمن*، *تجلی یک قوم*.
- کریستن‌سن، آرتورامانول (۱۳۸۱)، *کیانین*، ترجمه ذبیح‌الله صفا، چاپ ششم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- نتاج‌مجد، عطیه؛ نجف‌نیا ملک‌شاه، فاطمه (۱۳۹۹)، *مطالعه تطبیقی نقش‌های قالی ترکمن با رویکرد اسطوره‌شناسی*، *میان‌رشته‌ای: نشریه دستاوردهای نوین در مطالعات علوم انسانی*، آبان ۱۳۹۹، سال سوم، شماره ۳۰، صص ۱۳۱-۱۵۶.
- نصرتی، مسعود (۱۳۸۵)، *نگاره نمادین در نمد*، پیشینه تاریخی، *کتاب ماه هنر*، شماره ۹۳ و ۹۴، صص، ۱۱۸-۱۲۸.
- وکیلی، ابوالفضل؛ افتخاری، سیدمحمود (۱۳۸۲)، *شناخت طرح‌ها و نقشه‌های فرش ایران و جهان*، تهران: نقش هستی.

فهرست منابع لاتین

- Galina, S.. (1999). Traces of Tree Worship in the Decorative Patterns of Turkish Rugs. *International congress of turkish art utrecht the netherlands*, - (-), 23-28.
- Kasraian, N. (1991). *Turkmens of Iran*. Tehran: kasraian press.
- Izadina, M. (2001). *Analysis of Graphic Symbols and Designs of Clothing and Jewellery of Turkmensahra Nomads women*. Master's Thesis. Tehran, Modares University.

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: <https://www.irna.ir/news> (Accessed: 2023/08/05)
- URL2: <https://handako.ir/about> (Accessed: 2023/08/05)
- URL3: <https://eloba.ir> (Accessed: 2023/08/05)
- URL4: <https://bykaran.com/blog> (Accessed: 2023/08/05)



تحلیل الگوهای سنتی ژاپنی در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس^۱

شکیبا مرادی ملایری فر^۲، زهرا عسلی^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۰۲/۰۴ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۴ □ صفحه ۱۰۱-۱۱۶

Doi: 10.22034/rph.2025.2027162.1063

چکیده

مانگا وان‌پیس، اثر انیچیرو اودا، اثری محبوب و شناخته شده در جهان است، تعداد قسمت‌های این مانگا از هزار قسمت فراتر رفته و از آن، انیمه‌ای با همین نام توسط استودیو تونی انیمیشن ساخته شده است. با توجه به افزایش محبوبیت مانگا در سراسر جهان، مقاله حاضر به بررسی بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در این مانگا می‌پردازد. با وجود جهانی شدن فرهنگ و تأثیرات بین‌المللی بر صنعت مانگا، اودا موفق می‌شود عناصر فرهنگی و تاریخی ژاپن را در قالب داستانی جذاب و فانتزی به تصویر بکشد. هدف اصلی این پژوهش واکاوی نحوه بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، موجودات و فضاسازی مانگای وان‌پیس است و با رویکرد توصیفی تحلیلی به این پرسش پاسخ می‌دهد که «الگوهای سنتی ژاپنی چگونه در طراحی شخصیت‌های مانگا وان‌پیس بازتاب یافته‌اند؟» این مقاله با تحلیل شخصیت‌ها، روایت‌ها و نمادهای موجود در وان‌پیس، نشان می‌دهد که چگونه مفاهیمی همچون احترام به طبیعت، ارزش‌های سامورایی، آیین، پوشش، معماری، همبستگی گروهی و ارزش‌های خانوادگی ریشه‌دار در فرهنگ ژاپن، در این اثر نمود می‌یابند. تأثیرات تاریخی مانند دوره‌های فنودالی و نبردهای سامورایی در طراحی دنیای داستانی و شخصیت‌های مانگا مشهود است. نتایج نشان می‌دهد که وان‌پیس نه تنها به عنوان یک اثر سرگرم‌کننده، بلکه به عنوان بازتابی از هویت فرهنگی ژاپن، موفق به جذب مخاطبان جهانی می‌شود. این مقاله بر اهمیت حفظ و انتقال ارزش‌های سنتی در قالب‌های مدرن هنری تأکید می‌کند و نقش مانگا را به عنوان پلی بین گذشته و حال فرهنگ ژاپن برجسته می‌سازد.

کلیدواژه‌ها: فرهنگ سنتی ژاپن، اسطوره‌های ژاپنی، سامورایی، مانگا، انیمه، وان‌پیس، انیچیرو اودا

۱. این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «تحلیل الگوی سفر قهرمان در تصویرسازی مانگا وان‌پیس بر اساس الگوی جوزف کمبل» با راهنمایی نگارنده دوم است که در دانشگاه سوره ارائه شده است.
۲. کارشناس ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

Email: shakmoradi99@gmail.com

۳. استادیار، گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Z.asali@soore.ac.ir



مقدمه

مانگا به کتاب‌های مصور ژاپنی اطلاق می‌شود که عموماً به صورت سیاه‌وسفید چاپ شده و از راست به چپ خوانده می‌شوند. این آثار نه تنها بازتاب‌دهنده الگوها و سنت‌های ژاپنی هستند، بلکه مخاطبان بین‌المللی را با فرهنگ این کشور آشنا می‌سازند. در مانگای *وان پیس*^۱، اثر انیچیرو اودا^۲، نویسنده و تصویرگر ژاپنی، این الگوها به شیوه‌های متنوعی بازتاب می‌یابند. هدف این مقاله، بررسی الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها و کشف پیوندهای میان سنت تصویری ژاپن و دنیای مانگا *وان پیس* است.

آثار هنری ژاپن از دیرباز تاکنون با ویژگی‌های منحصر به فرد سنتی شناخته می‌شوند. این الگوها، از نقاشی‌های سبک اوکی یونه^۳ تا کتاب‌های مصور مدرن مانگا همواره حامل عناصر فرهنگی ریشه‌دار هستند. پیشرفت هنر و فرهنگ ژاپن مرهون شناخت عمیق هنرمندان این کشور از اصول و شیوه‌های هنری تمدن خود است. امروزه، مطالعه مانگا پنجره‌هایی به سوی شناخت اندیشه‌های مذهبی، زیبایی‌شناختی و سنتی ژاپنی‌ها می‌گشاید. تحلیل کتاب مصور *وان پیس* و الگوهای وام گرفته‌شده از سنت تصویری ژاپن می‌تواند الهام‌بخش هنرمندان ایرانی در خلق آثار مبتنی بر میراث تصویری ایران باشد.

کتاب‌های مانگا بخش مهمی از فرهنگ عامه ژاپن را تشکیل می‌دهند، این داستان‌ها ارتباط نزدیکی با تاریخ، فرهنگ، سیاست، اقتصاد، جنسیت، خانواده و مذهب ژاپن دارند. مانگا بازتابی از جامعه فعلی در ژاپن و منعکس‌کننده اسطوره‌ها، باورها و تصورات مردم این کشور از خودشان و جهان نیز هست؛ ناشران، کتاب‌های مانگا با فروش خوب و یا روند داستانی موفق را به انیمه تبدیل می‌کنند (موسوی، احمدی زاویه و حسنائی، ۱۳۹۷: ۳). مانگا موفق *وان پیس* به انیمه‌ای^۵ با همین نام تبدیل می‌شود.

طبق ژیل پولتراس، انیمه دو معنی دارد، اول کلمه‌ای است که ژاپنی‌ها برای اشاره به هر انیمیشنی بدون توجه به کشور آن استفاده می‌کنند؛ دوم استفاده از کلمه انیمه در خارج از ژاپن به معنی انیمیشنی با منشأ ژاپن است (Gronimo, Sari, Yanto, 2024: 16). بازتاب سنت‌های تصویری ژاپن در آثار هنری به ماندگاری سنت‌های ژاپن کمک می‌کند. روح هنری ژاپن بسیار انتخاب‌گر و سازگار بوده، در برابر تهاجم فرهنگی پیاپی قاره ایستاده و نشان داده که می‌تواند از نوریشه‌های هنری خود را کشف بکند (استلی بیکر، ۱۳۹۴: ۹).

روش تحقیق

این پژوهش از منظر روش و ماهیت کیفی و رویکرد آن توصیفی-تحلیلی است و داده‌ها از طریق مطالعه اسناد و مطالعه

کتابخانه‌ای گردآوری می‌شوند. هدف اصلی، واکاوی نحوه بازتاب الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، موجودات و فضا سازی مانگای *وان پیس* است. مطالعه بر روی ۸ جلد منتخب از مانگای *وان پیس* جلد‌های ۹۰، ۹۱، ۹۲، ۹۳، ۹۴، ۹۵، ۹۶ و ۹۷ متمرکز شد که به دلیل حضور مؤثر عناصر فرهنگ فئودالی و اساطیری ژاپن در آرک^۶ سرزمین وانو^۷ انتخاب شدند. تصویرسازی‌های منتخب با آثار کلاسیک ژاپن نظیر نقاشی‌های اوکییونه اثر هوکوسای و اوتاگوا کونیوشی از نظر عناصر بصری، نمادها و روایت تطبیق داده شده و تحلیل محتوای کیفی انجام می‌گردد.

پیشینه تحقیق

مانگا و انیمه *وان پیس* از شناخته‌شده‌ترین آثار رسانه‌های ژاپن در سطح جهانی هستند. در سال ۲۰۲۴، انیمه *وان پیس* در پلتفرم کرانچی رول^۸ برنده جایزه بهترین انیمه ادامه‌دار^۹ و شخصیت اصلی آن، مانکی دی لوفی^{۱۰}، به عنوان شخصیت اصلی برتر سال شناخته می‌شود. این موفقیت‌ها نشان‌دهنده طراحی مؤثر شخصیت‌ها و روایت جذاب این اثر است. پژوهش‌های پیشین در این حوزه به شرح زیر هستند:

آندریان سوزانتو^{۱۱} در مقاله خود با عنوان «راهبرد ترجمه موارد خاص فرهنگی در رومنس داون» در سال ۲۰۱۸ به ترجمه و مقایسه موارد خاص فرهنگی در قسمت‌های رومنس داون^{۱۲} مانگا *وان پیس* و ترجمه کشور خود، می‌پردازد. او متوجه می‌شود که مورد خاص فرهنگی همانند: سامورایی^{۱۳}، شمشیر سامورایی و... در ترجمه رومنس داون *وان پیس* وجود دارند و کلماتی که ترجمه معادلی از زبان ژاپنی ندارند به همان زبان تکرار می‌شوند.

آنوگره یوسف آوریانو^{۱۴} در مقاله خود تحت عنوان «ارزش دوستی در جلد‌های ۸۵-۸۰ مانگا *وان پیس* به نویسندگی انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۲ ارزش دوستی را در جلد‌های ۸۰ تا ۸۵ مانگا *وان پیس* بررسی می‌کند. آوریانو به مطالعه داستان، شخصیت کاراکترها و ارتباط آنها به عنوان دوست می‌پردازد. طبق بررسی‌های آوریانو پیام این مانگا تسلیم‌نشدن و تلاش برای رسیدن به اهداف است. او به این نتیجه می‌رسد که کتاب‌های مانگا می‌توانند منابعی مناسب برای آموزش و یادگیری باشند.

احمد بسطامی الغنی^{۱۵} در مقاله خود تحت عنوان «نمادها در فیلم *وان پیس* به عنوان بازنمایی سیاست‌های اندونزی» در سال ۲۰۲۳ به بررسی نمادهای سیاسی در انیمه *وان پیس* می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که انیمه *وان پیس* حاوی تعداد زیادی عناصر سیاسی در قالب نماد است و آنها را در پنج میحث دسته‌بندی می‌کند. نماد پرچم به معنی قدرت، سرزمین مقدس مری ژوا^{۱۶} به عنوان مکانی با نماد بدبختی و بردگی، دزدان دریایی نشان‌دهنده شر، تفنگ‌داران دریایی نشان‌دهنده مهربانی و نام

«دی» نشان‌دهنده قدرت است.

احمد نوفریان^{۱۷} در مقاله خود تحت عنوان «تحلیل ارزش‌های اخلاقی انیمه وان‌پیس سینمایی زد و سینمایی ازدحام» در سال ۲۰۲۴ به بررسی دو سینمایی از انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد که اخلاقیات موجود در این سینمایی‌ها عبارت‌اند از شجاعت، ایثار، صداقت، عدالت، خرد، احترام و قدردانی، سخت‌کوشی، وفای به وعده‌ها، حمایت از دیگران و همکاری با یکدیگر هستند. موضوعات این سینمایی‌ها اکشن، ماجراجویی و دوستی هستند، به این سبب عنصر مذهبی در این سینمایی‌ها مشاهده نمی‌شود.

رونالد آنجریا جرونیومو^{۱۸} در مقاله خود تحت عنوان «انیمه وان‌پیس به عنوان فرهنگ عامه (مطالعه موردی نسل هزاره در شهر بنگکولو)» در سال ۲۰۲۴ به بررسی چگونگی تبدیل وان‌پیس به فرهنگی محبوب در بین نسل هزاره در شهری در اندونزی می‌پردازد. ارتباطات و تعاملات مخاطبان وان‌پیس، افزایش اطلاعات و گسترش فرهنگ را به همراه دارد. او به این نتیجه می‌رسد بسیاری از مردم روندهای فرهنگی را دنبال می‌کنند و از سبک‌هایی مانند شخصیت‌ها در انیمه تقلید می‌کنند.

ماریا نونا دینس^{۱۹} در مقاله خود با عنوان «بررسی بازنمایی فرهنگ ژاپن در انیمه: تحلیل زبانی آرک وانو کونی وان‌پیس» در سال ۲۰۲۴ به بررسی زبان سنتی ژاپنی در انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این نتیجه می‌رسد، انیچیرو اودا از عناصر اجتماعی و زبانی شامل افتخارات سنتی ژاپنی برای نشان‌دادن اخلاق ژاپنی، لهجه‌ها، الگوهای گفتاری و اصطلاحات سامورایی برای داستان‌سرایی استفاده می‌کند. آرک وانو استفاده از زبان سنتی ژاپنی و فرهنگ آن را به طور دقیق ارائه می‌دهد و سلسله‌مراتب فرهنگی و ارزش‌های سنتی جامعه ژاپن را به تصویر می‌کشد. استفاده از اصطلاحات سامورایی، مانند بوشیدو، کاتانا^{۲۰} و سپوکو^{۲۱}، ارزش‌های اخلاق و شرافت را که در فرهنگ سامورایی مهم هستند، برجسته می‌کند. عناصر فرهنگ و زبان ژاپنی تأثیر بسزایی بر برداشت‌ها و پاسخ‌های مخاطبان، در داخل و خارج از ژاپن دارد.

مانیش پرابهاکار سینغ^{۲۲} در مقاله خود با عنوان: «اودیسه روایت فرهنگی: بازتاب فرهنگ ژاپن در وان‌پیس اثر انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۱ تاریخچه مانگا را بررسی می‌کند و به تحلیل مانگا وان‌پیس می‌پردازد. او با بررسی این مانگا به این نتیجه می‌رسد که انیچیرو اودا با بازنمایی از فرهنگ و سنت ژاپن، جذابیت این مانگا را افزایش می‌دهد و وان‌پیس سبب ایجاد نوعی فرهنگ پاپ^{۲۳} در ژاپن، می‌شود.

مری خریسمواتی^{۲۴} در مقاله خود تحت عنوان «ناکاما: پذیرش مخاطبان انیمه وان‌پیس اثر انیچیرو اودا» در سال ۲۰۲۳ به بررسی معنای ناکاما^{۲۵} در انیمه وان‌پیس می‌پردازد. او به این

نتیجه می‌رسد که ناکاما دارای معنای خاصی در داستان وان‌پیس و زندگی مخاطبان آن است. ناکاما در اصطلاح به معنای دوست، رفیق، همکار و خدمه است. با این وجود معنای ناکاما برای لوفی و خدمه او به علت پیشینه غم‌انگیز و رشد شخصیت‌های آنها به معنای، شخصی نزدیک‌تر از خانواده است.

ینی نور لطیفه^{۲۶} در مقاله خود با عنوان: «تحلیل بیانی شخصیت‌های بیگ‌مام در کمیک وان‌پیس ۸۹ (موزیکال پایان بد)» در سال ۲۰۲۰ حالات چهره یکی از کاراکترهای منفی وان‌پیس به نام بیگ‌مام^{۲۷} را بررسی می‌کند. او به این نتیجه می‌رسد که در تصویرسازی سیاه‌وسفید مانگا، جزئیات تصویر و نشان‌دادن حالات چهره برای جان‌بخشی به روایت‌ها دارای اهمیت است. نوآوری تحقیق از آن روست که پژوهشی به زبان پارسی در رابطه با مانگا وان‌پیس وجود ندارد، این پژوهش تصاویر سنتی این مانگا را با معادل سنتی تصویری ژاپن تطابق داده و تحلیل می‌کند، تصاویر با سنت تصویری ژاپن نظیر نقاشی‌های هوکوسای^{۲۸} و اوتاگاوا کونیوشی^{۲۹}، تطابق داده و تحلیل می‌کند، شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین نمادپردازی مدرن مانگا و آثار کلاسیک ژاپنی را از نظر کیفی ذکر می‌کند.

فرهنگ ژاپن

ژاپن از غنی‌ترین سرزمین‌های جهان در زمینه افسانه‌ها و روایات است، روایات و افسانه‌های ژاپنی همچنان به صورت سنتی، سینه‌به‌سینه و مکتوب تکرار می‌شوند و این دلیلی است که ژاپن دیار اسطوره‌ها، روایات، افسانه‌ها و فولکلور شناخته می‌شود؛ تنوع و بسیاری این داستان‌ها به عوامل مختلفی همانند: شرایط جغرافیایی، اقلیمی و آیین شینتو^{۳۰} ارتباط دارد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۱). این باورها در آثار هنری ژاپنی نظیر نگارگری و نقاشی با ویژگی‌های مخصوص به خود به نمایش درمی‌آیند. نگارگری ژاپنی بیشتر بر تفاوت‌های ظریف عاطفه متمرکز است؛ گرایش نقش‌مایه‌های نقاشی ژاپنی که هریک از آنها را جزئی از یک کل عاطفی بزرگ می‌دانستند، با یک تکنیک «لایه‌لایه» در عرض سطح تصویر به کناره‌ها برسند و با پردازش فضای میانی با هم کشیده شوند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۱۴).

ژاپن دیرزمانی از تاریخ خود را در اتکای به خود، انزوا و جدایی از سرزمین‌های دیگر سپری کرده است، رودهای ژاپن کم‌عمق، دارای جریان تند و آبشارهای بسیار است شرایطی که مردم ژاپن را به ماندگاری در سرزمین خود و پرهیز از سفر تشویق کرده است؛ انزوای ژاپن سبب شناخت بیشتر محیط طبیعی، آفرینش افسانه‌ها و روایات بومی شد که با منطقه‌ای خاص یا نمودهایی از آن پیوند دارد (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۲). ژاپنی‌ها شینتورا راه خدایان نامیدند تا آن را از آیین بودا که در قرن ششم به ژاپن وارد شده بود و راه بودا نامیده می‌شد، متمایز کنند آیین بودا نمایش کاملی از معماری،

وان‌پیس

اچیپرو اودا، با تکنیک دستی، به تصویرسازی مانگای وان‌پیس در ژانر شونن^{۳۴}، مختص نوجوانان می‌پردازد. در طراحی مانگا، خطوط از اهمیت بسیار بالایی برخوردارند و در انتقال مفاهیمی مانند احساس، ضربه، جراحت، حرکت، بافت، سایه، نور، ضخامت و حتی تأثیرات صوتی نقش اساسی ایفا می‌کند. این اثر علاوه بر نوجوانان مخاطبان در گروه‌های سنی مختلف را به خود جذب می‌کند. خط داستانی وان‌پیس مانگی‌دی‌لوفی و تیم دزدان دریایی او را روایت می‌کند که به دنبال بزرگ‌ترین گنج تاریخ دزدان دریایی، وان‌پیس که خود معنای مبهمی دارد هستند؛ سیستم حکومتی وان‌پیس از سیستم پادشاهی استفاده می‌کند که بخشی از حکومت جهانی و دارای عناصر سیاسی است (Alghony, Ra-). (harjo, 2023: 80).

اودا سبک هنری منحصربه‌فرد با جزئیات زیاد و قاب‌های پیچیده دارد، او همانند بسیاری از طراحان مانگا علاقه‌ای به استفاده از فناوری دیجیتال ندارد و ترجیح می‌دهد آثارش تماماً سیاه‌وسفید و فاقد رنگ خاکستری باشد؛ وان‌پیس با طراحی شخصیت عجیب، کاراکترهای خود شناخته می‌شود (Singh, 9: 2021). وان‌پیس از اولین حضورش در سی و چهارمین نسخه هفتگی شونن جامپ^{۳۵} در تاریخ ۴ آگوست ۱۹۹۷ مورد پسند بسیاری از مردم قرار می‌گیرد؛ کمیک‌های وان‌پیس در دسته یکی از موفق‌ترین کتاب‌های مانگا بین‌المللی قرار می‌گیرند (Nurlati-). (fah, Kasmana, 2020: 232).

مانگی‌دی‌لوفی، قهرمان داستان، ناخدای دزدان دریایی کلاه‌حصیری^{۳۶}، بیشترین گفت‌وگو را به خود اختصاص می‌دهد؛ کاراکترهای دیگر در گروه کلاه‌حصیری نیز قهرمانانی هستند که هر یک رؤیایی مخصوص به خود دارند، رؤیاهایی که در نهایت با یکدیگر مرتبط هستند و به پیشبرد دیگری کمک می‌کنند (Avri-). (arno, Simanjuntak, Aulia, 2022: 378). رابطهٔ دوستانهٔ دزدان دریایی کلاه‌حصیری و اختلافات و تضادهای میان این شخصیت‌ها به خلق موقعیت‌های طنز می‌انجامد که از دلایل مؤثر در محبوبیت این مانگا است. اودا برای نوشتن داستان دزدان دریایی تعدادی رفرنس از آنها را جمع‌آوری و مطالعه می‌کند، دزد دریایی که در جوانی اودا مورد تحسین او قرار گرفته، از تاریخ خود، سوابق مکتوب اندکی را به جا می‌گذارد (oda, 2011, VI: 1). تکامل شخصیت لوفی بر اساس علاقه اودا به فیلم‌های سامورایی است که ارزش قهرمانی واقعی را حفظ می‌کند، لوفی به عنوان شخصیتی که تمام خوبی‌های یک قهرمان را دارد توصیف می‌شود؛ قهرمانی که برای محافظت از مردم، می‌جنگد و دوست دارد به مردم و مظلومان کمک کند، او مانند یک سامورایی، همیشه بدهی خود را به اشخاص پرداخت می‌کند (Kharismawa-).

آموزه و مراسم خانگی با خود آورده بود. اگرچه بعدها شینتو هم مانند آنها را در معماری، هنر، روحانیت و صورت‌های آیین توسعه داد؛ اما اساساً دینی بومی، فاقد جزم، نوشته‌های مقدس و شکل خاصی است (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۳۳).

اساطیر معتبر ژاپن متأثر از آیین شینتو، کتاب کوچیکی^{۳۱} و کتاب نیهونگی^{۳۲} است، شینتو آیینی متکی بر اعتقاد به زندگی بعد از مرگ و فاقد آموزش اخلاقی است؛ در آیین شینتو پاداش و کیفری پس از زندگانی فانی وجود ندارد، این اعتقادات پس از آشنایی ژاپنی‌ها با آیین بودا به وجود آمد (پنگوت، ۱۳۷۳: ۶۵). ژاپن در قرن ۱۹ میلادی دروازه‌های خود را به روی تجارت و دیپلماسی با غرب باز کرد و ادبیات شرق و غرب تاکنون به شدت بر یکدیگر تأثیر گذاشته‌اند (حکیم زاده، ۱۳۹۸: ۲۷).

مانگا

«مانگا سابقه طولانی در کشور ژاپن دارد و تاریخچه آن به قرن دوازدهم بازمی‌گردد» (حسنایی و موسوی، ۱۳۹۷: ۳۹). موسوی می‌نویسد: کتاب‌های مانگاها مجموعه‌ای از زمان‌های تصویری‌اند که در آنها ترکیبی از تصویرها و متن‌ها در قاب‌هایی با اندازه‌های مختلف در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند؛ هر بخش از این کتاب‌ها معمولاً به صورت هفتگی یا ماهانه به چاپ می‌رسند. کتاب‌های مانگا در جایگاه نخست باعث سرگرمی مخاطبان می‌شوند؛ علاوه بر آن کاربردهای علمی و آموزشی دارند و ممکن است برای تبلیغ آرای دینی و مذهبی نیز به کار گرفته بشوند (موسوی، احمدی زابویه و حسنایی، ۱۳۹۷: ۲). مانگا ریشه‌های قوی در جامعه ژاپن دارد، فولکلور و تاریخ غالباً به عنوان تنظیماتی برای داستان‌ها یا به عنوان ابزارهای روایی مورد استفاده قرار می‌گیرند؛ مانگا علاوه بر فرم کلامی یک فرم بصری نیز از جامعه ژاپن از طریق نام‌ها و اشکال سلام ارائه می‌دهد (9: Singh, 2021).

عامل جذابیت مانگا سبک منحصربه‌فرد و قابل درک آن است؛ مانگا اصولاً بر شخصیت‌پردازی از مردم عادی تأکید دارد (هارت، ۱۳۹۰: ۵). یکی از ویژگی‌های مانگا و انیمه داشتن چشم‌های بزرگ است؛ اوسامو تزوکا^{۳۳} از نخستین اشخاصی بود که از این سبک استفاده کرد تا شخصیت احساسات خود را به خوبی نشان دهد (زندى و صنایع مظفری ثابت، ۱۴۰۱: ۷۲). اغلب کاراکترهای وان‌پیس همانند مانگی‌دی‌لوفی از اصول اوسامو تزوکا پیروی می‌کنند و چشمان بزرگی دارند که احساساتشان را به خوبی نشان می‌دهند. مانگای وان‌پیس، در یک مجموعه انیمه و همچنین سینمایی اقتباس می‌شود و تاکنون بیش از ده سینمایی دارد. انیمه به دلیل جلوه‌های بصری جذابی که چشم مخاطبان را به خود جلب می‌کند، به سرعت در سراسر جهان گسترش می‌یابد (Nofrian, Maisarah, 2024: 25).

فضاسازی کشور وانو مطابق با تمدن ژاپن، زیبا تصویرسازی می‌شود. استنلی بیکر در کتاب هنر ژاپن: ژاپنی‌ها باور دارند همه چیزهای طبیعت بالقوه زیبا هستند و اگر هم به دست انسان ساخته شده‌اند باید زیبا باشند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۴۷). «تصویر ۶» کتابخانه باشکوه سه طبقه زیبا، مشهور به کوشک زرین را نشان می‌دهد.

به نظر می‌رسد در «تصویر ۷» انیچیرو اودا از اثر اوتاگاوا کونیوشی الهام می‌گیرد. حضور اسکلت در زاویه‌ای مشابه، دو شخص مغلوب از ترس اسکلت در مرکز تصویر با پوشش سنتی قرار می‌گیرند. «تصویر ۸» کونیوشی از اسکلت‌ها به عنوان نماد مرگ و گذرا بودن زندگی استفاده می‌کند. اودا با الهام از این رویکرد، اسکلت را در ترکیب‌بندی مشابهی قرار می‌دهد و حس تعلیق و خطر را تقویت می‌کند؛ پوست‌های این صحنه با الهام از پرت‌های اغراق‌شده سنتی ژاپنی طراحی می‌شوند.

- کاراکترهای انسانی

شوگون^{۲۴}

شوگون به عنوان فرمانده عالی سرزمین وانو، نمادی از سیستم حکومتی فئودالی ژاپن است. شوگون‌ها با پوشش رسمی کیمونو معمولاً مقام خود را به صورت موروثی از خانواده دریافت می‌کنند

آب، پویایی صحنه را تشدید می‌کنند. هوکوسای از تکنیک چاپ چوبی رنگی بهره می‌برد و اودا اثر خود را به سبک سیاه و سفید مانگا با خطوطی سرشار از انرژی خلق می‌کند.

مرزهای بسته کشور وانو در مانگای وان پیس، نمادی از سیاست انزواطلبانه دوره ادو^{۲۱} در ژاپن و بازتاب‌دهنده باور ژاپنی‌ها به زیبایی ذاتی طبیعت و ساخته‌های انسانی است. طراحی این سرزمین، وامدار دوره ادو پایتخت امروزی ژاپن، توکیو بود. این سرزمین ادای احترام به ادو ژاپن، عناصری از دوره‌های دیگر را در خود جای می‌دهد. در این دوره، هنرهای زیبا از انحصار اشراف خارج می‌شود و با زندگی روزمره مردم عادی کشاورزان، بازرگانان، و صنعتگران آمیخته می‌گردد. استنلی بیکر: در دوره ادو تنوع و ظرافت در هنرهای زیبا با خلق و خوی قوی و اعتماد به نفس مردانه طبقه پایین نوپدید بازرگان جور می‌شود. استادکاران گمنامی که بر اقلام روزمره، تصویرگری کتاب و چاپ کار می‌کردند، سلیقه توده‌ها را برآورده می‌کردند. این دوره برای مردم عادی، کشاورزان و شهرنشینان به یک اندازه دوره هنری پر شوری بود. این فرهنگ جدید شهری و آداب‌دان، مهم‌ترین جدایی از دوره‌های پیشین را مشخص می‌کرد (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۲۳).

«تصویر ۵» کشور وانو، پایتخت گل^{۲۲} را نشان می‌دهد.



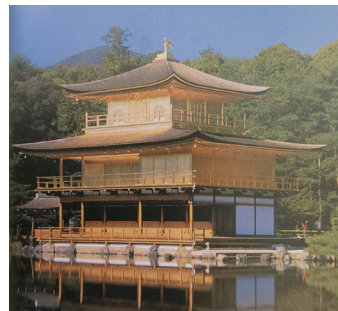
تصویر ۵. اردوگاه کار حفاری، مانگا وان پیس جلد ۹۲ قسمت ۹۲۶، انیچیرو اودا (oda, V92, 2019).



تصویر ۴. موج عظیم کاناگاوا، ۱۸۳۱، هوکوسای (URL2)



تصویر ۷. هشتم (Rampage)، مانگا وان پیس جلد ۹۴ قسمت ۹۵۱، انیچیرو اودا (oda, V94, 2020).



تصویر ۶. کوشک زرین^{۲۳}، کیوتو، ۱۳۹۸ (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۲۹۶).

و روستاها که از طرح‌های سنتی قلعه گونه الهام می‌گیرند. وانو در دوره حکمرانی اوروچی از جهان خارج منزوی می‌شود، مشابه با سیاست انزواگرایانه‌ای است که ژاپن در دوره‌ای از تاریخ خود تحت عنوان ساکوکو^{۲۸} اتخاذ کرده بود (Dince, 2024: 192). کیمونو به عقیده بسیاری از ژاپنی‌ها زیباترین گنجینه ملی کشورشان و به معنی پوشاک، جامه، تن‌پوش، لباس و چیزهای پوشیدنی است؛ طرح و شکل این لباس سنتی ژاپنی طی دوره‌های تاریخ این سرزمین تغییرات چشمگیری داشته که اهمیت و نگرش جامعه و فرهنگ هر دوره به این پوشش نشان می‌دهد (رائی تهرانی، ۱۳۸۵: ۱۷۹). «جدول ۱» پوشش مانگاوارن پیس و متشابه سنتی ژاپنی آن را نشان می‌دهد.

- سامورایی‌ها

چهره سامورایی‌ها چهره‌ای متداول و به شیوه‌ای هسته روحیه و فرهنگ نظم، خشونت، مهارت، وفاداری و عزت ژاپنی‌ها را تشکیل می‌دهد؛ طراحی سلاح‌ها، لباس‌ها و تکنیک‌های هنرهای رزمی از نیازمندی‌های این ژانر است، سامورایی‌های باستان اغلب، زرادخانه‌ای از چاقوها، شمشیرها و تیر و کمان‌ها را با خود حمل می‌کردند و برای استفاده هم‌زمان از آنها آموزش می‌دیدند؛ هنگامی که سامورایی‌ها در حال جنگ نیستند همانند نجیب‌زادگان لباس می‌پوشیدند و از طبقه آنان به شمار می‌رفتند (هارت، ۱۳۹۰: ۵۷-۵۶). رورونوآ زورو^{۲۹} از خدمه کلاه‌حصیری‌ها به سبب تمرین‌های طاق‌فرسا می‌تواند از سه شمشیر، به صورت هم‌زمان استفاده بکند. کاتانا شمشیر مورد استفاده سامورایی‌ها و جزئی از سنت‌های نظامی ژاپن است (Susanto, 2014: 69). تیغ‌های سامورایی ژاپنی از دولا به آهن و فولاد ساخته می‌شد؛ آنها را مکرراً تا و چکش می‌زدند، سپس در آتش می‌تاباندند و در آب فرومی‌بردند. میان جنگاوران و ایزدکده‌های شینتو رابطه نزدیکی به وجود آمد. کار شمشیرسازان با آیین‌های طولانی تطهیر و پرهیز پیش از ساختن هر تیغه جنبه مقدس یافت. شمشیرسازان

و در پایتخت گل اقامت دارند. کشور کوزوکی اودن^{۳۰} شوگون سابق وانو توسط کایدو و کوروزومی اوروچی^{۳۱} غصب شده و اوروچی به شوگون وانو تبدیل می‌گردد. اودن توسط کایدو و اوروچی دستگیر و محکوم به اعدام با دیگ جوشان می‌شود. اودن از کایدو یک فرصت می‌طلبد تا به بازماندگان اجازه آزادی بدهد. اودن در دیگ جوشان می‌پرد، تخت عظیمی را بلند می‌کند تا یاران او بر تخت بپرند. اودن در یک ساعت کامل در دیگ جوشان مقاومت می‌کند و با موفقیت یاران خود را فراری دهد؛ کایدو خلاف عهد خود، به اودن شلیک می‌کند و اودن در دیگ جوشان دفن می‌شود. به نظر می‌رسد کاراکتر کوزوکی اودن «تصویر ۹» از ایشیکاوا گونمون^{۳۲} الگو می‌گیرد. «تصویر ۱۰» ایشیکاوا گونمون یک قهرمان نیمه‌افسانه‌ای ژاپنی که طلا و سایر اشیا با ارزش را می‌ربود تا به فقیران بدهد. این دو کاراکتر علاوه بر شباهت ظاهری، چشم‌ها و چهره کشیده و به صورت زنده در دیگی آهنی جوشانده می‌شوند. هر دو شخص تلاش دارند تا با ایثار جان خود، عزیز خود را نجات دهند. در این تصاویر ایشیکاوا گونمون در تلاش برای نجات پسر خود و کوزوکی اودن در تلاش برای نجات یارانش است.

عناصر فرهنگی بازتاب‌دهنده فرهنگ ژاپن در وانو از طریق پوشش شخصیت‌ها ملبس به لباس‌های سنتی نظیر یوکاتا و کیمونو مشاهده می‌شود، حضور سامورایی‌ها، معماری شهرها



تصویر ۸. تاکیاشا جادوگر و شیخ اسکلت، ۱۸۴۷-۱۸۴۳، اوتاگاوا کونیوشی (URL:3)



تصویر ۱۰. ایشیکاوا گونمون زنده جوشیده شد، ۱۸۵۱، چاپ چوبی ژاپنی، کونیوشی (URL: 4)



تصویر ۹. محکوم شدن به جوشیدن، مانگا وارن پیس جلد ۹۶ قسمت ۹۷۱، انیچیرو اودا (oda, V96, 2021).

جدول ۱. ارجاعات مانگا وان پیس به پوشش سنتی ژاپن.

انواع پوشاک	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
کیمونو سنتی با طرح طاووس		
	معرفی کوموراساکی اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۲ قسمت ۹۲۸، انیچپرو اودا (oda, V92, 2019).	لباس راحتی خانگی، حدود ۱۹۰۶، مؤسسه لباس کیوتو، عکاس: کازومی کوریگامی (5: url).
زره سامورایی		
	سامورایی، مانگا وان پیس جلد ۹۵ قسمت ۹۵۹، انیچپرو اودا (oda, V95, 2020).	زره گوسوکو (Armor) (Gusoku)، قرن ۱۶ و ۱۸ میلادی. سانئومه ایهتادا (Saotome Ietada)، موزه مترو پوولین (6: URL).

تصویر کشیده می‌شود. «تصویر ۱۲» نقاشی از اوتاگاوا کونیوشی، مراسم سپوکورا با تیغه کوتاه تانتو^{۵۲} نشان می‌دهد، پوشش کیمونو، تیغه کوتاه و مدل موها در هر دو اثر شباهت دارد.

کاراکترهای اسطوره‌ای یاماتا نو اوروچی^{۵۳}

کوروزومی اوروچی کاربر میوه شیطانی^{۵۴}، با ظلم و ستم بر کشور وانو حکومت می‌کند و در نهایت کشته می‌شود. تصویر ۱۳ میوه شیطانی به او امکان تبدیل شدن به یک مار عظیم الجثه هشت سر را می‌دهد. به نظر می‌رسد شخصیت اوروچی از اسطوره ژاپنی یاماتا نو اوروچی الهام می‌گیرد. یاماتا نو اوروچی مار غول پیکری با هشت سر، هشت دم، چشمان قرمز روشن و شکمی قرمز و بسیار بزرگ است؛ یاماتا نو اوروچی در اولین اسناد مکتوب ژاپنی، کوچیکی و نیهونگی ظاهر می‌شود (8: URL). هر دو کاراکتر ۸ سر مار گونه و اسم مشابهی دارند. «تصویر ۱۴»، تصویرسازی سنتی از یاماتا نو اوروچی را نشان می‌دهد.

می‌پنداشتند که هر شمشیری حیات روحی خاص خود را می‌پذیرد و موفقیت یا شکست در نبرد را ناشی از روح درون شمشیر می‌دانستند (استنلی بیکر، ۱۳۹۴: ۱۳۴-۱۳۳). اهمیت شمشیر در مانگای وان پیس به ویژه در سرزمین وانو بازتاب می‌یابد. شیموتسوکو ریوما^{۵۵}، جد افسانه‌ای رورونو آ زورو و مالک شمشیر افسانه‌ای شوسوی^{۵۶}، به عنوان نمادی از جنگاوری و افتخار در تاریخ وانو ستایش می‌شود.

در «تصویر ۱۱»، زورو با پوشش کیمونو سفید و تیغه‌ای کوتاه در برابر دستور سپوکو مقاومت می‌کند و با نابودی دادگاه ظالم، نماد مبارزه با فساد می‌شود. کیمونوی ساده سفید، نمادی از خلوص، صداقت و آمادگی برای مرگ و رنگ سفید در فرهنگ ژاپنی با عزاداری و تعالی همراه است. این صحنه یادآور نقاشی اوتاگاوا کونیوشی «تصویر ۱۲» از مراسم سپوکو است که در آن سامورایی‌ها با پوشش کیمونو سفید و حفظ آرامش، شرافت خود را در لحظه مرگ نشان می‌دهند. در «تصویر ۱۱» معماری ساختمان، لباس کیمونو زورو و سایر افراد بر اساس الگوهای سنتی ژاپنی به

بالدار را در مانگا وان پیس و «تصویر ۱۶»، تصویرسازی سنتی از تنگو اثر هوکوسای را نشان می‌دهد. بینی کشیده، نوعی بال و موهای بلند در هر دو اثر مشاهده می‌شود. پیگوت می‌نویسد: تنگوها شگفت‌انگیزترین و کهن‌ترین موجودات اسطوره‌ای ژاپن هستند. برخی تنگورا از اعقاب سوسانو^{۵۷} برادر آماراسو می‌دانند.



تصویر ۱۲. کانههون چوشینگورا، عمل ۴: سپوکورد انیا (Kanedehon) او تاگاوا (Chushingura; Act 4: Seppuku of Lord En'ya)، ۱۸۵۰، او تاگاوا کونیشی (URL: 7)

تنگو^{۵۵} «موجود اسطوره‌ای موسوم به تنگو در آیین شینتو و در آیین بودا ثونی^{۵۶} نام دارد. زائران معابد شینتو بر این باورند که غالباً درختان کاج و سرو ژاپنی این معابد مأوای تنگو است.» (پیگوت، ۱۳۷۳: ۷۳). «تصویر ۱۵»، شخصی با ماسک تنگو، شمشیر و پوششی



تصویر ۱۱. سپوکو، مانگا وان پیس جلد ۹۰ قسمت ۹۰۹، انیچیرو اودا (oda, V90, 2019).



تصویر ۱۴. یاماتا نو اوروچی، ۱۸۸۶. تاکجیرو، هاسگاوا، ترجمه باسیل هال چمبرلین، کوپونشا (URL: 9).



تصویر ۱۳. شوگون و اویران، مانگا وان پیس جلد ۹۳ قسمت ۹۳۲، انیچیرو اودا (Oda, V93, 2020).



تصویر ۱۶. تنگو، کاتسوشیکا هوکوسای (URL: 10).



تصویر ۱۵. روستای آمیگاسا، مانگا وان پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۱۲، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).

استفاده کردند، نتیجه این امر ساخت هاجیمه کوما اینو^{۵۹} یا اولین کوما اینو شد (oda, V91, 2018). کوما اینو یا شیر_سگ^{۶۰}، نگهبانی ورودی معابد شینتو است. «تصویر ۱۷» این موجود با نام کوماچیو^{۶۱} را در مانگا وان پیس و «تصویر ۱۸»، مجسمه چوبی از کوما اینو را نشان می‌دهد، اندام و چهره این دو اثر به یکدیگر شباهت دارند. اودا با تبدیل کوما اینو، نماد سکون و حفاظت به کوماچیوی پویا به نمایش چگونگی بازنمایی عناصر سنتی در روایت‌های مدرن می‌پردازد.

روپاه

در ژاپن داستان‌های بسیاری از حیوانات سخنگو وجود دارد، کهن‌ترین حیوان اسطوره‌ای در ژاپن اژدها و اعتقادات مرتبط

مردم ژاپن تنگوها را خدایانی کوچک، گاه ترسناک می‌پندارند، اعتقادات کهن نسبت به این خدایان هنوز برجای مانده است. تنگو به هیئت نیمه‌انسان و نیمه پرنده، بال‌دار، دارای منقار یا بینی بلند، به رنگ سرخ و غالباً ردایی بر تن و کلاه‌های کوچک و سیاه بر سر دارد. تنگوها شیطان نیستند؛ اما آزارگر و گاه انسان را نیز یاری می‌کنند. در تصاویر، این موجودات اسطوره‌ای گاه با ردایی از پر پرنندگان و گاه قبایی از برگ‌ها تصویر می‌شوند (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۰۲).

کوما اینو^{۵۸}

در دوره ادو به تمام مناطق ژاپن دستور داده شد تا در معبد دکوری از کوما اینو بسازند؛ سنگ‌تراش‌های محلی هرگز چنین موجودی را ندیده بودند، به این سبب از تخیل خود برای خلق این موجود



تصویر ۱۸. سنگ نگهبان (کوما اینو)، دوره کاماکورا (URL: 11).



تصویر ۱۷. ماجراجویی در سرزمین سامورایی‌ها، مانگا وان پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۱۱، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).



تصویر ۲۰. وحشت شاهزاده هانزوکو توسط یک روباه نه دم، ۱۸۵۵، از مجموعه موازی ژاپنی و چینی با گنجی، اوناگاوا کونیوشی (Utagawa Kuniyoshi. Prince Hanzoku terrorized by a nine-tailed fox, from the series (URL: 12; 'Japanese and Chinese parallels to Genji', 1855



تصویر ۱۹. روزی روزگاری یک روباه، مانگا وان پیس جلد ۹۴ قسمت ۹۵۳، انیچیرو اودا (Oda, V94, 2020).

