

تبیین شیوه طراحی قالی لچک و ترنج با صحنه‌های گرفت و گیر و شکار، محفوظ در موزه میهو، کیوتو، ژاپن^۱

علی پیری^۲

محمد کاظم حسنونند^۳

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۱/۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۲/۱۰

چکیده

استفاده از صحنه‌های گرفت و گیر و شکار، ریشه در هنر ایران باستان دارد و با مفاهیم اسطوره‌ای و آیینی این نقوش در ارتباط است. در دوره اسلامی نیز این صحنه‌ها، ابتدا، در نقاشی و کتاب‌آرایی استفاده شده است و سپس، در دوره صفویه در طراحی نقشه‌های قالی به‌طور گسترده بازتاب یافته است. در این دوره، صحنه‌های گرفت و گیر و شکار با نقشه‌های افشان، ترنجی و لچک و ترنج ترکیب شده است که نمونه موجود در موزه میهو در ژاپن، یکی از آنهاست. در این جستار، سعی شده است تا با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی، شیوه طراحی نقشه این قالی تبیین گردد. پژوهش حاضر، ضمن بررسی اجزای مختلف نقشه قالی محفوظ در موزه میهو، که عبارتند از: لچک، ترنج، کتیبه، سرترنج، حاشیه و زمینه، به دنبال پاسخ‌گویی به این پرسش است که، از چه روشی در طراحی نقشه قالی مذکور استفاده شده است؟ نتایج پژوهش نشان می‌دهد که، نقشه این قالی دارای طرحی چند لایه است. طراحی لایه اول، که طرح لچک و ترنج است، به صورت یک چهارم صورت گرفته است. سپس، در لایه دوم، طرح یک بار در طول تکرار شده و با تغییرات جزئی در قسمت انتهایی زمینه، نقشه به صورت یک دوم درآمده است. سپس، در لایه سوم، طرح قالی یک بار در عرض تکرار شده و صحنه گرفت و گیر دو اژدها به قاب مرکزی ترنج به روش سراسری افزوده شده است. بنابراین، هنگام بافت، نقشه قالی به‌طور کامل در اختیار بافنده قرار گرفته است.

واژه‌های کلیدی: قالی، لچک و ترنج، شکار گاه، گرفت و گیر، صفویه

1-DOI: 10.22051/JJH.2021.35083.1607

۲- دانشجوی دکتری هنرهای اسلامی، گرایش نقاشی ایرانی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

ali.piri@modares.ac.ir

۳- دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول). mkh@modares.ac.ir

مقدمه

حمایت دربار از هنرها، به ویژه هنر تولید قالی در دوره صفویه، موجب شد تا تحول عظیمی در طراحی و تولید قالی در این دوره شکل گیرد؛ که تنوع در طرح، اندازه و ترکیب بندی یکی از پیامدهای آن است. در این دوره، قالی هایی در اندازه های بزرگ تر و ترکیب بندی های متنوع تر در دستور کار تولید کنندگان، به ویژه کارگاه های سلطنتی قرار گرفت؛ و به کمک نقاشان درباری نقشه های منحنی جای طرح های هندسی را گرفت و طیف گسترده ای از طرح ها به وجود آمد.

از مهم ترین طرح های قالی در دوره صفویه، می توان به طرح های سجاده ای، باغی، افشان، ترنجی و لچک و ترنج اشاره نمود. از این میان، نقشه های لچک و ترنج بیش تر مورد توجه قرار گرفته است. این نقشه ها دارای انواع مختلفی است که از آن جمله می توان به لچک و ترنج درختی، لچک و ترنج اسلیمی، لچک و ترنج جانوری، لچک و ترنج گرفت و گیرو لچک و ترنج شکارگاه اشاره نمود. در دوره صفوی، صحنه های گرفت و گیرو شکار در کتاب آرایبی و طراحی قالی به طور گسترده مورد استفاده قرار گرفته است. یکی از این نمونه ها، صحنه گرفت و گیرو شکار مربوط به قالی لچک و ترنج محفوظ در موزه میهو در ژاپن می باشد. گرچه در مقالات متعدد تا حدودی به ویژگی های نمادین نقوش گرفت و گیرو شکار در قالی، پرداخته شده است، اما تاکنون پژوهشی در مورد شیوه طراحی نقشه این قالی ها ارائه نشده است. در پژوهش حاضر - که با هدف تبیین شیوه طراحی قالی لچک و ترنج با صحنه های گرفت و گیرو شکار، محفوظ در موزه میهو در ژاپن صورت گرفته است - سعی شده است، به طور مشخص، به شیوه طراحی این قالی - که یکی از قالی های متعلق به گروه موسوم به سنگشکو^۱ است - پرداخته شود و با تجزیه و تحلیل قسمت های مختلف نقشه این قالی از جمله حاشیه، زمینه، ترنج، کنیبه، سرترنج، لچک، و صحنه های گرفت و گیرو شکار، روش طراحی این قالی تبیین شود.

پیشینه پژوهش

اگرچه مطالعاتی پیرامون قالی های لچک و ترنج و شکارگاه در دوره صفویه صورت گرفته است، اما با توجه به بررسی های به عمل آمده، تاکنون در هیچ کدام از آن ها شیوه طراحی نقشه این قالی ها تجزیه و تحلیل نشده است. قالی محفوظ در موزه میهو نیز بیش تر از حیث صحنه های گرفت و گیرو

شکار و ویژگی های نمادین نقوش بررسی شده است، با این وجود، مهم ترین مطالعات مرتبط با عنوان پژوهش به شرح زیر است: افروغ (۱۳۹۸)، در مقاله «بررسی نظام گفتمانی طرحواره تنشی در قالی سنگشکو موزه میهو»، با هدف پیاده سازی نظام گفتمانی نشانه - معناشناسی مکتب فرانسه، روی این قالی و تحلیل و سنجش ارزیابی آن، در خصوص طرح قالی، صرفاً، به این مورد اشاره دارد که، «طرح اصلی و غالب در این قالی لچک و ترنج است.^۲ رشیدی و شکرپور (۱۳۹۶)، در مقاله «بررسی تاثیرپذیری نقوش جانوری دیوارنگاره های خانه پیرنیا از قالی های دوره صفوی»، به قالی موزه میهو به عنوان یکی از نمونه های مورد مطالعه پرداخته و در توصیف آن نوشته اند: زمینه این قالی با نقوش جانوری همراه با گل ها و گیاهان منقوش شده است. حضور شکارگران در پی شکار سم داران و گربه سانانی است که فقط در قسمت لچک فرش شاهد هستیم.^۳ میرزا امینی و شاهپوری (۱۳۹۲)، در مقاله «بررسی ماهیت وجودی نقش شکار در فرش های دوره صفویه»، به قالی موزه میهو به عنوان یکی از نمونه های مورد مطالعه پرداخته و ضمن توصیف نقوش مورد استفاده در این قالی با تاکید بر ویژگی های نمادین، به این موضوع اشاره دارند که، انعکاس نقش شکار بر روی فرش های صفوی به واسطه تلاش هنرمند طراح، صرفاً، در جهت بازنمایی مراسم شکار و جلال شاهانه توأم با بزم پدید نیامده است؛ بلکه این طرح همانند تمثیل عرفانی، کوششی است برای غلبه بر جهل، نادانی و شکار تمنیات نفسانی و مادی و قربت انسان به کمال، معنویت و اهداف والای انسانی که در فرش متجلی می شود.^۴ تقوی نژاد (۱۳۸۷)، در مقاله «تجلی نقوش گرفت و گیرو در فرش دوره صفوی»، با هدف بررسی نقوش گرفت و گیرو، نمونه هایی را از دوران باستان تا پس از دوره صفویه معرفی نموده و جلوه هایی از این نقوش را از نظر تنوع حیوانات و نوع ترکیب بندی های موجود در چند نمونه از فرش های شکارگاهی و جانوری عصر صفوی مورد مطالعه قرار داده است.^۵

در مقالات فوق بیش تر ویژگی های نمادین نقوش بررسی شده و به شیوه طراحی پرداخته نشده است. تمایز نتایج این پژوهش با پژوهش های قبلی، در تجزیه و تحلیل دقیق روش طراحی این قالی است؛ موضوعی که با توجه به بررسی های به عمل آمده، در پژوهش های قبلی، تاکنون به آن پرداخته نشده است.

روش پژوهش

در این پژوهش که از نوع بنیادی است، روش پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی و شیوه گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای است. تجزیه و تحلیل داده‌های پژوهش به صورت کیفی و با استفاده از روش تحلیل ساختاری و براساس استانداردهای موجود حاکم بر طراحی قالی ایران در دوره صفویه صورت گرفته است. در این روش، ابتدا، ساختار و اجزای مختلف تشکیل دهنده نقشه قالی موزه میهو مشخص شده و هر یک از این اجزا توصیف شده است. سپس، شیوه طراحی هر یک از این قسمت‌ها، به طور جداگانه، تجزیه و تحلیل شده و لایه‌های مختلف طرح آشکار شده است.