اژدها

کایدو کاربر میوه شیطنانی^{۶۴}، در «تصویر ۲۱» به اژدهای لاجوردی دگردیسی پیدا می‌کند. کایدو سرزمین وانو را تصرف و ظالمانه بر مردم این کشور فرمانروایی می‌کند. این اژدها همانند توضیحات پیگوت غالباً خواستار قربانی انسان است و روحیه جنگ طلبی دارد. «تصویر ۲۲» به نمایش یک اژدها در سنت تصویری ژاپن اثر هوکوسای می‌پردازد، هر دو اژدها باندام کشیده‌ای؛ چون مار به نمایش در می‌آیند. در فرهنگ ژاپنی از اژدهای لاجوردی با عنوان سریو^{۶۵} یاد می‌شود که یکی از ارواح نگهبان و مسئول محافظت از شهر کیوتو^{۶۶} شناخته می‌شود و همانند همتای چینی

با روباه از قدیمی‌ترین باورهای خرافی است؛ در این افسانه‌ها روباه، گورکن و بسیاری از حیوانات و پرندگان به‌ظاهر انسان در می‌آیند، اژدها غالباً خواستار قربانی انسان است و بیش از این موجودات به‌ظاهر انسان تبدیل می‌شود (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۷۴). تصویر ۱۹ اونی مارو^{۶۲}، روباهی باقابلیت دگردیسی به انسان را در مانگا وان‌پیس، نشان می‌دهد. کوما کیتسونه^{۶۳} نوعی کوما اینو محسوب می‌شود. تصویر ۲۰، به نمایش روباه نه دم در نقاشی اوتاگوا کونیوشی نماد خرد کهن و قدرت جادویی در اساطیر ژاپن، می‌پردازد. «در برخی از افسانه‌های ژاپنی حیوانات به هیئت انسان در می‌آیند: می‌گویند روباه، اژدها و کفتار از چنین توانایی برخوردارند» (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۱۸). کونیوشی با به‌کارگیری رنگ‌های تند و خطوط پویا، هیبت این موجود را ترسناک و جذاب ترسیم می‌کند.



تصویر ۲۲. اژدها و ابرها، کانتوشیکا هوکوسای (URL: 13).



تصویر ۲۱. شوتن‌مارو (Shutenmaru)، مانگا وان‌پیس جلد ۹۱ قسمت ۹۲، انیچیرو اودا (Oda, V91, 2019).



تصویر ۲۴. محراب یا نیایشگاهی در حومه نیککو (پیگوت، ۱۳۷۳: ۸۴).



تصویر ۲۳. مهمانی تعطیل شده!!!، مانگا وان‌پیس جلد ۹۷ قسمت ۹۷۷، انیچیرو اودا (Oda, V97, 2021).

جدول ۲. ارجاعات مانگا وان پیس به ماسک‌های سنتی ژاپن.

انواع ماسک	توضیحات	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
ماسک اوکامه	مورد استفاده در تئاتر کیوگن*		 ماسک اوکامه شخصیت زن در نمایش کیوگن، حدود قرن ۱۸ و ۱۹ میلادی (URL: 14).
ماسک کیتسونه	مورد استفاده در جشنواره‌ها و مراسم شیتو		 ماسک کیتسونه روپاه سفید با فک پایین متحرک، دوره ادو (URL: 15).
ماسک تنگو	مورد استفاده در تئاتر کیوگن و نو**		 ماسک سومن*** به نمایندگی از یک تنگو، قرن ۱۸ میلادی. موزه متروپولیتن (URL: 16).
ماسک هانیا	مورد استفاده در تئاتر نو		 ماسک نو هانیا، قرن ۱۶ و ۱۷ میلادی. زکان یوشیمیتسو**** (URL: 17).
		* Kyogen	** Noh
		*** Sōmen	**** Zekan Yoshimitsu

جدول ۳. ارجاعات مانگا وان پیس به سنت تصویری ژاپن.

موضوعات	نمونه موردی	تصاویر مانگا وان پیس	تصاویر سنتی
معماری	قصر		
	دروازه توری		
کاراکترهای اسطوره‌ای	تنگو		
	یاماتانو اوروچی		
	ازدها		
	کوما اینو		
	کیتسونه		
	زورو		
کاراکترهای انسانی	کوزوکی اودن		
			

خود به علت محافظت از بخش شرقی کیوتو، با شرق در ارتباط است. افسانه‌های آسیای شرقی به عنوان الهام کلیدی در طراحی شخصیت کایدو و میوه شیطان^{۶۷} او عمل می‌کنند که در دسته ماهی به جای اژدها قرار دارد، این خصوصیت و جزئیات به اندازه کافی نشان از افسانه چینی دارد، اژدها در فرهنگ آسیای شرقی معمولاً نماد قدرت است، تعداد پنجه‌های اژدها نماد، محسوب می‌شوند؛ کایدو نماد قدرت، در فرم اژدها، دارای چهار چنگال است، چهار چنگال در فرهنگ چینی نمایانگر سلطنت است (Anonuevo, 2021).

- معماری

لوفی و دوستان او از دروازه توری^{۶۸} عبور می‌کنند و وارد خشکی می‌شوند. عبور از توری به صورت نمادین به معنی عبور از جهان مادی و ورود به قلمرو مقدس است. توری نماد کشور ژاپن است، دروازه سنتی ژاپنی که معمولاً درون یک معبد و یا ورودی آن ساخته می‌شود. ژولیت پیگوت در کتاب اساطیر ژاپن: توری دروازه فاقد در یا مدخل که از دو ستون عمودی و یک یا دو ستون افقی تشکیل می‌شود. منطقی‌ترین دلیل وجود توری تعیین محدوده و مدخل مقدس معبد و با واژه تاری به معنای پرندۀ نزدیک است، این شباهت سبب شناخته شدن توری به عنوان جایگاهی ساخته شده برای استراحت پرندگان و یا وسیله‌ای برای آگاهی خدایان معبد از رسیدن روز بداند (پیگوت، ۱۳۷۳: ۷۱). «تصویر ۲۳» به نمایش دروازه توری می‌پردازد، در این تصویر چشمان کاراکتر لوفی برخلاف کاراکترهای سنتی بزرگ به نمایش در می‌آید. «تصویر ۲۴»، نمونه‌ام گرفته شده از معماری ژاپنی در حومه نیککو است؛ تعداد ستون‌های این دو اثر با یکدیگر برابر است.

- ماسک‌های ژاپنی

ماسک‌ها در فرهنگ ژاپن ابزار نمایش و پلی بین جهان انسان‌ها و ارواح محسوب می‌شوند. «جدول ۲»، هر ماسک با جزئیات ظریفش، داستانی فلسفی یا تاریخی را روایت می‌کند. ماسک‌های ژاپنی نه تنها ابزاری برای پنهان کردن چهره، بلکه زبان نمادینی برای بیان اسطوره‌ها، ترس‌ها و امیدهای یک فرهنگ هستند. موارد مورد استفاده از ماسک‌ها اعم از حفظ سنت، پنهان کردن هویت، آیین‌های مذهبی و نمادگرایی هستند. ماسک‌های موجود در وان پیس با تغییراتی نسبت به ماسک‌های سنتی ژاپنی بازنمایی می‌شوند.

«جدول ۳» ارجاعات مانگا وان پیس به فرم‌های ژاپنی را نشان می‌دهد. نمونه‌های سنت تصویری ژاپن، در بخش‌های مختلف تصویرسازی و ادبیات مانگا وان پیس آرک سرزمین وانو بازتاب می‌یابند. سینگ در مقاله خود می‌نویسد: استعداد اودا در

داستان‌سرایی ما را سرگرم می‌کند و با تبدیل داستان به یک پازل، معنای عمیق‌تری به مخاطب می‌رساند که به درک فرهنگ ژاپن و جنبه‌های فرهنگی که در طول زمان باقی مانده، کمک می‌کند. وان پیس فراتر از محدودیت‌های مانگا تکامل یافته و به یک فرهنگ پاپ در ژاپن تبدیل می‌شود (Singh, 2021: 21). انیچيرو اودا علائق مخاطبان امروزی را با سنت‌های فرهنگی خود ترکیب می‌کند و مانگا فرهنگی سنتی پدید می‌آورد.

نتیجه‌گیری

کتاب‌های مانگا با تلفیق ادبیات و تصویرسازی، نقش بی‌بدیل در انتقال فرهنگ و روایت داستان‌ها ایفا می‌کنند. این پژوهش نشان می‌دهد که اودا در مانگای وان پیس با به‌کارگیری هوشمندانه الگوهای سنتی ژاپن در طراحی شخصیت‌ها، فضا سازی و معماری موفق به خلق جهانی می‌شود که علاوه بر بازتاب تاریخ و اساطیر ژاپن، با جذابیت‌های مدرن مخاطبان جهانی را جذب می‌کند. طراحی «سرزمین وانو» با الهام از دوره ادو، نظام شوگونی، و معماری قلعه‌های ژاپنی، نشان‌دهنده احیای هنر سنتی در قالب مدرن است. استفاده از پوشش کیمونو، مراسم سپوکو، و نمادهای سامورایی، هویت فرهنگی ژاپن را در لایه‌های مختلف داستان نشان می‌دهد.

شخصیت‌هایی مانند کوروزومی اوروچی، مار هشت‌سر و کایدو، ازدهای لاجوردی از اساطیر ژاپنی وام می‌گیرند، اما با افزودن عناصر فانتزی مانند میوه‌های شیطانی، به موجوداتی منحصر به فرد تلفیقی از سنت و مدرنیته تبدیل می‌شوند. طراحی موج عظیم وانو با الهام از نقاشی هوکوسای، نمونه‌های از تبدیل هنر کلاسیک به زبانی بصری مناسب مانگا است. آثار مانگا برای کاهش هزینه چاپ و افزایش سرعت آن برخلاف نقاشی هوکوسای به صورت سیاه‌وسفید به تصویر در می‌آید. در معماری ساختمان‌ها و دروازه توری، پایتخت گل الگوهای سنتی به چشم می‌خورد. وانو ارتباطی با کشورهای خارجی ندارد و توسط یک شوگون حکمرانی می‌شود. در این سرزمین داستان‌های سامورایی و رسوم آنان همانند: شکم‌دری یا سپوکو به نمایش می‌آیند.

شخصیت‌هایی مانند رورونو آوزورو با حفظ عناصر سامورایی، در عین حال ویژگی‌های عضلانی ابرقهرمانی مدرن غرب را نمایش می‌دهند. چشمان بزرگ مانکی دی لوفی که از سبک مدرن مانگا نشئت می‌گیرد. پیامدهای فرهنگی و هنری حفظ هویت فرهنگ: اودا ثابت می‌کند که می‌توان با احترام به میراث فرهنگی، آثاری خلق کرد که هم برای مخاطبان داخلی آشنا و هم برای بین‌المللی جذاب باشد. چهره‌ها و چشمان کشیده در سنت تصویری ژاپن در شخصیت کوزوکی اودن و پوست‌های «تصویر ۷» مشاهده می‌شوند برخلاف سنت تصویری، چشمان کاراکترهای امروزی مانگا همانند مانکی دی لوفی در «تصویر ۲۳» بزرگ به نمایش در می‌آیند. شخصیت اصلی این مانگا با کمک ماهی‌های کپور از آبشار سرزمین وانو صعود می‌کند، امری که یادآور افسانه چینی

صعود ماهی کپور و تبدیل این ماهی سخت‌کوش به ازدها است. انیچیرو اودا ازدهای سنتی را با تغییراتی در ظاهر جلوه مدرن می‌بخشد. ازدهای فرهنگ شرقی در این مانگا بازتاب می‌یابد، شباهت کایدو ازدها با نقاشی ازدها و ابرها کاتسوشیکا هوکوسای مشاهده می‌شود. اودا با افزودن اکسسوری‌های مناسب بر داستان و شاخ‌ها ظاهر مدرنی به این ازدها می‌بخشد؛ اما ظاهر مار گونه سنتی آن را تغییر نمی‌دهد. اودا به کاراکترهای خود ویژگی‌های منحصر به فرد می‌دهد، چنان که کاراکترهایی با روحیات و صفات اخلاقی قابل باور و زنده‌ای را خلق می‌کند. اودا در صورت نیاز با چیره‌دستی از الگوهای فرهنگی کشورهای دیگر همراه با الگوهای سنتی ژاپنی استفاده می‌کند و تصاویری متفاوت، بدیع با عمق داستان ارائه می‌دهد.

هنر ژاپن در مقابل تهاجمات فرهنگی پایدار باقی می‌ماند، الگوهای کشورهای دیگر را وام می‌گیرد و به آن روح ژاپنی می‌بخشد. امروزه هویت و ویژگی‌های آثار مانگا برای مخاطبان به وضوح شناسایی می‌شود. این آثار حافظ و حامل مکتوب سنت، فرهنگ، دین، مذهب و افسانه‌های ژاپن است. مخاطبان با مشاهده، مطالعه و کنار هم قراردادن اطلاعات دریافتی این آثار به یاد آثار سنتی ژاپن می‌افتند و مجدوب این آثار می‌گردند با مطالعه فلسفه، حکمت، فرهنگ و هنر تمدن‌ها به ویژه شرق، آگاهی بیشتری در زمینه درک هنری و فلسفی از شرق حاصل می‌شود.

نحوه ترکیب و استفاده هنر سنتی و هنر مدرن انیچیرو اودا قابل توجه است و می‌تواند الهام‌بخش هنرمندان جهان باشد. هنرمندان ایرانی دارای الگوهای سنتی بسیار در کشور خود هستند. آنان می‌توانند با الهام گرفتن از آثار هنرمندانی همانند انیچیرو اودا، از سنت تصویری کشور خود در آثارشان استفاده بکنند و به خلق تصاویر بدیع و انتقال سنت تصویری خود در کتاب‌های مصور به جهان بپردازند. استفاده از الگوهای سنتی فرهنگی در تصویرسازی کتاب‌های مصور یک کشور، سبب ماندگاری فرهنگ، آیین و سنت کشور و انتقال این الگوها به سایر نقاط جهان می‌شود. منابع پارسی محدود در زمینه مانگا و انیمه، عرصه مناسبی را برای پژوهش محققان فراهم می‌آورد. این پژوهش نشان می‌دهد که هنرمندان ایرانی نیز می‌توانند با الهام از میراث تصویری ایران مانند نقاشی‌های مینیاتور یا اساطیر ملی، آثاری سنتی و جهانی خلق کنند.

پی‌نوشت‌ها

- | | | | |
|---------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| 5. anime | Alghony | 24. Mery Kharismawati | 35. Weekly Shōnen Jump |
| 6. ARC | 16. The Holy Land Mary Geoise | 25. nakama | 36. Mugiwara no ichimi |
| 7. Wano Country | 17. Ahmad Nofrian | 26. Yeni Nurlatifah | 37. Kaido |
| 8. Crunchyroll | 18. Ronalds Anjrelia Geronim | 27. Big Mom | 38. Azure Dragon |
| 9. Best Continuing Series | 19. Maria Nona Dince | 28. Hokusai (1760 –1849) | 39. Koi Fish |
| 10. Monkey D. Luffy | 20. Katana | 29. Utagawa Kuniyoshi (1798 - 1861) | 40. The Great Wave off the Coast of Kanagawa |
| 11. Andrean Susanto | 21. Seppuku | 30. Shinto | 41. The Edo Period (1603–1868) |
| 12. Romance down | 22. Manish Prabhakar Singh | 31. Kojiki | 42. Flower Capital |
| 13. Samurai | 23. Pop Culture | 32. Nihongi | |
| 14. Anugrah Yusuf Avriano | | 33. Osamu Tezuka | |
| 15. Ahmad Bustami | | 34. Shonen | |
۴۳. بنای اصلی در ۱۹۵۰ در آتش سوزی ویران شد و در ۱۹۶۴ بازسازی شد.
- | | | | |
|----------------------|--|--|---|
| 44. shōgun | 52. Tantō | 58. Komainu | possess paranormal abilities that increase as they get older and wiser. |
| 45. Kozuki Oden | 53. Yamata no Orochi | 59. Hajime-Komainu | |
| 46. Kurozumi Orochi | 54. The Hebi Hebi no Mi, Model: Yamata no Orochi | 60. lion-dogs | 64. Uo Uo no Mi, Model: Seiryū |
| 47. Ishikawa Goemon | 55. Tengu | 61. Komachiyo | 65. Seiryū |
| 48. Sakoku | 56. Oni | 62. ONIMARU | 66. Kyoto |
| 49. Roronoa Zoro | 57. Susanoo | 63. KOMA KITSUNE, In Japanese folklore, kitsune are foxes that | |
| 50. Shimotsuki Ryuma | | | |
| 51. Shusui | | | |
۶۷. Devil fruit به عنوان شگفت‌انگیزترین مکانیزم اعطای قدرت فرابشری شناخته میشوند و با اعطای توانایی‌های منحصربه‌فرد به مصرف‌کنندگان، در ازای سلب توانایی شناوری در آب توازنی متناقض ایجاد می‌کنند.
68. Torii

فهرست منابع فارسی

- استنلی بیگر، جان (۱۳۹۴)، هنر ژاپن، ترجمه نسترن پاشایی، چاپ دوم، تهران: فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران.
- پیگوت، ژولیت (۱۳۷۳)، اساطیر ژاپن، ترجمه باجلان فرخی، چاپ اول، تهران: انتشارات اساطیر.
- حسنائی، محمد رضا؛ موسوی، سعیده سادات (۱۳۹۷)، مطالعه نقش داستان‌های مصور و انیمیشن در شکل‌دادن به مفهوم هویت ملی در ژاپن در مقایسه‌ای تطبیقی با ایران، فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، ۱ (۲)، ۳۳-۶۴. <https://doi.org/10.22034/rph.2025.2027162.1063>
- حکیم‌زاده، پدram (۱۳۹۸)، تصویرگری در ژاپن، چاپ اول، تهران: شهر پدram.
- رائی تهرانی، جعفر (۱۳۸۵)، کیمونو پوشش سنتی ژاپنی‌ها، نجوای فرهنگ، (۲)، ۱۷۹-۱۹۰، <https://www.magiran.com/p607720>
- زندی، کیارش؛ صنایع مظفری ثابت، نوید (۱۴۰۱)، چیبی، سادگی در انیمیشن، چاپ اول، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- موسوی، سعیده سادات؛ احمدی زاویه، سید سعید؛ حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۷)، بازنمایی مضامین مذهبی در انیمیشن با بررسی الگوهای به کار گرفته شده در آثار ژاپنی، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۳ (۱)، ۱-۱۲. <https://doi.org/10.22034/rph.2025.2027162.1063>
- هارت، کریستوفر (۱۳۹۰)، طراحی شخصیت‌های کارتون (مانگا)، ترجمه هادی مهرابی، چاپ سوم، تهران: فرهنگسرای میردشتی.

فهرست منابع انگلیسی

- Avriano, Anugrah Yusuf; Simanjuntak, Marudut Bernadua; Aulia, Perima Danti (2022), "The value of Friendship in One Piece manga volume 80-85 written by Eiichiro Oda", In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan, 5, 374-388. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.6475575>
- Dince, Maria Nona (2024). "Exploring Japanese cultural representation in anime: A linguistic analysis of One-Piece Wano Kuni arc", *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 4 (2), 189-200. DOI: <https://doi.org/10.58218/alinea.v4i2.936>
- Geronimo, Ronalds Anjrelia; Sari, Sapta; Yanto, Yanto (2024). "One piece anime as popular culture (Study on millennials in Bengkulu city) ", *Multidisciplinary Journals*, 1 (1), 15-24. DOI: <https://doi.org/10.37676/mj.v1i1.344>
- Kharismawati, Mery; Wahidati, Lufi (2023). "Nakama: Reception on the Audience of One Piece Anime by Eiichiro Oda", *ProTVF*, 7 (2), 218-233. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v7i2.41676>
- Nofrian, Ahmad; Maisarah, Ira (2024). "Analysis of the moral values of the One Piece anime movie "Z" and movie "Stampede"", *Journal of English for Specific Purposes in Indonesia*, 3 (1), 24-34. <https://doi.org/10.33369/espindonesia.v3i1.27991>
- Nurlatifah, Yeni; Kasmana, Kanken (2020), " Expression Analysis of Big Mom Characters in One Piece Comic 89 (Badend Musical) ", 3 (1), 231-238. <https://doi.org/10.22034/rph.2025.2027162.1063>

- org/10.34010/artic.v3i1.4378
- Oda, eiichiro. 2011, *one piece*, vol1, 18 printing, San Francisco: viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2018, *one piece*, vol91, Shueisha.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol90, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol91, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2019, *one piece*, vol92, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol93, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol94, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2020, *one piece*, vol95, viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2021, *one piece*, vol96, San Francisco: viz media llc.
 - Oda, eiichiro. 2021, *one piece*, vol97, San Francisco: viz media llc.
 - Alghony, Ahmad Bustami; Raharjo, Resdianto Permata (2023). "Icons in One Piece film as a representation of Indonesian politics", *Jurnal Disastri: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (1), 77–86. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/disastr/article/view/3815>
 - Singh, Manish Prabhakar (2021). "Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece", *Global Media Journal: Indian Edition*, 13 (1).
 - <http://gmj.manipal.edu/issues/JUNE2021/S6Odyssey%20of%20the%20cultural%20narrative%20Japan%E2%80%99s%20cultural%20representation%20in%20Eiichiro%20Oda's%20One%20Piece.pdf>
 - Susanto, Andrean. (2018). "Culture Specific Items Translation Strategy in One Piece: Romance Dawn". *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 2 (2), 67-75. <http://dx.doi.org/10.33019/lire.v2i2.30>

فهرست منابع اینترنتی

- Marla Anonuevo (2021), One Piece: The Real-World Origins of Kaido's Dragon Form <https://www.cbr.com/one-piece-kaido-azure-dragon-legend-explained/> (accessed: 2024/04/20)
- URL 1: <https://collections.mfa.org/objects/234545/two-carp-in-waterfall> (accessed: 2024/05/18)
- URL 2: <https://artsandculture.google.com/asset/the-great-wave-off-the-coast-of-kanagawa/fAFp7yddSAAtcTQ?hl=en-GB> (accessed: 2024/04/08)
- URL 3: <https://collections.vam.ac.uk/item/O73119/takiyasha-the-witch-and-the-triptych-kuniyoshi-utagawa/> (accessed: 2025/03/06)
- URL 4: <https://www.fujiarts.com/cgi-bin/item.pl?item=420108> (accessed: 2024/04/20)
- URL 5: <https://artsandculture.google.com/asset/at-home-gown-unknown/kAFYGczAb03HLA> (accessed: 2025/03/06)
- URL 6: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/35721> (accessed: 2025/03/06)
- URL 7: <https://g.co/arts/zaE2ztSV6HWOBp7dA> (accessed: 2024/05/21)
- URL 8: <https://yokai.com/yamatanoorochi/> (accessed: 2024/04/08)
- URL 9: <https://www.colorado.edu/projects/fairy-tales/the-serpent-with-eight-heads> (accessed: 2024/05/19)
- URL 10: <https://collections.artsmia.org/art/122196/tengu-katsushika-hokusai> (accessed: 2024/05/18)
- URL 11: <https://artsandculture.google.com/asset/guardian-dog-koma-inu/1AEHHT-H993Lbw> (accessed: 2024/05/18)
- URL 12: <https://varshavskycollection.com/collection/svjp-0214-2016/> view (accessed: 2024/05/19)
- URL 13: <https://artsandculture.google.com/asset/dragon-and-clouds/bwEwOY6iL5JaKg> (accessed: 2024/05/21)
- URL 14: https://artsandculture.google.com/asset/okame-a-female-character-in-kyogen-mask/IQG3g5tEUIRI_w (accessed: 2025/03/06)
- URL 15: https://zenakruzick.com/asian-tribal-art/asian_tribal_art_fox_mask_japan-8094details.htm (accessed: 2025/03/06)
- URL 16: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23997> (accessed: 2025/03/06)
- URL 17: <https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-hannya/7gGdMYq1pT467Q> (accessed: 2025/03/06)



تحلیل جنبه زیبایی آیین زار قشم؛ با تأکید بر مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت

یاسمن موسوی بایگی^۱، جواد امین خندقی^۲

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۰۹/۲۳ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۱ □ صفحه ۱۱۷-۱۲۷

Doi: 10.22034/rph.2025.2048056.1088

چکیده

آیین زار، آیینی موسیقایی درمانی است که قرن‌ها پیش توسط بردگان آفریقایی و از مبدأ شرق آفریقا به سواحل عربستان و سواحل جنوبی ایران آورده شده است. معتقدان بر این آیین بر این باورند که موجوداتی فرامادی در جهان حضور دارند و می‌توانند با حلول در جسم و جان انسان، وی را مرکب خود کرده و دچار بیماری و گرفتاری کنند. آنها برای درمان بیماران مراسمی را تحت عنوان «آیین زار» برپا می‌کنند. در این آیین، موسیقی، رقص، ذکر اشعار و اوراد، فضاسازی، اجرا، پهن کردن سفره، نذورات و قربانی کردن ارکان اصلی هستند. همین عناصر، به آیین زار یک جنبه نمایش‌گونه می‌دهند که می‌تواند آن را از لحاظ هنری زیبا جلوه دهد. با توجه به این امر، پژوهش حاضر به تحلیل جنبه‌های زیبایی آیین زار قشم با تأکید بر دقیقه سوم امر زیبا در نقد قوه حکم کانت و مفهوم غایت‌مندی می‌پردازد. هدف اصلی این پژوهش، تعیین جنبه‌های زیبایی آیین زار قشم، با توجه به مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت می‌باشد. همچنین پرسش اصلی پژوهش حاضر، این است که جنبه‌های زیبایی در آیین زار قشم با توجه به مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت چیست؟ این پژوهش بنیادی و توصیفی-تحلیلی است. گردآوری به روش کتابخانه‌ای، مشاهده میدانی و مصاحبه و تحلیل از نوع کیفی بر اساس زیبایی‌شناسی کانت است. نمونه‌گیری گزینشی غیر تصادفی است. این پژوهش نشان می‌دهد که بعد رقص از دیدگاه بیمار، دارای زیبایی وابسته و از دیدگاه مخاطب، دارای زیبایی نیست. بعد موسیقی از دیدگاه بیمار، دارای زیبایی وابسته و از دیدگاه مخاطب، دارای زیبایی آزاد است. بخش آواز و اشعار و بخش اجرا هر دو برای بیمار و مخاطب دارای زیبایی وابسته است. بعد فضاسازی برای بیمار دارای زیبایی وابسته و برای مخاطب، دارای زیبایی آزاد است. طبق دیدگاه کانت، زیبایی آزادی که وابسته به عین نیست، دارای خلوص بیشتری است. آنچه در آیین زار از دیدگاه کانت زیبایی خالص‌تری محسوب می‌شود، تنها بعد موسیقی و فضاسازی از دیدگاه مخاطب است و از دیدگاه بیمار، تمام زیبایی‌ها خلوص کمتری دارند. آیین زار قشم علاوه بر غایت در مان، دارای ابعاد زیبایی مانند رقص، موسیقی، آواز و اشعار، اجرا و فضاسازی است و بر اساس دیدگاه کانت، هرکدام نوع زیبایی و غایت‌مندی متفاوتی دارند. از دیدگاه بیمار، تمام عناصر زیبایی آیین زار، دارای زیبایی وابسته هستند، زیرا مجموعه تمام عناصر مذکور منجر به درمان بیمار می‌شود. زیبایی عناصر یاد شده برای بیمار، وابسته به غایت در مان و حضور در فضای تقدیس شده آیینی می‌باشد.

کلیدواژه‌ها: آیین زار، زیبایی، غایت‌مندی، کانت، قشم

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

Email: yasamanmousavibaygi@gmail.com

۲. استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران

Email: j.amin@ferdowsmashhad.ac.ir



استناد: موسوی بایگی، یاسمن و امین خندقی، جواد. (۱۴۰۴). تحلیل جنبه زیبایی آیین زار قشم؛ با تأکید بر مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت.

رهپویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۱۱۷-۱۲۷.

Doi: 10.22034/rph.2025.2048056.1088

https://rph.soore.ac.ir/article_723318.html

مقدمه

آیین زار، آیینی موسیقی درمانی است که خاستگاه اتیوپایی دارد و به عنوان یک آیین مهاجر به سواحل جنوب ایران راه پیدا کرده است. باورمندان به این آیین معتقدند که بیماری‌های انسان به دلیل حلول بادها یا هواهای شیطانی در اوست. این موجودات فرامادی ارواح خبیثی هستند که نام‌های مختلفی دارند و تأثیرات متفاوتی بر جسم و جان بیمار می‌گذارند؛ زار از جمله خبیث‌ترین ارواحی است که می‌تواند با حلول در کالبد انسان، وی را دچار انواع بیماری‌های روحی و جسمی کند و او را تا سرحد مرگ بیازارد. بومیان قشم برای زدودن این بادها از تن بیمار و درمان وی مراسمی خاص به نام آیین زار را ترتیب می‌دهند. اصلی‌ترین برگزارکنندگان مراسم شامل چهار گروه بیمار، درمان‌گر، نوازندگان و اهل هوا می‌باشد. علاوه بر آن، موسیقی، رقص، آوازا و اشعار، اجرا و فضاسازی نیز از عناصر اصلی برگزاری این آیین هستند که به آن جنبه‌ای نمایش‌گونه می‌دهند و می‌توانند باعث ایجاد نوعی زیبایی بصری در آن شوند.

همان‌طور که گفته شد، موسیقی، رقص، آوازا و اشعار، اجرا و فضاسازی از ارکان مهم اجرای این مراسم است که منجر به ایجاد نوعی زیبایی در این آیین می‌شوند. بر همین اساس؛ نگارندگان در پژوهش حاضر در صدد آن هستند تا آیین زار قشم را از جنبه زیبایی آن با تأکید بر مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت^۱ تحلیل نمایند. کانت در کتاب «نقد قوه حکم» خود امر زیبا را از چهار منظر کیفیت، کمیت، نسبت و جهت بررسی می‌کند. وی در هر دقیقه، بخشی از تعریف زیبا را ارائه می‌دهد که مکمل یکدیگر هستند (امین‌خندقی و سلمانی، ۱۳۹۴: ۴۴). او در سومین دقیقه، یعنی نسبت، با شرح مفهوم غایت‌مندی امر زیبا، زیبایی را صورت غایت‌مندی یک عین تعریف می‌کند. وی همچنین از زیبایی آزاد^۲ و زیبایی وابسته^۳ سخن می‌گوید. از منظر کانت، داوری درباره زیبا بر یک غایت‌مندی ذهنی - یعنی غایت‌مندی بدون غایت - متکی است. بر همین اساس، امر زیبا از هرگونه غایت‌مندی عینی آزاد است. دلیل بهره‌گیری از مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت، این است که ملاکی نیاز است تا بتوان امکان، نوع و خلوص زیبایی تحقق یافته در آیین زار را بسنجیم. مفهوم غایت‌مندی در زیباشناسی کانت، یکی از کلیدی‌ترین مفاهیم برای این سنجنش به شمار می‌رود (امین‌خندقی، ۱۳۹۳: ۷۲-۷۰). کانت تصریح می‌کند که هرگونه غایت‌مندی عینی، حکم را از داوری زیباشناختی خارج می‌سازد (کانت، ۱۴۰۱: ۸۶ و ۱۲۶). حال مهم است بدانیم که زیبا شمردن جنبه‌های مختلف آیین زار، مبتنی بر کدام یک از غایت‌مندی ذهنی یا عینی است و بر این اساس، زیبایی در آن را تحلیل کنیم. بر این اساس، هدف اصلی این پژوهش، تعیین جنبه‌های زیبایی آیین زار قشم با توجه به

غایت‌مندی در فلسفه کانت می‌باشد. همچنین هدف‌های فرعی این پژوهش عبارتند از ۱. تعیین نوع زیبایی آیین زار قشم، با توجه به تعریف کانت از زیبایی و ۲. تعیین مهم‌ترین مؤلفه‌های آیین زار قشم. بر همین اساس، پرسش اصلی پژوهش حاضر این است که جنبه‌های زیبایی در آیین زار قشم با توجه به مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت چیست؟ همچنین پرسش‌های فرعی این پژوهش عبارت‌اند از ۱. طبق تعریف زیبایی از دیدگاه کانت، نوع زیبایی آیین زار قشم چیست؟ و ۲. مهم‌ترین مؤلفه‌های آیین زار قشم چیست؟

طبق پژوهش‌های انجام‌شده در این زمینه، به آیین زار از جنبه‌های مختلفی مانند موسیقی، روان‌شناسی، انسان‌شناسی هنر، درمانی، اسطوره‌ای، فرهنگی، اعتقادی و ادبی پرداخته شده است، اما پژوهشی که به جنبه‌های زیبایی این آیین با رویکردی فلسفی بپردازد، یافت نشد. دیدگاه فلسفی می‌تواند ملاکی قابل قبول برای سنجنش امکان و کیفیت زیبایی این آیین باشد. با توجه به این نکته، می‌توان اذعان کرد که این پژوهش نوآوری دارد. از سوی دیگر، به دلیل کم‌رنگ شدن روزافزون آیین‌ها و سنت‌های کهن از جمله آیین زار، ضروری است به شیوه‌ای علمی به جنبه‌های مختلف این آیین پرداخت و در جهت حفظ و شناساندن آنها به نسل‌های پیش‌رو کوشید. انجام این پژوهش به درک و فهم بیشتر مخاطبان نسبت آیین کهن زار و جنبه‌های زیباشناسی آن از نقطه نظر غایت‌مندی در فلسفه کانت کمک خواهد کرد.

در این پژوهش، پس از تشریح مفاهیم نظری کلیدی، هر یک از جنبه‌های زیبایی آیین زار قشم در بخش‌های مجزا - به انضمام اسناد تصویری مربوطه - معرفی خواهند شد و هر یک بر اساس دیدگاه کانت تحلیل و بررسی خواهند شد. در انتهای هر بخش نیز نوع زیبایی و غایت‌مندی هر عنصر تعیین خواهد شد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع بنیادی و ماهیت آن توصیفی-تحلیلی می‌باشد. داده‌های این پژوهش به روش کتابخانه‌ای، مشاهده میدانی و مصاحبه جمع‌آوری شده است. در دی ماه سال ۱۴۰۲، مصاحبه‌ای با چند تن از بومیان مطلع جزیره کیش صورت گرفت. همچنین در مرداد ماه همان سال در جزیره قشم، مصاحبه‌هایی با خالو حبیب (از بابازارهای شناخته شده جزیره قشم)، یکی از ماماها‌های منطقه چابهار قشم و همچنین بومیان مطلعی تاکنون بارها در این مراسم شرکت کرده‌اند، انجام گرفت. روش نمونه‌گیری این پژوهش، گزینشی غیرتصادفی می‌باشد. به دلیل این‌که آیین زار در میان ساحل‌نشینان جنوب ایران و به‌خصوص جزایر تنگه هرمز همواره اجرا می‌شود، قشم برای بررسی این آیین انتخاب شد. شیوه تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش کیفی و با رویکرد

زیبایی‌شناسی کانت می‌باشد. دلیل انتخاب کانت برای این امر در بخش مقدمه بیان شد.

پیشینه پژوهش

بیشتر پژوهش‌های انجام شده درباره زار در کشورهای مختلف، این آیین را از منظر موسیقی، روان‌شناسی، انسان‌شناسی هنر، اسطوره‌ای، فرهنگی، اعتقادی و ادبی مورد مطالعه قرار داده‌اند. اغلب این مطالعات، برگزاری آیین به شکل قوم‌نگارانه^۴ با تمرکز بر یک پرسش مرکزی، نسخه‌های مختلف زار را به ما معرفی می‌کنند. در ادامه، به معرفی پژوهش‌های صورت گرفته درباره زار خواهیم پرداخت. تقوایی (۱۳۴۸) در فیلم مستندی با عنوان *بادجن*، چگونگی برگزاری مراسم و مراحل مختلف آن را به تصویر می‌کشد. ساعدی (۱۳۵۵) در کتاب *اهل هوا*، برای نخستین بار به پژوهشی گسترده با تمرکز بر موضوع زار در هرمزگان پرداخته است. او طی یک پژوهش میدانی به معرفی و دسته‌بندی موضوعات مربوط به جامعه زاریان (اهل هوا) در هرمزگان پرداخته است. ریاحی (۱۳۵۷) در کتاب *زار و باد بلوچ*، به معرفی نسخه بلوچی زار در شرق ایران و شناسایی بادهایی که در شکل‌ها و نام‌های متفاوت در بین توده‌های بلوچستان وجود دارد می‌پردازد. بلوکباشی (۱۳۸۱) در مقاله «هویت‌سازی اجتماعی از راه بادزدایی گشتاری»، پس از طبقه‌بندی بادهای، به معرفی آنها پرداخته و اقشار مختلفی را که بیشتر در معرض بادزدگی قرار دارند، بررسی می‌کند. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که افرادی که به روش گشتاری درمان می‌شوند، به گروه اجتماعی خاصی تعلق می‌گیرند و خود را توانا بر اعمال ناممکن می‌دانند. زاویه و اصل مرز (۱۳۸۹) در مقاله «مطالعه تطبیقی آیین زار در ایران و سودان»، به بررسی تطبیقی بین مراسم زار در جنوب ایران (استان هرمزگان) و شرق آفریقا (سودان) پرداخته‌اند. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که در ساختار مراسم در هر دو منطقه شباهت‌های بسیاری وجود دارد. زاویه و اصل مرز (۱۳۹۲) در مقاله «مطالعه ریشه‌های فرهنگی و روان‌شناختی آیین زار»، به یافتن سرچشمه‌های تاریخی و روانی این آیین پرداخته‌اند. بر اساس این پژوهش، سیاه‌پوستان آفریقایی که به عنوان برده به جزیره خارک آمده بودند، آغازگر مراسم زار بوده‌اند. همچنین این پژوهش نشان می‌دهد که انجام مراسم آیینی در طول تاریخ راهی برای رهایی از اضطراب‌ها و تشویش‌های انسان در مواجهه با مشکلات بوده است. قره‌سو (۱۳۹۸) در مقاله «شنود موسیقی در آیین زار»، به بررسی اتنوگرافیک^۵ مراسم با رویکرد عملکردگرایانه به موسیقی و واکنش‌های مخاطبین به موسیقی پرداخته است. هدف این پژوهش، بررسی تفاوت تأثیرگذاری شنود موسیقی زار در محیط آیینی و غیر آیینی است. بر اساس نتیجه‌گیری این پژوهش، شنود آیینی به نتیجه مشخص درمان می‌رسد و شنود غیر

آیینی به تشویش و برآشفستگی منتهی می‌شود. اصل مرز و همکاران (۱۴۰۱) در مقاله «مطالعه ریشه‌های دینی و اسطوره‌ای آیین زار بر مبنای دیالکتیک امر قدسی الیاده»، از منظر الیاده و تفسیر وی از دیالکتیک امر قدسی، به بنیان‌های دینی و اسطوره‌ای آیین زار پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که خلسه یا وجد، لحظه ارتباط امر مقدس با نامقدس است و اتفاقی نیست، بلکه حاصل رهبری رئیس گروه است.

در پژوهش‌های مربوط به امر زیبا در فلسفه کانت نیز مواردی یافت شد که در ادامه به معرفی آنها خواهیم پرداخت. ماحوزی (۱۳۸۹) در مقاله «زیبایی مقید و زیبایی آزاد از نظر کانت»، در صدد است تا پس از تشریح زیبایی آزاد و زیبایی مقید از نظر کانت و تأکید وی بر استقلال حکم زیباشناختی، نادرستی تفسیر برخی مفسران مبنی بر اینکه زیبایی مقید زیبایی اصیل نیست، را نشان دهد. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که تفسیر رایج مفسران کانت از زیبایی مقید نادرست بوده و این نوع زیبایی نیز همچون زیبایی آزاد، واجد ارزش زیباشناختی است. لانگنس^۶ (۱۳۹۰) در مقاله «خط‌مشی محوری کانت در تحلیل امر زیبا»، به این موضوع می‌پردازد که تحلیل کانت از امر زیبا در کتاب *نقد قوه حکم*^۷ مطابق با خط‌مشی محوری‌ای است که در جدول مقولات کتاب *نقد عقل محض*^۸ به کار گرفته شده است. این خط‌مشی محوری در نقد اول (نقد عقل محض)، چندان مورد توجه خوانندگان کانت قرار نمی‌گیرد، اما در نقد سوم (نقد قوه حکم) بیشتر صادق است. وی در این مقاله استدلال می‌کند که این بی‌توجهی موجه نیست. امین‌خندقی و سلمانی (۱۳۹۴) در مقاله «نسبت ایدئال زیبایی^۹ و زیبایی وابسته در فلسفه کانت»، با بررسی مفهوم غایت‌مندی و نوع غایت‌مندی عینی در زیبایی وابسته و ایدئال زیبایی، در صدد تبیین چگونگی ارزش زیباشناختی این دو مفهوم و درنهایت، بررسی نقاط اختلاف و اشتراک آنها با یکدیگر می‌باشند تا جایگاه این مفهوم در فلسفه کانت مشخص شود. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که در هر دو مفهوم ایدئال زیبایی و زیبایی وابسته، داوری زیباشناختی بر مبنای غایت‌مندی عینی درونی است و هر دو ارزش زیباشناختی دارند. همچنین ایدئال زیبایی و زیبایی وابسته در مواردی با یکدیگر اشتراک دارند و در جایگاه پائین‌تری نسبت به زیبایی آزاد قرار می‌گیرند. شهبازی و اردلانی (۱۴۰۱) در مقاله «زیبایی انسان از منظر کانت»، پس از تشریح زیبایی انسان، با توجه به زیبایی محض و مقید، به مفهوم و تحلیل دقیقی از ایدئال زیبایی و غایت‌مندی و کمال درونی در انسان می‌پردازند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که به دلیل نسبتی که زیبایی انسان با ایده متعارف زیبایی دارد، همواره دارای ارزش زیباشناختی است و به منزله امر زیبا در کانون توجه قرار می‌گیرد. دالتون^{۱۰} (۲۰۱۵) در مقاله «چگونه زیبایی باعث ایجاد

زار در جزیره قسم مستلزم وجود افراد، عناصر و اشیاء ویژه‌ای می‌باشد. به‌طورکلی، می‌توان حضور هفت عامل اصلی برای برگزاری بازی زار را ضروری دانست: ۱. بیمار که ممکن است دچار درد روحی یا جسمی باشد. ۲. درمان‌گر که دارای توانایی ویژه‌ای برای برقراری ارتباط با نیروهای ماورائی در جهت درمان بیمار است. ۳. نیروهای ماورائی که مسبب برهم خوردن تعادل جسمی و روحی در فرد شده و او را بیمار و گرفتار کرده‌اند. ۴. موسیقی که کلیدی‌ترین عنصر در درمان بیمار است و توسط سازها و ابزار مخصوصی نواخته می‌شود. موسیقی باعث ایجاد احساس خلسه و درنهایت، درمان فرد مبتلا می‌شود (مقصودی، ۱۳۹۲: ۱۲۷). ۵. اهل هوا که شامل کسانی است که زمانی به یکی از بادهای چهار بوده‌اند و اکنون موظف هستند که در تمام بازی‌هایی که دعوت می‌شوند شرکت کنند و با گردآگرد بیمار نشستند و همراهی با درمانگر به بهبود بیمار کمک کنند. ۶. مکان اجرای مراسم که گفته می‌شود در گذشته در فضای باز انجام می‌شده است، اما امروزه در فضای خصوصی و بسته خانه‌ها صورت می‌گیرد. ۷. لوازم آیینی که شامل آلات موسیقی، پارچه‌ای که در اوج مراسم بر روی سر بیمار انداخته می‌شود، گشته سوز و انواع بخارदान‌ها، فنجان^{۱۲}، خنجر^{۱۳}، کندور، خیزران، پرچم^{۱۴} های مخصوص، دواهای گیاهی^{۱۵} دست‌ساز بابا/ ماما و سفره که خود شامل غذاهای محلی، قهوه، خرما، گوشت و در مواردی خون قربانی، نان و تخم مرغ می‌باشد (خواججه‌نیا و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۹).

چگونگی برگزاری مراسم به این صورت است که در ابتدا بابا یا ماما و گروه نوازندگان وارد می‌شوند و در صدر مجلس می‌نشینند. در مقابل سازها - که اغلب سازهای کوبه‌ای می‌باشند - سینی نقره‌ای قرار می‌دهند که در آن گشته‌سوز و کندور^{۱۶} و دیگر مواد لازم وجود دارد. بابا یا ماما مقداری کندور در آتش ریخته و سازها را دود می‌دهد (زاویه و اصل مرز، ۱۳۸۹: ۲۱). پس از آن، اهل هوا وارد مجلس می‌شوند و بدون گفتن کلامی گردآگرد مجلس بر روی زمین می‌نشینند. پس از آن بیمار را به میانه مجلس می‌آورند و در کنار بابا/ ماما می‌نشانند (ساعدی، ۱۳۵۵: ۴۵). در بازی زار، هنگامی که نوازندگان شروع به نواختن می‌کنند، مراسم به صورت رسمی آغاز می‌شود. با آغاز مراسم مجموعه‌ای از آداب و قوانین آیینی مشخص وضع می‌شود. بنابراین می‌توان گفت شروع موسیقی برابر است با به رسمیت شناختن مراسم و قوانین آن (قره‌سو، ۱۳۹۷: ۷۱).

غایت‌مندی در دیدگاه کانت

کانت در دقیقه سوم کتاب نقد قوه حکم - که محور اصلی این پژوهش می‌باشد - امر زیبا را بر اساس «نسبت» تجزیه و تحلیل می‌کند. وی در این دقیقه، به بررسی مفهوم کلیدی «غایت‌مندی»

اخلال در فضا، زمان و فکر می‌شود: غایت‌مندی بدون غایت در نقد قوه حکم کانت، با توجه به احکام زیباشناختی کانت به بررسی مفهوم غایت‌مندی بدون غایت می‌پردازد. وی در ابتدا به مفهوم کلی غایت‌مندی از دیدگاه کانت می‌پردازد و سپس مفهوم مشخص غایت‌مندی بدون غایت در احکام زیباشناختی را تجزیه و تحلیل می‌کند. کوپلن^{۱۱} (۲۰۱۵) در مقاله «بازنمایی زیبایی‌شناسی غایت‌مندی و مفهوم زیبایی در زیبایی‌شناسی کانت: راه‌حل مسئله همه چیز زیباست»، بیان می‌کند که کانت در نقد قوه حکم، مفهوم حکم انعکاسی و اصل پیشینی غایت‌مندی را مطرح می‌کند. او مدعی است که توانایی قضاوت اشیاء توسط این اصل زیربنای تجربیات پیشین است و بنابراین برای درک و شناخت لازم است. وی درنهایت، بیان می‌کند که تفاوت میان غایت‌مندی زیبایی و غایت‌مندی عقلانی و منطقی وجود دارد این امکان را فراهم می‌کند که یک موضوع شناختی را بدون زیبا دانستن آن درک کنیم.

پژوهش‌های پیشین مربوط به آیین زار، آن را از منظر موسیقی، روان‌شناسی، انسان‌شناسی هنر، اسطوره‌ای، فرهنگی، اعتقادی و ادبی مورد مطالعه قرار داده‌اند و پژوهشی که این آیین را از جنبه زیباشناختی فلسفی بررسی کند، یافت نشد. در همین راستا، این پژوهش به تحلیل جنبه‌های زیبایی آیین زار قسم با تأکید بر مفهوم غایت‌مندی در فلسفه کانت خواهد پرداخت.

آیین زار

همان‌طور که تاکنون گفته شد، آیین زار یک آیین موسیقی-درمانی است که بر مبنای باور به موجودات ماورائی به وجود آمده است. بومیان قسم این موجودات ماورائی را «باد» یا «هوا» می‌نامند و معتقدند که این بادهای سرگردان می‌توانند در انسان حلول کنند و او را مرکب خود سازند و به اصطلاح «هوایی و باد زده» کنند (زاویه و اصل مرز، ۱۳۹۲: ۱۳۴). به نظر می‌رسد برخی اقشار جامعه مانند زنان، فقرا و سیاهان بیشتر از سایرین در معرض بادزدگی هستند (ساعدی، ۱۳۵۵: ۹). زار از جمله بادهای شریری است که به‌طور معمول در رودها، دریاها و چشمه‌ها زندگی می‌کند و می‌تواند در جسم انسان حلول کرده و وی را گرفتار کند. در قسم و جزایر خلیج فارس، هنگامی که شخصی باد زده می‌شود، هرگز او را نزد پزشک نمی‌برند، زیرا معتقدند درمان این بیماری تنها در دست بابا و مامای آن باد است. آنها بر این باورند که درمان علمی توسط پزشکان شهری حال بیمار را وخیم‌تر می‌کند، زیرا استفاده از دارو و آمپول باعث خشمگین شدن باد درون بیمار می‌شود (شریفیان، ۱۳۸۱: ۲۷).

در قسم برای رها کردن فرد مسخر از دام زار، مراسم به‌خصوصی برگزار می‌کنند (ساعدی، ۱۳۵۵: ۷). برگزاری مراسم

زیبا خطاب شدن آن عین می‌شود، تنها بر تصور سودمندی آن عین متکی نمی‌باشد، اما بسیاری از فلاسفه کمال یا غایت‌مندی عینی درونی را با زیبایی برابر دانسته‌اند. به‌طور کلی، امر زیبا را با توجه به دقیقه سوم کانت می‌توان چنین تعریف کرد: زیبایی غایت‌مندی بدون غایت است، یعنی صورت غایت‌مندی یک عین است تا زمانی که بدون تصور غایت در آن عین درک شود (کانت، ۱۴۰۱: ۱۲۲-۱۴۵). به عبارت دیگر و با توجه به آنچه پیش‌تر ذکر شد، حکم زیبایی آزاد خلوص بیشتری از حکم زیبایی مقید دارد و نمونه‌های زیبایی آزاد را طبیعت به وفور می‌توان مشاهده کرد. آن وحدتی که ما از زیبایی‌های آزاد موجود در طبیعت درک می‌کنیم از هرگونه منفعت و علقه خالص شده‌اند. با وجود این‌که این وحدت به هیچ‌گونه غایت و هدف خاصی اشاره نمی‌کند، اما باعث تداعی نوعی نظم در انسان می‌شود، نظمی که سرریشه آن در خود انسان - به عنوان یک موجود هدف‌دار - قرار دارد. بنابراین گویی وحدت مورد بحث، حاوی نشانه‌هایی نامتعیین از نوعی غایت می‌باشد. بر مبنای سخنان کانت، وحدت زیباشناختی باید نوعی «غایت‌مندی بدون غایت» یا «هدف‌مندی بدون هدف» را در خود داشته باشد (اسکروتن، ۱۳۸۳: ۱۵۳). بر همین اساس، می‌توان به نوع غایت‌مندی زیبایی در جنبه‌های مختلف آیین زار پرداخت.

زیبایی آزاد و زیبایی وابسته در دیدگاه کانت

کانت در ابتدای بخش شانزدهم دقیقه سوم - یعنی نسبت - به وجود دو نوع زیبایی اشاره می‌کند: الف) زیبایی آزاد که هیچ مفهومی دال بر چیستی عین را پیش‌فرض نمی‌گیرد و زیبایی قائم به ذات^{۱۷} اشیاء تلقی می‌شود. وی حکم به این زیبایی را حکم ذوقی محض می‌داند. بنابراین اموری که معرف هیچ چیز نیستند و در ذات خود هیچ مفهومی ندارند در دسته زیبایی‌های آزاد قرار می‌گیرند. ب) زیبایی مقید یا وابسته که مفهومی دال بر چیستی عین و کمال عین موافق با آن را پیش‌فرض می‌گیرد و به اعیانی که تحت مفهوم یا غایتی خاص قرار می‌گیرند، نسبت داده می‌شود. بنابراین اموری را که غایت تعیین‌کننده چیستی شیء در نظر می‌گیرند و همچنین مفهومی از کمال را پیش‌فرض می‌گیرند، در دسته زیبایی‌های وابسته قرار می‌گیرند (امین خندقی و سلمانی، ۱۳۹۴: ۴۴). به عبارت دیگر، می‌توان گفت کانت تفاوتی میان زیبایی آزاد و مقید گذاشته است. درک زیبایی آزاد بدون کمک اندیشه مفهومی انجام می‌شود؛ در صورتی که درک زیبایی مقید به مفهوم‌سازی پیشین از شیء نیاز دارد. از دیدگاه کانت، حکم زیبایی آزاد خالص‌تر از حکم زیبایی مقید است. حکم زیبایی مقید تنها در صورتی خالص می‌شود که فرد هیچ درکی از معنا یا کارکرد آن شیء نداشته باشد. نمونه‌های زیبایی آزاد را در طبیعت به وفور می‌توان مشاهده کرد، اما در هنر این‌گونه نیست (اسکروتن، ۱۳۸۳: ۱۵۲). بر همین

می‌پردازد. به باور وی، غایت، متعلق یک مفهوم است تا زمانی که آن مفهوم به مثابه علت آن مفهوم در نظر گرفته شود. بر همین اساس، غایت‌مندی نیز علت آن مفهوم در مقابل متعلقش می‌باشد. باید توجه کرد که در این تعاریف نباید تجربیاتی مانند حس لذت یا درد را در نظر گرفت، یعنی باید آنها را بر اساس تعینات استعلایی توضیح داد. وی در بخش بعد به این نکته اشاره می‌کند که تنها مبنای حکم ذوقی، صورت غایت‌مندی یک عین است و حکم ذوقی هیچ‌گاه نمی‌تواند بر مبنای غایتی ذهنی قرار بگیرد. حکم ذوقی به دلیل اینکه حکمی زیباشناختی است - و نه شناختی - تنها به قوای تصور و نسبت آنها با یکدیگر می‌پردازد و ارتباطی با علل مفاهیم درونی، بیرونی و سرشت یک عین ندارد. بنابراین تنها غایت‌مندی ذهنی بدون غایت است که می‌تواند موجب ساخت مبنایی برای ایجاد حکم ذوقی باشد (کانت، ۱۴۰۱: ۱۲۲-۱۴۵). به عبارت دیگر، می‌توان گفت از دیدگاه کانت، قوه خیال انسان تنها با تکیه بر غایت‌مندی ذهنی است که صورت محض اعیان را تأمل می‌کند. بنابراین قوه حکم تأملی در غایت‌مندی ذهنی باید به اجزاء کثیر توجه کرده و این کثرت را در یک وحدت ذهنی قرار دهد. از طرف دیگر، کانت هیچ‌کدام از انواع غایت‌مندی عینی را در داوری زیباشناختی قرار نمی‌دهد و مدعی می‌شود که احکام زیباشناختی محض و عاری از هرگونه علقه می‌باشند و در آنها به مفاهیم اخلاقی و عینی توجه نمی‌شود (امین خندقی و سلمانی، ۱۳۹۴: ۴۵-۴۷).

کانت در ادامه می‌افزاید که احکام ذوقی تنها بر مبنای تجربه‌های حسی پیشین استوار است. به باور وی، برقرار کردن ارتباط میان تجربیات پیشین مانند لذت یا درد با هرگونه تصویری ممکن نیست، زیرا انسان همواره پس از روبه‌رو شدن با یک تجربه و به صورت پسین آن را شناخته است. این موضوع در مورد احکام زیباشناختی نیز صدق می‌کند، تنها با این تفاوت که لذت حاصل از آن هر علقه‌ای آزاد است و تنها است. تصور یک عین باعث ایجاد آگاهی از غایت‌مندی صوری آن عین می‌شود که همان احساس لذت است. این لذت با لذتی که بر مبنای عقل حاصل می‌شود، متفاوت است، زیرا علت آن تنها حفظ همان حالت تصور است و با درنگ کردن هنگام مشاهده یک امر زیبا، ذهن منفعل می‌شود. او در بخش بعد به این موضوع می‌پردازد که حکم ذوقی محض از هر جذبه و احساس^{۱۸} آزاد است. هر نوع علقه‌ای باعث جانبدار شدن حکم ذوقی می‌شود. بنابراین یک حکم ذوقی محض آن است که هیچ جذابیت یا احساس و عاطفه‌ای در آن اثر نداشته باشد و تنها غایت‌مندی صوری موجب آن شود. وی در ادامه می‌افزاید که حکم ذوقی باید به‌طورکلی از مفهوم کمال آزاد باشد. به باور کانت، غایت‌مندی یا درونی است که به آن کمال^{۱۹} عین می‌گویند و یا بیرونی است که سودمندی^{۱۹} خطاب می‌شود. روشن است که آن رضایتی که از یک عین حاصل می‌شود و موجب

اساس، می‌توان به آزاد بودن یا وابسته بودن زیبایی در جنبه‌های مختلف آیین زار پرداخت.

جنبه‌های زیبایی آیین زار

با توجه به آنچه تاکنون درباره آیین زار گفته شد، می‌توان ابعاد و وجوه مختلفی از این آیین را مورد شناخت و بررسی قرار داد. از جمله «بعد درمانی» که در آن تمرکز بر روی بیمار و درمان علائم جسمی و روحی او می‌باشد. «بعد روانی» که در آن تأکید بر روی حالات روحی و روانی بیمار و درمان‌گر و ارضاء عواطف و نیازهای ذهنی آنها است. «بعد اقتصادی» که متمرکز بر مادیات و هزینه‌هایی است که بیمار به اشکال متفاوتی باید متقبل شود. «بعد فرهنگی» که در آن بستر فرهنگی این آیین در شرق افریقا و جنوب ایران و همچنین تطابق فرهنگ مردمان این دو خطه مورد بررسی قرار می‌گیرد. «بعد تاریخی» که مربوط به چگونگی شکل‌گیری این آیین در بستر زمان می‌باشد و همچنین سیر زمانی مهاجرت آیین زار را به نواحی مختلف جهان در طول تاریخ بررسی می‌کند. «بعد اجتماعی» که مربوط به جوامع بدوی یا حتی مدرنی است که به دلایل مختلفی مانند ترس از موجودات ماورایی به آیین‌های این چنینی پایبند هستند و با عضو شدن در جامعه کوچک‌تری مانند جمع اهل هوا تلاش می‌کنند تا بر ترس‌های خود غلبه کرده و آرامش از دست رفته خود را بازیابند و در نهایت نیز «بعد زیبایی» که موضوع اصلی این پژوهش است و شامل تمام جنبه‌هایی است که به نحوی باعث زیبا شدن این آیین می‌شود. بر همین اساس و با تکیه بر آنچه تاکنون گفته شد می‌توان به این نتیجه رسید که مهم‌ترین جنبه‌های زیبایی در آیین زار شامل جست‌وجو در جنبه‌های رقص، موسیقی، آواز و اشعار، اجرا^۱ و فضا سازی^۲ می‌باشد. در هر جنبه، ابتدا آن بخش از آیین، تبیین شده و پس از آن، نوع زیبایی و غایت‌مندی با تأکید بر دیدگاه کانت تحلیل می‌شود.

۱. زیبایی رقص زار

مطابق با «تصویر ۱»، رقص آیین زار در جنوب ایران در ابتدا به صورت ایستاده انجام می‌گرفت، اما امروزه رقص بیمار به شکل نشسته صورت می‌گیرد. به نظر می‌رسد رقص زار در جزیره قشم چه به صورت نشسته و چه به صورت ایستاده دارای نوعی زیبایی می‌باشد که به دلیل تجربه حالت خلسگی و در نتیجه، درمان در بیمار ایجاد می‌شود. این نوع رقص که حاصل از خودبی‌خودشدگی بیمار می‌باشد، تنها در محیط آیینی و با حضور موسیقی کوبه‌ای مخصوص دارای معنا است و می‌توان نوعی از زیبایی را در آن یافت؛ به طوری که اگر رقص زار در محیطی غیر آیینی و در سکوت اجرا شود، حتی ممکن است برای برخی از مخاطبین موجب ایجاد حالت ترس و وحشت شود. بنابراین رقص آیین زار در جزیره قشم

به شرط اجرا در محیط آیینی، داشتن کارکرد درمان و همراهی با موسیقی دارای ابعادی از زیبایی برای بیمار می‌باشد. در یک تحلیل نهایی در مورد عنصر رقص در آیین زار، شاید بتوان گفت که این نوع رقص برای مخاطب از لحاظ بصری دارای ابعاد زیبایی نمی‌باشد، زیرا حرکات رقص زار را نمی‌توان در دسته حرکات موزون و منظم قرار داد. علاوه بر آن بر روی بیمار در هنگام رقص پارچه‌ای مخصوص می‌اندازند و مخاطب تنها ناظر تکان‌های بیمار است، اما در پشت آن پارچه شاید بتوان از دیدگاه بیمار زیبایی را یافت. آن هنگام که بیمار زاری به عالم خلسه وارد می‌شود و تن خود را به موسیقی می‌سپارد، سبکی جان و آرامش خاطری را تجربه می‌کند که منجر به ایجاد نوعی زیبایی در ذهن او می‌گردد. طبق تعریف کانت از زیبایی، می‌توان گفت که با وجود این‌که رقص زار برای مخاطب دارای زیبایی نیست، اما به نظر می‌رسد برای بیمار زاری دارای ابعادی از زیبایی است؛ زیبایی‌ای که وابسته به محیط آیینی، موسیقی، درمان و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشد.

با توجه به آنچه تاکنون درباره رقص زار گفته شد، می‌توان دریافت که غایت زیبایی رقص آیین زار در جنوب ایران، وابسته به کارکرد درمانی آن رقص، فضای آیینی و موسیقی می‌باشد؛ به این معنا که رقص زار تا زمانی زیبا است که موجب رسیدن به غایت درمان شود، در محیط آیینی اجرا شود و در همراهی با موسیقی انجام گردد. بنابراین با توجه به دیدگاه کانت، می‌توان نتیجه گرفت که زیبایی رقص آیین زار جزیره قشم از نوع وابسته و در نتیجه غایت‌مند می‌باشد.

۲. زیبایی موسیقی زار

همان‌گونه که در «تصویر ۲» دیده می‌شود، سازهای کوبه‌ای از جمله اصلی‌ترین سازهایی بود که توسط بردگان به جنوب ایران آورده شد. اصوات حاصل از نواختن سازهای کوبه‌ای ماهیتی ریتمیک دارند و همین ریتمیک و پلی‌ریتمیک بودن است که



تصویر ۱. رقص آیینی توسط بیمار (URL1).

آیینی اجرا می‌شود، انواع گوناگونی داشته و با توجه به جغرافیای محل و نوع بادی که شخص را مبتلا می‌کند، متفاوت است. برای نمونه، نوع غنی کردن اشعار توسط ماماها و باباهای روستای سلخ با جزیره هرمز و یا روستاهای دیگر بسیار متفاوت می‌باشد. علاوه بر آن، ماماها و باباهای هر باد شعر و آواز مخصوص به همان باد را دارند. به طور کلی، شاید بتوان گفت بخش مربوط به شعر و آواز در آیین زار دارای نوعی زیبایی می‌باشد. مطابق با «تصویر ۳»، خواننده آوازها بابا یا ماما زاری است که تا حدودی با تکنیک‌های خواندن آشناست و می‌توان آواز آنان را گونه‌ای از آوازهای فولکلور جنوبی محسوب کرد. علاوه بر آن، هماهنگی میان وزن و قافیه اشعار با ریتم موسیقی، باعث ایجاد ترکیب مطلوبی از اصوات شده که برای مخاطب صوتی خاص از زیبایی را به ارمغان می‌آورد. از سوی دیگر، همسرایی اهل هوا با درمان‌گر - که تا حدودی یادآور گُرخوانی می‌باشد - باعث می‌شود که آن شعر و آواز به قطعه‌ای هنرمندانه و زیبا تبدیل شود. به عنوان تحلیل نهایی در باب آوازها و اشعار، شاید بتوان گفت که آنچه بابا یا ماما می‌خوانند و اهل هوا همخوانی می‌کنند، می‌تواند برای مخاطب در محیط آیینی و با وجود حضور موسیقی دارای وجوه زیبایی باشد. بنابراین به نظر می‌رسد که بر مبنای دیدگاه کانت نسبت به زیبایی، اشعار و آوازهای آیین زار به شرط همراهی اهل هوا و موسیقی نوعی زیبای وابسته و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشد. از سوی دیگر، این امر برای بیمار نیز زیبا به نظر می‌رسد، زیرا شعرها و آوازها علاوه بر ریتمیک و گوش‌نواز بودن، منجر به درمان فرد می‌شود. بنابراین به نظر می‌رسد اشعار، آوازها و اوراد برای بیمار به شرط حضور در فضای آیینی و غایت درمان، نیز دارای نوعی زیبایی وابسته و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشند.

بر اساس آنچه گفته شد، به نظر می‌رسد که آواز، اشعار و اوراد مربوط به آیین زار تنها در بافت آیینی و در صورت همراه شدن با موسیقی دارای ابعاد خاصی از زیبایی می‌باشند. علاوه بر این، شاید بتوان آوازها و اشعار آیین زار به دلیل کاربردی که در درمان بیمار دارند، زیبا دانست؛ به این معنا که آوازها در همراهی با موسیقی ریتمیک تا زمانی زیبا به شمار می‌آیند که منجر به درمان بیمار شوند و در غیر این صورت، تنها نوعی شعر و آواز آیینی بدون وجوه زیبایی هستند. بنابراین شاید بتوان گفت که با توجه به دیدگاه کانت از زیبایی، اشعار و آوازهای مرسوم در آیین زار دارای نوعی زیبایی وابسته هستند، یعنی زیبایی آنها منوط به غایتی مشخص می‌باشد.

۴. زیبایی اجرا در آیین زار

با توجه به آنچه تاکنون درباره اجرای آیین زار گفته شد، شاید بتوان به این نتیجه رسید که اجرای آیین زار به شکل سنتی بی‌شکایت به آنچه امروزه به نام سایکودرام^{۳۳} می‌شناسیم، نیست. با نگاهی تطبیقی و توجه به «تصویر ۴»، می‌توان به وجود شباهت‌های عمده‌ای

اصلی‌ترین شاخصه موسیقی افریقای سیاه است. نوازنده موسیقی زار تلاش می‌کند تا با تکرار یک حرکت مشخص در یک بازه زمانی معین به موسیقی خود وزن یا ریتم خاصی بدهد. همین ریتم، وزن یا ضرب‌آهنگ تکرار شونده در ذهن انسان نوعی زیبایی منحصر به فرد ایجاد می‌کند که می‌تواند وی را در صورت مهیا بودن شرایط به حالت خلسه فرو ببرد. در یک تحلیل نهایی درباره موسیقی زار، می‌توان گفت که موسیقی زار برای مخاطب در محیط آیینی و یا حتی خارج از آن دارای ابعاد زیبایی می‌باشد، زیرا موسیقی ریتمیک در هر شرایطی برای انسان خوشایند است و منجر به نوعی از خود بی‌خودشدگی در او می‌شود، واضح است که اگر انسان در چهارچوب آیین قرار بگیرد اثرگذاری و زیبایی موسیقی برای او بیشتر است، اما در شرایط عادی نیز شنیدن موسیقی زار برای مخاطب زیباست. بنابراین طبق تعریف کانت، زیبایی موسیقی زار برای مخاطب نوعی زیبایی آزاد محسوب شده و در نتیجه، غایت‌مند بدون غایت است. از طرفی، موسیقی زار برای بیمار نیز زیباست، زیرا این موسیقی در محیط آیینی منجر به درمان وی می‌شود. به همین جهت، بر اساس دیدگاه کانت، می‌توان گفت که موسیقی زار برای بیمار نوعی زیبای وابسته است و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشد.

هرچند به باور بومیان جزیره قشم موسیقی آیین زار تنها باید در محیط آیینی نواخته شود و شنیدن آن خارج از فضای تقدیس شده آیینی ممکن است باعث ایجاد آشفتگی‌های روحی در برخی انسان‌ها شود، اما با این حال، به نظر می‌رسد شنود موسیقی زار در شرایط غیر آیینی از لحاظ موسیقایی دارای جنبه‌های زیباشناسانه می‌باشد. بنابراین می‌توان گفت که زیبایی موسیقی زار از نوع آزاد و دارای نوعی غایت‌مندی بدون غایت می‌باشد.

۳. زیبایی آوازها و اشعار

به نظر می‌رسد که آنچه امروزه در جزیره قشم به عنوان شعر و آواز



تصویر ۲. نوازندگان موسیقی زار (URL2).

عواطف انسانی می‌باشد، دارای وجوه زیبایی می‌باشد. طی یک تحلیل نهایی درباره عنصر اجرا در آیین زار، می‌توان گفت که شاید اجرای آیین زار برای مخاطب تنها از بعد موسیقایی دارای زیبایی آزاد باشد و ابعاد دیگر آن مانند اجرای درمان‌گر، بیمار و اهل هوا دارای زیبایی وابسته هستند. به عبارت دیگر، اگر موسیقی زار در محیط غیرآیینی نیز برای افراد غیر بومی اجرا شود، همچنان از لحاظ موسیقایی و ریتم دارای زیبایی می‌باشد، اما زیبایی بخش‌ها دیگر اجرای زار وابسته به محیط آیینی است. بنابراین می‌توان گفت که زیبایی اجرای آیین زار برای مخاطب - به استثناء اجرای موسیقی که دارای غایت‌مندی بدون غایت است - غایت‌مند می‌باشد. از سوی دیگر، اجرای مراسم زار برای بیمار از هر جهت وابسته به محیط آیینی و غایت درمان است، بنابراین زیبایی آن نیز غایت‌مند محسوب می‌گردد.

با توجه به این که اجرا در آیین زار شامل بخش‌های مختلفی مانند رقص، موسیقی، اشعار و آوازه‌ها می‌باشد، می‌توان برای هر جزء نام برده نوع غایت‌مندی را به صورت جداگانه تعریف کرد. بر همین اساس، به‌طور کلی و با در نظر گرفتن تمامی بخش‌های مربوط به اجرا در آیین زار، می‌توان گفت که زیبایی اجرای آیین زار وابسته به محیط آیینی می‌باشد؛ به این معنا که اگر مجموعه عناصر ذکر شده خارج از فضای آیینی اجرا شوند ممکن است برای مخاطبی که شناختی نسبت به این آیین ندارند، تنها از لحاظ موسیقایی دارای زیبایی باشد، اما به‌طور کلی، زیبا محسوب نشود. از طرفی، می‌توان گفت که غایت اجرای تمامی عناصر یاد شده در جهت درمان بیمار است و در غیر این صورت، انجام چنین

همچون وجود درمان‌جو، درمان‌گر، شرکت‌کنندگان، موسیقی، لوازم و مکان مخصوص پی‌برد. بر اساس آنچه ارسطو می‌پنداشت، هنرهای نمایشی با پالایش عواطف و کاتارسیس، قادر به درمان برخی بیماری‌ها هستند. به نظر می‌رسد سایکودرام شکل امروزی و روان‌شناسانه همان تراژدی مورد نظر ارسطو می‌باشد. از طرفی، به دلیل شباهت زیادی که میان سایکودرام و اجرای آیین زار دیده می‌شود، شاید بتوان اجرا در آیین زار را نیز گونه‌ای از تراژدی گذشته و یا سایکودرام امروزی برشمرد. بنابراین آیین زار را نیز می‌توان گونه‌ای از هنرهای نمایشی دانست که موجب ایجاد کاتارسیس و تزکیه نفس در بیمار و اهل هوا شده و در نهایت، موجب درمان می‌شود. در نتیجه، شاید بتوان گفت که به دلیل این که اجرا در آیین زار گونه‌ای از هنرهای نمایشی است که در جهت پالایش



تصویر ۳. بابا زار در حال خواندن اشعار و اوراد (URL3).



تصویر ۴. اجرای مراسم زار در مصر (URL4).

نتیجه‌گیری

طبق مطالبی که در این پژوهش عنوان شد، دریافتیم که جنبه‌های زیبایی آیین زار، شامل رقص، موسیقی، آوازا و اشعار، اجرا و فضا سازی می‌باشد. هر عنصر بر اساس دیدگاه کانت به عنوان ملاک زیباشناختی، از منظر نوع زیبایی و غایت‌مندی، تحلیل و بررسی شد. در تحلیل‌ها از دو منظر بیمار و مخاطب غیربومی به هر عنصر نگریسته شد که نتایج متفاوتی از این دو منظر حاصل شد. به‌طور خلاصه، می‌توان گفت که طبق دیدگاه کانت در باب زیبایی، به نظر می‌رسد بعد رقص از دیدگاه بیمار، دارای زیبایی وابسته بوده و غایت خاصی را دنبال می‌کند، اما از دیدگاه مخاطب، دارای زیبایی نمی‌باشد. بعد موسیقی از دیدگاه بیمار، دارای زیبایی وابسته است و بنابراین غایت مشخصی دارد، اما از دیدگاه مخاطب، دارای زیبایی آزاد بوده و در نتیجه، غایت‌مند بدون غایت محسوب می‌شود. بخش آواز و اشعار و بخش اجرا، هر دو برای بیمار و مخاطب دارای زیبایی وابسته است و غایت‌مند به شمار می‌رود. در نهایت نیز بعد فضا سازی برای بیمار دارای زیبایی وابسته بوده و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشد، اما برای مخاطب، دارای زیبایی آزاد است و غایت‌مند بدون غایت محسوب می‌شود. بر طبق دیدگاه کانت، زیبایی آزادی که وابسته به عین نیست، دارای خلوص بیشتری است. بنابراین شاید بتوان گفت آنچه در آیین زار از دیدگاه کانت زیبایی ذهنی، بدون غایت و در نتیجه، خالص‌تری محسوب می‌شود، تنها شامل بعد موسیقی و فضا سازی از دیدگاه مخاطب است و از دیدگاه بیمار، تمام زیبایی‌ها به‌طور انحصاری وابسته به غایت درمان و حضور در فضای آیینی می‌باشند، بنابراین زیبایی عینی و غایت‌مند بوده و خلوص کمتری دارند. «جدول ۱»، جمع‌بندی وضعیت عناصر آیین زار را نشان می‌دهد. همچنین این پژوهش نشان می‌دهد که آیین زار قشم علاوه بر

جدول ۱. جمع‌بندی تحلیل عناصر زیبایی.

عناصر زیبایی	سوژه	زیبایی	نوع زیبایی	نوع غایت‌مندی
رقص	بیمار	دارد	وابسته	غایت‌مند
	مخاطب	ندارد	-	-
موسیقی	بیمار	دارد	وابسته	غایت‌مند
	مخاطب	دارد	آزاد	بدون غایت
آواز و اشعار	بیمار	دارد	وابسته	غایت‌مند
	مخاطب	دارد	وابسته	غایت‌مند
اجرا	بیمار	دارد	وابسته	غایت‌مند
	مخاطب	دارد	وابسته	غایت‌مند
فضا سازی	بیمار	دارد	وابسته	غایت‌مند
	مخاطب	دارد	آزاد	بدون غایت

مراسمی بیهوده می‌باشد. در نتیجه، به نظر می‌رسد اجرا در آیین زار از نوع وابسته و در نتیجه، غایت‌مند می‌باشد.

۵. زیبایی فضا سازی

فضا سازی در آیین زار شامل دو بخش عینی و ذهنی می‌باشد. به نظر می‌رسد فضا سازی ذهنی چه برای مخاطب و چه برای بیمار دارای ابعاد زیبایی نمی‌باشد، اما فضا سازی عینی برای هر دو دارای زیبایی است؛ همان‌طور که در «تصویر ۵» مشاهده می‌شود، استفاده از پارچه‌های رنگین گلابتون‌دوزی شده، سینی‌ها، ظروف و فنجان‌های نقره یا مسینی که مليله کاری یا آئینه کاری شده‌اند، سفره‌های نذری رنگین مملو از خوراکی‌ها و میوه‌های محلی، سازه‌های چوبی که با عود معطر گشته‌اند و همچنین خیزران‌های چوبی طلا یا نقره کوب باعث می‌شود که این فضای آیینی علاوه بر کاربرد درمان دارای زیبایی عینی نیز باشد. در نتیجه، می‌توان گفت فضا سازی عینی آیین زار برای مخاطب و بیمار دارای زیبایی می‌باشد؛ با این تفاوت که نوع زیبایی آن برای بیمار وابسته به غایت درمان و فضای آیینی بوده و غایت‌مند است و برای مخاطب آزاد از هر غایتی است.

آنچه از زیبایی فضا سازی در آیین زار گفته شد، بیان‌گر این است که شاید چیدمان عناصر یاد شده مانند سفره، خوراکی‌های نذری، آلات موسیقایی، پارچه‌های گلابتون دوزی شده، عطر آگین بودن فضا، سینی و ظروف نقره در محیط غیر آیینی نیز برای انسان دارای ابعاد زیبایی باشد. به این دلیل که به نظر می‌رسد بیشتر عناصر مذکور خود به تنهایی دارای ویژگی‌های زیباشناسانه هستند و استفاده از آنها خارج از فضای آیینی نیز می‌تواند باعث ایجاد احساس مطلوبی در انسان شود. بنابر دیدگاه کانت از زیبایی، می‌توان گفت که زیبایی فضا سازی آیین زار - هر چند در جهت غایت اصلی آیین یعنی درمان صورت می‌گیرد - وابسته به غایت خاصی نیست و دارای نوعی غایت‌مندی بدون غایت و در نتیجه زیبایی آزاد می‌باشد.



تصویر ۵. فضا سازی در مراسم زار قشم (URL5).

می‌باشند و تنها موردی که دارای زیبایی نیست، بخش رقص از دیدگاه مخاطب است. شاید بتوان گفت که از دیدگاه بیمار مبتلا به زار تمام عناصر زیبایی آیین زار دارای زیبایی وابسته می‌باشند، زیرا مجموعه تمام عناصر مذکور منجر به درمان بیمار می‌شود. بنابراین می‌توان گفت زیبایی عناصر یاد شده برای بیمار وابسته به غایت درمان و حضور در فضای تقدیس‌شده آیینی می‌باشند.

غایت درمان، دارای ابعاد زیبایی مانند رقص، موسیقی، آواز و اشعار، اجرا و فضا‌سازی می‌باشد. بر اساس دیدگاه کانت در باب امر زیبا، هرکدام از عناصر یاد شده نوع زیبایی و نوع غایت‌مندی متفاوتی دارند. همچنین به نظر می‌رسد که مبتنی بر دیدگاه کانت، تنها مواردی که دارای زیبایی ذهنی، بدون غایت و در نتیجه خالص‌تری به شمار می‌روند، بخش موسیقی و فضا‌سازی از دیدگاه مخاطب

پی‌نوشت‌ها

1. Immanuel Kant (1724-1804)
2. Free Beauty
3. Dependent Beauty
4. Ethnography
5. Ethnography یا قوم‌نگاری: مطالعه نظام‌مند مردم و فرهنگ‌ها.
6. Longuenesse
7. Critique of Judgment
8. Critique of Pure Reason
9. The ideal of beauty
10. Dalton
11. Kuplen
۱۲. این فنجان‌ها مخصوص خوردن خون قربانی است، زیرا بومیان بر این باورند که بادهای سخت مانند باد زار و شیخ شنگر تا زمانی که خون نخورند به حرف نمی‌آیند، بنابراین بیمار ناچار به خوردن خون قربانی است.
۱۳. دو نوع خنجر در مراسم زار استفاده می‌شود. یک نوع برای محافظت از باد و نوع دیگر برای کشتن قربانی.
۱۴. هر باد پرچم مخصوص به خود را دارد که دارای اشکال نمادین افریقایی است. در هر مجلس بازی بسته به نوع باد بیمار، پرچم مخصوص به آن باد را در چهار گوشه اتاق نصب می‌کنند. بومیان در اصطلاح به آن بندیره نیز می‌گویند.
۱۵. علاوه بر گروه‌کو بنا به صلاح دید ماما و بابا ممکن است از گلاب، زعفران، سنبله، روغن گل یاسمین و غیره نیز استفاده شود.
۱۶. کندور (Kondor) صمغی تلخ مزه، اما بسیار خوش بو است که از آن برای درمان برخی بیماری‌ها استفاده می‌شود.
17. Emotion
18. Perfection
19. Utility
20. Self-subsistent
21. Performance
22. Decoration
۲۳. Psychodrama: یکی از روش‌های گروه درمانی برای رفع برخی از بیماری‌های روانی سایکودرام می‌باشد. در این روش از بیمار خواسته می‌شود که به جای تشریح حالات خود، به ایفای نقشی بپردازد که با آنچه او را می‌آزارد در ارتباط باشد.

فهرست منابع فارسی

- اسکروتن، راجر (۱۳۸۳). کانت، ترجمه علی پایا، تهران: طرح نو.
- اصل مرز، مهدی؛ زاویه، سعید، و داداشی، ایرج (۱۴۰۱). مطالعه ریشه‌های دینی و اسطوره‌ای آیین زار بر مبنای دیالکتیک امر قدسی الیاده، نامه انسان‌شناسی، ۱۹ (۳۴)، ۵۱-۷۲.
- امین خندقی جواد (۱۳۹۳). تبیین داوری زیباشناختی از منظر فارابی با بهره‌گیری از ایدئال زیبایی کانت، کیمیای هنر، ۳ (۱۰)، ۶۷-۷۸.
- امین خندقی، جواد؛ سلمانی، علی (۱۳۹۴). نسبت ایدئال زیبایی و زیبایی وابسته در فلسفه کانت، پژوهش‌های فلسفی، ۹ (۱۶)، ۴۳-۶۰.
- بلوکباشی، علی (۱۳۸۱). هویت‌سازی اجتماعی از راه بادزایی گشتاری، نامه انسان‌شناسی، ۱ (۱)، ۳۳-۴۳.
- تقوایی، ناصر (۱۳۴۸). مستند باد جن، نسخه ویدئویی رسمی فیلم، قابل دسترسی در سایت آپارات، بازیابی شده در ۷ خرداد ۱۴۰۳، از <https://www.aparat.com/v/nvvnvo2>.
- خواجه‌نیان، میترا؛ خاکی، محمدرضا؛ آزاد فلاح، پرویز (۱۳۹۵). سایکودرام در زار: مطالعه تطبیقی دو شیوه درمانی آیین زار و سایکودرام، تناتر، ۳ (۶۷)، ۴۴-۵۹.
- ریاحی، علی (۱۳۵۶). زار و باد بلوچ، تهران: طهوری.
- زاویه، سعید؛ اصل مرز، مهدی (۱۳۸۹). مطالعه تطبیقی آیین زار در ایران و سودان، هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳ (۴۲)، ۱۷-۲۶.
- زاویه، سعید؛ اصل مرز، مهدی (۱۳۹۲). مطالعه ریشه‌های فرهنگی و روان‌شناختی آیین زار، پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران، ۳ (۱)، ۱۲۷-۱۴۶.
- ساعدی، غلامحسین (۱۳۵۵). اهل هوا، تهران: دانشگاه تهران.
- شریفیان، محسن (۱۳۸۱). اهل زمین، موسیقی و اوهم در جزیره خارک، تهران: قلم آشنا.
- شهبازی، ژاله؛ اردلانی، حسین (۱۴۰۱). زیبایی انسان از منظر کانت، نقش‌مایه، ۱ (۲)، ۵۳-۶۳.
- قوه‌سو، مریم (۱۳۹۸). شنود موسیقی در آیین زار، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۴ (۲)، ۶۷-۷۶.
- کانت، ایمانوئل (۱۴۰۱). نقد قوه حکم، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، تهران: نی.
- لانگس، ناتریس (۱۳۹۰). خط‌مشی محوری کانت در تحلیل امر زیبا، کتاب ماه هنر، ترجمه عبدالله امینی، ۱۴ (۱۵۷)، ۱۲۰-۱۳۳.
- ماحوزی، رضا (۱۳۸۹). زیبایی مقید و زیبایی آزاد از نظر کانت، معرفت فلسفی، ۸ (۲)، ۱۵۱-۱۶۸.

- ماحوزی، رضا (۱۳۹۱)، کانت و نمایش غایت فرهنگ انضباط به مثابه ایده‌آل زیبایی، معرفت فلسفی، ۹ (۳)، ۱۵۱-۱۷۲.
- مقصودی، منیژه (۱۳۹۲)، بادهای کافر و دهل سه سر در خلیج فارس؛ مراسم آئینی درمانی زار، پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران، ۲ (۲)، ۱۱۷-۱۴۰.

فهرست منابع انگلیسی

- Dalton, Stuart (2015), How Beauty Disrupts Space, Time and Thought: Purposiveness Without a Purpose in Kant's Critique of Judgment, *E-LOGOS – Electronic Journal for Philosophy*, 35 (1), 5-14.
- Kuplen, Mojca (2015), Aesthetic representation of purposiveness and the concept of beauty in Kant's aesthetics: The solution of the 'everything is beautiful' problem, *Academia*, 69-88.

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/man-in-trance-during-a-zar-ceremony-qeshm-island-salakh-news-photo/586890768>. Retrieved August 18, 2024.
- URL2: <https://www.tappersia.com/afro-iranian-people>. Retrieved April 18, 2025.
- URL3: <https://www.newslaw.net>. Retrieved May 24, 2024.
- URL4: <https://www.khmertimeskh.com/501074016/egypts-ancient-zar-ritual-puts-exorcism-on-stage>. Retrieved May 28, 2024.
- URL5: <https://www.imna.ir/news/777078>



بررسی نحوه استیلیزه شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی^۱

مهدی کتابفروش^۲، مهتاب مبینی^۳

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۰/۲۷ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۱/۱۹ □ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

Doi: 10.22034/rph.2025.2050826.1097

چکیده

در منابع مرتبط با تاریخ هنر از هنر اسلامی به عنوان هنری استیلیزه شده یاد شده است؛ به این معنی که هنرمندان این هنر ضمن وام‌گیری بسیاری از مؤلفه‌ها از هنرهای پیشین، سعی داشته‌اند تا آنها را مطابق رویکردها و نگرش‌های دینی خود متحول و به‌روز نمایند. این فرایند، که نشانه‌های آن در آثار هنری به‌جای مانده از سال‌های اولیه حکومت مسلمانان نیز مشهود است، در مسیر استیلیزه شدن یا گذار از طبیعت‌گرایی و واقع‌گرایی به یک فرم انتزاعی منحصر به فرد بوده است. اما مسئله‌ای که در این باره وجود دارد کمبود مطالعات کافی در باره ماهیت این روند تحولی است. به نظر می‌رسد به‌استثنای چند منبع انگشت‌شمار مابقی چندان به مفهوم و درون‌مایه استیلیزه شدن هنر اسلامی نپرداخته‌اند و تنها به بیان اشاراتی اکتفا شده است که این خود ضرورت مطالعات بیشتر را ایجاب می‌کند. تردیدی نیست که پایه‌های هنر اسلامی با تأثیرپذیری از هنرهای پیشین منطقه به‌خصوص هنر بیزانس و ساسانی شکل می‌گیرد. اما سبک اجرای مؤلفه‌های برگرفته از گذشته به مرور دستخوش تحولاتی چشمگیر می‌شود. این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی، شیوه گردآوری کتابخانه‌ای و روش تجزیه و تحلیل کیفی، و با هدف مطالعه دقیق‌تر روند تحول نقش مایه‌های بیزانسی و ساسانی به‌کاررفته در تزیینات معماری سده‌های اولیه اسلام صورت گرفته و در آن تلاش شده است تا به این پرسش‌ها به‌طور مشخص پاسخ داده شود که استیلیزه شدن نقش و نگاره‌های گذشته در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی چگونه آغاز شد و چگونه به تکامل رسید؟ از مطالعه نگرش‌های اندیشمندان اسلام و مبانی حکمت هنر اسلامی و بررسی تصاویر انتخابی از نقش مایه‌های هر دوره می‌توان نتیجه گرفت که تفکرات فلسفی و عرفانی در بطن فرایند استیلیزه شدن مؤلفه‌های هنر اسلامی بوده‌اند. در واقع این پژوهش نشان می‌دهد که هنر و معماری اسلامی خصوصاً در حوزه هنرهای تزیینی اگرچه میراث‌دار سنت‌های هنری پیشین خود بوده، اما توانسته است با بهره‌گیری از فلسفه و عرفان اسلامی اصلاحاتی سنجیده را در مؤلفه‌های برگرفته وارد کند و به سبکی یگانه در تاریخ هنر بدل شود. در این سیر تحولی، کاربرد گسترده نقوش هندسی در کنار نقش مایه‌های انتزاعی گیاهی، که به‌تدریج با خیال‌پردازی هستی‌شناسانه‌ای همراه می‌شود، نقش اساسی داشته است و در نتیجه ترکیبی را پدید می‌آورد، که با بهره‌گیری از برخی از مؤلفه‌های کلاسیک زیبایی‌شناسی همچون انسجام، تکرار یا تقارن، می‌تواند بازنمودی معنادار از کمال و وحدت موجود در پس کثرت آفرینش باشد.

کلیدواژه‌ها: هنر اسلامی، تزیینات معماری، هنر بیزانس، هنر ساسانی، استیلیزه شدن

۱. این مقاله مستخرج از پایان نامه نویسنده اول با عنوان «بررسی نحوه استیلیزه شدن نقش و نگاره‌های بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی» به راهنمایی نویسنده دوم در دانشگاه پیام نور تهران است.

۲. Email: mehdi.ketabforoush@gmail.com

۳. کارشناسی ارشد رشته پژوهش هنر، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

۳. Email: m.mobini@pnu.ac.ir

۳. دانشیار گروه هنر، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران (نویسنده مسئول).