مبانی نظری

تولید قالی در ایران از زمان‌های بسیار دور وجود داشته است و به‌ویژه، شواهدی از دوره هخامنشی و ساسانی در دست است، که نشان می‌دهد در این دوره‌ها، قالی‌های گره‌دار با نقشه‌ای از پیش طراحی شده تولید می‌شده است؛ که از آن جمله می‌توان به قالی‌های پازیریک و بهارستان اشاره نمود. گرچه «در ایران از آغاز دوره اسلامی تا صفویه، فرش سالم و کاملی به جای نمانده است که بر پایه آن بتوان طرح‌ها و نقوش رایج آن دوران را شناسایی کرد» (شادلو، ۱۳۹۹: ۵۵)، اما «فرش‌های باقی مانده از دوره سلجوقیان در مساجد قونیه و اشرف اوغلو در آسیای صغیر نشان‌گر آن است که آرایه‌های هندسی از قبیل ستاره‌های هشت‌پر، هشت ضلعی، مربع، مثلث و خط کوفی و وجود حاشیه از عناصر غالب در طراحی فرش در آن دوره بوده است» (چیت‌سازیان، ۱۳۸۵: ۶۹).

در دوره مغول و تیموری نیز «قالی‌های ایرانی دارای نقش‌های هندسی از جمله ردیف‌های تکراری هشت ضلعی‌های آمیخته با ستاره هشت‌پر، شکل‌های گره‌مانند و نیز آرایه‌های راست خط، مشتق از خط کوفی در حاشیه‌ها بوده‌اند» (فریه، ۱۳۷۴: ۱۱۹). در دوره ترکمان «با روی کار آمدن قره‌قویونلوها و آق‌قویونلوها در قسمت‌های غربی ایران و شرق آناتولی ایجاد تغییرات در نقوش قالی‌ها در واقع با گذر از خطوط صاف هندسی به خطوط نرم شروع شده و در قالی‌های صفوی، به‌ویژه، در دوره شاه طهماسب، به اوج خود می‌رسد» (میرزایی، شیرازی و رجبی، ۱۳۹۸: ۲۳۴)؛ و «به دستور شاهان صفوی، نگارگران درجه اول به طراحی فرش پرداخته و قابلیت‌های موجود در هنرهای کتاب‌سازی

را در طراحی فرش به‌کار بردند» (ملول، ۱۳۸۴: ۲۱).

در این دوره، به کمک نقاشان دربار، تهیه نقشه برای بافت قالی نیز رایج شده است. «علی‌رغم فقدان شواهد مستقیم به نظر می‌رسد، استفاده از شیوه‌های طراحی روی کاغذ شطرنجی در بافت طرح‌های پیچیده در قالی‌های دوره صفوی رایج بوده است، همان‌طور که تناسبات و قرینگی‌های دقیق، این موضوع را تایید می‌کند» (Eiland, 1998: 28)؛ (میرزایی و عارف‌پور، ۱۳۹۲: ۷۸). بنابراین شواهد موجود، استفاده از نقوش منحنی و افزودن صحنه‌های گرفت و گیر و شکار و مضامین روایت‌گرایانه در قالی‌بافی در دوره صفویه آغاز و گسترش یافته است. می‌توان مهم‌ترین ویژگی‌های طرح و نقشه قالی‌های دوره صفوی را در ساختار چند لایه طرح آن‌ها و سامان‌بندی نهایی نقشه به روش‌های یک‌دوم و سراسری جستجو نمود. «ساختار چند لایه نقش در فرش تفکیک‌الگوی سراسری و کلی فرش به ساختارهای اصلی و فرعی است. به عبارت دیگر، در نظر می‌گیریم که، طراح برای به تصویر درآوردن الگوهای طرح، چگونه فضا را پوشش داده است. بر این مبنا، به‌طور مثال می‌توانیم متن فرش را به لایه‌های متفاوت تقسیم کنیم. هر یک از لایه‌های فوق می‌توانند بر حسب انتخاب طراح، نوع هم‌پوشانی، نمود و زیبایی طرح بر روی یک دیگر قرار گرفته و به لحاظ اولویت دیداری مرتب شوند» (دریایی، ۱۳۸۶: ۸۶).