مقدمه

آنچه از مطالعات و یافته‌ها در عرصه تاریخ هنر منطقه برمی‌آید بیانگر این واقعیت است که پایه و اساس هنر اسلامی بر زمینه‌های هنری به جای مانده از تمدن‌های پیشین منطقه شکل گرفت. در زمان ظهور اسلام ساسانیان در شرق و بیزانسی‌ها در غرب بر فضای فرهنگی و هنری احاطه کاملی داشتند و با داشتن تاریخی پربر در این زمینه، هر یک مکتب هنری ویژه‌ای را برای خود خلق کرده بودند. با گسترش اسلام به سرزمین‌های مجاور، امکان و فرصتی مناسب برای استفاده از این دو گنجینه هنری گرانبها برای مسلمانان فراهم آمد و آنان توانستند با برداشت ترکیبی از مؤلفه‌های موجود مکتب هنری جدیدی را پایه‌گذاری کنند. در این رابطه به جرئت می‌توان گفت که نقش پیشینه فرهنگی کهن متعلق به امپراطوری‌های ساسانی و بیزانسی در شکل‌گیری هنر اسلامی در سده‌های اولیه بسیار پررنگ و چشمگیر بوده است. با این وجود، مسلمانان که در آغاز با بهره‌گیری از هنر صنعتگران و هنرمندان سرزمین‌های تسخیر شده توانسته بودند آثار مختلفی را بر مبنای الگوهای پیشین بسازند، با گذر زمان کوشیدند تا ایده‌ها و نگرش‌های جدیدی را نیز در اجرا به کار گیرند. در نتیجه به تدریج هنری شکل گرفت که درونمایه‌های تازه را در دل مؤلفه‌های ساختاری گذشته جای داده بود. در واقع تفاوت عمده‌ای که در مقایسه آثار سده‌های اولیه مسلمانان با قبل مشاهده می‌شود ایجاد تحول ساختاری چشمگیری از جنس «استیلایز شدن» در عناصر مختلف به‌خصوص نقش مایه‌ها است که به نظر می‌رسد مبنای فکری مشخصی داشته و رفته‌رفته هنر اسلامی را به فرم ایدئال و منحصر به فردی می‌رساند.

«استیلایز شدن» در هنر به معنی ایجاد تغییراتی در سبک و فرم اجرای آثار به‌خصوص در جهت پرهیز از بازنمایی واقع‌گرایانه است. برای این منظور اشکال و الگوها متناسب با نگاه هنرمند تا حد امکان از فرم طبیعی و شناخته شده خود فاصله گرفته و به فرم‌های ساده‌تر یا انتزاعی درمی‌آیند. معمولاً هدف از این کار پررنگ نمودن ابعاد دیگری از اثر برای بیان یا انتقال مفهومی متفاوت است. در تعاریف مربوط هنر اسلامی بارها به استیلایز شدن نقش مایه‌ها به عنوان یکی از ویژگی‌های مهم اشاره شده است که در واقع عبارت از تغییر فرم نقوش عمدتاً طبیعت‌گرای کهن برای خلق مکتب هنری جدید بوده است. اما مسئله و نقطه‌ضعفی که در رابطه با آن بسیار به چشم می‌خورد کمبود مطالعات عمیق‌تر درباره جزئیات و ماهیت این سیر تحول است. شکی نیست که هنری رشد یافته بر بستر پیشینه هنری منطقه‌ای وسیع، از جنوب اروپا و شمال آفریقا گرفته تا محدوده‌های دوردست آسیای مرکزی و هند، دارای عناصر و مؤلفه‌های وام‌گرفته زیادی است که برای بروز ایده‌ها و اندیشه‌های جدید متحول شده‌اند. شناخت درست

این عناصر و سیر تحول آنها در سده‌های ابتدایی شکل‌گیری هنر اسلامی نیاز به واکاوی و بررسی تطبیقی دقیق‌تری دارد که تاکنون چندان به آن پرداخته نشده است. در این پژوهش با توجه به نقش سنت‌های هنری پیشین تلاش شده تا روند استیلایز شدن نقش مایه‌های برگرفته از آنها در سده‌های اولیه هنر اسلامی (تا پایان قرن چهارم هجری) مورد مطالعه قرار گیرد. این پژوهش به‌طور مشخص به دنبال پاسخ این پرسش است که استیلایز شدن نقش مایه‌های گذشته در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی چگونه آغاز شد و سپس چگونه به تکامل رسید؟

هنر تزیینات معماری که از پرقدمت‌ترین و ماندگارترین جلوه‌های هنر اولیه مسلمانان است به‌خوبی می‌تواند برای شناخت ریشه‌های شکل‌گیری و تحول هنر اسلامی مورد مطالعه قرار گیرد. بخش‌هایی از تزیینات معماری بناهای سده‌های اولیه اسلام طبیعتاً به همراه سازه‌ها تخریب شده‌اند، اما بخش‌های باقی مانده از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند. موزاییک، گچبری، حجاری و نقاشی از جمله رشته‌های هنری هستند که با ظهور اسلام برای تزیین بناها مورد استفاده قرار گرفته‌اند. در دل این تزیینات از نقش مایه‌های متعددی استفاده شده، که در ابتدا با تأثیرپذیری از گذشته بوده است. اما به مرور دستخوش تحولات تازه‌ای می‌شوند تا به شکل و فرم منحصر به خود در هنر اسلامی درآیند.

این پژوهش از این جهت اهمیت دارد که با تمرکز بر تزیینات معماری سده‌های اولیه حکومت مسلمانان به مطالعه روند این تحولات تا پدید آمدن نقش مایه‌های استیلایز شده می‌پردازد و باعث روشن‌تر شدن ابعادی از هنر اسلامی می‌شود که تا پیش از این همراه با ابهاماتی بودند. این پژوهش می‌تواند تا اندازه‌ای ضعف و کمبود مطالعات در این زمینه را پوشش دهد و کمک خواهد کرد تا مبحث استیلایز شدن نقش مایه‌ها در هنر اسلامی که بخش مهمی از آن در همان سده‌های اولیه رخ داده است دارای تعریف و توضیحات جامع‌تری شود.

پیشینه پژوهش

همانطور که گفته شد به‌طور کلی مطالعات چندان دقیقی با تمرکز بر استیلایز شدن نقش مایه‌های هنر اسلامی صورت نگرفته است و محققین این حوزه بیشتر از آن فقط به عنوان یکی از ویژگی‌های این هنر یاد کرده‌اند. در پژوهش‌های داخل که به‌طور ویژه به موضوع شکل‌گیری هنر اسلامی پرداخته‌اند اشاراتی به این مفهوم دیده می‌شود که فاقد جزئیات بیشتری در خصوص ماهیت و روند آن در ابعاد وسیع‌تر و عمیق‌تر است.

سجادی (۱۳۶۷) در مقاله‌ای به نکته استیلایز شدن نقوش برگرفته از هنرهای گذشته به‌خصوص هنر گچبری ساسانی اشاره می‌کند. او عنوان می‌کند که این پدیده تحت نگرش فرهنگی جدید

قرار گرفته است. در این مطالعات اشاره چندان زیادی به مبحث استیلیزه شدن نشده است. برای مثال انصاری (۱۳۶۶) به تکرار برخی نقش مایه‌های هنر ساسانی در گچبری‌های دوره امویان و عباسیان اشاره می‌کند. زارع ابرقویی، موسوی حاجی و روستا (۱۳۹۳) نیز در مقاله‌ای به بررسی برخی تأثیرات هنر ساسانی بر هنرهای تزئینی اسلامی در سده‌های اولیه پرداخته‌اند. همچنین، حیدرنتاج و مقصودی (۱۳۹۸) در مقاله خود از مضامین مشترک نقش مایه‌های گیاهی به کاررفته در آرایه‌های معماری پیش از اسلام ایران و دوران اسلامی یاد کرده‌اند.

روش تحقیق

در این تحقیق با روش توصیفی-تحلیلی، شیوه گردآوری کتابخانه‌ای و روش تجزیه و تحلیل کیفی سعی می‌شود تا با استناد به نمونه‌های باقیمانده از تزئینات معماری بناهای سده‌های اولیه مسلمانان، ارزیابی دقیق تری از نقش و نگاره‌های به کاررفته صورت گیرد تا از طریق آن هم با نمونه‌های قدیمی تر در بناهای ساسانی و بیزانسی تطبیق داده شود و هم روند استیلیزه شدن آنها به طور جزئی مورد مطالعه قرار گیرد. روش کلی کار به این صورت بوده که عکس‌هایی به صورت غیرتصادفی از نقش مایه‌های شاخص به کاررفته در تزئینات معماری سده‌های اولیه حکومت مسلمانان انتخاب و به میزان وام‌گیری آنها از نمونه‌های پیشین اشاره شده است. سپس استیلیزه شدن آنها نسبت به نمونه‌های قبلی مورد بررسی قرار گرفته و جایگاه آنها در سیر تحولی تشریح می‌گردد.

ماهیت شکل‌گیری هنر اسلامی

هنر اسلامی از جمله مفاهیم بحث‌برانگیز در حوزه مطالعات دین و هنر است که تعاریف متعددی از آن ارائه شده است. گسترش خیره کننده دین اسلام در مدت زمانی کوتاه مسلمانان را با مهارت‌ها و هنرهای مختلفی آشنا ساخت و در واقع مؤلفه‌های هنر سرزمین‌های تسخیرشده خصوصاً مناطق شام، بین‌النهرین و ایران با پیشینه رومی، بیزانسی و ساسانی بود که تحت نظارت مسلمانان باعث شکل‌گیری پایه‌های هنر اسلامی شد (پرایس، ۱۳۹۳، ۹). اما آنچه این پدیده جدید با خود داشت نوعی رویکرد تحول‌خواهانه بود تا در چرخه تقلید و تکرار صورت‌های گذشته باقی نماند. از این رو باید گفت که مرحله شکل‌گیری هنر اسلامی نه صرفاً رجوعی صوری و زیبایی‌شناسانه به هنرهای دیگر، بلکه استفاده عملی مسلمانان از آنها به عنوان منابعی ارزشمند برای بیان هنری نگرش‌های خود بود. نگرش‌هایی که به صورت روحی تازه در فرم و صورت‌های پیشین دمیده شد و مکتب هنری جدیدی شکل گرفت (گرابار، ۱۳۹۶، ۷۱). در واقع اسلام شرایط معنوی

دین اسلام برای پرهیز از شبیه‌نگاری رخ داده است. مصباح اردکانی و لژگی (۱۳۸۷) نیز در مطالعه نقوش گچبری قرون اولیه اسلامی ضمن بررسی میراث‌های هنر ساسانی عنوان می‌کنند که نقوش خصوصاً گیاهی اگرچه از الگوهای کهن برداشت شده‌اند، اما جهت کاربردهای تازه به شدت استیلیزه شده‌اند.

تولایی خوانساری (۱۳۸۸) در مطالعه تأثیر معماری بیزانس و ساسانی بر معماری دوره اموی اشاره می‌کند که هنرمندان آن دوره در تزئینات به کاررفته از الگوهای سنت‌های هنری پیشین به خوبی بهره برده‌اند؛ لیکن در این کار به صرف اقتباس و برداشت بی‌واسطه اکتفا نکرده و مؤلفه‌هایی را بر اساس نگرش خود به آنها افزوده‌اند که نتیجه‌ای درخور توجه داشته است.

مشبکی اصفهانی و صفایی (۱۳۹۵) سیر پیدایش و تحول نقوش گیاهی در هنر اسلامی را مورد بررسی قرار داده و بیان می‌کنند که برخی نقوش هنرهای دوران باستان تحت تأثیر مفاهیم دین اسلام از اشکال طبیعی فاصله گرفته و انتزاعی می‌شوند.

منتشری (۱۳۹۶) با بررسی تأثیر هنر گچبری ساسانی بر تزئینات معماری قرون ۵ تا ۵ هجری به تحول نقش مایه‌ها در طی آن سالیان تحت تأثیر باورهای مذهبی اشاره کرده است.

مشبکی اصفهانی و صفایی (۱۳۹۸) در مقاله دیگری با موضوع بررسی تطبیقی نقوش گیاهی در صدر اسلام و پیش از اسلام بر نکته تأثیرگذاری تعالیم اسلامی بر روند انتزاعی و آبستره شدن این دست نقوش در سده‌های اولیه شکل‌گیری هنر اسلامی بار دیگر تأکید می‌کنند.

مبینی و شاکرمی (۱۳۹۹) هم در مطالعه تطبیقی نقوش گچبری‌های مسجد سیمه با نقوش هنر ساسانی، ضمن بیان شباهت‌های چشم‌گیر، به تحول نقوش بر اثر فضای فکری و فرهنگی سده‌های ابتدایی هنر اسلامی اشاره می‌کنند.

خسرویانی و جوادی (۱۴۰۰) در مقاله خود درباره بررسی ریشه اسلیمی‌ها در تزئینات معماری اسلامی، آنها را شکل تکامل یافته برخی نقوش گیاهی دوره ساسانی می‌دانند.

نظری ارشد، قاضی‌زاده و حیدری (۱۴۰۳) در پژوهشی به بررسی روند تحولی برخی نقوش ایرانی و ساسانی تارسیدن به فرم انتزاعی مناسب در گچبری‌های سامرا پرداخته‌اند. آنها با تشریح جزئیات تحول یا همان استیلیزه شدن نقش مایه‌های کهن در این گچبری‌ها، که از مهم‌ترین آثار سده‌های اولیه هنر اسلامی هستند، خاطرنشان می‌کنند که این استفاده هوشمندانه در جهت پاسخ به مقاصد فرهنگ اسلامی بوده است.

در برخی دیگر مطالعات صورت گرفته در این زمینه بر مبحث تأثیرپذیری تمرکز بیشتری شده و تأثیر سنت‌های هنری پیشین به خصوص هنر ساسانی بر هنر سده‌های اولیه اسلام مورد بررسی

بررسی نحوه استیلیزه شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی ■ مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی ■ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

در مجموع اینگونه به نظر می‌رسد که نقش عربی و هنر تجریدی برای تعبیر و نمایش مطلق که همان زیبایی محض و جوهر خداوندی است با یکدیگر تلاقی می‌کنند، که نتیجه آن بروز مظهری از هنر است که از باز نمود پدیده‌های طبیعی می‌گریزد و به جای آن تصویری ارائه می‌کند که متشکل از الگوها و اشکال تکامل یافته، بی نقصان و به بلوغ رسیده است. در حقیقت تلفیق نقوش هندسی و تعمیم یافته با ایده‌های ذهنی و عرفانی هنر تجریدی که همگی برآمده از جهان بینی دین اسلام است، منجر به شکل‌گیری الگویی انتزاعی می‌شود که مفاهیمی فراتر از جهان دیده‌ها را به تصویر می‌کشد.

بررسی تحول نقش مایه‌های تزیینات اسلامی در مسیر استیلیزه شدن

مطالعه تطبیقی تزیینات معماری اسلامی با نقش مایه‌های ساسانی و بیزانسی

از آنجا که فرایند استیلیزه شدن هنر اسلامی اتفاقی یا تصادفی نبوده و در یک بازه زمانی طولانی رخ داده است، پرداختن به یک دوره زمانی خاص و کوتاه چندان برای رسیدن به برداشتی صحیح از آن راهگشا نیست. تصور می‌شود بهترین راه برای درک و تشریح درست مفهوم استیلیزه شدن در اینجا تجزیه و تحلیل برخی آثار شاخص اولیه هنر اسلامی با رعایت ترتیب زمانی خلق هر کدام باشد، که در واقع می‌تواند تصویری کلی از سیر تحول الگوها و نقش مایه‌ها در بستر تاریخ را به خوبی آشکار نماید. در ادامه این پژوهش سعی شده تا با انتخاب و سپس تحلیل دقیق ویژگی‌های هنری تزیینات معماری چند بنای مهم سده‌های اولیه حکومت مسلمانان، روند استیلیزه شدن هنر اسلامی مورد بررسی قرار گیرد. آثار شاخص انتخاب شده بر اساس اهمیت ویژه آنها در دوره‌های مختلف در «جدول ۱» عنوان شده‌اند.

پنل‌های موزاییکی گلدان و تاک از قبه الصخره

تزیینات داخلی بنای قبه الصخره، اولین بنای مهم ساخته شده توسط مسلمانان، از نوع موزاییک است که شامل نقوش زیبای مختلفی از گیاهان گرفته تا برخی اشیاء است. در میان این موزاییک‌ها که تقریباً تمام سطوح داخلی بنا را پوشانده‌اند چند پنل موزاییکی مختلف با نقوشی از گلدان و درخت تاک دیده می‌شوند که از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند. بیشتر آنها بر بالای سرستون‌ها نقش بسته‌اند که امتداد شاخ و برگ‌شان به بالای طاق‌های کناری می‌رسد (تصویر ۱). چند پنل دیگر (تصویر ۲) نیز که بیشتر سطح آنها با گسترش آرایه‌های تکی پوشانده شده است بر روی دیوارها دیده می‌شوند. نقش مایه‌های به کار رفته در این دست موزاییک‌های قبه الصخره خصوصیت هلنی دارند (رایس، ۱۳۹۳: ۸). اما فضای

خود را بر هنر تحمیل نمود و شکل هنری ویژه‌ای با مبادی عقیدتی جدید پدید آورد که نتیجه تمدن، عقیده و عامل جغرافیایی اش بود (البهنسی، ۱۳۸۷، ۴۲).

نگره کلی به تأثیر پذیری و تحول هنر اسلامی

از آنچه تا به اینجا با اشاره به موارد و نشانه‌های متعدد بیان شد می‌توان با صراحت اذعان کرد که هم در انتخاب عناصر و جزئیات و هم در به کارگیری الگوها و قالب‌ها هنرمندان سده‌های ابتدایی ظهور اسلام نگاه ویژه‌ای به دو میراث فرهنگی ساسانی و رومی-بیزانسی از دو تمدن کهن داشته‌اند. اما این نگاه از همان ابتدا با نگرشی برگرفته از دین اسلام همراه شده تا استفاده از عناصر و الگوهای پیشین در ساخت و اجرای آثار هنری به طرح ایده‌های نو نیز منجر شود.

الهام بخش این حرکت تحولی معنویت نهفته در آموزه‌های دینی بود که هنرمندان سده‌های اولیه ظهور اسلام را واداشت تا با الگو قرار دادن زمینه‌های هنری موجود به شکل دهی سبکی جدید اهتمام ورزند. رویگری که شاید بتوان به طور خلاصه آن را روند استیلیزه شدن هنر اسلامی دانست. این تحول اگرچه تا اندازه‌ای نامحسوس و در طول سالیان متمادی رخ داد، دارای ویژگی‌هایی است که نشانه‌های آن را در بسیاری از جزئیات آثار هنر اسلامی آن دوره دیده می‌شود. نکته اساسی در این رابطه این است که نگرش دین اسلام با مضامین جاری در بسیاری از مظاهر هنری خصوصاً غربی چندان هماهنگی نداشت و لازم بود تا خصوصیات ظاهری عناصر کاربردی برای استفاده در آثار هنر اسلامی به گونه‌ای مورد بازنگری قرار گیرند که از واقعیت بیرونی فاصله داشته باشند. از این رو، تصاویر دوبعدی، یکدست، گسترده (روی سطح) و پُر شده با عناصر هندسی و مقارن که همخوانی بیشتری با نگرش جدید داشت در اولویت قرار گرفتند.

عربانه (عربسک) یا نقش عربی و هنر تجریدی دو مفهوم تعریف شده در ارتباط با هنر اسلامی هستند که تا اندازه زیادی می‌توانند ابعاد این مسئله را روشن نمایند. نوع تزیینات معروف به عربانه که شامل انواع الگوهای به کار رفته از نقوش ترسیمی و هندسی گرفته تا اسلیمی‌ها می‌شود، همانطور که انتظار می‌رود از ارزش‌های معنوی دین سرچشمه می‌گیرد. به این صورت که با انصراف از به تصویر کشیدن واقعیت، به روشی برای ستایش و تمجید خداوند نزدیک می‌شود. عربانه نتیجه یک دوره گذار از تشبیه به تجرید است و بلحاظ مفهومی دربرگیرنده همه معانی فلسفه هنر اسلامی می‌شود. به بیان دقیق‌تر، آینه تمام‌نمای تحولی است که رفته رفته از واقع‌گرایی و طبیعت‌گرایی صرف فاصله گرفته و به سمت نوعی انتزاع خیال‌پردازانه با محتوای آسمانی سیر می‌کند (البهنسی، ۱۳۷۸، ۱۱۲-۶۳).

کلی کار کاملاً شرقی است (رایس، ۱۳۹۳: ۱۰). در واقع پیشینه نقوش تاکی به هنر روم و بیزانس بازمی‌گردد. اما جدای از نقش مایه دوباله که بر بالای پنل‌های موزاییکی دوم نقش بسته است و اساساً از نمادهای امپراطوری و هنر ساسانی محسوب می‌شود، نحوه گسترش قرینه‌ای و اشکال متحول‌شده گیاهان و اشیاء از ویژگی‌های سبک هنر ساسانی هستند.

با این وجود، تالبوت رایس (۱۳۹۳) برای توصیف گلدان‌های نقش‌شده در قبه الصخره از صفت «استیلیزه‌شده» استفاده می‌کند که احتمالاً اشاره‌اش به شکل و شمایل ساده‌شده آنها است که به عمد به اصل و نمونه واقعی شبیه نیستند. باید گفت که کلیت این دسته از پنل‌های موزاییکی قبه الصخره در سایه این رویکرد کار شده‌اند که ترکیبی از نقش‌مایه‌ها و ویژگی‌های هنرهای پیشین در قالبی تازه جمع شوند تا شروعی متفاوت برای هنر اسلامی باشند. ویژگی بارز این قالب تازه بهره‌گیری غیرواقعی از اشکال واقعی و ترکیب غیرعادی از اشکال طبیعی است که نشان از عمق تخیل در تصاویر دارد (آتینگهاوزن و گرابر، ۱۳۹۶، ۲۴؛ گرابر و دیگران، ۱۳۹۱، ۵۹). در واقع آنچه در پرداختن به این آثار به‌خوبی به چشم می‌آید نوعی تصویرسازی از طبیعت همراه با تخیل است که در آن تلاش شده ضمن پرداختن به زیبایی‌های طبیعی از واقعیت فاصله گرفته شود.

پنل‌های موزاییکی شهر و طبیعت از مسجد جامع دمشق
مسجد جامع دمشق، از مهم‌ترین بناهای سده‌های اولیه اسلام، دارای تزیینات معماری بسیار نفیسی از نوع موزاییک است که جزء شاهکارهای تاریخ هنر اسلامی محسوب می‌شوند. در میان موزاییک‌کاری‌های متنوع دیوارهای مسجد، پنل‌های مربوط به تصاویر بناها و خانه‌ها که در کنار مناظری از طبیعت نقش شده‌اند (تصویر ۳) بسیار چشمگیر و تأمل‌برانگیز هستند. آنچه در همان نظر اول توجه را به خود جلب می‌کند سادگی و بی‌تکلفی اشکال به‌کاررفته در آنها است. تصور می‌شود که طراحان و هنرمندان



تصویر ۲. موزاییک‌کاری قبه الصخره با نقش گلدان، تاک و دوباله (URL2).

جدول ۱. آثار شاخص انتخاب‌شده از تزیینات معماری بناهای سده‌های اولیه هنر اسلامی.

ردیف	اثر شاخص	بنای مرتبط	مکان	دوره	تاریخ اجرا (ه.ق.)
۱	پنل‌های موزاییکی گلدان و تاک	قبه الصخره	اورشلیم	امویان	۶۵
۲	پنل‌های موزاییکی شهر و طبیعت	مسجد جامع دمشق	دمشق	امویان	۹۳
۳	نقاشی دیواری شش پادشاه	قصر عمره	امان	امویان	۹۳
۴	کفپوش‌های موزاییکی ترکیبی	خرابه المفجر	امان	امویان	۱۲۲
۵	کفپوش موزاییکی شکار	خرابه المفجر	امان	امویان	۱۲۲
۶	حجاری‌های نمای بیرونی	کاخ المستی	امان	امویان	۱۲۲
۷	کفپوش موزاییکی هندسی	کلیسای مریم عذرا	امان	احتمالاً عباسیان	۱۴۰
۸	گچبری‌های واسطه	مسجد سیمره	ایلام	عباسیان	۱۴۵
۹	گچبری‌های سه‌گانه	جوسق الخاقانی	سامرا	عباسیان	۲۱۴
۱۰	گچبری‌های متنوع	مسجد نه‌گنبد	بلخ	عباسیان	۲۲۸
۱۱	گچبری‌های تلفیقی	مسجد ابن طولون	قاهره	عباسیان	۲۵۷
۱۲	گچبری محراب	مسجد الازهر	قاهره	فاطمیان	۳۴۸



تصویر ۱. موزاییک‌کاری در قبه الصخره با نقش گلدان و تاک (URL1).

بررسی نحوه استیلایز شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی ■ مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی ■ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

نقاشی دیواری شش پادشاه از قصیر عمره

نقاشی شش پادشاه (تصویر ۵) شاید شاخص‌ترین و جدی‌ترین نقاشی دیواری در قصیر عمره (یکی از کاخ‌های امویان) و یکی از بحث‌برانگیزترین آثار هنری سال‌های اولیه حکومت مسلمانان باشد. تلفیقی از رویکردهای سیاسی و فرهنگی همراه با جزئیات پردازی قابل قبول در به تصویر کشیدن پادشاهانی از سرزمین‌های مختلف این نقاشی را به اثری مهم و تاریخی بدل کرده است. نکته پُراهمیت در آن نمود چشمگیر مناسبات و نمادهای شاهانه در مؤلفه‌های هنری و تزیینی دوره امویان است (آنتینگاوزن و گرابر، ۱۳۹۶، ۱۹).

در این نقاشی دیواری تصویری از شش فرد ایستاده با ردهای بلند دیده می‌شود که یک دست خود را به جانب راست دراز کرده‌اند. آنها در واقع پادشاهان شش سرزمین یعنی روم، اسپانیا، ایران، حبشه و احتمالاً چین و ترکستان هستند، که یا خود از سپاه اسلام شکست خورده‌اند یا نمادی از قدرت‌های شکست‌خورده هستند (گرابر، ۱۳۹۶، ۷۶-۷۴).

درباره خاستگاه نقاشی شش پادشاه نظرات متفاوتی ارائه شده است. تأثیر مؤلفه‌های هنر غرب بر فرم و ساختار این نقاشی به دلیل شباهت‌های فراوانی که با برخی از نقاشی‌های دوره قرون وسطای بیزانس دارد انکارناپذیر است (فاودن، ۲۰۰۴، ۲۲۱-۲۱۴). اما برخی بر این نظر هستند که کلیت محتوایی نقاشی برگرفته از یک رخداد دوره ساسانیان است که طی آن جمعی از پادشاهان برای تصمیم‌گیری و رایزنی درباره سازوکار جهان در مکانی معروف به دکان جمع می‌شده‌اند (کرسول، ۱۳۹۳، ۱۱۵).

نکته‌ای که در خلال این گمانه‌زنی‌ها اهمیت ویژه خود را نمایان می‌سازد باز هم زمینه تخیلی و واقعیت‌گريزانه این نقاشی است که اساساً ایده اصلی آن را شکل داده است. از یک‌سو، به نظر مجمع پادشاهان خود یک افسانه است و در واقع هیچگاه این

سعی داشته‌اند تا آنجا که ممکن است از تصویرسازی دقیق و بی‌واسطه اجتناب کنند. تصویر بناها و خانه‌ها بیشتر از آنکه به واقعیت بیرونی شباهت داشته باشند، به اشکال هندسی منظمی می‌مانند که کنار هم چیده شده‌اند. نقش مایه‌های گیاهی پیرامون آنها نیز از الگوهای قبه الصخره پیروی می‌کند. بسیاری از ترکیب‌بندی‌ها و عناصر تزیینی این پنل‌ها به نقاشی‌های شهر پمپئی (تصویر ۴) متعلق به دوره امپراطوری روم شباهت دارند (رایس، ۱۳۹۳، ۱۲؛ هیلن‌برند، ۱۳۹۴، ۲۸). همچنین آنها را با برخی از موزاییک‌کاری‌های دوره بیزانس مقایسه کرده‌اند (فن‌لوهویزن، ۱۹۹۵، ۱۹۹-۱۹۶)؛ که همه تصویرسازی‌هایی تخت و هندسی از بناها و مناظر طبیعی دارند.

در اینجا هم مشابه موزاییک‌های قبه الصخره ضمن اهمیت دادن به زیبایی‌های طبیعت، سعی شده تا از فرم واقعی فاصله گرفته شود. این نکته از این نظر اهمیت ویژه‌ای دارد که به نظر می‌رسد وجه مشخصه تصویرسازی این بناها به نوعی ارائه بازنمودی احساس‌گرایانه و فراواقعی بر مبنای گرایش هنر هلنی از سوژه‌های شهر و طبیعت بوده، و احتمالاً از این جهت مورد توجه هنرمندان سده‌های اولیه اسلام قرار گرفته که بتوانند تصویری از ذهنیت آرمانی خود از جهانی دیگر و یا شاید بهشت را بر دیوارهای مسجد جامع دمشق نقش کنند.



تصویر ۳- موزاییک‌کاری دیوار مسجد جامع دمشق (URL3).



تصویر شماره ۴- نقاشی دیواری از شهر پمپئی متعلق به دوره رومیان (URL4).



تصویر ۵. نقاشی دیواری شش پادشاه از قصیر عمره (URL5).

شده تا نقش مایه‌های تزیینی و نوارهای حاشیه‌ای به‌طور زنجیروار به هم گره‌خورده و ضمن تلفیق با برخی از نقش مایه‌های گیاهی ساده‌شده روی سطح گسترش یابند.

از این رو باید سبک یا رویکرد جدیدی را در این رابطه تعریف کرد که اساساً مربوط به پله‌های اولیه روند تحولی و استیلزیه شدن هنر اسلامی است. در خربه المفجر این نقوش هندسی هستند که بافت و ترکیب اصلی موزاییک‌ها را شکل می‌دهند و دیگر نقوش گیاهی که دیگر از شکل طبیعی و ارگانیک خود فاصله گرفتند درون آنها قرار گرفته‌اند. تفاوتی که در این جا در مقایسه با دیگر بناهای اولیه امویان مشاهده می‌شود همین تکیه به کارکردهای زیبایی‌شناسانه نقوش هندسی است. دسته نقوشی که به مثابه قاب‌های اندازه‌گیری شده برای دیگر نقش مایه‌ها عمل می‌کند و منجر به بروز نظم و تناسب مثالزدنی و دقیقی در گستره کار می‌شوند. با نگاهی از این منظر به موزاییک‌کاری‌های خربه المفجر می‌توان به این نکته پی برد که این جزئیات هندسی و تزیینی رفته‌رفته از اولویت و اهمیت دوچندانی برخوردار شده و شکل‌دهنده الگوهای اصلی تزیینات معماری اسلامی می‌شوند. اشکال گیاهی نیز با ظاهری تخت و مسطح به سمت انتزاع بیشتر سوق پیدا می‌کنند و در میان فضاهای خالی ایجاد شده از موقعیت و اهمیت جدیدی برخوردار می‌شوند. در واقع ترکیبی شکل می‌گیرد که در جزئیات به نوعی سادگی و انتزاع‌گرایی دارد، اما کمال و شکوه را در نظم تکرار شونده و مهندسی شده نقوش جست‌وجو می‌کند؛ این خود به تعبیری می‌تواند نمایانگر همان رویکرد کمال‌جویانه در خلق اثر باشد، که متأثر از نگرش معنوی دین به هنر است.

کفپوش موزاییکی شکار از خربه المفجر

در کنار موزاییک‌های بافت ترکیبی هندسی-گیاهی بنای خربه المفجر که سطح وسیعی از کف آن را پوشانده، کفپوش موزاییکی متفاوت شکار (تصویر ۷) به‌طور برجسته‌ای خودنمایی می‌کند. از آنجاکه در مقایسه با فرم‌های خاص به‌کاررفته در آن موزاییک‌ها، این پنل به‌شدت طبیعت‌گرایانه و واقع‌گرایانه جلوه می‌کند، با کلیت کار همخوانی نداشته و باید به‌طور جداگانه به آن پرداخته شود. شاید در ابتدا به دلیل وجود عناصر طبیعی در آن تصور شود که یک بازنمایی ساده از یک درخت و حیوانات پیرامون آن است. اما در نگاهی دقیق‌تر و با توجه به ارجاعاتی که به نقوشی از این دست در هنرهای کهن دارد، می‌توان پی برد که چندان خالی از مفاهیم ضمنی نیست.

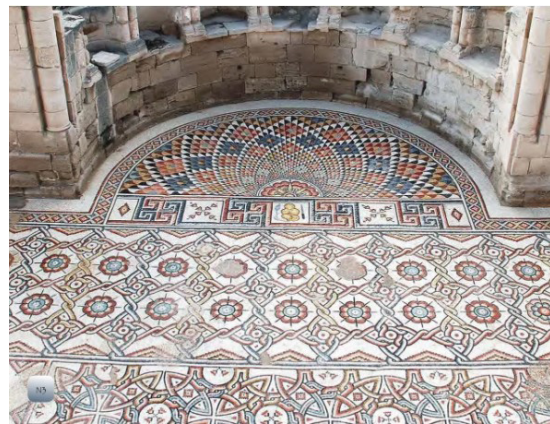
از بابت ریشه نقوش حیوانی به طرح‌های شکار ایرانی خصوصاً بر دیوارهای بنای تخت جمشید از دوره هخامنشیان و برخی آثار هنری ساسانیان (تصویر ۸) اشاره شده است (زمانی،

شش پادشاه در جایی کنار هم قرار نگرفته‌اند. از سوی دیگر، نحوه ایستادن و قرار گرفتن دست آنها به سمت فضای بیرونی نقاشی که رو به محوطه تخت یا نشیمن‌گاه خلیفه یا شاهزاده بوده، به نوعی ارتباطی غیرواقعی را میان درونمایه نقاشی و جهان بیرونی برقرار ساخته است. به بیان دیگر، کلیت نقاشی از ترکیب و تلفیق ایده‌های مختلفی به وجود آمده که یکسره زاییده خیال نقاش است؛ خصوصاتی که اگرچه آن را برگرفته از تخیل و ذهنیت موجود در هنر ساسانی می‌دانند، اما دیگر باید آنها را از مؤلفه‌های اصلی هنر اسلامی نیز محسوب کرد.

کفپوش‌های موزاییکی ترکیبی از خربه المفجر

خربه المفجر از معروف‌ترین کاخ‌های بیابانی دوره امویان است که به شدت تخریب شده است، اما کفپوش‌های موزاییکی آن کماکان به شکل مطلوبی در جای خود باقی هستند (تصویر ۶). در ارتباط با نقش مایه‌های به‌کاررفته در موزاییک‌های این کاخ که ترکیبی از نقوش گیاهی و هندسی هستند باید گفت هم از جهاتی به نمونه‌های دوره بیزانس شبیه هستند، و هم شباهت‌هایی نیز با تزیینات چشم‌نواز ویلاهای رومی دارند (گرابار، ۲۰۰۷، ۱۶؛ هیلن‌برند، ۱۳۹۴، ۳۰).

نکته ای که در اینجا اهمیت فراوانی پیدا می‌کند در این مسئله نهفته است که علی‌رغم همه وام‌گرفتن‌های انکارناپذیر، تفاوت‌هایی میان موزاییک‌کاری‌های خربه المفجر با آثار بیزانسی و رومی وجود دارد که بسیار تأمل‌برانگیز است و باید گفت که ریشه در نوع نگرش متفاوت ایده پردازان آنها دارد. این تفاوت‌ها بیشتر شامل طرح‌ها و نقوشی می‌شود که زمینه اصلی موزاییک‌ها را تشکیل داده‌اند. در این دسته موزاییک‌های خربه المفجر به جای پرداختن به تصاویر انسان، حیوانات و حتی درختان است، سعی



تصویر ۶. بخشی از کفپوش موزاییکی با نقوش ترکیبی از بنای خربه المفجر (URL6).

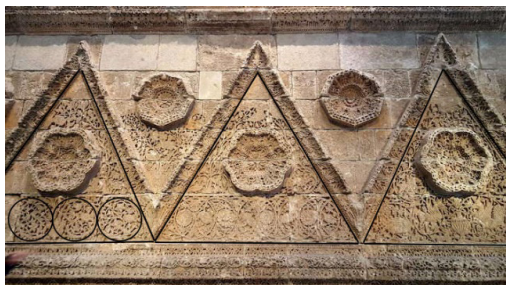
بررسی نحوه استیلایز شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی ■ مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی ■ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

سمت راست خود بخشش و پاداش را برای دینداران به ارمغان آورده و در سمت چپ او عقوبتی سخت در انتظار کافران است (هیلن‌برند، ۱۳۹۴، ۳۱). آنچه از تأمل بیشتر در این برداشتها و تفاسیر به ذهن خطور می‌کند این نکته پنهان است که عنصر اصلی برای خلق این پتل موزاییکی زیبا تمثیل است. تمثیلی که تصادفی نبوده و در ادامه و امتداد همان تخیل اولیه در نگاه به هنر از دیدگاه دینی قرار می‌گیرد. این تمثیل نمادین رفته‌رفته در تاروپود نقوش دیگر هنر اسلامی نیز رسوخ می‌کند و آن را به یک هنر تجربیدی و معناگرا نزدیک می‌کند.

حجاری نقوش در هم تنیده نمای کاخ المشتی

تزیینات حجاری دیواره‌های بیرونی کاخ نیمه‌تمام المشتی از معروف‌ترین آثار به جای مانده از دوره امویان است که دیگر از سبک کار بناهای اولیه آن دوره پیروی نمی‌کند و آنها را می‌توان مدخلی برای ورود به هنر دوره عباسی دانست. در اصل می‌توان این‌گونه بیان کرد که ویژگی‌های این اثر به نوعی است که می‌تواند روند تحولی آغازشده در هنر اموی را به هنر عباسی پیوند بزند. از بابت نقوش گیاهی باید گفت که اگرچه کماکان هنوز شباهت‌های فراوانی به الگوهای هنری پیشین خصوصاً هنر ساسانی دیده می‌شود، اما کلیت کار در ادامه مسیر تحولی هنر اسلامی قرار دارد. به این معنی که از طرفی به اشکال ساده‌شده نزدیک‌تر شده و از طرف دیگر به نسبت نمونه نقوش گیاهی در دیگر آثار دوره اموی، بسیار پیچیده و رمزآمیز گشته‌اند. این ویژگی در آن‌جا اهمیت بسزایی پیدا می‌کند که همه این پیچ و تاب‌ها در قالب یک فرم ترکیبی خیره‌کننده به هم گره می‌خورند و تشکیل یک کل منسجم را می‌دهند. این انسجام و تناسب برگرفته از فرم هندسی منحصربه‌فردی است که نقوش مثلثی و دایره‌ای تودرتو (تصویر ۹) را به صورت یکنواخت و متقارنی در سطح گسترش داده است.

تفاوت و پیشرفت عمده‌ای که در اینجا مشاهده می‌شود، رنگ باختن کامل نظم‌های درونی و ناپیدای پیشین و شکل‌گیری قالب و ترکیب‌بندی استوار به اشکال هندسی است، که دیگر نقوش اساسی در کلیت آثار تزیینی معماری آن دوره را بازی می‌کند. اگر



تصویر ۹. ترکیب‌بندی با نقوش هندسی در نمای کاخ المشتی (URL9).

همین‌طور نامی از نقش مایه‌های کهن سکایی برده شده است (کرسول، ۱۳۹۳، ۱۹۰). در موزاییک‌های غربی از دوره بیزانس و روم نیز این نقش مایه به‌کاررفته است و اساساً ریشه‌ای تاریخی دارد.

حال چه این نقش برگرفته از پیشینه رومی-بیزانسی منطقه شام باشد و چه از فرهنگ و هنر ریشه‌دارتری مثل ایران یا بین‌النهرین سرچشمه بگیرد، به نظر می‌رسد که معنا و مفهوم دیگری را در خود حمل می‌کند. در منابع به چندین برداشت و تفسیر مختلف برمی‌خوریم که هر یک بیانگر زوایای دید متفاوت تحلیل‌گران است. یک برداشت ناظر به نمایش قدرت و شوکت امپراطوری اسلام است که چندان دور از ذهن نبوده و در دیگر تزیینات معماری بناهای اولیه اسلام دیده می‌شود. برداشت دوم که از ره‌گیری نقش درخت در تزیینات قبه الصخره و سپس مسجد جامع اموی نشأت می‌گیرد، اشاره به امکان تصویرسازی بهشت دارد (برن-ابوسیف، ۱۹۹۷، ۱۶ و ۱۵). برداشت سومی که مطرح است به نظر پا را از این‌هم فراتر گذاشته و درخت را تشبیهی از خلیفه می‌داند که در



تصویر ۷. پتل موزاییکی شکار از بنای خربه المفجر (URL7).



تصویر ۸. نقش شکار توسط شیر بر بشقاب نقره ساسانی (URL8).

روندی است که در نمونه‌های قبلی جلوه‌های خود را نمایان کرده بود و از این نظر می‌توان آن را نقطه پایان و اوج هنر موزاییک سده‌های اولیه حکومت مسلمانان دانست. به جرات می‌توان گفت که پنل موزاییکی کلیسای مریم عذرا به هیچ‌کدام از سبک‌ها و نمونه‌های پیشین موزاییک شباهت ندارد و در نوع خود سبکی تازه و یگانه دارد. در این کفپوش قاب‌بندی‌های هندسی به وضوح چشمگیرتری خود را نشان می‌دهند و تقریباً بافت اصلی کار را شکل داده‌اند. اشکال دایره و مربع تودرتویی که با دقت فراوان نقش بسته‌اند، و به شکل کامل‌تری دیگر عناصر گیاهی و حتی کتیبه‌های تاریخی کف را هم در بر گرفته‌اند. در نتیجه ترکیبی شکل گرفته که ساختار اصلی آن را نقوش هندسی تشکیل می‌دهند و دیگر نقش‌مایه‌ها به صورت‌های ساده‌تری در فضای خالی میان آنها جای گرفته‌اند. در این جا آنچه از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، نه جزئیات پردازی پرتکلف، بلکه ترکیب‌بندی دقیق و کمال‌یافته است، که دقیقاً با هدف و انگیزه‌های معنوی فلسفه هنر اسلامی طراحی شده است.

گچبری‌های واسطه مسجد سیمره

با گذر از تزیینات معماری دوره امویان، شاید مسجد سیمره بهترین و نزدیک‌ترین بنا میان آثار اولیه دوره عباسی برای رهگیری ادامه این مسیر تحولی باشد. این مسجد که بنای آن دچار آسیب‌های زیادی شده، دارای گچبری‌های بسیار زیبایی (تصویر ۱۲) بوده است که می‌توانند به‌خوبی نقش حلقه واسطه میان آثار پیشین و پسین خود را بازی کنند. مقایسه قطعه‌های بدست‌آمده از تزیینات مسجد سیمره با نقوش گچبری ساسانی نشان می‌دهد که این آثار به روشنی وام‌دار هنر آن دوره است (لک‌پور، ۱۳۸۹: ۱۹۲؛ مبینی و شاکرمی، ۱۳۹۹: ۹۳). از طرفی تزیینات گچبری مسجد سیمره نشان از تأثیرپذیری فراوان هنرمندان آن از الگوی هنر و معماری سوریه عصر امویان نیز دارد، که در استفاده از چارچوب‌های هندسی، تنوع نقش‌مایه‌ها و گرایش به پوشش سطح دیوارها به چشم می‌آید. در واقع آنها سعی کرده‌اند تا آمیزه‌ای از این دو گنجینه هنری را در آثار خود به کار ببندند (لک‌پور، ۱۳۸۹: ۱۹۲ و ۱۹۳).



تصویر ۱۱. پنل موزاییکی کف کلیسای مریم عذرا در اردن (URL11).

در میان نقوش هندسی به‌کاررفته در موزاییک‌های خربه المفسجر هنوز پابندی نمونه‌واری به برخی از نوارهای بیزانسی دیده می‌شود، در این جا هنرمند محدودیتی برای رفتن به سوی انتزاع بیشتر و به‌کارگیری اشکال دقیق هندسی نداشته، و آنها را به‌طور چشمگیری در پهنه اثر به نمایش گذاشته است. تفاوت دیگری که با در نظر گرفتن نقوش گیاهی خود را نشان می‌دهد، نوع گسترش افراطی و درهم‌تنیده آنها است (تصویر ۱۰)، که تمامی فضاهای خالی پدید آمده را پر کرده است.

گرابار (۲۰۰۷) در توصیف کاخ المشتی به عنوان واسطه‌ای میان هنر اموی و عباسی به این نکته اشاره می‌کند که حجاری‌های تزیینی این کاخ به‌جهت نوآوری با سبک کار گچبری‌های سامرا قرابت بیشتری دارد تا با فرم‌های به‌کاررفته در تزیینات گچی خربه المفسجر یا قصرالحیر غربی. در این رابطه او نیز به سیطره فرم هندسی و اهمیت ترکیب‌بندی‌های قطری و مثالی در نمای کاخ المشتی اشاره می‌کند.

کفپوش موزاییکی هندسی کف کلیسای مریم عذرا

موزاییک‌کاری کف کلیسای مریم عذرا (تصویر ۱۱) در اردن از هر نظر اثری مهم و باارزش در تاریخ هنر اسلامی محسوب می‌شود. ساخت بنای اصلی این کلیسا به دوره حکومت بیزانسی‌ها بر شام بازمی‌گردد. اما پوشش موزاییکی کف صحن آن مربوط به آن دوره نیست و درباره زمان حدودی اجرای آن تخمین‌های مختلفی وجود دارد. در منابعی به زمان بازسازی بنا در دوره امویان اشاره شده (پیچیریو، ۱۹۹۳: ۶۵). در حالیکه بعضی منابع سالهای میانی سده هشتم میلادی را عنوان کرده‌اند که دوره حکومت عباسیان بوده است (الاسد و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۰۶؛ دی‌سگنی، ۱۹۹۲: ۲۵۶). در هر صورت، مسلم است که این کفپوش در دوره حاکمیت مسلمانان به تزیینات کلیسا افزوده شده است و علاوه بر داشتن ظرافت و زیبایی خاص، می‌تواند متعلق به مرحله مهمی در روند تحول هنرهای اسلامی باشد. به بیان دقیق‌تر، این کفپوش موزاییکی شکل تکامل‌یافته‌تری از



تصویر ۱۰. نقوش گیاهی فرم‌گرفته با الگوی دایره‌ای تکرارشونده (URL10).

این مسیر به لحاظ تاریخی نیز قابل استناد است و وجود ندارد و این استدلال دلیلی بر توالی زمانی آنها نیست. اما آنچه در ابتدا در مطالعه این تزیینات به چشم می‌آید این واقعیت است که اقتباس و تأثیرپذیری از نقوش و طرح‌های هنری گذشته رفته‌رفته جای خود را به نگرش خلاقانه‌ای در اجرا می‌دهد که در نوع خود بی‌شابهت است و تا اندازه‌ای می‌توان گفت که این روند تحولی مانند رشته‌ای نامحسوس این سه سبک را به هم متصل می‌کند.

در منابع و مطالعات تطبیقی صورت گرفته به وام‌گیری نقوش گچبری‌های سامرا از نمونه‌های بیزانسی و ساسانی بارها به اشاره شده است (رایس، ۱۳۹۳، ۳۴؛ سبا، ۲۰۱۵؛ مکی‌نژاد، ۱۳۹۷، ۱۵۰؛ هیلن‌برند، ۱۳۹۴، ۴۵). اما آنچه در حتی نگاهی گذرا به این آثار جلب توجه می‌کند، تحولی عمیق و گسترده در امر بازنمایی است که باعث شده تا با وجود تأثیرپذیری شباهت چندانی به نمونه‌های قدیمی نداشته باشند. اشکال و نقوش گیاهی به‌طور غیرمنتظره از صورت و ظاهر واقعی خود فاصله گرفته‌اند و انتزاعی بودن دیگر به بخشی از ماهیت کار بدل شده است. این انتزاع نه تنها در جزئیاتی مانند لبه‌های دالبری و شاخ‌وبرگ‌های پرپیچ و تاب وارد شده است، بلکه به‌وضوح تا درون کلیت ترکیب‌بندی نامحدود نقوش کشیده شده است (هیلن‌برند، ۱۳۹۴، ۴۵ و ۴۶). به نظر می‌رسد دیگر پرداختن به جزئیات دقیق ملاک نبوده و به مرور تلاش شده تا تنها ساختار اولیه از نقوش به صورت ایده‌هایی کلی باقی بماند، سپس ترکیب نهایی به سمتی حرکت کند که خطوط و اشکال غیرطبیعی و همین‌طور هندسی نقش اصلی را در شکل‌دهی کلیت اثر بازی کنند. نکته‌ای که در این جا پرداختن به آن ضروری به نظر می‌رسد رویکرد تازه‌ای است که در طراحی کلیات و جزئیات کار اثر چشمگیری گذاشته است و آن سعی در پر کردن فضاهای خالی میان نقوش است (کرسول، ۱۳۹۳، ۳۶۴)، که نه از سر اتفاق یا تصادف بلکه در مسیر روند تحولی با دقت فراوانی انجام شده است. برای این منظور کلیه

اما نکته بسیار مهم در اینجا ارتباط نزدیک گچبری‌های مسجد سیمره با گچبری‌های مشهور سامرا از آثار سال‌های بعدی است. این ارتباط و نزدیکی را می‌توان در نقوش روی نوارها، ریزنقش‌هایی گیاهی، طرح‌های مرواریدگون و نخستین اسلیمی‌ها مشاهده کرد. در واقع باید گفت که با توجه به تقدم تاریخی تزیینات این مسجد نسبت به سامرا این گچبری‌ها به گونه‌ای سرمشق آثار سامرا و شروعی برای هنر عباسی بوده‌اند (لک‌پور، ۱۳۸۹: ۱۹۳ و ۱۹۴). به بیان دیگر، تزیینات معماری مسجد سیمره با ایفای نقش واسطه و میانجی میان آثار دوره امویان و دوره عباسیان به مانند پلی تجربه‌های پیشین را به اجراهای جدید پیوند می‌دهد و نظم و انسجام خیره‌کننده در گچبری‌های سامرا را پایه‌ریزی می‌کند.

گچبری‌های سه‌گانه از بنای جوسق الخاقانی

گچبری‌های سامرا را می‌توان از مرغوب‌ترین و اصیل‌ترین نمونه‌های تزیینات معماری داخلی در سده‌های اولیه اسلام دانست. در ارتباط با اهمیت هنری آنها باید اذعان کرد که اگر زمینه هنری بسیار گویایی برای تعریف عربانه یا نقش عربی را بتوان در میان هنرهای اسلامی جست‌وجو کرد، آن گچبری‌های سه‌گانه سامرا است، که البته نمونه‌های متعدد آن را در برخی از بناهای بعدی و حتی دیگر هنرهای ظریف اسلامی نیز می‌توان یافت. به بیان دیگر، ره‌گیری روند تحولی تزیینات معماری در سده‌های اولیه اسلام به شکل دسته‌بندی شده و قابل ملاحظه‌ای در مسیر تغییرات این گچبری‌ها ممکن می‌شود و از خلال آن می‌توان حلقه‌های بعدی این تحول و دگرگونی را مورد بررسی و مطالعه قرار داد. مسیر تغییرات گچبری‌های سامرا به نظر با سبک A به عنوان سبکی متصل به نقش مایه‌ها و الگوهای هنری پیشین آغاز می‌شود، سپس به سبک B با برخی اشکال پیچیده‌تر می‌رسد، و در نهایت به سبک C (تصویر ۱۳) با یک ماهیت یگانه و تازه‌تعریف می‌انجامد. اگرچه که باید گفت شواهد کافی از این‌که



تصویر ۱۳. پتل گچبری عباسی از سامرا (URL13).



تصویر ۱۲. قطعه گچبری مسجد سیمره (URL12).

مسجد نه گنبد نشان از تمایل چشمگیر به استفاده از الگوهای هنری متنوع‌تر از هلنی و ساسانی گرفته تا سامرای را دارد. از مهم‌ترین ویژگی‌های تزیینات گچبری مسجد نه گنبد می‌توان به مشهود بودن حرکت از واقع‌گرایی به سمت انتزاع و رعایت اصل تقارن و تکرار اشاره کرد که در امتداد روند تحولی و نمونه‌های گچبری سیمره و سامرا می‌باشند (مبینی، شاکرمی و شریفی‌نیا، ۱۳۹۷، ۷۱). اصل تقارن را که پیش‌تر نیز از آن نام برده شد باید در اینجا به عنوان یکی از ویژگی‌های اصلی استیلیزه شدن نقوش ثبت کرد. نحوه تقارن چشمگیری که در طراحی نقش‌مایه‌های گیاهی این گچبری‌ها دیده می‌شود، گسستی از سنت هنر ساسانی و ظهور ایده‌ای از هنر اسلامی محسوب می‌شود (گلوامیک، ۲۰۱۶، ۶۷).

در توضیح بیشتر تنوع نقوش به‌کاررفته در تزیینات مسجد نه گنبد، باید اذعان داشت که خلاقیت و نوآوری مثال‌زدنی و گیرایی در استفاده از الگوهای مختلف تزیینی در گچبری‌های این مسجد صورت‌گرفته است. به اینگونه که همه این الگوها و نقش‌مایه‌ها با آنکه هر یک به طریقی با سنت‌های هنری پیشین و همچنین گچبری‌های سامرا در ارتباط است، اما به‌طورکامل به آنها شبیه نیست. آنچه در این‌جا از اهمیت بسیار ویژه‌ای برخوردار است وجود هر دو نوع گچبری طبیعت‌گرا و انتزاعی در کنار هم است، که در میان بناهای دیگر آن دوره کم‌نظیر است.

گچبری‌های تلفیقی مسجد ابن طولون

اگر مسجد نه گنبد بلخ را شاخصه و نماد اشاعه هنر عباسی به سوی شرق بدانیم، مسجد ابن طولون قاهره همین نقش را در سرزمین‌های غربی جهان اسلام بازی می‌کند. خط سیر ساختاری تحول نقوش برگرفته از دوره‌های پیش از اسلام که روند تجربه‌گرایانه‌ای را در هنر اموی پشت سر می‌گذارد، در گچبری‌های سامرا و بلخ معنا و مفهوم می‌یابد، و در تزیینات مسجد ابن طولون به کمال و اوج خود می‌رسد. در واقع هنرمندان و طراحان این گچبری‌ها تبحر و مهارت خیره‌کننده‌ای را از خود به جا گذاشته‌اند و آثاری خلق کرده‌اند که اگرچه برگرفته از نمونه‌های پیشین و خصوصاً گچبری‌هایی سامرا است، اما در نوع خود بی‌نظیر و بی‌تکرار هستند. این یگانگی نتیجه این رویکرد است که هنرمندان هیچ عنصر یا الگویی را پیش از آنکه بازمینی و بروزرسانی کنند، در اثر خود به کار نبرده‌اند. برای مثال اگر از برخی از الگوهای هندسی رومی بهره برده‌اند، نقش‌مایه‌های گیاهی را به آنها افزوده‌اند. از نقوش طبیعت‌گرایانه گیاهی و باز هم هندسی بیزانسی استفاده شده است، اما این دورا با هم تلفیق کرده‌اند. از همه مهم‌تر، هر سه سبک گچبری سامرا را الگو قرار داده، اما برخلاف آنجا، ترکیب و آمیزه‌ای از آنها را به‌طور متداخل به کار برده‌اند (کرسول، ۱۳۹۳، ۳۹۲). گفته می‌شود

نقوش گیاهی به اندازه‌ای استیلیزه می‌شوند که بتوانند همه فضاهای خالی ایجادشده در فرم و ساختار هندسی تکرارشونده را پر کنند. از همین جهت است که صورت طبیعی این نقوش دیگر از اهمیت چندانی برخوردار نبوده و بازنمایی آنها به شکلی صورت می‌گیرد که متناسب با اشکال پدید آمده از گسترش ساختار هندسی باشد. این موضوع در پژوهش صورت‌گرفته توسط نظری ارشد، قاضی‌زاده و حیدری (۱۴۰۳) در ارتباط با نقوش گچبری‌های سامرا به‌خوبی تشریح شده است.

گچبری‌های نوآورانه از مسجد نه گنبد

هر اندازه که سامرا در شکل‌گیری و شکوفایی سبک‌های گچبری دوره عباسیان نقش کلیدی داشته، پیشرفت و تکامل آنها را باید به نوعی در شرق ایران و ماوراءالنهر جست‌وجو کرد. اینگونه به نظر می‌رسد که پیمودن یک مسیر مکانی تاریخی و گذر از کنار فرهنگ‌های رنگارنگ یک تمدن کهن، طرح‌های به‌کاررفته در این هنر را با ایده‌های پیچیده‌تری روبه‌رو می‌سازد و آن را به مرحله تازه‌ای می‌رساند. حتی می‌توان از این نیز پیش‌تر رفت و آماده‌سازی بستر تحول از سبک نیمه طبیعت‌گرای A به سبک کاملاً انتزاعی C را به کار هنرمندان این منطقه نسبت داد (گلوامیک، ۱۹۶۹، ۱۸۴؛ گلوامیک، ۲۰۱۵، ۳۷). اگرچه که شواهد کافی برای این موضوع به دلیل از بین رفتن بسیاری از آثار قدیمی این خطه در دست نیست، اما در دل همین آثار کم اما ارزشمند باقیمانده مانند گچبری‌های مسجد نه گنبد بلخ (تصویر ۱۴) ارجاعات و نوآوری‌هایی دیده می‌شود که در جای خود تأمل‌برانگیز است. در واقع یکی از دلایلی که تزیینات این مسجد را از اهمیت ویژه‌ای برخوردار ساخته، وجود نقش‌مایه‌های متفاوت و برگرفته از فرهنگ‌های هنری گوناگون است، که ورود و هم‌نشینی آنها در یک ترکیب‌بندی واحد را می‌توان زمینه‌ای برای رخداد تحول در آینده دانست. مطالعات صورت گرفته بر روی نقوش گچبری‌های



تصویر ۱۴. نقش‌مایه‌های متنوع در گچبری مسجد نه گنبد (URL14).

جلوه‌های هنری این دو دوره باشد و هم زمینه‌ای برای پدید آمدن جهش‌های تازه در مسیر هنر اسلامی را فراهم سازد. هنرمندان فاطمی اگرچه تمایل زیادی به استفاده از میراث‌های فرهنگی خود را داشتند، در ایجاد ترکیب‌های بی‌بدیل تلاش‌های مهمی را از خود نشان دادند. آنها به گزینش‌های متفاوتی از عناصر مختلف تزیینی روی آوردند. این‌گونه بود که هنری تحت نگاه آنها شکل گرفت که در اجزایش عناصر و نقش‌ماه‌های پیشین خودنمایی می‌کردند، اما کلیت آن شباهت زیادی به گذشته نداشت. از این نظر شاید محراب گچبری شده مسجد الازهر بهترین مثال برای نمایش آنچه در سال‌های ابتدایی حکومت فاطمیان در هنر به وقوع پیوست باشد. تزیین اطراف محراب این مسجد (تصویر ۱۶) به نظر به سبک گچبری‌های سامرا کار شده، اما به‌طورکامل به آن شبیه نیست و با پیچک‌های برگ نخلی بیزانسی ترکیب شده است (برن-ابوسیف، ۱۳۹۱: ۹۲). این ویژگی را در گچبری‌های مسجد الحاکم نیز می‌توان دید که ترکیبی از سبک‌های بیزانس و سامرا است (برن-ابوسیف، ۱۳۹۱: ۱۰۲).

تصور می‌شود با تمرکز بیشتر روی ترکیب‌بندی از تکرار بیشتر نقوش پرهیز شده و تلاش شده است تا با نگاهی به‌روزشده به به ادوار گذشته رجوع شود. این دست تزیینات دوره فاطمیان دقیقاً مانند پلی عمل می‌کند که فرهنگ و هنرهای وام‌گرفته از دوره‌های قبل را به هم ارتباط داده و از دل آنها به نتیجه تازه‌ای می‌رسد. در واقع نه صرفاً به هنر اموی و عباسی وابسته است، و نه به هنرهای ساسانی و بیزانس. بلکه از هر یک از آنها به عنوان گنجینه‌ای برای دستیابی به ایده‌ها و ترکیب‌های متناسب‌تر استفاده می‌کند.

بحث پیرامون روند استیلیزه شدن هنر اسلامی در تزیینات معماری

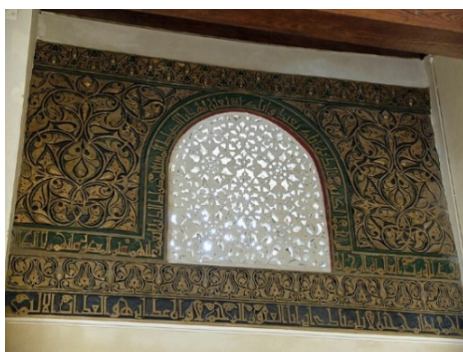
به‌جرت می‌توان گفت که از همان بدو شروع به فعالیت هنری در سرزمین‌های تحت سلطه مسلمانان، نوعی میل و تلاش قابل توجه به خلق نه‌فقط یک یا چند اثر خاص، بلکه یک گفتمان هنری

که مصر آن زمان پذیرای هنرمندان ماهری از سوریه، فلسطین و عراق بوده و این تنوع مشهود در تزیینات مسجد ابن طولون نتیجه همکاری هنرمندان مختلف است (بلوم، ۱۹۹۳، ۲۳). این همکاری به این گونه بوده که حتی با وجود استفاده از الگوهای مشترک در ترکیب‌بندی پتل‌ها، هر پتل با پتل دیگر متفاوت است (تصویر ۱۵).

نکته‌ای که در ارتباط با گچبری‌های مسجد ابن طولون اهمیت ویژه‌ای دارد، نظم، تناسب و انسجامی مثال‌زدنی با وجود تنوع و تکثر است، که به آن زیبایی چشم‌نوازی را بخشیده است. با نگاهی عمیق‌تر به مجموعه این ویژگی‌ها می‌توان بیان کرد که این تزیینات اساساً محل تبلور غایت و هدف نهفته در فلسفه هنر اسلامی است، که به نظر از اولین مرحله خود عبور می‌کند. به بیان دیگر، این نظم و انسجام خیره‌کننده در اصل ماحصل همان تلاش‌ها و رویکردها برای رسیدن به گونه‌ای کمال و شکوه فرمی و معنایی در کلیت یک اثر است، که خود اشاره به ماهیت معنوی جای گرفته در تفکرات و نگرش‌های اولیه مسلمانان به مقوله هنر دارد. مسجد ابن طولون به تعبیری نقطه اوج سیر تحول و تطور اولیه و ایستگاه پایانی یک مسیر هویت‌ساز برای هنر اسلامی است. آثاری که در ادامه و توسط هنرمندان دوره‌های بعدی به مجموعه این هنر افزوده می‌شود، هر یک تا اندازه‌ای بر بلندای این سکوی مستحکم بنا شده است.

گچبری محراب مسجد الازهر

هنر فاطمیان را به‌طورکلی باید در راستای سنت‌های هنری اموی و عباسی برشمرد که هم توانست حافظ و نگهدارنده‌ای برای



تصویر ۱۶. گچبری محراب مسجد الازهر (URL16).



تصویر ۱۵. گچبری‌های تلفیقی و متفاوت مسجد ابن طولون (URL15).

این راه دست به تجربیات متفاوت و برداشت‌های گوناگونی از هنرهای رومی-بیزانسی و ساسانی می‌زدند، اما نگاه ویژه آنها به نقوش هندسی بود که اساساً مبحث جدیدی را در عرصه تاریخ هنر برای هنر اسلامی گشود. در واقع نقش هندسی می‌توانست همان مؤلفه و عنصر مطلوب هنرمند مسلمان برای نمایش کمال شکوه و معنوی باشد. چونکه ترکیب هندسه و ریاضیات، آن‌هم به‌طور دقیق و حساب‌شده خودبه‌خود، نمایانگر گونه‌ای زیبایی، کمال و بی‌کرانگی در کنار یکپارچگی و وحدت است، که همگی از صفات دستگاه الهی نیز برشمرده می‌شوند. نقش هندسی برای هنرمند مسلمان آن‌طور که تیتوس بورکهارت، دین‌پژوه برجسته، در کتاب هنر مقدس می‌نویسد «مطلوب‌ترین صورت ذهنی برای بیان وحدانیت خداوند در پس کثرت بی‌حد عالم» است.

در این جا نباید از وجود ریزنقش‌های گیاهی استیلیزه‌شده نیز غافل شد که خود بخش مهمی از تزیینات معماری اسلامی را تشکیل می‌دهند. به بیان دقیق‌تر ترکیب همگون و به‌روزشده نقوش هندسی و گیاهی است که با گذر زمان فرم منحصربه‌فردی به خود گرفته و به هنر تزیینات اسلامی هویت ویژه‌ای می‌بخشد. این ترکیب در شکل تکامل‌یافته خود همان ترکیبی است که از آن به عربانه یا عربسک یاد می‌شود. بورکهارت در کتاب خود در این باره می‌نویسد که عربانه متشکل از دو عنصر اساسی است؛ یکی نقوش هندسی، که به صورت بافتی متشکل از اشکال درهم‌تنیده و بیکران، ساختار اصلی کار را شکل داده و نمادی ژرف از وحدت در کثرت و کثرت در وحدت به حساب می‌آیند. دیگری نقش‌مایه‌های گیاهی، که با ظرافت‌های به صورت انتزاعی خود درآمده‌اند. عربانه در اصل مرحله رشدیافتگی همان نگرش واقعیت‌گریزانه ابتدایی بود که با نوعی طبیعت‌گریزی در تصویر گیاهان همراه شده و به انتزاع کامل می‌رسید. انتزاعی که هم با مبانی زیباشناختی همخوانی داشت و هم حاوی درونمایه‌های عمیق و حتی صوفیانه بود. الفاروقی، از صاحب‌نظران هنر اسلامی، بر همین اساس انتزاع طبیعت‌گریزانه عربانه را نشانی از نامحدودی و وصف‌ناپذیری خداوند تفسیر می‌کند (بورکهارت، ۱۳۹۸، ۱۴۰-۱۳۷؛ نجیب‌اوغلو، ۱۳۹۸، ۱۱۰-۱۰۶).

بسیاری از محققان این مرحله بلوغ را متعلق به سبک دوره عباسی و گچبری‌های سامرا دانسته‌اند. مرحله‌ای که در آن برآیند برداشت‌های هنرمندان مسلمان از هنر بیزانس و ساسانی با تجربه‌های هنری از دوره اموی درآمیخت و به نقطه باشکوهی از مسیر تحولی و تکاملی خود رسید. آثار به جای مانده از این دوره درخشان که در محدوده وسیعی از بلخ تا قاهره گسترده شده‌اند نشان از یک سبک هنری جدید را دارند که با همه نمونه‌های معمول پیشین متفاوت است. در این سبک، عناصر تزیینی متحول‌شده‌ای که پیوسته به یکدیگر متصل می‌شوند،

متفاوت دیده می‌شد، که در ادامه باعث پدید آمدن و شکل‌گیری هنری شد که در همه ابعاد و خصوصیات با نمونه‌های دیگر در تاریخ هنر متمایز است. در واقع پویایی و سرزندگی هنر اسلامی که از اقسام متفاوت آن در طول سال‌های متمادی برداشت می‌شود، نتیجه تحول‌خواهی و نوگرایی در رویکرد اندیشمندان و هنرمندان هنر اسلامی است، که تنها در پی دنباله‌روی و تقلید از هنرهای پیشین و حتی دوره‌های قبلی خود نبودند و همواره ایده‌ها تازه‌تری را برای اهداف فکری خود در نظر داشتند. از آنجایی که مسلمانان بر سرزمین‌هایی حاکم شدند که از پیشینه فرهنگی و هنری پربراری برخوردار بودند، زمینه‌ها و الگوهای هنری متنوعی که مورد استفاده بود در اختیار آنان قرار گرفت. اما میل به خلق یک سنت هنری منحصر به خود باعث شد تا از همان سالهای نخستین در وام‌گیری از آنها دست به اعمال اصلاحات و تغییراتی بزنند. در صورتی که بخواهیم مفهومی دقیق را برای این رویکرد در نظر بگیریم، بدون شک آن مفهوم «استیلیزه‌شدن» است. استیلیزه شدن در هنر در واقع به عمل و رویکردی گفته می‌شود که مؤلفه‌ها و عناصر قدیم را با سبک و سیاق جدید تطبیق می‌دهد. می‌دانیم که در سال‌های اولیه بن‌مایه تحول‌خواهی هنرمندان نه نگرش‌ها و اندیشه‌های فلسفی، بلکه برخی از احکام و تصمیماتی بوده که کم‌وبیش در انتخاب مؤلفه‌ها و عناصر هنری تأثیر گذاشت. اما رفته‌رفته با آمیخته شدن نگرش هنرمندان به مبانی فکری و فلسفی دین اسلام و شکل‌گیری مفهومی به نام حکمت هنر اسلامی، نوعی معناگرایی و تجرید به محتوا و ساختارهای این هنر افزوده شد. در نتیجه باید گفت که فرایند استیلیزاسیون در هنر اسلامی از همان بدو امر با نگاهی سطحی‌تر کار خود را آغاز می‌کند و در ادامه به بختگی چشمگیری می‌رسد. «جدول ۲» شامل برخی ویژگی‌های اولیه و بنیادی است که توانستند مؤلفه‌های هنر اولیه مسلمانان را شکل داده و آن را به مسیر متفاوتی نسبت به گذشته سوق دهند.

اما همانطور که گفته شد این نگرش‌ها در سطح سلیقه و ایده‌های ابتدایی باقی نمانده و آن اشتیاق به گفتمان هنری جدید با تفکرات سازنده‌تری همراه می‌گردد. این موضوع را می‌توان به‌وضوح در تمایل به استفاده گسترده‌تر از نقوش هندسی در آثار دید، که هنر تزیینی در معماری اسلامی را وارد مرحله‌ای تازه و شگرفی می‌کند. در واقع می‌توان گفت که این رویکرد اساساً ریشه در دو عامل مختلف داشته است: یکی اهمیت یافتن فرم و ساختار در هنر اسلامی که می‌توانست هویتی منحصربه‌فرد را برای آن رقم بزند؛ و دیگری رشد و پیشرفت مباحثات و تفکرات فلسفی در بستر دین اسلام با گذر زمان. اگرچه که از همان ابتدا حاکمان سرزمین‌های اسلامی و البته هنرمندان مسلمان سعی در شکل‌دهی هنری یگانه تحت عنوان نگرش اسلامی بودند و در

بررسی نحوه استیلایز شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی ■ مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی ■ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

جدول ۲. برخی ویژگی‌های بنیادی استیلایز شدن هنر اسلامی.

ردیف	ویژگی‌ها	توضیحات
۱	واقعیت‌گریزی	<p>- از راه‌های دور شدن از واقعیت در خلق آثار هنری حذف مؤلفه‌ها و عناصری است که به نوعی ایجاد حس تجسم و بعد سوم را می‌نمایند. برای مثال حذف پس‌زمینه که می‌تواند باعث ایجاد عمق در تصویر شود بسیار مؤثر است.</p> <p>- تزیینات معماری بناهای اسلامی بکلی فاقد پس‌زمینه هستند. حتی در موزاییک‌های مسجد جامع دمشق، مناظر شهر و طبیعت نیز تخت و بی‌عمق تصویر شده‌اند. هدف از این کار در اصل جلوگیری از ایجاد فضای سه‌بعدی در اثر بوده است.</p> <p>- بی‌توجهی به نور و سایه، که می‌تواند به دو بعدی شدن اثر کمک کند، نیز مدنظر قرار گرفته است. با نگاهی به تزیینات معماری بناهای اولیه مسلمانان می‌توان دریافت که در هیچ‌یک نشانی از توجه به جهت تابش نور و به واسطه آن ایجاد سایه وجود ندارد و به کلی به آنها بی‌اعتنایی شده است.</p>
	دو بعدی سازی	<p>- از روش‌های دیگر مورد استفاده در هنر اسلامی برای گریز از واقعیت‌گرایی تحریف شکل طبیعی و ساده کردن فرم مرسوم آنها است.</p> <p>- برای مثال شکل اشیاء نقش شده در تزیینات داخلی بنای قبه الصخره نظیر تاج، زره و گلدان تا حد پیش‌یافتاده‌ای ساده شده و تنها طرحی از آن باقی مانده است.</p> <p>- این فرایند که خود به منزله شروع پیشروی به سمت انتزاع و دوری از هرگونه شبیه‌نمایی است، انتظار و تلقی از واقعیت را به کمترین سطح فرو می‌کاهد.</p>
	تحریف و ساده‌سازی اشکال	<p>- استفاده از تخیل از اولین ویژگی‌هایی است که در تزیینات معماری اسلامی به‌خصوص در بازنمایی نقش مایه‌های گیاهی نمود پیدا می‌کند، که در ادامه مسیر واقعیت‌گریزی قرار می‌گیرد.</p> <p>- اشکال متفاوتی از گیاهان در میان تزیینات بناهای اولیه از قبه الصخره گرفته تا جوسق الخاقانی و مسجد الازهر دیده می‌شود که چندان شباهتی به شکل طبیعی آنها نداشته و برآمده از تخیل هنرمند در طراحی است.</p>
۲	خیال‌پردازی در صورت	<p>- این ویژگی را شاید بتوان به تفکرات موجود در حکمت هنر اسلامی وابسته دانست، که خود سرآغازی برای ورود بیشتر نگرش‌های فلسفی به تاروپود این هنر می‌شود.</p> <p>- اشاره احتمالی به بهشت در موزاییک‌های مسجد جامع دمشق و یا ایجاد تصور فرمان‌روایی بر بخش وسیعی از جهان در نقاشی دیواری شش پادشاه از جمله چشمگیرترین نمونه‌های کاربرد خیال و ذهنیت در تزیینات معماری سده‌های نخستین حکومت مسلمانان است.</p>
	خیال‌پردازی در معنا	<p>- با پیشروی و تعمیق تخیل در تصاویر بازنمودی، رفته‌رفته اشکال نیز مفاهیم و معانی فراتر از خود پیدا می‌کنند. این روند که در هنر اسلامی یک مسیر پلکانی دارد در گذر زمان به بخشی از کلیت یک اثر هنری بدل می‌شود.</p> <p>- پند زیبا شکار از بنای خربه المفسر در نگاه اول یک اثر واقع‌گرایانه جلوه می‌کند، اما از تحلیل دقیق‌تر آن می‌توان دریافت که حاوی مفاهیم تمثیلی خاص خود بوده است.</p>
۳	تمثیل یا استعاره	<p>- با پیشروی و تعمیق تخیل در تصاویر بازنمودی، رفته‌رفته اشکال نیز مفاهیم و معانی فراتر از خود پیدا می‌کنند. این روند که در هنر اسلامی یک مسیر پلکانی دارد در گذر زمان به بخشی از کلیت یک اثر هنری بدل می‌شود.</p> <p>- پند زیبا شکار از بنای خربه المفسر در نگاه اول یک اثر واقع‌گرایانه جلوه می‌کند، اما از تحلیل دقیق‌تر آن می‌توان دریافت که حاوی مفاهیم تمثیلی خاص خود بوده است.</p>

تحول در اثنای مجادلات کلامی و فلسفی آن دوره درباره ماهیت ناپایدار ماده در عالم طبیعت پدید آمد. از بانیان و پیش‌برندگان این مجادلات، اندیشمندان مکتب معتزله بودند که به تقدم عقل و اختیار انسان و تنزه خداوند از تشبیه به صفات بشری باور داشتند.

انسان را به یاد حالت بینابینی ماده در ازل، که حالتی است میان شکل و بی‌شکلی می‌اندازد. در این سبک نوعی احتراز از ترسیم شکل‌های واضح و شناخته‌شده دیده می‌شود، که به نظر می‌رسد حاصل پرهیز عمدی از تقلید طبیعت باشد. گفته می‌شود که این

جدول ۳. برخی ویژگی‌های تکمیلی استیلیزه شدن هنر اسلامی.

ردیف	ویژگی‌ها	توضیحات
۱	نظم و انسجام	- از ویژگی‌های زیبایی‌شناسی دوره کلاسیک است که باعث ظهور عناصری به‌طور نظام‌مند در اثر می‌شود، بطوریکه با ساختارهای نامنظم طبیعت تعارض پیدا می‌کند. شاید از همین جنبه هم باشد که به شدت مدنظر هنرمندان و اندیشمندان اسلامی در خلق و ایده‌پردازی آثار قرار می‌گیرد. - با نگاهی به معماری بناهای دوره اسلام حتی سده‌های اولیه، وجود نظم و انسجام را در همه مؤلفه‌ها از طراحی و پیکربندی گرفته تا تزیینات و آرایه‌های آن می‌توان دید.
۲	تناسب	- از کاربرد گسترده ریاضیات و هندسه در طراحی اولین ویژگی که بروز آن در ساختارهای اثر انتظار می‌رود تناسب است. - تناسب هم در همه اجزاء معماری و تزیینات اسلامی دیده می‌شود و با گسترش آن در بعد مادی به نوعی تناسب در بعد معنوی می‌انجامد که تداعی کننده اصل وحدت در کثرت و کثرت در وحدت است.
۳	تقارن	- شاید چشمگیرترین ویژگی هنر و معماری اسلامی در مسیر استیلیزه شدن است که در آرایه‌های تزیینی معماری اسلامی نقشی کلیدی پیدا می‌کند. - تقارن در ابتدا بیشتر در الگوها و ترکیب‌بندی تزیینات بناهای اولیه مسلمانان دیده می‌شود، اما به تدریج به نقش مایه‌های و آرایه‌ها نیز راه می‌یابد و توازن و زیبایی را به کلیت کار می‌بخشد.
۴	تکرار	- تکرار نیز از مهم‌ترین ویژگی‌های تزیینات معماری اسلامی است که به آن ظاهری خیره‌کننده و متفاوت می‌بخشد. - تکرار در اصل نتیجه امتداد و گسترش الگوهای هندسی به همراه ریزنقش‌های گیاهی است که به‌طور پیوسته در راستای دو محور افقی و عمودی سطح در هم گره می‌خورند و پیش می‌روند. - تکرار قطعاً می‌تواند منعکس‌کننده مفاهیمی معنوی همچون شکوه، کثرت و عدم تنهایی باشد.
۵	نوآوری در ترکیب و تلفیق	- تلفیق و ترکیب نقوش مختلف در هنرهای پیشین قبل از اسلام نیز کاربرد داشته است. اما در تزیینات معماری اسلامی جنبه‌های نوآورانه‌ای پیدا می‌کند. - برای مثال نقش مایه‌های گیاهی مختلف با هم ترکیب می‌شوند، نقش مایه‌های طبیعی و انتزاعی در کنار هم قرار می‌گیرند، یا نقوش هندسی با اشکال جدید با نقش مایه‌های گیاهی در هم می‌آمیزند. - نکته حائز اهمیت معناگرا بودن این نوآوری است که به نوعی در جهت بازنمایی محتوای دینی مورد نظر بوده و در واقع به وجود وحدت در تنوع و کثرت اشاره دارد.
۶	پرکردن فضاهای خالی	- از بسط و گسترش الگوهای هندسی طبیعتاً فضاهای به صورت اشکال چندضلعی یا ستاره‌ای پدید می‌آیند که هنرمند مسلمان همواره سعی داشته تا این فضاهای ایجادشده خالی نمانده و با نقوشی متناسب با آنها پر شوند. این ویژگی‌های که به نظر یک ویژگی حاشیه‌ای در هنر و معماری اسلامی است در جای خود از اهمیت ویژه‌ای نیز برخوردار است. - در واقع بی‌کاربرد ماندن فضای خالی در اثر با توجه به درونمایه معنوی و عرفانی هنر اسلامی به نوعی یک نقصان و کمبود محسوب می‌شود، در حالیکه هنرمند در تلاشی کمال‌جویانه برای تصویر صورتی الهی است. از طرفی هم باعث بر هم خوردن توازن و تعادل میان نقوش و فواصل بین آنها می‌شود. از این جهت، شکل و فرم طبیعی و شناخته‌شده عناصر ساختاری مختلف از نقش مایه‌های گیاهی گرفته تا حروف و کلمات را می‌توان تا حد انتزاع تغییر داد تا متناسب با فضای خالی پدید آمده شده و در آن قرار گیرند.

به نگرش‌های تازه دست‌خوش تغییرات فرمی شوند و نقش مایه‌ها با سرعت و جسارت بیشتری از فرم طبیعی به سمت انتزاع حرکت کنند. در یک جمع‌بندی کلی چندین تعریف دیگر را می‌توان از این منظر مطابق «جدول ۳» به تعاریف قبلی نیز اضافه کرد.

نتیجه‌گیری

مفهوم هنر اسلامی در مقایسه با بسیاری از مکاتب هنری حتی هنر مسیحی مفهومی به‌مراتب پیچیده‌تر و بحث‌برانگیزتر است. از

در نتیجه، آثار برآمده از آرای آنان در حوزه هنر اسلامی تحولی را در نمایش صورت‌های طبیعی ایجاد کرده بود (نجیب‌اوغلو، ۱۳۹۸، ۱۳۱-۱۳۵).

از تفاسیر مطرح‌شده برمی‌آید که از مقطعی تمرکز کلیه اندیشمندان و هنرمندان مسلمان علاوه بر فلسفه و اندیشه‌ورزی، بر تحول مؤلفه‌های ساختاری نیز قرار گرفت. این رویکرد روند استیلیزه شدن را نیز به مسیر فکری و حساب‌شده‌تری هدایت کرد و باعث شد تا تقریباً تمامی عناصر و الگوهای موجود با توجه

بررسی نحوه استیلیزه شدن نقش مایه‌های کهن بیزانسی و ساسانی در تزیینات معماری سده‌های اولیه هنر اسلامی ■ مهدی کتابفروش، مهتاب مبینی ■ صفحه ۱۲۹-۱۴۵

گذشت سالیان در یک مسیر تحولی نتیجه داد و به ثمر نشست. ۲. اما در ادامه آنچه جان‌مایه تکامل این سیر تحولی شد، روند گذار از طبیعت‌گرایی خیال‌پردازانه ابتدایی به سمت نوعی انتزاع و سپس تجرید بود. جوهره این روند معناگرا عمیق‌تر شدن مباحث نظری و فلسفی دین اسلام بود که رفته‌رفته جایگاهی ویژه میان اهالی فرهنگ و هنر پیدا کرد. در واقع، استفاده حساب‌شده از نقوش هندسی در کنار نقش مایه‌های گیاهی انتزاعی، تحت تأثیر حکمت هنر اسلامی، ساختارهای اصلی یک سنت هنری تازه را شکل داد. آنچه در نهایت در این عرصه پدیدار شد صورتی آرمانی و کمال‌گرا داشت که می‌توانست نمودی چشم‌نواز برای مضامین فلسفی و عرفانی باشد.

جمله مباحث مرتبط با هنر اسلامی که به دلیل همین پیچیدگی‌ها کمتر مورد مطالعه قرار گرفته مبحث استیلیزه شدن است که در طول سالیانی طولانی با رویکردهای مختلفی رخ داده است. این پژوهش با هدف بررسی و شناخت بهتر روند استیلیزه شدن نقش مایه‌های به‌کاررفته در تزیینات معماری اسلامی سده‌های اولیه اسلام (از ابتدا تا پایان قرن چهارم هجری) صورت گرفت. در پاسخ به پرسش‌های این پژوهش می‌توان گفت:

۱. شکی نیست که روند شکل‌گیری هنر اسلامی به‌خصوص در حوزه تزیینات معماری با بهره‌گیری از هنرهای بیزانسی و ساسانی آغاز شد، اما در محدوده این میراث‌های هنری باقی نماند. این امر نتیجه رویکرد مستمر و مصرانه اندیشمندان و هنرمندان مسلمان برای ایجاد تغییر و خلق مؤلفه‌های هنری منحصربه‌فرد بود که با

فهرست منابع فارسی

- البهنسی، عقیف (۱۳۸۷)، هنر اسلامی، ترجمه محمود پورآقاسی، تهران: انتشارات سوره مهر.
- انصاری، جمال (۱۳۶۶)، گچبری دوران ساسانی و تأثیر آن در هنرهای اسلامی، فصلنامه هنر، شماره ۱۳، ۳۷۳-۳۱۸.
- آبتینگاوزن، ریچارد و گرابر، الگ (۱۳۹۶)، هنر و معماری اسلامی (۱)، ترجمه یعقوب آژند، تهران: انتشارات سمت.
- برن-ابوسیف، دوریس (۱۳۹۱)، معماری اسلامی در قاهره، ترجمه اردشیر اشراقی، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر (متن).
- بورکهارت، تیتوس (۱۳۹۸)، هنر مقدس، اصول و روشها، ترجمه جلال ستاری، تهران: انتشارات سروش.
- پرایس، کریستین (۱۳۹۳)، تاریخ هنر اسلامی، ترجمه مسعود رجب‌نیا، تهران: انتشارات امیرکبیر.
- تولایی خوانساری، حسین (۱۳۸۸)، تأثیر معماری بیزانسی و ساسانی بر معماری دوره اموی، کتاب ماه هنر، ۱۳۸، ۹۵-۸۶.
- حیدرنتاج، وحید؛ مقصودی، میترا (۱۳۹۸)، مقایسه تطبیقی مضامین مشترک گیاهان مقدس در نقش مایه‌های گیاهی معماری پیش از اسلام ایران و آرایه‌های معماری دوران اسلامی (با تأکید بر دوره امویان و عباسیان)، باغ نظر، ۱۶ (۷۱)، ۵۰-۳۵.
- خسرویانی، نگین؛ جوادی، شهره (۱۴۰۰)، معرفی و بازشناسی نقش اسلیمی در تزیینات دوران اسلامی بر اساس نقد کتاب «اسلیمی و نشان‌ها»، هنر و تمدن شرق، ۹ (۳۴)، ۲۸-۱۵.
- رایس، دیوید تالبوت (۱۳۹۳)، هنر اسلامی، ترجمه ماه ملک بهار، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- زارع ابرقویی، احمد؛ موسوی حاجی، سید رسول؛ روستا، جمشید (۱۳۹۳)، تأثیر نوارهای ساسانی بر هنر اسلامی از آغاز تا پایان دوره سلجوقی، مطالعات تطبیقی هنر، ۴ (۷)، ۹۵-۱۰۶.
- زمانی، عباس (۱۳۹۶)، تأثیر هنر ساسانی در هنر اسلامی، تهران: انتشارات اساطیر.
- سجادی، علی (۱۳۶۷)، هنر گچبری در معماری اسلامی ایران، اثر، ۲۵، ۲۱۴-۱۹۴.
- کرسول، کپل آرچیبالد کمرون (۱۳۹۳)، گذری بر معماری متقدم مسلمانان، ترجمه مهدی گلچین عارفی، تهران: انتشارات فرهنگستان هنر (متن).
- گرابر، الگ (۱۳۹۶)، شکل‌گیری هنر اسلامی، ترجمه مهدی گلچین عارفی، تهران: نشر سینا.
- گرابر، الگ و دیگران (۱۳۹۱)، معماری اسلامی، ترجمه اکرم قیطاسی، تهران: انتشارات سوره مهر.
- لک‌پور، سیمین (۱۳۸۹)، کاوش‌ها و پژوهش‌های باستان‌شناسی دره شهر (سیمره)، تهران: انتشارات پایزنه.
- مبینی، مهتاب؛ شاکرمی، طیبه (۱۳۹۹)، تداوم نقش مایه‌های گیاهی و هندسی ساسانی در تزیینات گچبری مسجد سیمره، نگره، ۱۶ (۶۰)، ۹۵-۷۷.
- مبینی، مهتاب؛ شاکرمی، طیبه؛ شریفی‌نیا، اکبر (۱۳۹۷)، بررسی تطبیقی تزیینات گچبری مسجد سیمره با مسجد نه گنبد بلخ و سامرا از دوره عباسی، هنرهای تجسمی (هنرهای زیبا)، ۲۳ (۱)، ۷۲-۶۱.
- مشبکی اصفهانی، علیرضا؛ صفایی، نرگس (۱۳۹۵)، سیر پیدایش نقوش گیاهی در هنر صدر اسلام (بارویکرد ویژه به نقوش اسلیمی و ختایی)، نگارینه هنر اسلامی، ۳ (۱۰)، ۴۰-۳۲.
- مشبکی اصفهانی، علیرضا؛ صفایی، نرگس (۱۳۹۸)، بررسی تطبیقی گیاهان مقدس و اسطوره‌ای در هنر صدر اسلام و پیش از اسلام (هخامنشی و ساسانی) با تأکید بر نقش برجسته‌ها، معماری‌شناسی، ۱۲، ۶۶-۵۴.
- مصباح اردکانی، نصرت الملوک؛ لژگی، سید حبیب‌الله (۱۳۸۷)، مطالعه تأثیر نقش مایه‌های گچبری دوره ساسانی بر نقوش گچبری دوره اسلامی، نقش مایه، ۱ (۲)، ۵۰-۳۷.
- مکی‌نژاد، مهدی (۱۳۹۷)، تزیینات معماری، تهران: انتشارات سمت.
- منتشری، مهرا (۱۳۹۶)، بررسی تأثیر هنر گچبری دوره ساسانی بر

در شمایل‌های انتزاعی و نقوش جانوران ترکیبی آرایه‌های گچبری سامرا، نگارینه هنر اسلامی، ۱۱ (۲۷)، ۹۰-۱۰۹.