قالی لچک و ترنج با صحنه‌های گرفت و گیر و شکار

صحنه‌های گرفت و گیر و شکار در نقشه‌های قالی دوره صفویه در ترکیب‌بندی‌های گوناگون بازتاب یافته است و با نقشه‌های افشان، ترنجی و لچک و ترنج تلفیق شده است. یکی از نمونه‌های قابل توجه قالی با نقشه لچک و ترنج گرفت و گیر و صحنه شکار، قالی لچک و ترنجی است که در حال حاضر، در موزه میهو در کیوتو ژاپن نگهداری می‌شود. این قالی به مجموعه قالی‌های گروه سنگشکو تعلق دارد. اطلاق نام سنگشکو به این قالی‌ها، زمانی شروع شد که یکی از قالی‌ها را در سال ۱۳۵۰/۱۹۳۱، در نمایشگاه هنر ایران در لندن به نمایش گذاشتند و این موجب شد تا این گروه از قالی‌ها را -که متعلق به شاهزاده لهستانی، رومن سنگشکو بود- با این نام طبقه‌بندی کنند (اشپوهلر، ۱۳۸۰: ۳۸۶)؛ از نظر ترکیب‌بندی، قالی‌های سنگشکو، عمدتاً، سنت قالی‌های شمال غرب ایران در اوایل سده دهم / شانزدهم را ادامه داده‌اند که مشتمل است بر دو طرح لچک و ترنج و قاب‌قابی سراسری (پوپ، ۱۳۸۷: ۲۶۹۵)؛ (ایزدی، ۱۳۹۷:

۱۱۲). فریه ضمن انتساب این قالی‌ها به کرمان، با استناد به شباهت نقش فرشته و اژدهای قالی سنگشکو موجود در مجموعه رومن سنگشکو، با نقش کاشی معرق کاروان سرای گنجعلی خان بازار کرمان که کتیبه‌ای با تاریخ اتمام بنا به سال ۱۵۹۷/۱۵۰۶ دارد، تاریخ قالی مذکور را نیز سال‌های پایانی سده دهم / شانزدهم، یا آغازین سده یازدهم / هفدهم، تخمین زده است (فریه، ۱۳۷۴: ۱۲۷)؛ (صباغ‌پور، ۱۳۸۸: ۵۰-۵۱). در این قالی در قالب یک نقشه لچک و ترنج، صحنه‌های گرفت و گیر و شکار حیوانات به تصویر کشیده

(دانشگر، ۱۳۹۵: ۲۲). «بر اساس یک نظریه طرح‌های ترنج در فرش‌های قدیمی درباری برگرفته از طرح جلد کتاب هاست» (استون، ۱۳۹۱: ۱۰۶). در قالی محفوظ در موزه میهو، ترنج در نقطه مرکزی زمینه قالی طراحی شده و طرحی سه لایه دارد (جدول ۱). لایه اول واگیره ترنج است. تقسیم بندی و طراحی واگیره ترنج به روش یک هشتم صورت گرفته و پس از تکرار به صورت یک چهارم درآمده است. لایه دوم توسازی و طراحی فضای داخلی ترنج است. در لایه دوم با افزوده شدن تصاویر فرشتگان و حیوانات در داخل قاب‌ها



تصویر ۱- قالی لچک و ترنج گرفت و گیر و شکارگاه، موزه میهو، کیوتو، ژاپن (URL1).

شده است (تصویر ۱). اجزای مورد استفاده در نقشه این قالی عبارتند از: ترنج، کتیبه، سرترنج، لچک، زمینه، حاشیه و صحنه‌های گرفت و گیر و شکار که نقش غالب در زمینه این قالی را به خود اختصاص داده‌اند. در ادامه به تحلیل اجزای یاد شده پرداخته شده است.

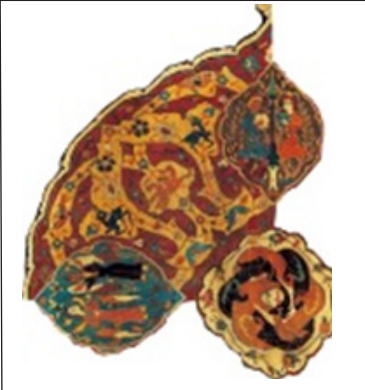
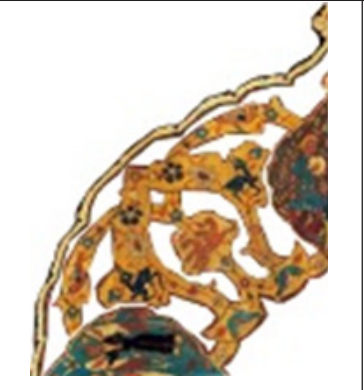

و اسلیمی‌های گل‌دار، واگیره ترنج حالت یک چهارم پیدا کرده است. پس از تکمیل ترنج، در لایه سوم در مرکز ترنج، طرح گرفت و گیر و اژدها قرار گرفته است و بدین ترتیب، طرح کلی ترنج حالت سراسری پیدا کرده است.