• هیلن‌پرنده، رابرت (۱۳۹۴)، هنر و معماری اسلامی، ترجمه اردشیر اشراقی، تهران: انتشارات روزنه.

تزیینات گچبری معماری قرون ۱ تا ۵ هجری، فصلنامه علمی تخصصی معماری سبز، ۸، ۶۸-۵۵.

- نجیب‌اوغلو، گلرو (۱۳۹۸)، هندسه و تزئین در معماری اسلامی (طومار تویتهایی)، ترجمه مهرداد قیومی بیدهندی، تهران: انتشارات روزنه.
- نظری ارشد، رضا؛ قاضی‌زاده، خشایار؛ حیدری، نفیسه (۱۴۰۳)، پژوهشی

فهرست منابع انگلیسی

- Behrens-Abouseif, D. (1997). The lion-gazelle mosaic at Khirbat al-Mafjar. *Muqarnas*, 14, 11-18.
- Bloom, J. M. (1993). On the transmission of designs in early Islamic architecture. *Muqarnas*, 10, 21-28.
- Canepa, M. (2006). The Late Antique Kosmos of Power: International Ornament and Royal Identity in the Sixth and Seventh Centuries. In *Proceedings of the 21st International Congress of Byzantine Studies*, London (pp. 14-15).
- Di Segni, L. (1992). The Date of the Church of the Virgin in Madaba. *Liber annuus/Studium Biblicum Franciscanum*, 42, 251-257.
- Fowden, G. (2004). *Qusayr 'Amra: Art and the Umayyad Elite in Late Antique Syria* (Vol. 36). Univ of California Press.
- Golombek, L. (1969). Abbasid Mosque at Balkh. *Oriental Art*, 15, 173-189.
- Golombek, L. (2016). *The Nine Domes of the Universe*. Aga Khan Trust for Culture.
- Grabar, O. (2007). *Early Islamic Art, 650-1100*. Ashgate.
- Piccirillo, M. (1993). *The Mosaics of Jordan*. Amman, American Center of Oriental Research Publ.
- Saba, M. (2015). Together Again, After Centuries of Time and Space. Retrieved from: <https://www.metmuseum.org/blogs/ruminations/2015/together-again-after-centuries-of-time-and-space>
- van Lohuizen-Mulder, M. (1995). The Mosaics of the Great Mosque at Damascus: A Vision of Beauty. *Babesch*, 70, 193-213.

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: https://www.studiosaid.com/te_catalogs/DOR_interior/source/9212-289-2-32.html
- URL2: http://www.studiosaid.com/te_catalogs/DOR_interior/source/9212-289-4-3.html
- URL3: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-islam/chronological-periods-islamic/islamic-art-early/a/the-great-mosque-of-damascus>
- URL4: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cubiculum_\(bedroom\)_from_the_Villa_of_P_Fannius_Synistor_at_Boscoreale_DP170959.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cubiculum_(bedroom)_from_the_Villa_of_P_Fannius_Synistor_at_Boscoreale_DP170959.jpg)
- URL5: <https://www.wmf.org/project/qusayr-amra>
- URL6: <https://bibliotecanatalie.com/f/hishams-palace-an-umayyad-splendor?blogcategory=Arab>
- URL7: https://www.archaeology.org/issues/232-1611/features/4939-khirbet-desert-castle_art_page3
- URL8: <https://www.pinterest.com/pin/379991287312016554/>
- URL9: <https://www.egypttoursplus.com/qasr-al-mshatta-the-winter-retreat-of-a-short-reigning-caliph/>
- URL10: <https://artsandculture.google.com/asset/façade-of-the-mshatta-palace-detail-unknown/MAFjiBD83uTKYw>
- URL11: <https://universes.art/en/art-destinations/jordan/madaba/archaeological-park-1/church-of-virgin-mary-2>
- URL12: <https://sites.uci.edu/sasanika/seymareh/>
- URL13: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/448170>
- URL14: <https://www.imago-images.com/photos/haji-piyada>
- URL15: <http://www.touregypt.net/featurestories/itulun.htm>
- URL16: https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Al-Azhar_Mosque_interior_DSCF4432.jpg



مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا در زمان جنگ ایران و عراق

پانته آ مصباح^۱، سمیه رمضان ماهی^۲

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۱۲ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۲۰ □ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

Doi: 10.22034/rph.2025.2054835.1114

چکیده

منشأ خلق اثر ادبی و هنری تخیل است. در باب شناخت تخیل حوزه‌های مختلفی وجود دارد که توسط متفکران شرق و غرب ارائه شده‌اند. در این تحقیق روش علمی ژیلبر دوران که بر مبنای ساختار انسان‌شناسی قوه تخیل و واکنش‌های ذهن در برابر مرگ و گذر زمان است انتخاب گردید. دوران تحت تأثیر فلسفه و عرفان شرق، حکمت ایرانی و معارف شیعی، جایگاه والاتری برای تخیل نسبت دیدگاه غرب (که آن را معادل وهم می‌داند) قائل است. بینش شرقی ایرانیان نیز ریشه در عرفان و حکمت دارد و منشأ باورهایشان در باب اعتقاد به معاد، زندگی پس از مرگ، شهادت و کشته‌شدن در راه میهن است. با توجه به اینکه تخیل فرایند تشکیل تصاویر در ذهن است که از کنش اطلاعات دریافتی از محیط بیرون با خصوصیات شخصیتی و باورهای درونی فرد نمود خارجی پیدا می‌کند مانند تولید اثر هنری؛ این مقاله در نظر دارد نحوه برخورد هنرمند نقاش معاصر ایرانی با توجه به حضور وی در طی هشت سال جنگ ایران و عراق و دریافت‌های خارجی از محیط بیرون (چون اشغال خاک، بمباران، آوارگی و ایستادگی جوانان تاپای جان و کشته شدنشان) و کنش آنها با ذخایر داخلی ذهن (اعتقادات و باورهای دینی) که حاصلش تولد اثر هنری است را، با توجه به دیدگاه تخیل «ژیلبر دوران» مورد واکاوی قرار داده و به این پرسش پاسخ دهد که چگونه می‌توان جدال تخیل هنرمند میان مرگ و جاودانگی را در نقاشی دارای مضمون شهادت مورد خوانش قرار داد و واکنش‌های قهرمانی و جبرانی تخیل او را تحلیل کرد؟ کاظم چلیپا به عنوان نماینده از این نسل؛ و نقاشی/ایثار او (با توجه به داشتن وجوه اشتراک بسیاری با آثار دگر هنرمندان این دوره) به عنوان نمونه انتخاب گردید. از آنجایی که هدف این تحقیق شناخت ساختار طبقه‌بندی شده تخیل در اثر چلیپا بر اساس واکنش او نسبت به مرگ است؛ ابتدا به شرح ساختار تخیل دوران و سپس به عناصر تصویری استفاده شده توسط وی در قالب دو منظومه روزانه و شبانه پرداخته می‌شود. این پژوهش از نوع کیفی و به روش توصیفی-تحلیلی است. یافته‌های تحقیق مبین آن است که نقاشی ایثار دوازده زیر ساختار دو منظومه روزانه و شبانه تخیل را دارد. گرایش نقاش به ساختار شبانه تخیل بسیار بیشتر از روزانه است. از بین زیرساخت‌های منظومه شبانه، ساختارهای درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت و پیشرفت در آینده (که زیر مجموعه ساختار ترکیبی یا دراماتیک هستند) حضور برجسته‌تری دارند.

کلیدواژه‌ها: شهادت، هنر جنگ، ژیلبر دوران، تخیل، منظومه روزانه و شبانه، کاظم چلیپا، نقاشی معاصر ایران

۱. کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه بین المللی سوره، تهران، ایران.

Email: panteha.mesbah@gmail.com

۲. استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه بین المللی سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: ramezanmahi.s@soore.ac.ir



مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پائنه آمصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

مقدمه

یکی از بزرگترین دغدغه‌های ذهنی انسان ترس از مرگ، معمای بعدش و میل به جاودانگی در مقابل آن است. طول تاریخ اساطیر، ادیان مختلف و دین‌های توحیدی به این موضوع پرداخته‌اند. در اسلام از نظر قرآن که والاترین کتاب است؛ انسان‌ها پس از مرگ نمی‌میرند و زندگی آنها در جهانی دیگر آغاز می‌شود. آیات متعددی در این مورد وجود دارد به عنوان مثال در سوره واقعه از انواع حیات بعد مرگ صحبت شده چه برای انسان شایسته و چه ناشایست: «آن روز شما خلایق بر سه دسته تقسیم می‌شوید (۷) گروهی راستان، اصحاب یمین باشند که چقدر حالشان (در بهشت ابد) نیکوست (۸) و گروهی ناراستان، اصحاب شومی و شقاوتند که چقدر روزگارشان (در دوزخ) سخت است (۹) و گروه سوم آنان که بر همه پیشی گرفتند (۱۰) آنان به حقیقت مقربان درگاهند (۱۱) آنان در بهشت پر نعمت جاودانی منتعمند (۱۲)». و شهادت نیز مرگی آگاهانه و ایثار جان برای هدفی مقدس است که برای پاداش آن برخوردار از رحمت و نعمت در بارگاه پروردگار در نظر گرفته شده. در سوره آل عمران چنین آمده: «مپندارید شهیدان راه خدا مردند بلکه زنده به حیات ابدی شدند و در نزد پروردگارشان منتعم خواهند بود»^۱. می‌توان گفت شهادت همان اکسیر جاودانگی و والا زیستن است که در منابع دینی و عرفانی آمده و در آثار نویسندگان، شعر و هنرمندان تجلی یافته و آنها را با عالمی فراتر از عالم محسوسات (عالم خیال یا مثال) پیوند زده است. این نوع دیدگاه شرقی باعث شده برخوردار نقاشان ایران با موضوع جنگ و شهادت متفاوت از رویکرد هنرمندانی که در مواجهه با جنگ‌های جهانی بوده‌اند، باشد. با توجه به اینکه جنگ خشونت، ویرانی، ناامنی و مرگ با خود به همراه دارد نقاشان اروپایی روایتگر این صحنه‌های ناخوشایند بودند در حالی که برخوردار هنرمند ایرانی با این موضوع نشان از ارتباط واقعه با ماورا و نوید عالم والا برای کشته‌شدگان در جنگ دارد. از طرفی در طی هشت سال جنگ ایران و عراق، تجاوز دشمن به خاک ما، کشتار، بمب‌های شیمیایی، موشک باران... این جوانان بودند که برای دفاع از خاک میهن تا پای جان جنگیند. تأثیر این ایثارها و جانفشانی‌ها بر هنرمند ایرانی (که در این مقطع زیسته) به وجود آمدن مجموعه تصاویری است که در ذهن او ایجاد شده (تخیل) و به صورت خودآگاه و ناخودآگاه بر روی بوم تجلی یافته است (حتی اگر کارها به صورت سفارشی جهت تبلیغات برای شرکت در جنگ نیز باشد باز هم هنرمند این فرایند ذهنی تا خلق اثر را داشته). حال با توجه به چنین پیشینه عرفانی و دینی می‌توان تخیل هنرمند در خلق آثار و تلطیف بخشی او نسبت به موضوع مرگ را با ساختار تخیل ژیلبر دوران^۲ که مربوط به همان تصاویر ذهنی است مورد مطالعه قرار داد. اندیشمندان شرقی و اسلامی به تخیل نگاه عرفانی دارند تا جایی که آن را از

ارکان معرفت می‌دانند در حالیکه متفکرین غربی تخیل را توانایی بازنمود واقعی یا توهمی اشیاء و فرع بر شیوه‌های درک و تفسیر جهان در نظر دارند در این میان تعدادی از آنها به دیدگاه شرقی روی آورده و با مطالعات غرب تلفیق کرده‌اند مانند ژیلبر دوران. دیدگاه وی در امتداد سیر اندیشه عرفانی شیعی^۳ و متون کلامی ایران باستان است؛ و از مطالعات روانشناسی یونگ نیز بهره برده تخیل را سرچشمه تفکر می‌داند و به آن وجه کارکردی عملی و ساختاری داده است. در مقاله فتح دوباره عالم خیال می‌گوید: «ما از خلال اندیشه ایران زرتشتی، از معرفت تشیع اثنی عشری، از تفکر افلاطونی‌های ایرانی، از یاران عشق، از عرفان و تصوف و از مکتب‌های متأخرتر... به یک آگاهی دست یافتیم» (دوران، ۱۳۸۸: ۱۳۵). او در این مقاله به تحلیل‌های هانری کرین بر عرفان شرق و واقع‌گرایی خیال؛ آراء ابن عربی در باب قوه خیال پرداخته است.^۴ از آنجا که رویکرد تخیل ژیلبر دوران با موضوع مرگ و واکنش به آن پیوند خورده بر آن شد که موضوع شهادت در نقاشی‌های معاصر هنرمندان ایرانی با توجه به جنبه اعتقادی آنها که تأثیرگذار بر تخیل و خلق آثارشان است مورد مطالعه قرار گیرد. پیشینه دیدگاهی مشترک نقاشان باعث شد تا عناصر و المان‌های مشترکی در آثار آنها دیده شود، کاظم چلیپا نیز یکی از این نقاشان است؛ که تحلیل عناصر تصویری استفاده شده توسط وی می‌تواند قابل تعمیم به دگر هنرمندان باشد. این مقاله به دنبال پاسخ دادن به این پرسش است که تخیل نقاش ایرانی نسبت به موضوع شهادت و مرگ در زمان جنگ - مانند جنگ ایران و عراق - در قالب چه عناصری با ساختار طبقه‌بندی شده ژیلبر دوران همپوشانی دارد و واکنش‌های قهرمانی و جبرانی او چگونه به تصویر کشیده شده‌اند؟ هدف از این تحلیل، خوانش نقاشی کاظم چلیپا بر مبنای ساختار طبقه‌بندی شده تخیل در قالب دو منظومه روزانه و شبانه است. برای رسیدن به این هدف نخست روش طبقه‌بندی شده تخیل به صورت ساختاری در دو منظومه به همراه زیرساختارهای تشکیل‌دهنده (روی هم دوازده عدد، سه مجموعه چهارتایی) توضیح داده می‌شود سپس عناصر موجود در نقاشی به صورت جزء و به صورت مفهوم کلی مورد تحلیل قرار می‌گیرند.

روش تحقیق

این پژوهش از نوع کیفی و به روش توصیفی-تحلیلی و از نظر هدف کاربردی است. برای خوانش تخیل در آثاری با مضمون شهادت و کشته‌شدن در جنگ، مورد مطالعاتی از زمان جنگ ایران و عراق در دهه ۶۰ انتخاب گردید. یک نمونه از نقاشی‌های کاظم چلیپا از میان هنرمندان آن عصر در نظر گرفته شد. دلیل این انتخاب حضور عناصر مشترک تصویری است که در بیشتر آثار آنان دیده می‌شود، و در نقاشی ایثار این حضور نسبت پررنگ‌تری

(۱۳۹۸)، در مقاله «تحلیل گفتمان نقاشی دفاع مقدس در دوران جنگ (در مقایسه با نقاشی جنگ در شوروی)» معتقد هستند نقاشی دفاع مقدس تلاش دارد نوع دیگری از تعریف شکست و پیروزی ارائه دهد که در این راستا کشته شدن نه تنها خسران نیست بلکه توفیق است.

در باب نقاشی کاظم چلیپا: خانی در مقاله «تحلیل بازتاب جنگ در آثار نقاشی کاظم چلیپا بر اساس نظر پانوفسکی (مطالعه موردی: سه اثر با موضوع و محوریت زن/ مادر)» در صدد نشان دادن نقش وجودی و معنوی زنان در آن دوران بوده است.

مبانی نظری پژوهش

ژیلبر دوران پژوهشگر در حوزه تخیل و اسطوره‌شناسی، یکی از بنیانگذاران «مرکز پژوهش در حوزه تخیل»^۷ است. او با خوانش شرقی به وسیله الگوی چند رشته‌ای از عرفان، اسطوره‌شناسی، روانکاوی و انسان‌شناسی به ساختارمندی تخیل می‌پردازد. از نظر دوران زمان نقش مهمی در تخیل انسان دارد زیرا بازه زیستن محدود به تولد تا مرگ است و گذر از حوزه سرنوشت اجتناب ناپذیر. تخیل جوهر ذهن را تشکیل می‌دهد و تلاش برای بقا و امید به زنده ماندن در تقابل با مرگ را دارد. یک پدیده منفعل نیست و به صورت خلاق باعث تحول خوشایند در مقابل زمان زودگذر و در نهایت مرگ می‌شود و توسط تصاویر در ذهن مطابق با آرزوها مرگ را تیرئه می‌کند (Durand, 1999). دوران برای فائق آمدن بر این درد و رنج و در نهایت مرگ ناشی از گذر زمان و رسیدن به جاودانگی اسطوره را با تخیل پیوند می‌دهد و معتقد است شورش علیه مرگ و کنترل زمان عکس‌العمل‌های دفاعی نیروی تخیل هستند. از نظر او: «تخیل در تمام نمودهایش یعنی مذهبی، اسطوره‌ای، ادبی، زیبایی دارای قدرت متافیزیکی است که آثاری علیه پوسیدگی و مرگ و سرنوشت خلق بکند» (Durand, 1992: 470 به نقل از عباسی، ۱۳۹۰: ۷۴).

شبکه فکری دوران متشکل از آراء گاستون باشلار^۸ (استادش)، هانری کربن و یونگ بوده. در نقد تخیلی باشلار نیروی محرکه خلاقیت هنری، تخیل مادی بر مبنای عناصر اربعه^۹ است و هر عنصر در حکم کهن الگو و عامل انگیزش تصاویر خیال هستند که می‌توانند به محصولات فرهنگی مانند روایت‌های اسطوره‌ای و آثار هنری تبدیل شوند. دوران در ابتدا رهرو استاد بود ولی بعد از آشنایی با هانری کربن و شناخت حکمت اشراق سهروردی و عالم مثال به این نتیجه رسید که عامل تکوین کهن‌الگوها و به تبع اسطوره‌ها هم نوع خاصی از خیال هستند (عوض‌پور، محمدی‌خیزان، محمدی‌خیزان، ۱۳۹۸). او به جای عناصر اربعه، مینا را بازایی قطب‌های تخیلی و پیدا کردن رابطه بین آنها در نظر گرفت و به طبقه‌بندی آنها پرداخت.

دارد. چارچوب نظری مورد مطالعاتی این پژوهش تصاویر حاصل از تخیلات انسانی است که در دو منظومه روزانه و شبانه تخیل، بر مبنای واکنش انسان در برابر مرگ و ترس از آن طبقه‌بندی شده‌اند. داده‌های متنی به روش اسنادی و کتابخانه‌ای است.

پیشینه پژوهش

در باب تخیل ژیلبر دوران: عباسی (۱۳۸۰)، در مقاله «طبقه‌بندی تخیلات ادبی بر اساس نقد ادبی جدید (روش ژیلبر دوران)» تخیل را به دو بخش به نام رژیم روزانه و شبانه تقسیم و ساختارهای آن را توضیح داده است؛ و در سال ۱۳۹۰ به صورت کامل‌تر در کتاب *ساختار نظام تخیل از منظر دوران: کارکرد و روش‌شناسی تخیل* نگاشته است. عباسی (۱۳۸۴)، در مقاله «طبقه‌بندی و کاربرد عنصر تخیل بر سه تابلوی مجید مهرگان با رویکرد ژیلبر دوران» به منظومه روزانه تخیل بر مبنای نمادها با ارزش‌گذاری مثبت و منفی بر پایه تصاویر جنگ در شاهنامه پرداخته است. عباسی (۱۳۸۸)، در مقاله «کارکرد تخیل نزد محمود فرشچیان» بر مبنای نقد تخیلی دوران به تحلیل چند نگاره پرداخته و اعتقاد دارد برای بومی‌کردن نظریه‌ها باید آنها را بر آثار هنرمند ایرانی اجرا کرد. فاطمه مهرابی و افسانه قانی (۱۳۹۸)، در مقاله «کارکردهای تخیل در تصویرگری کتاب فالنامه طهماسبی بر پایه آراء ژیلبر دوران مطالعه موردی نگاره صحرائی محشر» نگاره را در قالب هر دو ساختار روزانه و شبانه با دوازده ساختار آن را مورد خوانش قرار داده‌اند. قاسم‌پور، شهبازی و معین‌الدینی (۱۳۹۹)، در مقاله «مطالعه دگردیسی بیان تخیل در پرده‌خوانی بر اساس آراء ژیلبر دوران» آثار قهوه‌خانه‌ای و پرده‌خوانی با تصویر بهشت و جهنم را در قالب نمادهای منظومه روزانه و شبانه مورد مطالعه قرار داده‌اند. سالاری، بالایی و گودرزی (۱۴۰۱) در مقاله «امتداد اسطوره متن رستم و سهراب در داستان شهادت حضرت علی اکبر در نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای بر مبنای نظریه ژیلبر دوران» به نمادهای منظومه روزانه با ارزش‌گذاری مثبت و منفی پرداخته‌اند. مصباح و معین‌الدینی (۱۴۰۴)، در مقاله «مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های علی اکبر صادقی از دیدگاه ژیلبر دوران» عناصر تصویری و نمادهای سه اثر از مجموعه افسانه و ریاضی را در قالب دو ساختار منظومه روزانه و شبانه تخیل تحلیل کرده‌اند. مسئله صادقی کلنجار قهرمان سنتی با موضوع مرگ است؛ که عکس‌العمل‌های او نسبت به این موضوع اساس خوانش است.

در باب جنگ و شهادت: شادقزویی (۱۳۹۶) در مقاله «تحلیل تطبیقی ساختار و مفهوم در آثار نقاشی دفاع مقدس با جنگ جهانی اول» در مورد دو رویکرد متفاوت نگاه واقع‌گرایانه هنرمندان جنگ جهانی اول و نگاه آرمان‌گرایانه، اسطوره‌ای، ایدئالیستی هنرمندان دفاع مقدس صحبت می‌کند. ربیعی‌پور سلیمی و افشار مهاجر

مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پائته آمصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

طبقه‌بندی تخیلات و کارکرد آن

تخیل تصاویر تشکیل شده در ذهن است که در آثار هنری و ادبی بازنمود پیدا می‌کند دوران این تصاویر را به صورت طبقه‌بندی شده و ساختاری سازمان می‌دهد. «موضوع تشخیص گروه‌های نمادینی است که با حرکت‌ها [یا ژست‌های] اصلی در ارتباط هستند و همچنین جست‌وجوی اشیای برگزیده‌ای است که به دور آنها یک سری نمادها سعی می‌کنند به صورت طبیعی متجلی شوند» (Cheleborg, 2000: 45-55) به نقل از عباسی، ۱۳۹۰: ۷۸). هدف طبقه‌بندی دوران جمع‌آوری قانون‌های دسته‌بندی تصاویر است. او با استفاده از علم عکس‌العمل‌شناسی^{۱۱}، عکس‌العمل‌های غالب را جایگزین عناصر اربعه باشلار کرد. عکس‌العمل‌های غالب واکنشی هستند که انسان در هنگام مواجهه شدن با رویدادهایی که باعث ترس از مرگ می‌شوند از خود نشان می‌دهد؛ و عبارتند از: عکس‌العمل وضعیتی^{۱۲} (در زمان مواجهه با خطر)، عکس‌العمل تغذیه‌ای^{۱۳} (در هنگام گرسنگی) و عکس‌العمل مقابرتی^{۱۴} (در مقابل انقراض نسل). او این عکس‌العمل‌ها را در دو منظومه^{۱۵} منظور کرد؛ عکس‌العمل وضعیتی را در منظومه روزانه تخیلات^{۱۶} و دو عکس‌العمل تغذیه‌ای و مقابرتی را در منظومه شبانه تخیلات^{۱۷} (عباسی، ۱۳۹۰).

منظومه‌های تخیل

از آنجا که منظومه ساختاری است که عناصر با ویژگی‌های مشابه را گرد هم دارد، دوران واکنش‌های شورش و طلب پیروزی بر مرگ را در قالب منظومه روزانه و واکنش‌های کنترلی و تلطیف بخشی را در منظومه شبانه قرار داده است.

منظومه روزانه تخیل

دوران بر اساس اندیشه دو قطبی بودن جهان (خوب و بد) به این نتیجه رسید که بعضی از اندیشه‌ها (طریقه قرارگرفتن تصاویر یا نمادها در ذهن) در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند. از نظر او انسان ناخودآگاه با گذر زمان، نزدیک شدن به مقوله مرگ را حس می‌کند؛ که به واسطه به وجود آمدن ترس، در ذهن او تصاویر (نمادهایی) با ارزشگذاری منفی تولید می‌شود؛ ذهن به صورت خودکار عمل جبرانی برای غلبه بر این ترس و اضطراب انجام می‌دهد که آن تولید تصاویر یا نماد با ارزشگذاری مثبت است (جدول ۱). می‌توان گفت منظومه‌ای تضادی (ضد: حیوانیت، ظلمات، سقوط) و قهرمانی است که میل به تعالی، نور، عبور از محدودیت‌ها و گذر از شرایط انسانی را دارد (عباسی، ۱۳۸۴).

منظومه شبانه تخیل

کار این منظومه تعدیل، ملایم و آرام کردن ارزش‌های نمادین منظومه

روزانه است. تصاویری که در منظومه روزانه باعث ترس می‌شوند، در منظومه شبانه به صورت تلطیف شده هستند. در این منظومه ترس از مرگ کمتر می‌شود ولی از بین نمی‌رود. برخلاف منظومه روزانه تصاویر و نمادها تضادی نیستند؛ و میان نماد با ارزش‌گذاری منفی و مثبت نوعی تعامل وجود دارد. در تصویر حیوانی ترس از مرگ کمتر می‌شود مانند بلعیده شدن شدن به جای دریده شدن؛ در تصویر سقوط حرکت آرام و قابل کنترل است و تصویر تاریکی شب توسط نور، ستاره، رنگ‌های گوناگون، حالت شهبانی تلطیف می‌شود (عباسی، ۱۳۹۰). بدین ترتیب می‌توان گفت: «منظومه شبانه برخلاف منظومه روزانه مبتنی بر اعمال قهرمانانه نبوده و بیشتر معطوف به آرامش، خواب، راحتی و استراحت است» (Durand, 1992: 220 به نقل از مهرابی‌وقانی، ۱۳۹۸: ۱۶۱).

ساختار منظومه‌های تخیل

دوران در دل دو منظومه روزانه و شبانه سه ساختار اصلی را تعریف می‌کند: ساختار ریخت‌پریشی یا قهرمانی،^{۱۸} مربوط به منظومه روزانه؛ و دو ساختار ترکیبی یا دراماتیک^{۱۹} و ساختار اسرارآمیز یا آنتی‌فرازیک^{۲۰} متعلق به منظومه شبانه که برای هر یک چهار زیر ساختار در نظر گرفته است.

ساختار منظومه روزانه تخیل

این منظومه به دنبال پیروزی، جاودانگی و نبرد علیه زمان و مرگ است؛ با ساختار ریخت‌پریشی یا قهرمانی که با کمک عکس‌العمل‌های وضعیتی هدایت می‌شود. چهار ساختار تشکیل‌دهنده آن عبارتند از:

ایدئال‌سازی: شخص با دور شدن و یا قطع رابطه با واقعیت از جهان کنار می‌کشد و تنها می‌شود.

جداسازی: این ساختار نگاه بریده بریده به جهان دارد. واقعیت‌ها از یکدیگر و از محیط اطرافشان جدا شده و می‌توانند ظاهر مکانیکی پیدا کنند.

هندسه اغراق‌شده - قرینه‌سازی - بزرگ‌نمایی: فرا ارزش‌گذاری فضا باعث بزرگ‌نمایی بعضی از اشیاء و یا حذف زمان می‌شود.

تضاد: معنای منظومه روزانه را در بردارد. مسئله این ساختار تقابل فکرها و نزاع تفکرها است (عباسی، ۱۳۹۰). «جدول ۲» مصادیق ساختارهای منظومه روزانه را نشان می‌دهد.

ساختار منظومه شبانه تخیل

ساختارهای اسرارآمیز یا تناقضی منظومه شبانه

این ساختار سعی دارد زمان را به شکل تناقضی نفی کند. هدف نمادها نزاع نیست بلکه تلطیف بخشیدن به خطرها و تهدیدهای زمان است تا جایی که گاهی آنها را انکار و وارونه می‌کنند. نمادها

جدول ۱. نمادها با ارزشگذاری مثبت و منفی در منظومه روزانه تخیل (تدوین: نویسندگان).

منظومه روزانه تخیلات			
نمادهای با ارزشگذاری مثبت		نمادهای با ارزشگذاری منفی	
پیکان، شمشیر بران، عصای سلطنتی و...	نمادهای جداکننده	≠	شکل حیوانی حیوانات وحشی: شیر، گرگ و... قسمتی از بدن حیوان
			شکل حیوانات تخیلی اژدها، دیو و...
			تصاویر کانونیک شکل عقلی شده تصاویر حیوانی خصوصیات حیوانی: حرکت، جوشیدن، خروشیدن، نعره زدن
خورشید، چشم، کلام الهی، مسیح و...	نمادهای تماشایی	≠	خون، عادت ماهیانه، ناپاکی، اشک، کورشدگی، آب سیاه، و...
تعالی، عروج، اوج، بال پرنده، فرشته، مرد بسیار بزرگ یا نره‌غول و...	نمادهای عروجی	≠	سقوط، سرگیجه، سنگینی، له‌شدگی، گناه، گناه خوردن گوشت حیوانات، خون، هبوط، و...

جدول ۲. ساختار ریخت‌پریشی یا قهرمانی متعلق به منظومه روزانه تخیل (تدوین: نویسندگان).

مصادیق	ساختارهای زیرمجموعه	
دور شدن و قطع رابطه با واقعیت، کنار کشیدن از جهان و تنها شدن، پادشاهی با قدرت مطلقه، آرزوی قدرت شیاطین، تصاویر گالیوری.	ایدئال‌سازی	ساختار ریخت‌پریشی یا قهرمانی
نگاه تکه‌تکه به جهان، پیدا کردن ظاهر مکانیکی.	جداسازی	
بزرگ شدن و تکثیر در معماری، سالن‌های گوتیک، فضای بیکران، فلات‌ها، گنبد‌های بسیار بزرگ	هندسه اغراق‌شده، بزرگنمایی فضا و اشیاء، قرینه‌سازی، فرا ارزش‌گذاری فضا	
روز و شب، خیر و شر تفکر جنگ بر علیه ظلمات درونی	تضاد	

موجودات بتوانند به آنها جان ببخشند. رنگ در این ساختار نسبت به شکل اهمیت بیشتری دارد (عباسی، ۱۳۹۰).

گرایش به عمل مینیاتورسازی یا کوچک‌سازی چیزها: با کوچک کردن و پرداختن به جزئیات از فراموش شدن و زمان فرار می‌کند. در واقع خود را در خارج زمان وارد و از خطرات در امان نگه می‌دارد. باشلار در کتاب بوطیقای فضا می‌گوید: «هرچه با ذکاوتی بیشتر جهان را کوچک کنم، بهتر صاحب آن خواهم بود... باید از منطق گذشت تا بزرگی را در کوچکی تجربه کرد» (باشلار، ۱۳۹۷: ۱۹۸). او همچنین در این باب می‌گوید: «دروازه‌ای کوچک و باریک، جهانی بزرگ را پیش روی ما خواهد گشود. جزئیات یک شیء می‌تواند نشانه‌ای باشد از جهانی نو که مثل هر جهان دیگر با خود خصایل بزرگی و عظمت دارد. مینیاتور یکی از پناه‌گاه‌های بزرگی است» (باشلار، ۱۳۹۷: ۲۰۳).

به دو گروه وارونگی و خلوت‌نگاه تقسیم می‌شوند. نمادهای وارونگی شامل ۱. فرورفتن، ۲. تداخل شونده و در برگیرنده، ۳. واژگونی، ۴. مادرانه؛ و نمادهای خلوت‌نگاه شامل: ۱. تلطیف شده (قبر آرام)، ۲. تداخل شونده (ظرف و مظروف) ۳. تغذیه‌ای و جوهری می‌شوند. چهار ساختار تعیین‌کننده‌ای که این نمادها را هدایت می‌کنند به شرح زیر هستند.

تکرار: کنش تکرارشدن در شکل، مضمون یا درون مایه را نشان می‌دهد. مانند عمل پایین رفتن که با حمایت تبدیل به سقوط نمی‌شود.

وابستگی فرد به جهان: نوعی پیوند اشیاء یا عناصر که از لحاظ منطقی متفاوت از هم هستند و به نوعی ذوب‌شدگی به جهت تلطیف تفاوت‌ها است.

واقعیت حسی: مربوط به حس کردن درون و جوهره موجودات است تا جایی که تخیل‌کننده قصد دارد با به دست آوردن جوهره

مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پایتانه آمصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت: نام دیگر این ساختار، ساختار تاریخی تخیل است؛ به این ترتیب که تخیل تصویر زمان را مانند برگرداندن ساعت شنی تغییر می‌دهد. تاریخ را هم به دو زمان تقسیم می‌کند گاهی قدرتمندان حکمران و زمان دیگر مردم و قانونشان. دستی که زمان را برمی‌گرداند تسلط خود را با چرخه بیان می‌کند. ویژگی چرخه‌ای تاریخ این است که اجازه می‌دهد گذشته را در حال زنده کنیم. می‌توان چرخه‌های تاریخ را مثل تعارض دو نیرو تصور کرد.

پایان تاریخ: این ساختار پیشرفت در آینده را نشان می‌دهد. ساختاری نجات‌بخش، پرشور و جان‌دار از آینده که پایان درام‌های چرخه‌ای است (مهرابی و قانی، ۱۳۹۸: ۱۶۳؛ عباسی، ۱۳۹۰). مصادیق دو ساختار منظومه شبانه در «جدول ۳» ارائه شده‌اند.

تحلیل نمونه مطالعاتی

نقاشی/ایثار یکی از آثار کاظم چلیپا است که در سال ۱۳۶۰، در زمان جنگ ایران و عراق، کشیده شده است. مضمون اثر وی از واقعه جنگ، شهادت است که آن را با موضوعات مذهبی و عاشورایی ادغام کرده است.

منظومه روزانه تخیل

در نقاشی ایثار نمادها با ارزش‌گذاری منفی که تولید ترس می‌کنند شامل ۱. «فروریختن خون» که مربوط به نماد ریخت تاریکی

ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک منظومه شبانه

تصاویر این ساختار ریشه در ساختار اسرارآمیز دارند؛ ساختاری چرخه‌ای است: چرخه ماه، چرخه زیستی گیاهان و فصل‌ها الگوی این ساختار هستند. می‌خواهد بین اضداد از طریق عامل زمان ارتباط برقرار کند که نتیجه آن نوعی کنترل زمان و سرنوشت است. چرخه‌ها شامل یک دوره منفی و یک دوره مثبت است که برای عروج در دوره مثبت، گذشت از دوره منفی ضروری است. در سطح جنسی نیز تکمیل‌کننده اضداد و نماد پیوند و اتحاد هستند. ریشه اسطوره‌های پیشرفت، آغاز دوباره و جاودانگی است؛ پیدایش این فرضیه الهام از حرکت‌های جنسی است که الگوی همه ریتم‌هاست. اسطوره‌ها آمدن پسر و نجات‌دهنده را بشارت می‌دهند. نمادهای این ساختار: ۱. نمادهای چرخه‌ای ۲. نمادهای ریتم‌دار و پیشرفت هستند (عباسی، ۱۳۹۰). چهارساختار ترکیبی که این نمادها را هدایت می‌کنند عبارتند از:

هماهنگی و چینش مناسب از تفاوت‌ها و تناقض‌ها: در این ساختار تفاوت‌ها و تناقض‌ها در قالب چینی در کنار هم تولید ریتم کرده. مانند نزدیکی واژگان ستمگر و نوازشگر که نزع را کم می‌کند.

جمع اضداد: سعی دارد اضداد را روی پایه‌ای برابر قرار دهد تا بتوانند تفاوت‌هایشان را به نمایش بگذارند. از آنجایی که نزع بین آرزوی حیات و مرگ است می‌توان گفت این ساختار بنیان درام می‌شود.



تصویر ۱. کاظم چلیپا (۱۳۶۰)، ایثار، رنگ روغن، ۲۰۰ × ۳۰۰ سانتیمتر (منبع: مجموعه حوزه هنری).

جدول ۳. ساختارهای اسرارآمیز یا تناقضی و ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک متعلق به منظومه شبانه (تدوین: نویسندگان).

تکرار در یک کنش ثابت، تکرار کلمه آرام آرام تکرار تصاویر ظرف و مظروف، در هم داخل شدن، فضاهای تو در تو.	تکرار	ساختارهای اسرارآمیز یا تناقضی	ساختار منظومه شبانه تخیل
پیوند، ادغام، چیزهای لزج و چسبیده، ریسمان	وابستگی فرد به جهان، پیوند و ذوب شدگی کامل با دنیا		
برتری رنگ به شکل، حس کردن موجودات از فاصله نزدیک، حس کردن درون و جوهره موجودات.	واقعیت حسی		
فرار از فراموش شدن و زمان، ابدیت درونی، بازگشت به مادر.	گرایش به مینیاتورسازی (کوچک سازی)	ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک	
هماهنگی، چینش مناسب از تفاوت‌ها و تناقض‌ها که بیان مورد علاقه را در ریتم و آهنگ موسیقایی پیدا می‌کند. مانند: وجود ستمگر ≠ نوازشگر، فرشته ≠ گور، ملاطفت ≠ شکنجه در شعر آهنگین.	هماهنگی		
پایه تمام درام‌ها؛ نزاع بین آرزوی حیات و مرگ؛ مانند: زمستان (مرگ) با بهار (زنده شدن). شب با روز	جمع اضداد		
تعارض دو نیروی ظلم و آزادی	درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت، ساختار تاریخی تخیل	ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک	
آمدن پسر یا نجات‌دهنده؛ درخت؛ رستخیز بدن‌ها	پایان تاریخ، ساختار پیشرفت در آینده و ساختار نجات بخش		

منظومه شبانه تخیل ساختار اسرارآمیز یا تناقضی

این ساختار نمادهای تناقضی، وارونگی و خلوت‌نگاه را شامل می‌شوند. در نقاشی ایثار جنین درون گل مانند یونس در شکم ماهی نماد تداخل شونده و دربرگیرنده است. گل نیز مانند زهدان و رحم مادر برای جنین (کودک بند انگشتی) دارای حس امنیت و آرامش جنینی است؛ ماده و جوهره مادرانه دارد؛ این موارد مربوط به نماد وارونگی هستند. مادری فرزند مرده خود را بر روی دست دارد نیز دارای جوهر مادرانه و مصداق نماد وارونگی است. از طرفی قرارگرفتن جنین در داخل گل، نماد ظرف و مظروف؛ و خوابیدن بر روی دستان مادر (مانند خواب آرام زیبای خفته) مصداق قبر آرام (نماد تلطیف شده) متعلق به نماد خلوت‌نگاه هستند. چهار ساختار اصلی هدایت‌کننده نمادهای ساختار اسرارآمیز و تناقضی عبارتند از: تکرار، وابستگی فرد به جهان، واقعیت حسی و گرایش به مینیاتورسازی. نتایج تحلیل عناصر موجود در نقاشی در قالب این چهار ساختار در «جدول ۵» درج شده است.

ساختار ترکیبی یا دراماتیک

در این نقاشی نمادهای چرخه‌ای و نمادهای ریتم‌دار پیشرفت حضور دارند؛ سیر تولد تا مرگ و مرگ تا دوباره زنده شدن (به صورت گل لاله، روح، جنین) و آمدن پسر و منجی (به صورت جنین، سربازان، امام). چهار ساختار اصلی هدایت‌کننده این نمادها شامل: چینش مناسب از تفاوت‌ها و تناقض‌ها، جمع اضداد، درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت، پایان تاریخ هستند که در جدول شماره جدول ۶ مورد تحلیل قرار گرفته‌اند.

است؛ زیرا مانند آب سیاه تولید ترس می‌کند و هم مربوط به ریخت سقوط می‌شود. افتادگی و متمایل بودن سر و گردن شهید، در آغوش مادر، به سمت پایین - و تشدید این حالت توسط خطوطی که از امتداد سر و سرشانه به سمت پایین کشیده شده - در ارتباط با نماد ریخت سقوط است. ۲. «اسب» که مربوط به نماد ریخت حیوانی است (باید در نظر داشت در اینجا همراه و کمک حال انسان است تا اینکه بخواهد تولید ترس نماید). نماد با ارزش‌گذاری مثبت در این منظومه شامل: ۱. نماد روشنایی شامل نور، کلام الهی (قرآن) و خورشید است؛ در این نقاشی روح‌های نورانی در پلان پشت، دستی که در بالا مانند خورشید درخشان است؛ امام حسین (مسیح از نظر دوران) و کتابی که (به نظر قرآن می‌آید) در دست دارد همه جزء نماد روشنایی هستند. ۲. انسان‌هایی به صورت روح و فرشته در طبقات آسمان هستند به نماد عروج اشاره دارند زیرا که «پیروزی و فتح قدرت انسان در آسمان را نشان می‌دهد» (عباسی، ۱۳۹۰: ۸۵). ۳. شمشیر نماد جداکننده خوبی از بدی جهت پاک شدن و عروج است و عمود نگه‌داشتن آن صعود و عروج را تشدید می‌کند.

ساختار منظومه روزانه


در دل منظومه روزانه، ساختار ریخت پریشی و قهرمانی وجود دارد که با عکس العمل‌های موقعیتی در ارتباط است. چهار زیر ساختار آن شامل ایدئال‌سازی، جداسازی، هندسه اغراق‌شده - قرینه‌سازی - بزرگنمایی، تفکر تضاددار هستند. نمونه مطالعاتی در «جدول ۴» در قالب این چهار ساختار مورد تحلیل قرار گرفته است.

مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پایتانه آمصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

جدول ۴. تحلیل ساختار قهرمانی نقاشی ایثار.

تفصیلات و مصادیق	تصاویر	ساختار
<p>مادری فرزندش را بر روی دست دارد نسبت به فرم‌های دیگر بزرگتر است. روح امام حسین نسبت به روح‌هایی که در پلان پشت قرار دارند بزرگتر است (باید در نظر داشت مادر و امام حسین گرچه در این ساختار جای دارند و تنها هستند ولی حضور امام در پشت مادر نقش حمایتی دارد و دارای بار مثبت است). گلی که جنین را در بر گرفته نسبت بزرگتری به دیگر عناصر دارد. حضور یک دست بزرگ در بالای اثر.</p>		<p>ایده آل سازی</p>
<p>A تشکیل دوفضای جدا از هم؛ یکی در مرکز اثر مادر به همراه فرم لاله گون (که در امتداد سر و پای فرزند تشکیل شده) و دیگری محیط پیرامون آن‌ها. B صفحه به صورت افقی به دو قسمت تقسیم شده است: در قسمت پایین که رنگ قرمز غالب است مسیر تولد تا مرگ زمینی مختص عالم مادی، در قسمت بالا با زمینه کرم و فیگورهای سفید فضای فرای عالم مادی. C فضای پشت به صورت طبقاتی جدا شده‌اند که از بالا به پایین به سمت جلوی اثر آمده‌اند. D ردیف پایین به دوفضا چپ (گل‌های حاوی جنین) و راست (سربازان) تقسیم شده است. F قسمت پایین اثر مربوط به زمان معاصر و سرزمین ایران و قسمت بالا (افرادی که سر ندارند) مربوط به یاران امام حسین و عاشورا (تن‌پوش‌ها گویای این مطلب) هستند. G دستی که اندام ندارد (در بالای نقاشی) و بدن‌های بی‌سر مصداق این ساختارند.</p>		<p>جداسازی</p>
<p>فضای داخل گل لاله به اندازه‌ای بزرگ است که جنین را در درون خود جای داده. فرم لاله‌گون که شهید بر روی آن قرار دارد. فضای بیکران آسمان که در آن صفوف ارواح پشت سر هم پیاپی وجود دارند. اثر به‌طور کلی قرینه است (تفاوت‌هایی در بعضی قسمت‌ها دیده می‌شود).</p>		<p>هندسه اغراق شده، قرینه‌سازی، بزرگنمایی</p>
<p>A جنین (تولد) در مقابل کشته‌شدن (مرگ) که به صورت افرادی که به تیر آویخته شده‌اند یا فردی که در دست مادر است و همچنین افرادی که سر ندارند. B غروب که با رفتن نور همراه است (پایین اثر) در مقابل روشنی و گسترش پرتوهای نور در آسمان (بالای اثر). C تیره‌ترین و روشن‌ترین قسمت نقاشی (وسط ضلع بالا و پایین اثر) یعنی زمین و آسمان مقابل هم قرار دارند.</p>		<p>تفکر تضاددار</p>

جدول ۵. تحلیل ساختار اسرارآمیز یا تناقضی نقاشی ایثار.

تفصیل و مصادیق	تصاویر	ساختار
<p>A تکرار فعل نداشتن جان به صورت از دست دادن سر، آویزان بودن به تیر و فردی بی جان بر روی دستان مادر. B تکرار فیگور سرباز که به صف شده‌اند. C تکرار گل لاله. D تکرار روح بی سر که با انگشت به بالا اشاره دارد و این فرم دست نیز شامل دست بزرگ در بالای نقاشی می‌شود. E جنین در داخل گل مصداق ظرف و مطروف، مربوط به این ساختار است.</p>		تکرار
<p>جنینی که در دل گل به جای رحم مادر زیست می‌کند. پیوند شهید در دستان مادر با فرم گل لاله‌ای که بر روی آن قرار دارد که نوعی ذوب‌شدگی است. پیوند شهید با فیگورهای پشت سر مادرش که از آسمان و عالم والا هستند (اشاره دستشان به سمت بالا می‌تواند به این پیام وضوح بیشتری ببخشد).</p>		وابستگی فرد به جهان
<p>A رنگ قرمز (رنگ خون) در پایین اثر و رنگ کرم (رنگ خاک، خاک مانند مادر در برگیرنده است) برای آسمان استفاده شده. B رنگ آبی برای لباس شهید و اوج آسمان به کار رفته. C رنگ سیاه و تیره زمین در مقابل رنگ روشن آسمان قرار گرفته. D استفاده از رنگ سفید برای تن پوش روح‌ها. E حس کردن موجودات به جهت دستیابی به جوهره آنها مصداق دیگری در این ساختار است که در اینجا جوهر مادرانه و زنانه دیده می‌شود.</p>		واقعیت حسی
<p>کوچک شدن جنین و در داخل گل قرار گرفتن آن (خیال پردازی لی‌لی‌پوتی به جهت در امان ماندن) عمل مینیاتورسازی است؛ ولی نسبت به عناصر دیگر به صورت اغراق شده بزرگ تر است و شامل این ساختار نمی‌شود.</p>		گرایش به مینیاتورسازی

مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پایتانه آمصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

جدول ۶. تحلیل ساختار ترکیبی یا دراماتیک نقاشی ایشار.

تفصیلات و مصادیق	تصاویر	ساختار
<p>A مهر لطیف مادرانه در کنار خشونت ناشی از آویزان شدن جوانان بر تیرها. B جنین (در پی آن تولد) در کنار رفتن سربازان به سوی کارزار جنگ و کشته شدن. C وجود بدن بدون سر (همراه با ترس از حس ناخوشایند مرگ) در حالیکه درون کالبدشان زندگی جریان دارد (آگاهانه با دست به سوی بالا اشاره دارند).</p>		<p>چینش مناسب از تفاوت‌ها و تناقض‌ها</p>
<p>A نزاع آرزوی حیات و مرگ در این ساختار به صورت جنین در مقابل مرگ‌هایی که به صورت فرد بیجان در دست مادر، افراد به تیر آویخته شده و افرادی که سر ندارند وجود دارد. B روح‌هایی که زمانی در این دنیا بوده‌اند و کشته شده‌اند ولی همچنان در قالبی دیگر زنده‌اند. C در امتداد سر و پای فرزند کشته شده بر دست مادر تشکیل فرم گل لاله و در پایین سمت چپ داخل گل لاله جنینی شکل گرفته است که نشان از ادامه حیات حتی به گونه‌ای دیگر است.</p>		<p>جمع اضداد</p>
<p>A تغییر جهت زمانه توسط فردی که بتواند خفقان و ظلم را به آزادی تغییر دهد در این نقاشی حضور امام حسین، یارانش، سربازان (با قربانی کردن خود) برای شکل‌گیری این هدف بوده. B وجود چرخه از رفتن به سوی جنگ، کشته شدن سپس درامداد جسد فرم گل لاله؛ و همچنین گلی که در درون خود مانند رحم جنینی را در بر دارد. این چرخه دوباره زنده شدن است که شبیه تغییر فصول پیاپی هم هستند (می‌توان آن را به سمت پیشرفت که مربوط به ساختار بعد هم هست ربط داد زیرا که بعد از شهادت به آسمان و مراتب بالاتر پیوند می‌خورند). C در فراز اثر دستی اشاره به بالا دارد که آن منبع نور است و پرتوهای نور اطراف آن وجود دارند؛ این اشاره نشان از تغییر وضعیت به سوی آینده روشن دارد. D امام حسین و روح‌هایی که در پشت ایشان قرار دارند مربوط به زمان گذشته هستند که همراه با انسان‌های معاصر حضور دارند؛ در ویژگی چرخه‌ای تاریخ می‌توان گذشته را در حال زنده کرد.</p>		<p>درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت (ساختار تاریخی تخیل)</p>
<p>A این ساختار، بشارت به آمدن پسر و نجات دهنده دارد؛ و مربوط به تعالی در پایان چرخه‌ها و رستاخیز بدن‌ها است. امام حسین در این نقاشی مانند منجی و بشارت‌دهنده در پشت سر مادر و شهید حضور دارد. وجود سربازان و نوزاد نیز همین پیام را در این ساختار دارد. B رستاخیز نیز با وجود ارواحی که سر ندارند ولی زنده هستند به نمایش در آمده است. D گیاه به دلیل رشد کردن و قد کشیدن نماد پیشرفت است؛ که گل لاله همین مصداق را دارد.</p>		<p>پیشرفت در آینده، پایان تاریخ</p>

نتیجه‌گیری

مینیاتورسازی» است؛ به دلیل بزرگ بودن گل نسبت به کل اثر، به این ساختار تعلق نمی‌گیرد. استفاده از تصاویر قربانی شدن و شهادت، بشارت به آمدن منجی به صورت (۱) امام حسین، (۲) تولد، آمدن پسر و (۳) سربازی که در حال رفتن به کارزار است، نوزایی، رستخیز بدن‌ها و عالمی والا تر که با دست اشاره شده، این پیام را می‌دهند که مرگ وجود دارد ولی پایان راه نیست و آغازی دوباره در پی آن است؛ این تلطیف بخشیدن مصداق ساختار منظومه شبانه تخیل ژیلبر دوران است. گرایش نقاش به ساختار منظومه شبانه تخیل بسیار بیشتر از ساختار منظومه روزانه است. از زیرمجموعه ساختار ترکیبی (دراماتیک) ساختارهای «درک چرخه‌ای از تاریخ بشریت» و «پیشرفت در آینده و پایان تاریخ» حضور برجسته‌تری نسبت به سایر ساختارهای شبانه دارند. می‌توان یافته‌های حاصل از این تحلیل را به دگر آثار هنرمندان هم عصر چلیپا در زمان جنگ ایران و عراق تعمیم داد.

امیال و باورهای درونی مانند ارزش‌ها، اعتقادات مذهبی، نگرش نسبت به مرگ، عالم والا و شهادت؛ ادغام می‌شوند با دریافت‌های بیرونی چون نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای، نگارگری، مراسم تعزیه و... که با جهان‌بینی شرقی و خیال پیوند خورده‌اند؛ و همچنین دریافت‌های دیگری چون مسئله جنگ، شهادت و کشته شدن جوانان به‌ویژه در زمان زیست هنرمند. این ادغام لازمه تشکیل تصاویر ذهنی است (تخیل) که به صورت خودآگاه و ناخودآگاه در آثار هنرمند نمایان می‌شوند. نقاشی ایشار تجلی این نوع تخیل است. تحلیل عناصر تصویری تشکیل دهنده آن با استفاده از ساختار نظام تخیل دوران اظهار می‌دارد: اثر چهار زیرساختار منظومه قهرمانی روزانه را شامل شد. در ارتباط با منظومه شبانه (تلطیف ترس از مرگ) نیز هر چهار زیرساختار دو ساختار اسرارآمیز (تناقضی) و ترکیبی (دراماتیک) را در بر داشت. با وجود اینکه قرارگرفتن جنین در بطن گل مصداق «ساختار گرایش به

پی‌نوشت‌ها

۱- ۱۲-۷/ واقعه: وَكُنْتُمْ أَزْوَاجًا ثَلَاثَةً (۷) فَأَصْحَابُ الْمَيْمَنَةِ مَا أَصْحَابُ الْمَيْمَنَةِ (۸) وَأَصْحَابُ الْمَشْأَمَةِ مَا أَصْحَابُ الْمَشْأَمَةِ (۹) وَالسَّابِقُونَ السَّابِقُونَ (۱۰) أُولَئِكَ الْمُقَرَّبُونَ (۱۱) فِي جَنَّاتِ النَّعِيمِ (۱۲).
۲- ۱۶۹۰/آل عمران: وَلَا تُحْسِبَنَّ الَّذِينَ قُتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ أَمْواتًا بَلْ أَحْيَاءٌ عِنْدَ رَبِّهِمْ يُرْزَقُونَ.

• 3. Gilbert Durand (1912–2012)

۴. کندی ← فارابی ← ابن سینا ← سهروردی ← ابن عربی ← هانری کرین ← گاستون باشلار ← ژیلبر دوران
۵. رک: دوران، ژیلبر (۱۳۸۸). «فتح دوباره عالم خیال» در: مقالات دومین هم‌اندیشی تخیل هنری. ترجمه: نصرت حجازی. تهران: فرهنگستان هنر. ص ۱۲۹-۱۵۰
۶. کاظم چلیپا (۱۳۳۶) نقاش و استاد دانشگاه، پدر او حسن اسماعیلزاده نقاش قهوه‌خانه‌ای بود به این واسطه موضوعات دینی، مذهبی و حماسه‌ای شاهنامه برافکار او تأثیرگذار بوده‌اند و تا امروز در آثار وی قابل مشاهده هستند؛ مانند حماسه عاشورا با تلفیق موضوعات معاصر. پایان نامه دکتری وی نیز مرتبط به همین زمینه است.

7. Centre De Recherche Sur L'imaginaire (1966)

۸. Gaston Bachelar (1844-1962): گاستون باشلار: معرفت‌شناس، فیلسوف و نظریه پرداز تخیل فرانسوی؛ بنیانگذار نقد تخیلی و استاد ژیلبر دوران که در مسیر تحقیقاتی او تأثیرگذار بود.

۹. عناصر چهارگانه: آب، باد، خاک و آتش.

10. Réflexologie

۱۱. اولین عکس العمل غالب (position)، عکس العمل موقعیتی است که «نوزاد با قرار گرفتن در وضعیت ایستاده دستپایش را آزاد می‌کند و جهان را با فاصله و به کمک چشم، آن چنان‌که به کمک گوش درک می‌کند، می‌بیند و می‌فهمد» (Chelebourg, 2000:60) به نقل از عباسی، ۱۳۹۰: ۷۹).

۱۲. دومین عکس العمل غالب (Nutrition)، عکس العمل تغذیه‌ای است که «به کمک عمل مکیدن و عمل هضم کردن نمایان می‌شود. مکیدن و هضم کردن دو عملی هستند که با احساس گرما و حواس چشایی، لامسه، بویایی و دیگر حواس همراه هستند» (Chelebourg, 2000:60) به نقل از عباسی، ۱۳۹۰: ۸۰).

۱۳. سومین عکس العمل غالب (Copulative)، عکس العمل مقاربتی است که «فرمان‌های چرخه‌ای و آهنگ‌دار را که در پیوند با امیال جنسی و خصوصاً فرمان‌های چرخه‌ای و آهنگ‌داری که از ادراک زمان تقویمی درک شده است تشکیل می‌دهد» (Chelebourg, 2000:60) به نقل از عباسی، ۱۳۹۰: ۸۰).

۱۴. بر اساس تعریف دوران، «منظومه ساختار کلی و عمومی است که در آن گروهی از تصاویر، از یک تخیل مشترک و مشابه استفاده می‌کنند» (عباسی، ۱۳۸۸: ۱۵۵).

15. Diurnal

16. Noeyurnal

17. Schizomorphic or Heroic

18. Synthetic or Dramatic

19. Mystical or Antiphastic

فهرست منابع فارسی

- قرآن کریم سلطانی (۱۳۵۴)، ترجمه مهدی الهی قمشه‌ای، تهران: صالحی.
- باشلار، گاستون (۱۳۹۷)، *بوطیقای فضا*، ترجمه مریم کمالی و محمد شیربچه، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
- خانی، مینو؛ بالایی، کریستوف؛ گودرزی، مصطفی (۱۳۹۶)، تحلیل بازتاب جنگ در آثار نقاشی کاظم چلیپا بر اساس نظر پانوفسکی (مطالعه موردی: سه اثر با موضوع و محوریت زن/مادر)، *باغ نظر*، شماره ۴۷، ص ۴۹-۶۴.

مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های دارای مضمون شهادت بر مبنای نقد تخیل ژیلبر دوران؛ مطالعه موردی: نقاشی کاظم چلیپا... پانته‌آ مصباح، سمیه رمضان ماهی ■ صفحه ۱۴۷-۱۵۸

- دوران، ژیلبر (۱۳۸۸)، فتح دوباره عالم خیال، ترجمه نصرت حجازی، مقالات دوهمین هم‌اندیشی تخیل هنری، گردآورنده: منیژه کنگرانی، تهران: متن، ص ۱۲۹-۱۵۰.
- دوران، ژیلبر (۱۳۹۸)، تخیل نمادین، ترجمه روح‌الله نعمت‌اللهی، تهران: حکمت کلمه.
- ربیعی‌پور سلیمی، محمدرضا؛ افشارمهاجر؛ کامران (۱۳۹۸)، تحلیل گفتمان نقاشی دفاع مقدس در دوران جنگ (در مقایسه با نقاشی جنگ در شوروی)، باغ نظر، شماره ۷۳، ص ۵-۱۶، DOI: 10.22034/bagh.2019.149735.3784
- سالاری، مریم؛ بلخاری، حسن؛ تاکی، شادی (۱۴۰۲)، امتداد اسطوره متن رستم و سهراب در داستان شهادت حضرت علی اکبر در نقاشی‌های قهوه‌خانه‌ای بر مبنای نظریه ژیلبر دوران، رهپویه حکمت هنر، دوره ۲، شماره ۲، ۷-۱۹، Doi: 10.22034/RPH.2023.556164.1015
- شادقزوینی، پریسا (۱۳۹۶)، تحلیل تطبیقی ساختار و مفهوم در آثار نقاشی دفاع مقدس با جنگ جهانی اول، مبانی نظری هنرهای تجسمی، شماره ۳، ص ۱۳-۳۰، Doi: 10.22051/JTPVA.2017.3976
- عباسی، علی (۱۳۸۰)، طبقه‌بندی تخیلات ادبی بر اساس نقد ادبی جدید (روش ژیلبر دوران)، پژوهشنامه علوم انسانی، شماره ۲۹، ص ۱-۲۴.
- عباسی، علی (۱۳۸۴)، طبقه‌بندی و کاربرد عنصر تخیل بر سه تابلوی مجید مهرگان با رویکرد ژیلبر دوران، مقالات اولین هم‌اندیشی تخیل
- هنری، ویراستار: منصور احمدی، تهران: فرهنگستان هنر، ص ۱۳۳-۱۷۰.
- عباسی، علی (۱۳۸۸)، کارکرد تخیل نزد محمود فرشچیان، مقالات دومین هم‌اندیشی تخیل هنری، گردآورنده: منیژه کنگرانی، تهران: متن، ص ۱۵۱-۱۷۵.
- عباسی، علی (۱۳۹۰)، ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران؛ کارکرد و روش‌شناسی تخیل، تهران: علمی و فرهنگی.
- عوض‌پور، بهروز؛ محمدی خبازان، سهند؛ محمدی خبازان، ساینه (۱۳۹۸)، روان اسطوره‌شناسی‌های هنری، تهران: سخن.
- قاسم‌پور، هما؛ شهبازی، رامتین؛ معین‌الدینی، محمد (۱۳۹۹)، «مطالعه دگرپرسی بیان تخیل در پرده‌خانی بر اساس آراء ژیلبر دوران (مطالعه موردی: تصویر بهشت و جهنم)»، رهپویه هنرهای تجسمی، شماره ۷، ۱۷-۲۸، DOI: 10.29252/rahpooyesoore.7.3.17
- مصباح، پانته‌آ؛ معین‌الدینی، محمد (۱۴۰۴)، مطالعه ساختار تخیل در نقاشی‌های علی‌اکبر صادقی از دیدگاه ژیلبر دوران، رهپویه هنرهای تجسمی، DOI: 10.22034/ra.2025.2019640.1428
- مهربابی، فاطمه؛ فانی، افسانه (۱۳۹۸)، کارکردهای تخیل در تصویرگری کتاب فالنامه طهماسبی بر پایه آراء ژیلبر دوران، تاریخ و فرهنگ دانشگاه فردوسی مشهد، سال پنجاه و یک، شماره ۲، ص ۱۵۳-۱۷۳، DOI: 10.22067/jhc.v51i2.86732

فهرست منابع انگلیسی

- Durand, Gilbert (1992), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale*, Ed, Dunod, Paris, 11^{ème} édition.
- Durand, Gilbert. (1999). *The Anthropological Structures of the Imaginary*. Translated by Margaret Sankey and Judith Hatten. Australia: Boombana publication.



تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مؤلفه نور و رنگ در آراء ابن هیثم^۱

حمیدرضا اسماعیل^۲، هادی آذری ازغندی^۳، مرجانه سوزنکار^۴

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۱۳ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۶ □ صفحه ۱۵۹-۱۷۱

Doi: 10.22034/RPH.2025.2054906.1116

چکیده

ابن هیثم فیلسوف، دانشمند و نظریه پرداز ایرانی و مسلمان که در قرن چهارم و پنجم هجری می‌زیسته است، در کتاب المناظر در مورد فیزیک نور و زیبایی‌شناسی مطالب مفصلی را بیان کرده است، به باور وی وجود ۲۲ عامل باعث می‌شود که چشم انسان، از آنچه می‌بیند، درک زیبایی داشته باشد. با عنایت به این موضوع که مبحث زیبایی‌شناسی را در همه شاخه‌های هنرهای تجسمی از جمله عکاسی می‌توان به کار برد، این پژوهش برآن است تا ارتباطی بین نظریه زیبایی‌شناسی ابن هیثم و عکاسی پیدا کند. برای بررسی این هدف، تعدادی از شاخص‌ترین عکس‌های منتشر شده در کتاب‌های عکس نصرالله کسرائیان، که یکی از وجوه بارز عکس‌های او بی‌تردید زیبایی آنهاست، در نظر گرفته شده است. نصرالله کسرائیان بیش از ۵۰ سال از عمر خود را صرف عکاسی قوم‌نگارانه، طبیعت و بوم‌شناسانه ایران کرده است و یکی از شناخته‌شده‌ترین چهره‌های عرصه عکاسی ایران به شمار می‌آید. پرسش اصلی این پژوهش آن است که عکس‌های نصرالله کسرائیان چگونه بر اساس نظریه ابن هیثم، در چشم مخاطب ادراک زیبایی ایجاد می‌کنند. یافته‌های این پژوهش، که از نوع کیفی و به روش توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است، بیانگر آن است که عوامل بیست‌ودوگانه زیبایی‌شناسی که ابن هیثم بر می‌شمارد را می‌توان با ویژگی‌ها، ساختارها، قوانین و اصول عکاسی که شاخه‌ای از هنرهای تجسمی است انطباق کامل داد و در تحلیل عکس‌ها از آنها استفاده کرد. همچنین با استفاده از دو مؤلفه نور و رنگ از عوامل جزئی بیست‌ودوگانه نظریه زیبایی‌شناسی ابن هیثم، عکس‌های نصرالله کسرائیان را مورد تحلیل قرار داده است.

کلیدواژه‌ها: زیبایی‌شناسی، ابن هیثم، نصرالله کسرائیان، المناظر، نور، رنگ

۱. این مقاله مستخرج از پایان نامه با عنوان تحلیل زیبایی‌شناسی آثار نصرالله کسرائیان بر اساس اندیشه‌های ابن هیثم می‌باشد که در بهمن ۱۴۰۲ در دانشگاه بین‌المللی سوره دفاع شد.

۲. کارشناسی ارشد عکاسی، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

Email: hamidreza.esmail63@gmail.com

۳. استادیار گروه هنرهای تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

Email: hadiazari@ut.ac.ir

۴. دکتری فلسفه هنر، دانشگاه علوم تحقیقات و فناوری، دانشگاه آزاد، تهران، ایران.

Email: M.souzankar@soore.ac.ir



تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مولفه نور و رنگ در آراء ابن‌هیثم ■ حمیدرضا اسماعیل، هادی آذری ازغندی، مرجانه سوزنکار ■ صفحه ۱۵۹-۱۷۱

مقدمه

هرگونه بحث قابل پذیرش و علمی در مورد زیبایی تعبیر به زیبایی‌شناسی می‌شود. بحث‌هایی همچون «ماهیت و چیستی زیبایی»، «چگونگی و چرایی درک زیبایی»، و «تحلیل وجوه زیبایی یک موجود خاص». با توجه به این موضوع که در حوزه تحلیل‌های زیبایی‌شناختی در هنر و به‌ویژه در عکاسی به آرا و نظریات دانشمندان و فلاسفه غربی به‌کرات ارجاع داده می‌شود و کمتر شاهد بهره‌مندی از نظریات و آرای دانشمندان ایرانی و مسلمان هستیم؛ این در حالی است که ابن‌هیثم صاحب آراء قابل اعتنایی در خصوص مقله زیبایی است. او در زمینه نورشناسی مقالات و نظریات زیادی دارد و کتاب المناظر بزرگترین اثر وی است که به معنا و مفهوم زیبایی می‌پردازد. از دیدگاه ابن‌هیثم حس بینایی تنها گزارشی از نور و رنگ ارائه می‌کند و در این مرحله حواس باطنی ما نقش تکمیل‌کننده فرایند بینایی را دارد که با استفاده از داده‌های نور و رنگ مفاهیم بسیار دیگری را درک می‌کند. یکی از این معانی که در این مرحله توسط حواس باطنی درک می‌شود حس زیبایی است. وی در شرح این ادراک که توسط حس بینایی درک می‌شود از ۲۲ عامل نام می‌برد که هرکدام از این عوامل در کیفیت ادراک بینایی مؤثر هستند. این عوامل بیست‌ودوگانه عبارتند از «نور»، «رنگ»، «بعد»، «وضع»، «تجسم»، «شکل»، «عظم»، «اتصال»، «تفرق»، «عدد»، «حرکت»، «سکون»، «زبری»، «مالسه»، «شفیف»، «کدری»، «ضل»، «تاریکی»، «تشابه»، «اختلاف»، «تناسب»، «اتلاف». او به تفسیر هریک از عوامل می‌پردازد و اعتقاد دارد که این عوامل بیست‌ودوگانه به صورت تکی و یا به صورت ترکیبی از موارد ذکر شده در بیننده احساس زیبایی را برمی‌انگیزد. از آنجا که عکاسی زیرمجموعه هنرهای تجسمی است و با عنایت به این موضوع که تنها در چند مورد محدود نظریات زیبایی‌شناسانه ابن‌هیثم در رشته نقاشی مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است و در رشته عکاسی تاکنون به صورت مبسوط به آن پرداخته نشده است ضرورت این پژوهش احساس می‌شود. برای تحلیل این موضوع در زمینه عکاسی، عکس‌های نصرالله کسرائیان که به نظر با نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم قابل انطباق دارند، انتخاب شده است. نصرالله کسرائیان در بیش از ۵۰ سال فعالیت عکاسانه خود نزدیک به ۳۰ عنوان کتاب منتشر کرده است، او که زندگی و عکس را مبارزه‌ای برای تغییر جهان می‌داند، تأثیر عمیقی در عکاسی ایران معاصر داشته است. این پژوهش در نظر دارد به این پرسش اساسی پاسخ دهد که چگونه می‌توان عکس‌های نصرالله کسرائیان را بر اساس نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم تحلیل کرد؟ همچنین می‌خواهد به این پرسش نیز پاسخ دهد که با عنایت به این مطلب که عکاسی هنری نوین است چگونه می‌توان به رغم گذشت بیش از ۸۰۰ سال از

زمان مطرح شدن نظریه ابن‌هیثم، امروزه این نظریه را در عکاسی به کار گرفت؟ از آنجا که نظریات فلاسفه ایرانی و مسلمان از لحاظ محتوایی بسیار غنی‌اند و می‌توان برای تحلیل هنرهای تجسمی از آنها بهره جست، امید است که این پژوهش راه را برای استفاده‌های بعدی از نظریات نظریه‌پردازان ایرانی-مسلمان هموار سازد.

روش تحقیق

این پژوهش از حیث روش، توصیفی-تحلیلی بوده و از لحاظ هدف در زمره پژوهش‌های نظری-توسعه‌ای قرار می‌گیرد. همچنین شیوه جمع‌آوری اطلاعات، کتابخانه‌ای بوده است. در این پژوهش زیبایی‌شناسی از منظر فلاسفه یونان باستان و در ادامه از منظر نظریه پردازان ایرانی بررسی شده است. بر اساس اصول مطرح شده توسط ابن‌هیثم، برای آنکه ذهن درک درستی از معنا و مفهوم زیبایی داشته باشد و زیبایی را در چیزی که می‌بیند تشخیص دهد، ۲۲ عامل را برمی‌شمارد و معتقد است که اگر یکی یا چند عامل از این عوامل بیست‌ودوگانه در آنچه چشم می‌بیند وجود داشته باشد آنگاه ذهن آن را زیبا می‌داند. برای تفسیر عکس‌ها بر اساس این عوامل بیست‌ودوگانه، برای هر مورد قواعد، اصول و مصداق در دنیای عکاسی پیدا شده است و بر اساس این اصول مطرح شده، عکس‌های منتخب نصرالله کسرائیان تحلیل شده است.

پیشینه تحقیق

شبان داریانی (۱۳۹۷) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «تحلیل زیبایی در کتاب المناظر ابن‌هیثم» به معرفت‌شناسی ابن‌هیثم می‌پردازد و آن را از سه منظر معناشناختی، وجودشناختی و معرفت‌شناسی بررسی می‌کند و به این نتیجه رسیده است که زیبایی از دیدگاه ابن‌هیثم یک امر عینی و در صورت اجسام نهفته است.

کشمیری (۱۳۹۷) در رساله دکتری خود با عنوان «شیوه‌های دیدن و ادراک بصری در نگارگری ایرانی و علم مناظر ابن‌هیثم» بیان می‌دارد که نگارگران ایرانی برای بازنمایی صحنه‌ها از اصولی پیروی کرده‌اند که بیانگر شیوه خاصی از دیدن و ادراک بصری است. و به این نتیجه رسیده است که با استفاده از دانش نورشناسی و علم المناظر می‌توان به درکی بهتر در چهارچوب هنری دوره مورد بررسی رسید.

دلفانی (۱۳۹۸) در رساله دکتری خود با عنوان «مقایسه قواعد حاکم بر طراحی در نگارگری ایرانی-اسلامی با نظریه ابصار ابن‌هیثم» به مقایسه قواعد بصری حاکم بر طراحی در نگارگری ایرانی اسلامی با نظریه ابصار ابن‌هیثم می‌پردازد و به این نتیجه رسیده است که با توجه به نظریه ادراک ابن‌هیثم و متناظر

دارد و برای هر کسی متفاوت از نفر دیگر است.

ریشه واژه زیبایی‌شناسی یا همان استتیک^۱ به کلمه آستیس^۲ که در زبان یونانی به معنی ادراک، احساس و حساسیت است بازمی‌گردد، یعنی آنچه به وسیله حواس ادراک می‌شود و پیش از هر چیز ریشه زبان شناختی زیبایی‌شناسی بر امر محسوس دلالت می‌کند (داندیس، ۱۳۸۸: ۲). واژه استتیک را برای نخستین بار در نیمه اول قرن هجدهم الکساندر گوتلیب بومگارتن^۳ در کتابی با همین عنوان به کار برد و در کتابش نسبتی میان آگاهی زیبایی‌شناسانه آدمی و ادراک حسی او از زیبایی قائل شد (سوانه، ۱۴۰۱: ۱۷).

تعریفی که امانوئل کانت از زیبایی‌شناسی ارائه کرده است اینگونه است «زیبا آن است که لذتی بیافریند رها از بهره و سود، بی مفهوم، عام و همگانی که همانند غایت بی پایانی بی هدف باشد» (تولستوی، ۱۳۸۷: ۳۱).

افلاطون درباره زیبایی در موارد متعددی در آثارش بحث کرده است و طبق نظر وی همه اشیای مخلوق به یک معنا تقلیدی از اصل جاویدان شان در عالمی دیگر (مُثُل) هستند، بنا به تعریفی که افلاطون از هنر ارائه می‌دهد «هنر تقلیدی است از واقعیت، اما واقعیت خود تقلیدی است از ایده. کسی که یک کوزه می‌سازد، چیزی ساخته که تقلید از ایده کوزه است. اما کسی که تصویر این کوزه را ترسیم می‌کند، در واقع تقلیدی از تقلید کرده، و به این معنا دو بار از حقیقت کوزه که همان ایده آن است دور افتاده است» (احمدی، ۱۳۸۶: ۶۰).

ارسطو سه عنصر نظم، تقارن و تعین را عناصر اصلی زیبایی برمی‌شمارد، وی نمی‌خواهد در اینجا زیبایی را تعریف کند بلکه یکی از مهم‌ترین شرط‌های آن را توضیح می‌دهد. ارسطو زیبایی را اندازه، نظم، تناسب، هماهنگی و تقارن از یک سو و مفید بودن و درخور بودن از سوی دیگر می‌داند (احمدی، ۱۳۸۶: ۹۷).

زیبایی‌شناسی فلسفه اسلامی بیشتر از فلوطین متأثر است و از این جهت نظریات وی از این جهت حائز اهمیت است. فلوطین پس از تشریح نظریات رایج و پذیرفته شده معاصران و پیشینیان خود در مورد زیبایی، به مخالفت با آن می‌پردازد. فلوطین بعد از رد کردن نظریه تناسب، در مورد زیبایی‌شناسی نظریه‌ای جدید ارائه می‌دهد و بیان می‌کند که «زیبایی یعنی بهره‌مندی اشیا و امور از عالم مثال، عالم عقل و کلا از وجودهای متعالی و مبادی عالی» (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۴۳). فلوطین زیبایی نفس را در تشابه آن به خداوند می‌داند و به نظر او خداوند زیبایی محض و مطلق است و روح اعلا زیبایی را بی واسطه از خداوند کسب می‌کند، نفس انسان هم زیبایی را از روح می‌گیرد و زیبایی محسوس در اشیا بهره‌ای است از عالم مثال و عقل (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۴۵).

با جهان‌بینی مسلمانان در سنت نگارگری ایرانی، کمتر میتوان از مکانی خاص و به تبع آن فردیت نقاش در قالب پرسپکتیو خطی آنگونه که در نقاشی دوره رنسانس مشاهده می‌شود سخن به میان آورد.

پوردیج (۱۳۹۹) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «زیبایی‌شناسی آثار ونسان ونگوگ با رویکرد به نظریه ادراک زیبایی ابن‌هیثم» به این نتیجه رسیده است که بنا بر مفروضاتی که در نظریه ادراک زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم وجود دارد این نظریه، کیفیات و ساختار بصری لازم در خوانش اثر هنری را مورد توجه قرار می‌دهد و می‌تواند به مثابه الگویی برای تحلیل و خوانش آثار هنری پذیرفته شود.

صحتی (۱۴۰۲) در مقاله خود با عنوان «تطبیق نظریه زیبایی‌شناسی نور از منظر ابن‌هیثم با اصول زیبایی‌شناسی عکاسی مدرن» زیبایی‌شناسی را ساختاری در عکاسی مبتنی بر عناصر و کیفیات بصری می‌داند که به واسطه دوربین ثبت می‌شود است و به این نتیجه رسیده است که اصول و عوامل بیست‌ودوگانه نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم با ویژگی‌های عکاسی مدرن مطابقت کامل دارد و می‌توان آنها را استفاده کرد.

زیبایی‌شناسی از منظر ابن‌هیثم

بشر ذاتاً زیبایی را دوست دارد و فلاسفه، اندیشمندان و نظریه‌پردازان بسیاری در طول تاریخ در مورد زیبایی صحبت و سعی کرده‌اند برای آن تعریفی مشخص و چهارچوبی قابل شناسایی ارائه دهند. در این میان نظریه‌پردازان و اندیشمندان مسلمان هم سهمی داشته‌اند (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۱۱). یکی از این دانشمندان ابن‌هیثم است که با نظریه ابصار و مطرح کردن عوامل جزئی بیست‌ودوگانه معیاری برای شناسایی زیبایی مطرح کرده است. او معتقد است که هر چیزی که چشم انسان می‌بیند شامل دو مرحله حس بینایی و ادراک بینایی است در مرحله اول چشم با استفاده از عوامل رنگ و نور شی را می‌بیند و پدیده دیدن اتفاق می‌افتد، در مرحله دوم اگر چیزی که چشم انسان آن را دیده است یک یا چند عامل از عوامل جزئی بیست و دوگانه را داشته باشد آنگاه ذهن درک زیبایی از آن چیز خواهد داشت.

قبل از هر چیز باید به این نکته دقت کنیم تصور، برداشت و تعاریف امروزه ما از واژه زیبایی‌شناسی، در نتیجه معانی و تعاریف بسیاری است که فیلسوفان و نظریه‌پردازان برای آن تعریف کرده‌اند و بحث در مورد معانی و تعاریف و چهارچوب‌های زیبایی‌شناسی در زمانه ما نیز همچنان ادامه دارد. زیبایی‌شناسی تعاریف بسیاری دارد، اما این تعاریف حداقل در یک نقطه به نام تجربه مشترک‌اند، تجربه احساس زیباشناختی. تجربه زیباشناختی در این حالت منحصر به فرد و بی‌همتاست، همچنین این تجربه درجات مختلفی

زیبایی در آراء فلاسفه ایرانی

از آنجا که فلاسفه اسلامی کتاب مستقلی در مورد زیبایی‌شناسی تألیف نکردند، اما مطالب عمیق و ژرفی درباره زیبایی و هنر در لابه‌لای متون فلسفی آنها آمده است، این پژوهش به اختصار به تعاریف زیبایی‌شناسی در آثار فارابی، ابن‌سینا، شیخ اشراق (سهروردی)، صدر المتالهین (ملاصدرا) می‌پردازد و در ادامه نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم را بررسی می‌کند.

فارابی در مبحث زیبایی‌شناسی، زیبایی مطلق را حق تعالی می‌داند، نظریات وی را که نقطه شروع زیبایی‌شناسی فلاسفه اسلامی است از سه جهت دارای اهمیت است. نخست آنکه بیشتر مطالبی که او در مورد زیبایی عنوان می‌کند بدیع است و در آثار افلاطون، ارسطو و فلوطین دیده نمی‌شود و فیلسوفان بعد از وی از جمله ابن‌سینا و ملاصدرا وام‌دار او هستند. دومین دلیل آن است که فارابی به مسائلی زیبایی‌شناختی در سطحی بسیار گسترده پرداخته است. سومین دلیل که اهمیت بالایی نیز دارد آن است که در آن قسمت‌هایی که مطالب او اقتباس از فلاسفه یونانی است، او آنها را چشم‌پسته تقلید و نقل کرده است و به تدوین و تبیین فیلسوفانه آنها همراه با نقد و گزینش پرداخته است (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۳۳). فارابی زیبایی را اینگونه تعریف می‌کند که زیبایی مطلق حق تعالی است، بنابراین برای هر نوع از انواع مخلوقات، هم کمال جزئی و هم کمال کامل متصور است، طبق تعریف فارابی مصادیقی که این کمالات جزئی را دارند زیبا نامیده می‌شوند و مصادیقی که کمالات کامل را دارند زیباترین مصادیق آن نوع به حساب می‌آیند (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۴۷).

ابن‌سینا زیبایی را مشتمل بر نظم، اعتدال و ترکیب‌بندی می‌داند و بر این باور بود که در نفس حیوانی، عشق به زیبایی غریزی است، در حالی که در نفس انسان عشق به زیبایی حکمی عقلانی است و در نهایت بر درک قرب به معشوق استوار است. او زیبایی را به دو قسمت عام و خاص تقسیم‌بندی کرده است و برای هر کدام به‌طور کامل تعارف و مصادق آورده است و اما تعریف عام او از زیبایی این ویژگی را دارد که شامل همه موجودات اعم از مادی و معنوی می‌شود، اما تعریف خاص او از زیبایی فقط شامل زیبایی‌های مادی و فقط زیبایی‌های محسوس را شامل می‌شود. (شیرازی، ۱۳۸۰: ۴۶-۴۹).

در آثار سهروردی تعریف خاصی از زیبایی ارائه نشده است. اما درباره منشأ و هستی‌شناسی زیبایی مطالبی آورده است، طبق دیدگاه وی زیبایی اول و عشق نخستین همزاد هم هستند و او همه مخلوقات عالم را طالب جمال و کمال می‌داند. او یکی از آثار وجود زیبایی را احساس لذت می‌داند و لذت‌بخشی را یکی از ارکان اصلی تعریف زیبایی قلمداد می‌کند. (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۱۱۴-۱۳۵).

باتوجه به این موضوع که ملاصدرا درباره بسیاری از نظریات و اندیشه‌های فلسفی قبل از خودش نقد و نظر دارد و در پاره‌ای از موارد با آنها کاملاً مخالف است، اما اینگونه به نظر می‌آید که در مورد بحث زیبایی و تعریف آن با نظرات فلاسفه اسلامی قبل از خودش مخصوصاً فارابی و ابن‌سینا مخالفتی ندارد و علاوه بر اینکه آنها را پذیرفته در جهت تکمیل بحث، مواردی همچون تناسب، تقارن، اعتدال و خوشایندی را به آنها اضافه کرده است. همچنین در مورد امر زیبا در آثار وی بیان کوتاهی آمده است، او هر چیزی که کمالات شایسته و بایسته خود را داشته باشد مورد تحسین و ستایش قرار می‌دهد، همچنین او به مفاهیمی از جمله: زشت، زنده و ملال‌انگیز به عنوان مفاهیم منفی زیباشناختی پرداخته است (هاشم‌نژاد، ۱۳۹۷: ۱۳۹-۱۴۷).

ابوعلی حسن بن هیثم^۴ بیش از ۳۰ رساله و مقاله در موضوعات مختلف از جمله نجوم، الهیات، ریاضیات، فیزیک و به‌ویژه نورشناسی (کتاب المناظر) نگاشته است. کتاب المناظر مشتمل بر هفت مقاله و هر مقاله دارای چند فصل است. در مقاله دوم کتاب او به تشریح چگونگی و عواملی می‌پردازد که توسط چشم انسان دیده و ادراک می‌شوند (بلخاری، ۱۳۹۸: ۳۷). از دیدگاه ابن‌هیثم، دیدن صرفاً ادراک رنگ و نور سوژه از طریق حس بینایی نیست، بلکه عوامل دیگری نیز در ادراک بینایی دخالت دارند که آنها توسط حس بینایی ادراک نمی‌گردند، بلکه توسط مقایسه و اندازه‌گیری در ذهن درک می‌شوند (طباطبایی، ۱۳۷۸: ۹۸).

به اعتقاد ابن‌هیثم بین احساس بینایی و ادراک بینایی تفاوتی وجود دارد. تعریف او از حس بینایی اینگونه است «چشم چون به اشیا می‌نگرد معانی‌ای همچون رنگ و نور را در همان نگاه اول ادراک می‌کند. این ادراک، ادراک بصری یا همان احساس بینایی است». وی معتقد است علاوه بر احساس بینایی امری فراتر نیز وجود دارد که انسان آن را ادراک می‌کند. کیفیت این ادراک، درک جزئیاتی است که در جسم وجود دارند و پس از فرایند دیدن توسط چشم انسان، احساس بینایی توسط مغز تجزیه و تحلیل و ادراک می‌شوند. او فرایند دیدن را به سه سطح طبقه‌بندی می‌کند:

۱. ادراک به محض دیدن، که همان حس بینایی در لحظه است، چشم انسان به محض دیدن، یک سری ویژگی‌های اولیه را می‌بیند و ادراک اولیه از طریق دیدن شکل می‌گیرد؛
۲. ادراک از طریق بازشناسی، اگر شخص به موضوعاتی در تصویر مورد مشاهده خود برخورد کند که قبلاً با آن مواجه شده است و آنها را به یاد دارد، بی‌درنگ از راه شناخت قبلی و به کمک نشانه‌هایی که در تصویر وجود دارد آنها را ادراک می‌کند؛
۳. ادراک از طریق استدلال، در این قسمت ذهن وارد مرحله جدیدی می‌شود که در آن ذهن به واریسی این تصویر می‌پردازد

را در انسان برانگیزد. به عبارت دیگر او بر این باور است که اشیای نورانی زاینده زیبایی هستند. همانطور که می‌دانیم در زبان لاتین ریشه کلمه عکاسی^۵ از دو کلمه فوتون و گرافی تشکیل شده است که اولی به معنای نور و دومی به معنای ثبت آن است یا به عبارت دقیق‌تر عکاسی همان نورنگاری است. کمیت و کیفیت نور است که در عکاسی بسیار بحث برانگیز و قابل توجه است. نکته‌ای که باید در اینجا به آن دقت کنیم این است که مقصود ابن‌هیثم از زیبا در عوامل جزئی نور، خود عامل نور است و مثالی که وی در این باره بیان می‌کند خورشید، ماه و ستارگان هستند یعنی منابع نور طبیعی که بر اساس و الهام از آنها منابع نور مصنوعی و استودیویی ساخته شده‌اند. بر این اساس می‌توان عکس‌هایی از ماه و خورشید در حالت‌های مختلف از جمله ماه‌گرفتگی و خورشیدگرفتگی، ستارگان، سیارات و اجرام آسمانی ثبت شده از طریق تلسکوپ، لنزهای سوپر تله را تحلیل زیبایی‌شناسانه کرد چراکه آنها خود، منبع نور هستند و بر اساس نظر ابن‌هیثم نور یکی از ۲۲ عامل زیبایی‌آفرین است.

در عکاسی اصلی‌ترین و شاید مهم‌ترین عامل، نورپردازی سوژه است، خواه این نور طبیعی، خواه مصنوعی باشد و از طریق این نورپردازی است که می‌توان حالات مختلفی برای یک سوژه تعریف کرد، انتخاب نوع نور و نحوه تاباندن آن به سوژه می‌تواند احساسات مختلفی را در بیننده ایجاد کند و ویژگی‌های خاص هر سوژه را برجسته سازد به آن بعد ببخشد و یا یک تصویر کاملاً دوبعدی و تخت ایجاد کند. گاهی اوقات تغییر نور معنای یک عکس را کاملاً عوض می‌کند و آن را به عکسی دیگر تبدیل می‌نماید که ممکن است این دو عکس از لحاظ بار معنایی با یکدیگر تفاوت بسیار زیادی داشته باشند. تمامی این نورپردازی‌ها توسط منابع نوری انجام می‌شوند و به واسطه این نورپردازی است که می‌توان در عکس حس زیبایی را ایجاد کرد. این نور ممکن است گاه بر فرم سوژه تأکید داشته باشد مانند عکاسی ضد نور (سیلوئت) و عکاسی زهوار و گاهی بر ویژگی‌های ظاهری سوژه تأکید کند مانند عکاسی از کوه یا کویر، به واسطه این نور می‌توان قسمت‌های مختلف آن را به خوبی نشان داد و بر فراز و فرود آن تأکید بیشتری کرد. یا در عکاسی صنعتی و استودیویی می‌توان با استفاده از نور بافت و جنس محصول را به خوبی نشان داد. نقش نور در عکاسی کاملاً تعیین‌کننده است. باید به این نکته دقت کنیم که نورپردازی صحیح نه تنها به نمایش جزئیات کمک می‌کند، بلکه می‌تواند بر ترکیب‌بندی، عمق و اثرگذاری تصویر بی‌افزاید. یکی از موارد کلیدی در نورپردازی، تفاوت میان نور سخت و نرم است که انتخاب هرکدام بستگی به سبک عکاسی و تأثیری که عکاس می‌خواهد در تصویر داشته باشد، دارد. عکاس با استفاده از ویژگی‌های نور سخت که سایه‌ها تیز و مشخص است،

و مفاهیمی چون نقشه و طرح، ترتیب، ناهمسانی و همه مفاهیم موجود در آن تصویر را که ادراکشان از طریق حس و بازشناخت میسر نیست، را ادراک می‌کند (بلخاری، ۱۳۹۸: ۴۸).

ابن‌هیثم هشت شرط را برای ادراکات بصری برمی‌شمارد و معتقد است که بدون آنها ادراک بصری حاصل نمی‌شود. این هشت شرط عبارتند از ۱. سلامت چشم، ۲. وجود نور، ۳. وجود فاصله به اندازه میان چشم و شیء مرئی، ۴. قرارگیری شیء مرئی در میدان دید چشم، ۵. کدر نبودن میان محیط واسط بین چشم و شیء مرئی، ۶. شفاف نبودن کامل شیء مرئی، ۷. به اندازه بودن شیء مرئی، ۸. درنگ و توجه کافی برای شیء مرئی (طباطبایی، ۱۳۹۷: ۲۰۰).

هشت شرطی که مطرح شد را ابن‌هیثم لازمه و مقدمه ورود به بحث اصلی زیبایی‌شناسی می‌داند، نیز باید به این نکته توجه کنیم که عقیده نهایی و دیدگاه ابن‌هیثم در مورد زیبایی همان نظریه رایج و مشهور در جهان اسلام در آن دوره است، یعنی حضور تناسب در سوژه‌هایی که چشم می‌بیند. اما تفاوت تعریف ابن‌هیثم با دیگر نظریه پردازان اسلامی در مورد زیبایی در این است که در درجه اول ابن‌هیثم زیبایی را در بستری تجربی و علمی می‌داند و آن را مورد تأمل و تحقیق قرار داده است، در درجه دوم وی نوع کارکرد ذهن در احساس و ادراک زیبایی را، با ظرافت و دقت خاصی مورد بررسی و توجه قرار می‌دهد و نکته مهمی که قبل از بررسی عوامل بیست‌ودوگانه باید مورد توجه قرار بگیرد این است که گاهی این عوامل به صورت انفرادی و گاهی به صورت چندتایی و ترکیبی با هم حس زیبایی را برمی‌انگیزند.

در این پژوهش تلاش می‌شود، با توجه به مطالب مطرح شده و با تکیه بر عوامل بیست‌ودوگانه نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم، ابتدا تطبیقی بین این عوامل و ماهیت عکاسی پیدا شود و سپس تعدادی از عکس‌های شاخص نصرالله کسرائیان بر اساس دو مؤلفه نور و رنگ (از عوامل بیست‌ودوگانه) مورد بررسی قرار می‌گیرد. جامعه آماری این پژوهش کلیه عکس‌های به چاپ رسیده در کتاب‌های عکس کسرائیان است، با توجه به کثرت آثار منتشرشده وی، امکان بررسی تمام آنها در این پژوهش وجود ندارد لذا به عنوان نمونه تعداد ده عکس، در راستای پیشبرد و اهداف این پژوهش انتخاب شده است. ذکر این نکته ضروری به نظر می‌رسد که در عکس‌های مورد بررسی ممکن است عوامل جزئی بیشتری از آنچه مطرح می‌شود قابل بررسی و تجزیه و تحلیل باشد. عوامل بیست و دوگانه عبارتند از:

۱. نور

ابن‌هیثم نور را به عنوان اولین عامل زیبایی‌شناسی معرفی می‌کند و معتقد است نور تنها عاملی است که می‌تواند به تنهایی احساس زیبایی

که عیب‌های سوژه با ایجاد فاصله دیده نمی‌شود و این فاصله زیبایی‌آفرین است. در عکاسی می‌توان چند فاصله تعریف کرد: اول فاصله عکاس تا سوژه، دوم فاصله کانونی لنز، سوم فاصله سوژه‌ها نسبت به یکدیگر.

۴. وضع

ابن‌هیثم وضع را اینگونه تعریف کرده است: قرار گرفتن مرتب اشیا در کنار یکدیگر. در عکاسی تعریف ریتم با تعریفی که ابن‌هیثم ارائه کرده است کاملاً منطبق است. نیز می‌توان برای آن وضعیت کادربندی را در نظر گرفت، اینکه عکاس با توجه به سوژه خود کادر عمودی یا افقی را انتخاب می‌کند، همچنین اینکه چه مواردی را در کادر خود بگنجانند و عکس خود را کادربندی و چیدمان کند.

۵. تجسم؛ منظور او از تجسم، تنومندی و برومندی اندام چه انسانی و چه حیوانی است. در عکاسی گاهی اوقات قسمتی از سوژه‌ای شناخته شده در کادر وجود دارد ولی کامل نیست، اما بیننده در ذهن خود قسمت‌هایی که موجود نیستند را تصویرسازی و تجسم می‌کند و آن تصویر را در قطعی بزرگتر و کامل‌تر در ذهن خود خوانش می‌کند. همچنین گاهی از سوژه‌ای عکاسی می‌کنیم و صلابت و قدرت آن سوژه را خواه انسانی باشد خواه حیوانی در عکس نشان می‌دهیم.

۶. شکل

عامل بعدی از نظر ابن‌هیثم شکل است او معتقد است که اشکال خاص زیبایی‌آفرین است. یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد عکاسی نشان دادن جزئیات است، عکس‌هایی که از اشیا مختلف گرفته می‌شوند می‌توانند جزو مصادیق این مورد باشند. باید به این نکته دقت کنیم که با اختراع عکاسی و به لطف سرعت‌های مختلف شاتر امکان دیدن بسیاری از چیزهایی که قبل از آن امکان دیدن نداشت به وجود آمد مانند لحظه ترکیدن بادکنک و یا عکاسی از سوژه‌های بسیار کم نور که با چشم قابل رویت نیستند و فقط با نوردهی‌های طولانی قابل دیدن هستند مانند عکاسی از سحابی‌های آسمان. با ورود عکاسی اشکال و دیدنی‌های بسیار زیادی به جهان معرفی شدند که تا قبل از آن درک کامل و درستی از آنها وجود نداشت.

۷. عظم (بزرگی)

ابن‌هیثم معتقد است که بزرگی زیبایی‌آفرین است و مثالی که در این مورد بیان کرده است ماه است که آن را به واسطه بزرگی نسبت به سایر ستارگان آسمان شب دارای جلوه زیباتری می‌داند. در عکاسی بزرگی را می‌توان دوگونه تعریف کرد اول آنکه با استفاده از لنزهای مایکرو و میکروسکوپ اشیا بسیار ریز را بزرگ کرد و جزئیاتی که در حالت معمول قابل رویت نیستند را نشان داد. دوم به دلیل آنکه

می‌تواند کنتراست بالا ایجاد کند، بافت و جزئیات سطح سوژه را برجسته نماید، جوی خاص و دراماتیک به وجود آورد، بر خطوط و فرم‌ها تأکید کند و به دلیل ایجاد سایه‌های مشخص و کنتراست بالا عمق تصویر را افزایش دهد. در مقابل با استفاده از نور نرم و ایجاد سایه‌هایی ملایم و نرم و به دلیل پخش یکدست نور، عکاس می‌تواند به تصویر حس لطافت، نرمی و آرامش دهد.

۲. رنگ

تصور جهان بدون رنگ غیر ممکن است، چراکه رنگ پدیده‌ای است که در همه جا حضور دارد و نقشی مؤثر بازی می‌کند. انسان در طول حیات خود بر روی این کره خاکی با رنگ در ارتباط بوده و تأثیر آن را در زندگی روزمره خود احساس کرده است، همانطور که رنگ‌های پر زرق و برق او را آشفته می‌سازد و رنگ‌های ملایم و هماهنگ برایش خوشایند است. دومین عامل از عوامل بیست و دوگانه زیبایی رنگ است. از نظر ابن‌هیثم ترکیب رنگ‌های مختلف باهم و گاهی رنگ به تنهایی باعث ایجاد حس زیبایی و لذت بصری در انسان می‌شود. او رنگ را هم در اشیا می‌داند و معتقد است که یک رنگ بودن و یا رنگارنگ بودن حس زیبایی را در انسان برمی‌انگیزد.

رنگ یکی از مهم‌ترین و پرکاربردترین بخش‌های یک عکس است که نسبت به سایر عناصر عکاسی، تأثیر شگرف و متفاوتی بر روی احساسات و علائق مخاطبان خود می‌گذارد، با ورود رنگ به حوزه عکاسی، عکاسی وارد مرحله جدیدی شد که در آن علاوه بر کادربندی، عنصر رنگ نیز به عکس معنا می‌داد و گاهی اوقات رنگ معنا و مفهوم عکس را عوض می‌کرد تا جایی که بر اساس عنصر رنگ کادربندی جدیدی انجام می‌شد. رنگ‌ها در عکاسی یکی از مهم‌ترین ابزارها در جهت ابراز احساسات هستند، به طور کلی رنگ‌ها به دو دسته گرم شامل رنگ‌های قرمز، زرد و نارنجی و رنگ‌های سرد شامل رنگ‌های سبز، آبی و بنفش تقسیم می‌شوند. رنگ‌های گرم انرژی بیشتر و احساسات قوی‌تری را منتقل می‌کنند و خیلی سریع توجه بیننده را به سمت خود جلب می‌کنند. رنگ‌های سرد احساسات آرامش‌بخش و ملایم‌تری دارند و اصولاً در مقایسه با رنگ‌های گرم جذابیت بالایی ندارند. بر این اساس استفاده از رنگ‌های مکمل مانند سبز و قرمز، آبی و نارنجی، زرد و بنفش و همچنین استفاده از رنگ‌های هم‌خانواده و ایجاد هارمونی و تعادل رنگی در عکس، باعث افزایش جذابیت بصری خواهد شد (اپتن، ۱۳۸۹: ۴۷).

۳. بعد (فاصله)

ابن‌هیثم آن را فاصله بین سوژه و بیننده می‌داند و بر این باور است

کنیم، بخشی از سوژه که در حال حرکت است به صورت محو ثبت می‌شود و این حرکت محو در تصویر القا کننده حس حرکت است.

۱۲. وقار (سکون)

ابن‌هیثم معتقد است که وقار و سکون باعث ایجاد حس زیبایی می‌شود و مثالی در این خصوص بیان می‌دارد: برکه‌ای که در اثر عدم وزش باد، آب آن ساکن و راکد است و در اثر این سکون [است که] انعکاس در آب برکه ایجاد می‌شود. در عکاسی می‌توان سکون را در برابر حرکت دانست، در مواردی که سوژه در حال حرکت است، مانند اتومبیلی که با سرعت در حرکت است یا پرندهای که در حال پرواز است، با سرعت‌های بالای شاتر می‌توان آن سوژه را بدون حرکت^۶ کرد.

۱۳. زبری

از دیدگاه ابن‌هیثم زبری زیبایی‌آفرین است، مثالی که برای این مورد بیان می‌کند عبارت است از برخی فرش‌ها و لباس‌ها که بافتی زبر و درشت دارند. از نگاه وی این زبری زیبایی‌آفرین است. در عکاسی این مورد را می‌توان به دو صورت بیان کرد اول آنکه زبری را می‌توان در سوژه‌ها و اجسامی یافت که بافت سخت و سفتی دارند، مانند مسیرهای سنگلاخ و اجسام زمخت و یا عکاسی از زوایای تیز و تند. دوم آنکه آن را نیز می‌توان در مورد نورها بررسی و تحلیل کرد، نورهای پرکنتراست و نور مستقیم و اسنوت در استودیو و نیز نور خورشید با زاویه تابش مستقیم در روزهای غیر ابری می‌توانند جزو مصادیق این عامل باشند.

۱۴. ملاسه (نرمی)

مثالی که ابن‌هیثم در این باره بیان می‌کند ابزار صیقل خورده و لباس‌های نرم هستند. در عکاسی نرمی را می‌توان در موارد زیر جست‌وجو کرد. اول سوژه‌ها و اجسامی که بافت نرم و لطیفی دارند مانند تپه‌های رمل در کویر و یا آب‌های ساکن. دوم در مورد نورها نیز می‌توان آن را بیان کرد، مانند نورهای ملایم و کم‌کنتراست و پخش شده در استودیو، نیز نور خورشید در زمان طلایی. سوم با استفاده از سرعت‌های پایین شاتر و استفاده از فیلترهای کاهنده نور در روز و عکاسی از مواردی مانند حرکت ابرها و یا حرکت آب و آبشارها می‌توان حس نرمی را به مخاطب منتقل کرد.

۱۵. شفافیت (شفافیت)

مورد بعدی شفافیت یا درخشندگی است که ابن‌هیثم درخشندگی طلا و جواهرات را مثال می‌زند. در عکاسی می‌توان آن را همان شارپنس^۷ تعریف کرد، همچنین می‌توان آن را عکاسی از اجسام

اندازه‌ها در عکاسی به‌درستی مشخص نیستند، برای نشان دادن عظمت و بزرگی چیزی که در عکس‌ها وجود دارد می‌توان از یک شی‌تانویه به عنوان مقیاس اندازه‌گیری استفاده کرد تا با در کنار هم قرار دادن این دو شی عظمت و بزرگی سوژه اصلی به‌درستی به مخاطب منتقل شود. در حقیقت با قرار دادن یک سوژه شناخته شده به عنوان مقیاس اندازه‌گیری در برابر سوژه اصلی، اندازه واقعی آن برای مخاطب قابل درک می‌شود.

۸. تفرق (پراکندگی)

از دیدگاه ابن‌هیثم عامل زیبایی‌آفرین بعدی پراکندگی است و مثالی که برای این عامل بیان می‌کند پراکندگی ستارگان در آسمان شب است و معتقد است آسمان شب به علت پراکندگی ستارگان در آسمان، زیباست. در عکاسی این عامل را می‌توان اینگونه تعریف کرد که سوژه‌ها به‌طور متعادلی در سطح تصویر پراکنده شده‌اند به طوری که همه جای تصویر وزن یکسانی داشته باشد.

۹. اتصال (به هم پیوستگی)

ابن‌هیثم معتقد است که اتصال زیبایی‌آفرین است و این مورد را برعکس قبلی می‌داند، او بر این باور است که این موارد هیچکدام دیگری را نفی نمی‌کند و هرکدام در جای خود زیبایی‌آفرین هستند. در عکاسی می‌توان سوژه‌های جداگانه‌ای را در نظر گرفت که از اتصال آنها به یکدیگر یک بافت یکنواخت تشکیل می‌شود، مانند عکس تماشاچپانی که در یک استادیوم در کنار هم نشسته‌اند یا انسان‌هایی که در یک راهپیمایی بزرگ شرکت می‌کنند، هنگامی که از آن صحنه عکاسی می‌شود دیگر فرد و نفر خاصی مشخص نیست و مجموع همه آنها باهم مطرح است که یک بافت را تشکیل داده‌اند، در مورد اشیاء هم همینطور است، این اتصال و ایجاد بافت در عکاسی می‌تواند زیبایی‌آفرین باشد.

۱۰. عدد

از نظر ابن‌هیثم اعداد زیبایی‌آفرین هستند. در عکاسی می‌توان این مورد را با قانون اعداد فرد در ارتباط دانست که در آن استفاده از سوژه‌هایی با تعداد فرد در تصویر به جای تعداد زوج جذابیت بصری بیشتر و ترکیب جالب‌تری ایجاد می‌کند.

۱۱. حرکت

از دیدگاه ابن‌هیثم حرکت زیبایی‌آفرین است. مثالی که او در این باره مطرح می‌کند رقص است و به نظر او حرکت رقصنده‌ها زیبایی‌آفرین است. در عکاسی با استفاده از سرعت‌های مختلف شاتر و با توجه به سرعت حرکت سوژه می‌توان حرکت را نشان داد، اگر سوژه در حال حرکت باشد و از سرعت‌های پایین شاتر استفاده

تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مؤلفه نور و رنگ در آراء ابن‌هیثم ■ حمیدرضا اسماعیل، هادی آذری ازغندی، مرجانه سوزنکار ■ صفحه ۱۵۹-۱۷۱

اشیایی که دارای ویژگی‌های مشابه‌ای از جمله شکل، بافت، رنگ و اندازه هستند به همراه یکدیگر دیده و خوانش می‌شوند. اشتراک‌گذاری ویژگی‌های مشترک در تصویر می‌تواند به انتقال حس یکپارچگی به بیننده کمک کند.

۲۰. اختلاف (تضاد)

ابن‌هیثم اختلاف اجزا مثلاً در حیوان یا انسان را برانگیزاننده حس زیبایی می‌داند. اختلاف یا تضاد در عکاسی را می‌توان در کنتراست، ماهیت سوژه‌ها، شکل، اندازه و در خیلی چیزهای دیگر جست‌وجو کرد و آنها را در مقابل یکدیگر نشان داد؛ وجود این تضادها در عکاسی زیبایی‌آفرین است.

۲۱ و ۲۲. ابن‌هیثم این دو مورد آخر را با هم توضیح می‌دهد. او تناسب را مهم‌ترین عامل ایجاد زیبایی می‌داند و هماهنگی بین اجزای سازنده را نیز انتلاف می‌داند. مثالی که او در این زمینه بیان می‌کند اینگونه است که اگر جزئیاتی مانند رنگ، وضع، شکل و اندازه در شیئی به صورت کاملاً یکسان وجود داشته باشد، ممکن است نه تنها باعث زیبایی نشود بلکه زشتی آفرین باشد. در عکاسی این دو مورد اخیر را می‌توان اینگونه تعریف کرد که عکاس در زمان ثبت عکس به کادربندی (ترکیب‌بندی) عکس توجه ویژه‌ای می‌کند و به جزئیات تصویر دقت می‌کند و عواملی همچون رنگ، وزن عکس، تعادل، تقارن، محل قرارگیری سوژه و به‌طورکلی هارمونی در عکس را در نظر می‌گیرد و با توجه به کلیه عواملی که ذکر شد و عوامل فنی دوربین از قبیل سرعت شاتر، دیافراگم و مقدار ایزو^{۱۱} اقدام به عکاسی می‌کند. همچنین عکاس می‌تواند از امکانات فنی دوربین و تکنیک‌های مختلف عکاسی مانند براکتینگ^{۱۲} برای عکاسی محدوده دینامیک بالا^{۱۳} یا انباشت فوکوس^{۱۴} استفاده کند.

کسرائیان با شناخت کامل نور و استفاده به موقع از آن اقدام به عکاسی کرده است. «تصویر ۱» که از مراسم مذهبی-سنتی پیر شالباز در کردستان به ثبت رسیده است، تابیدن پرتو نور از سمت بالا و آسمان تداعی‌کننده توجه خدا و به نوعی رمز و رازآلودگی است. اینگونه به نظر می‌آید که کسرائیان با تأکید بر پرتو نور سختی که از بالا تابیده شده، سعی بر آن داشته است تا به باورهای مذهبی اشاره کند. عکاس با استفاده از نوری که در فضای عکس موجود است، نوع پوشش فرد را که همان لباس کردی و به نوعی شناسنامه مکانی عکس است را نشان داده است، همچنین خود نور علاوه بر روشن کردن سوژه، به یک مؤلفه تصویری تبدیل شده و با وجود آن سوژه حجم و بُعد پیدا کرده است. نیز پرتو نوری به شکلی مثلث گون و مانند هاله‌ای مقدس از نور دورتادور سوژه را در بر گرفته و بر رازآلودگی این مراسم تأکید بیشتری کرده

صاف و شفاف مانند شیشه در نظر گرفت. نیز در عکاسی منظره و چشم‌انداز عمق میدان وضوح و استفاده از دیافراگم‌های بسته می‌تواند به شفافیت بیشتر تصویر کمک کند. شاخه عکاسی از زیورآلات، طلا و جواهرات در این طبقه‌بندی جای می‌گیرد.

۱۶. کدوری

مثالی که او در این مورد بیان می‌کند اینگونه است که اگر رنگ‌ها، نورها و اشکالی که در اشیا وجود دارند در زمینه کدر قرار نداشته باشند به‌درستی دیده نمی‌شوند. در عکاسی می‌توان آن را اینگونه تعریف کرد، اول عکاسی از اجسامی که نور را از خود عبور نمی‌دهند و مات و کدر هستند و یا نور را به میزان کمی عبور می‌دهند. دوم کنتراست در عکاسی، هم کنتراست نور و هم کنتراست رنگ. سوم می‌توان در نظر گرفت که یک شی مات در مقابل یک شی شفاف یا منبع نور قرار بگیرد که می‌توان این مورد را به عنوان تکنیک عکاسی ضدنور^{۱۵} در نظر گرفت.

۱۷. ظل (سایه)

مثالی که ابن‌هیثم در این خصوص بیان می‌کند عبارت است از اینکه گاهی در چهره افراد ایراداتی وجود دارد و در نور کم و سایه این ایرادات قابل رؤیت نیست و این عدم رؤیت باعث ایجاد زیبایی می‌شود. مثال دیگری که بیان می‌دارد این است که طیف رنگ‌هایی که در پر پرندگان است به واسطه شکست نور و سایه‌های ایجاد شده در آنها زیبایی آفرین است. مصداق این مورد را در عکاسی می‌توان اول در عکاسی پرتو استودیویی و در نورپردازی صورت سوژه دانست چراکه سایه‌ها به واسطه نور ایجاد می‌شوند و وجود این سایه‌ها باعث زیبایی و جذابیت عکس می‌شود. دوم گاهی اوقات سوژه اصلی عکس خود سایه است و عکس به واسطه وجود سایه‌های موجود، عکس کادربندی و تعریف می‌شود و سایه خود جزئی از داستان اصلی عکس است.

۱۸. تاریکی

ابن‌هیثم در این خصوص شب را مثال می‌زند و می‌گوید نور آتش و نور شمع در شب جلوه زیباتری دارند. بر اساس این تعریف و در عکاسی می‌توان شاخه عکاسی در نور کم^{۱۶} را در نظر گرفت، مانند عکاسی آسمان شب به همراه مناظر زمینی^{۱۷}، فضاهایی که به واسطه نورهای مصنوعی روشن شده‌اند نیز عکاسی مناظر شهری در شب.

۱۹. تشابه

عامل زیبایی‌آفرین بعدی تشابه است. در عکاسی یکی از ابزارهای قدرتمند ترکیب‌بندی نمایش تشابه سوژه‌هاست. بر این اساس

ماسه‌ها را طلایی و گرم کرده، همچنین به علت عدم وجود نور در قسمت‌های گودتر و ایجاد سایه در آن مناطق به آن حجم و بُعد بخشیده است. عکاس در زمان نور طلایی عکس را به ثبت رسانده است و رنگ نارنجی حاصل از تابش نور، به عکس حس گرما و عشق بخشیده است.

در «تصویر ۳» که عکاس آن را در کاخ آپادانا در مجموعه تخت جمشید به ثبت رسانده است، عکاس در شرایط نور کم عکس را ثبت کرده؛ زمانی که آخرین پرتوهای نور غروب در آسمان است، عکاس با ثبت این عکس به صورت سیلوئت و تأکید بر فرم و ایستایی ستون‌ها در صدد برقراری ارتباطی بین ابرهای آسمان، ستون‌ها و زمین بوده است و گویی ستون‌های کاخ آپادانا زمین را به آسمان متصل کرده‌اند. رنگ‌های قرمز، نارنجی و زرد موجود در آسمان که از نور خورشید سرچشمه می‌گیرند از جمله رنگ‌های گرم بوده و حس گرما و عشق را منتقل می‌کنند همچنین وجود رنگ‌های گرم در تصویر باعث گیرایی بیشتر عکس شده است.

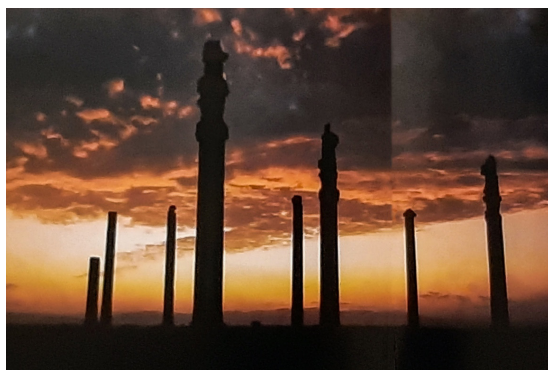
در «تصویر ۴» که کسرنائیان آن را از کوچ عشایر گرفته است، عنصر نور نقشی اساسی در عکس ایفا می‌کند زاویه تابش نور در جهت حرکت چوپان و گله گوسفندانش است و گویی آنها به سمت نور و ابدیت می‌روند. وجود پرتوهای نور و ایجاد سایه‌های تیز در تصویر باعث شده است که فرد چوپان به خوبی دیده شود

و پرتوهای نوری که روی شانه‌های شخص افتاده، گویی بار یک مسئولیت معنوی را به دوش او گذاشته است. همچنین شعله نوری که از آتش زیر دیگ ساطع شده و در نقطه طلایی قرار گرفته است باعث تأکید و توجه بیشتر برای بیننده به دیگ موجود در عکس می‌شود و مخاطب متوجه پختن نذری در این مراسم می‌شود. رنگ آبی سردی که در تصویر وجود دارد، القاکننده حس آرامش است، با تماشای رنگ آبی ناخودآگاه آسمان را به یاد می‌آوریم و این یادآوری بر معنویت عکس می‌افزاید. همچنین [باید گفت که] رنگ آبی مرتبط با فضا، فاصله و آرامش است. ضمن آنکه این رنگ در تضاد با رنگ گرم شعله آتش زیر دیگ نیز است.

در «تصویر ۲» که در کویر صادق‌آباد نزدیک بافق یزد ثبت شده است. این تصویر به خوبی نقش اصلی عنصر نور در عکس را نشان می‌دهد، این عکس از دو قسمت مجزا تشکیل شده است. قسمت اول شامل کادر مثلثی شکل در گوشه سمت راست و بالای عکس که به نوعی شناسنامه عکس است و نشان می‌دهد این عکس در کویر ثبت شده است و قسمت دوم یک خط نوری در طول عکس است و سوژه اصلی عکس همین خط نور می‌باشد. این خط نور به عکس یک فرم بخشیده و توجه مخاطب را به خود جلب می‌کند. وجود عنصر نور سخت در این عکس به آن معنا داده و نور به واسطه زاویه تابش و کیفیتی که داشته است رنگ



تصویر ۲. کویر صادق‌آباد (۱۳۸۸). عکس از نصرالله کسرنائیان؛ از کتاب سرگذشت یک زندگی.



تصویر ۳. کاخ آپادانا، تخت جمشید، عکس از نصرالله کسرنائیان؛ از کتاب تخت جمشید.



تصویر ۱. پختن آتش در مراسم پیر شالیار، عکس از نصرالله کسرنائیان؛ از کتاب کردهای ایران.

تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مولفه نور و رنگ در آراء ابن‌هیثم ■ حمیدرضا اسماعیل، هادی آذری ازغندی، مرجانه سوزنکار ■ صفحه ۱۵۹-۱۷۱

تصویر هستند. ضمن آنکه عکاس با استفاده از این سایه‌ها اقدام به کادربندی قطری نموده است. رنگ زرد- نارنجی سمت چپ و رنگ نارنجی-قهوه‌ای سمت راست کادر باعث ایجاد حس گرما و پویایی بیشتر در عکس شده است و حس حرکت افراد را علی‌رغم استفاده از سرعت بالای شاتر توسط عکاس القا می‌کند.

در «تصویر ۶» که بخشی از یک اسکله متروکه در جزیره قشم است، کسرائیان کادربندی عکس خود را بر اساس رنگ‌ها انجام داده است و با توجه به تضاد بین رنگ‌های گرم و سرد اقدام به عکاسی کرده است. رنگ آبی آسمان در مقابل رنگ نارنجی بدنه اسکله، عکاس با استفاده از این دو رنگ کاملاً متضاد در کنار هم باعث درخشش بیشتر هر دوی آنها شده است. رنگ نارنجی به خودی خود بسیار جذاب است و به کمک آن درخشش رنگ آبی آسمان نیز به بالاترین حد خود رسیده است. درست است که این دو رنگ با هم کنتراست دارند، اما در اصول رنگ‌ها و دایره رنگ‌ها تکمیل‌کننده هم هستند و در کنار هم فضا را به تعادل می‌رسانند. از طرفی تلفیق رنگ‌های هم‌خانواده در کنار هم حس

و در مرکز دید و توجه بیننده قرار بگیرد، همچنین این پرتو نور باعث ایجاد ترکیب‌بندی قطری در عکس شده است و جذابیت بصری بیشتری ایجاد کرده است. تابیدن نور به آخرین گوسفند در قسمت پایین و سمت راست کادر باعث شده تا ماهیت گله‌ای که چوپان آن را هدایت می‌کند کاملاً مشخص باشد چراکه در قسمت بالایی کادر به علت تراکم و درهم تنیدگی بسیار زیاد گله، ماهیت آنها به درستی مشخص نیست. ترکیب دو رنگ زرد و سبز در کنار یکدیگر باعث ایجاد یک هارمونی شده است. اگرچه شاید بیننده متوجه این ترکیب نشود اما تصویر در نظر او دارای جذابیت بالایی خواهد بود.

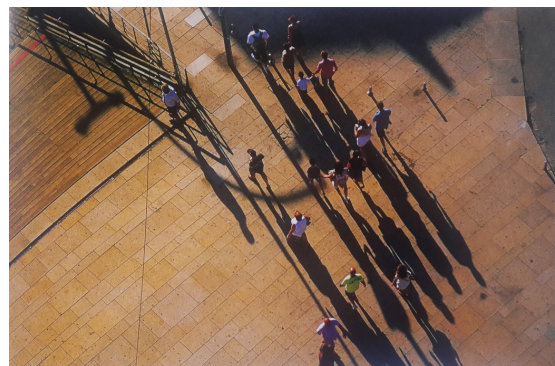
در «تصویر ۵» که کسرائیان آن را در شهر پورتو کشور پرتغال به ثبت رسانده است. عکاس با توجه به زاویه تابش نور، از بالا اقدام به عکاسی کرده است. در این عکس بیشتر از آنکه در نگاه اول افراد دیده شوند، سایه‌های آنها جلب توجه می‌کند و نقش سایه‌ها در این عکس در درجه اول و بسیار پررنگ است و سوژه اصلی نور و سایه است و سوژه ثانویه افراد حاضر در



تصویر ۶. اسکله متروکه قشم، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب برگزیده.



تصویر ۴. کوچ عشایر ایل قشقایی، عکس از نصرالله کسرائیان، از کتاب سرزمین ما ایران.



تصویر ۵. پورتو پرتغال، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب گزارش یک زندگی.

قرمز رنگ، خانمی که در نقطه طلایی کادر قرار دارد هم در این گیرایی بی تأثیر نیست. در پیش زمینه کادر ترکیب رنگ قرمز نخ‌ها و رنگ خاکستری خاک که رنگی خنثی است، باعث شده است که تمرکز بیشتر بیننده بر روی نخ‌ها باشد و حرکت نگاه بیننده به عمق تصویر به درستی انجام شود. نور یکدست تصویر حس آرامش، زنی که در عکس هست و لطافت نخ‌ها را بیشتر نمایش می‌دهد.

در «تصویر ۹» که عکاس آن را از پل خاجو در اصفهان ثبت کرده است. عکس به صورت تک‌رنگ (مونوکروم) ثبت شده است. عکس با طیف‌های مختلف رنگ نارنجی به ثبت رسیده است. عکاس با استفاده از یک رنگ گرم غالب (نارنجی) که منبع اصلی آن در آسمان است و انعکاس این نور که در آب رودخانه افتاده و نیز هماهنگی بین رنگ آجرهای پل و نورپردازی توسط چراغ‌های خود پل در شب، موفق شده تا یک عکس مونوکروم به ثبت رسانده و با استفاده از همین ویژگی تمرکز بر کنتراست‌ها، نورپردازی، فرم، بافت و تأکید بر جزئیات را در نگاه مخاطب بیشتر کرده است. همچنین با توجه به قدمت و بافت تاریخی پل



تصویر ۸. خشک کردن پشم‌های رنگ شده برای فرش بافی، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب گزارش یک زندگی.

هیجان و حس آرامش را القا می‌کند، رنگ زرد پایین اسکله در کنار رنگ‌های نارنجی و قهوه‌ای مایل به قرمز حال و هوایی تابستانه و پر نور دارد و حس هوای گرم ساحل جنوب را برای بیننده تداعی می‌کند. ترکیب رنگ‌های سرد و رنگ‌های گرم در کنار یکدیگر در این تصویر باعث ایجاد جذابیت بصری در عکس شده است. او با استفاده از نوری یکدست و نرم بر ایجاد حس آرامش بیشتر در عکس تأکید کرده است.

در «تصویر ۷» که در نزدیکی جاسک، در استان هرمزگان ثبت شده است. عکاس با قرار دادن دو خانم در پیش زمینه اول عکس با لباس‌های رنگارنگ و در پس زمینه‌ای خاکستری، کاملاً خنثی و بدون رنگ کاملاً توجه مخاطب را به سوژه اصلی عکس جلب کرده است. در این تصویر لکه‌های رنگی که در سوژه به صورت جداگانه وجود دارند نیز جلب توجه می‌کنند از جمله نقاب‌های قرمز رنگ روی صورت دو خانم که بر روی روسری‌های مشکی رنگ نصب شده است. همچنین دمپایی نارنجی رنگ نفری که در جلوی چوب‌ها ایستاده، باعث می‌شود چوب‌هایی که جمع‌آوری کرده‌اند در ادامه نگاه بیننده دیده شوند. با دقت بیشتر در عکس بوته‌های سبز پررنگی که به صورت پراکنده در پس زمینه وجود دارند نیز دیده می‌شوند که آنها نیز با رنگ‌های گرم لباس سوژه به نوعی مکمل می‌باشند و باعث زیبایی بیشتر عکس شده‌اند. عکاس در این عکس نیز از نوری نرم استفاده کرده است چراکه هیچ سایه‌ای در عکس دیده نمی‌شود. نور پیش زمینه و پس زمینه تصویر یکسان است و توجه مخاطب معطوف سوژه اصلی عکس می‌شود. ضمن آنکه انتخاب نور مناسب در این عکس باعث شده است که رنگ‌ها به درستی ثبت شوند.

در «تصویر ۸» که در جرگلان استان خراسان به ثبت رسیده است عکاس با در نظر گرفتن رنگ‌های مکمل در دایره رنگ‌ها اقدام به عکاسی کرده است. حرکت چشم مخاطب از روی نخ‌های قرمز پیش زمینه و رسیدن آن به رنگ سبزی که در پس زمینه تصویر وجود دارد باعث گیرایی بیشتر عکس شده است ضمن آنکه لباس



تصویر ۷. گردآوری چوب برای سوخت توسط زنان بلوچ، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب گزارش یک زندگی.

تحلیل زیبایی‌شناسانه عکس‌های نصرالله کسرائیان بر اساس دو مؤلفه نور و رنگ در آراء ابن‌هیثم ■ حمیدرضا اسماعیل، هادی آذری ازغندی، مرجانه سوزنکار ■ صفحه ۱۵۹-۱۷۱

ابن‌هیثم به رغم گذشت بیش از ۸۰۰ سال بود، همچنان پیدا کردن ارتباطی بین عوامل جزئیه بیست‌دوگانه زیبایی‌شناسی و مصداق آنها در رشته عکاسی دغدغه دیگری برای نگارش این پژوهش بود. در پاسخ به پرسش چگونه می‌توان با استفاده از نظریه زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم عکس‌های کسرائیان را تحلیل کرد؟ باید گفت همان‌طور که پیش‌تر بررسی شد، برای هر کدام از عوامل جزئیه زیبایی‌شناسی این پژوهش توانست مصداقی عکاسانه پیدا کند و با استفاده از دو مؤلفه نور و رنگ به تحلیل عکس‌های کسرائیان پرداخت. در ادامه به این پرسش که «به رغم گذشت بیش از ۸۰۰ سال از نظریه ابن‌هیثم، این نظریه امروزه چگونه می‌تواند در عکاسی کاربرد داشته باشد؟» اینگونه پاسخ داده شد که مبحث زیبایی‌شناسی از دیرباز تاکنون مورد توجه و بحث بین فلاسفه، هنرمندان و حتی مردم عادی بوده است. به دلیل وجود علائق و سلیقه‌های مختلف در مورد آن نمی‌توان حکمی قطعی صادر کرد. چراکه معنا و مفهوم زیبایی کاملاً نسبی است و ممکن است از یک ملیت و فرهنگ به ملیت و فرهنگ دیگر تعریفی متفاوت داشته باشد. با توجه به این موضوع می‌توان زیبایی‌شناسی ابن‌هیثم در عکاسی را اینگونه تعریف کرد که به ازای دو مؤلفه نور و رنگ که ابن‌هیثم برای زیبایی‌شناسی عنوان کرده است مصداقی در عکاسی وجود دارد که استفاده درست و بجا از آن مصادیق و تکنیک‌های عکاسی باعث می‌شود که عکس زیباتر جلوه کند. امید است که پژوهشگران در پژوهش‌های آتی از نظریات اندیشمندان ایرانی و مسلمان بیشتر بهره بگیرند.

خاجو حس نوستالژی بیشتری به بیننده القا می‌شود. کسرائیان عکس را کمی پس از غروب یا لحظاتی قبل از طلوع خورشید به ثبت رسانده است. ترکیب نور یکدست و نرم آسمان و نور سخت چراغ‌های پل و انعکاسشان در آب به زیبایی بیشتر عکس کمک کرده است.

در «تصویر ۱۰» که کسرائیان از عشایر قشقایی ثبت کرده است عنصر رنگ بسیار حائز اهمیت است چراکه در تمام قسمت‌های تصویر رنگ‌ها پراکنده هستند، وجود گلوله‌های کاموایی که در قسمت پیش‌زمینه کادر هستند و تنوع رنگی بالایی دارند توجه مخاطب را به فعالیت فرش‌بافی بیشتر جلب می‌کند، رنگ‌های پیش‌زمینه و پس‌زمینه در عکس با یکدیگر هارمونی برقرار کرده‌اند. عکاس در زمان گرفتن عکس به عناصر رنگی در کادر بسیار توجه کرده و سعی کرده است که با ایجاد تعادل رنگی که بین سوژه‌ها در کادر برقرار کرده، وزن عکس را از لحاظ رنگی کاملاً متعادل کند، با این کار علاوه بر ایجاد زیبایی و جذابیت بصری از یکنواختی تصویر نیز جلوگیری کرده است. نور نرم و یکدست موجود در تصویر لطافت و نرمی توپ‌های نخ‌کشی که با آن فرش می‌بافند را تشدید کرده است.

نتیجه‌گیری

دغدغه‌ای که باعث نگارش این پژوهش شد، پیدا کردن ارتباطی بین نظریات یک فیلسوف ایرانی، مقوله زیبایی و رشته عکاسی است و مسیر پژوهش نیز بر همین اساس پایه‌گذاری شد. دلیل دیگر پیدا کردن راهی برای تحلیل عکس‌ها با استفاده از نظریه زیبایی‌شناسی



تصویر ۱۰، گلیم‌بافی عشایر قشقایی فارس، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب سرزمین ما ایران.



تصویر ۹، پل خاجو، اصفهان، عکس از نصرالله کسرائیان؛ از کتاب اصفهان.

پی‌نوشت‌ها

- | | | |
|----------------|-------------------------|--|
| 1. Esthetique | 2. Aesthesis | 3. Baumgarten (1762-1714)
۳۵۴ ق (۹۶۵م) - ۴۳۲ ق (۱۰۳۹م). |
| 5. Photography | 9. Lowlight Photography | 13. HDR (High Dynamic Range) |
| 6. Freeze | 10. Nightscape | 14. Focus stacking |
| 7. Sharpness | 11. ISO. | |
| 8. Silhouette | 12. Bracketing | |

فهرست منابع

- احمدی، بابک (۱۳۸۶)، *حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر*، تهران: مرکز.
- ایتن، جوهانز (۱۳۸۹)، *کتاب رنگ*، ترجمه محمد حسین حلیمی، تهران: ارشاد.
- بلخاری قهی، حسن (۱۳۹۸)، *معنا و مفهوم زیبایی در المناظر و تنقیح المناظر*، تهران: فرهنگستان هنر.
- پورذبیح، فاطمه (۱۳۹۸)، *زیبایی‌شناسی آثار نقاشی ونسان ونگوگ با رویکرد به نظریه ادراک زیبایی این هیثم، پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه مازندران، دانشکده هنر و معماری، استاد راهنما: محمد اعظم‌زاده، استاد مشاور: همایون حاج محمد حسینی.
- تولستوی، لئون (۱۳۸۷)، *هنر چیست*، ترجمه کاوه دهقان، تهران: امیرکبیر.
- داندیس، دونیس ا، (۱۳۸۸)، *مبادی سواد بصری*، ترجمه نسیم منوچهر آبادی، تهران: بازتاب اندیشه.
- دلفانی ارکسی، پروانه (۱۳۹۸)، *مقایسه قواعد بصری حاکم بر طراحی در نگارگری ایرانی - اسلامی با نظریه ابصار ابن هیثم، رساله دکتری تخصصی*، دانشگاه هنر تهران، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، استاد راهنما: اسماعیل بنی اردلان استادان مشاور: ایرج داداشی و امیر مازیار.
- سوانه، پیر (۱۴۰۱)، *مبانی زیبایی‌شناسی*، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: ماهی.
- شبانی داریانی، زهره (۱۳۹۷)، *تحلیل زیبایی در کتاب المناظر ابن هیثم، پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه هنر تهران، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، استاد راهنما: امیر مازیار.
- شیرازی، صدرالدین (ملاصدرا) (۱۳۸۰)، *المبدأ و المعاد*، ترجمه و تصحیح سید جلال‌الدین آشتیانی، قم: بوستان کتاب.
- صحتی، بهزاد و اسدی، مهیار (۱۴۰۲)، *تطبیق نظریه زیبایی‌شناسی نور از منظر ابن هیثم با اصول زیبایی‌شناسی عکاسی مدرن*، رهپویه حکمت هنر، ۲(۱)، ۱۳۳-۱۴۶. doi: 10.22034/rph.2023.2000405.1034
- طباطبایی، صالح (۱۳۷۸)، *ابن هیثم فیزیک‌دان اسلامی*، تهران: نشر روزنه.
- کسرائیان، نصرالله (۱۳۷۱)، *اصفهان*، تهران: مهر ویستا.
- کسرائیان، نصرالله (۱۳۸۴)، *برکناره*، تهران: فرایند گویا.
- کسرائیان، نصرالله (۱۳۹۴)، *سرگذشت یک زندگی*، تهران: آگاه.
- کسرائیان، نصرالله و بهار، مهرداد (۱۳۷۲)، *تخت جمشید*، تهران: مهر ویستا.
- کسرائیان، نصرالله و عرشی، زیبا (۱۳۷۲)، *کردهای ایران*، تهران: مهر ویستا.
- کسرائیان، نصرالله و عرشی، زیبا (۱۳۹۱)، *سرزمین ما ایران*، تهران: مهر ویستا.
- کشمیری، مریم (۱۳۹۷)، *شیوه‌های دیدن و ادراک بصری در نگارگری ایرانی و علم مناظر بر پایه نگاره‌های سده‌های ۷-۱۰ ه.ق / ۱۳-۱۶ م. و آرای ابن هیثم، رساله دکتری تخصصی*، دانشگاه الزهراء، استاد راهنما: زهرا رهبرنیا.
- هاشم‌نژاد، حسین (۱۳۹۷)، *زیبایی‌شناسی در آثار ابن‌سینا*، شیخ اشراق و صدرالمتألهین، تهران: سمت.