کتیبه


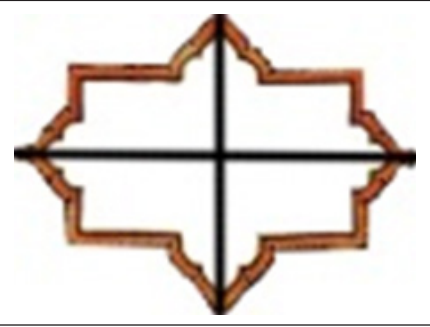

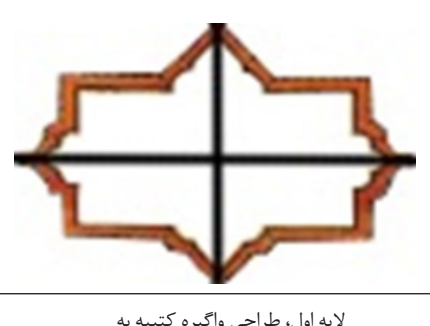
در اکثر قالی‌های دوره صفویه، کتیبه بعد از ترنج در جهت طول قالی قرار گرفته است. به طور کلی، در بیش تر موارد «ممکن است تاریخ بافت فرش، متنی مذهبی یا شعر گونه، نام بافنده، اهدا کننده یا مالک اولیه فرش درون آن نوشته شده باشد. کتیبه‌ها، معمولاً، به زبان فارسی یا عربی نوشته شده‌اند» (استون، ۱۳۹۱: ۲۸۱). در مواردی نیز ممکن است، داخل کتیبه با عناصر تزئینی اسلیمی و ختایی و نقوش پرنندگان و حیوانات یا صحنه‌های گرفت و گیر تزئین شود. «بیش‌ترین مضامین مورد استفاده در کتیبه فرش‌ها، عبارتند از: آیات و سوره‌های قرآن؛ که در تابلوها و دیوارکوب‌ها مورد استفاده‌اند؛ مطالب نهج البلاغه

ترنج
 طرح ترنج در نقشه‌های قالی به صورت‌های مختلف از جمله اشکالی نظیر دایره، بیضی، لوزی، مربع و مستطیل گرفته شده است. شکل ترنج در طرح‌های منحنی، دایره یا دایره مایل به بیضی است؛ اما در نقشه‌های هندسی به صورت لوزی، مربع، چند وجهی، کنگره‌ای و پلکانی نیز طراحی می‌شود. ترنج «نقشه وسط زمینه فرش است؛ که گاه، طرح یک چهارم آن، عیناً یا با تغییراتی چند، با نوعی نقش و رنگ آمیزی به نام لچک در چهار طرف زمینه بافته می‌شود. ترنج اغلب با طرح‌های اسلیمی و گل و بوته‌های گوناگون و شاخ و برگ‌های ظریف و زیبا و خوش ترکیب تزئین می‌شود»

جدول ۱. ترنج قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهو (نگارندگان).

		
لایه سوم، افزودن صحنه گرفت و گیر دو ازدها در مرکز ترنج و رنگ‌بندی که طرح ترنج را به حالت سراسری درآورده است.	لایه دوم، توسازی واگیره ترنج به صورت یک چهارم با افزودن نقش حیوان، فرشته و نوازنده.	لایه اول، طراحی واگیره اولیه ترنج به صورت یک هشتم و تکرار و تکمیل آن به صورت یک چهارم.

جدول ۲. کتیبه‌های مورد استفاده در قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهو (نگارندگان).

		کتیبه بالا
		کتیبه پایین
لایه دوم، افزودن توسازی کتیبه به روش یک دوم. این دو کتیبه به لحاظ جزئیات طرح و رنگ‌بندی با هم تفاوت دارند.	لایه اول، طراحی واگیره کتیبه به روش یک چهارم	توضیحات







است که به روش یک دوم طراحی شده است. کتیبه‌های این قالی به لحاظ رنگ‌بندی و جزئیات طرح در قسمت بالا و پایین ترنج، با هم تفاوت دارند (جدول ۲).

سرترنج

سرترنج «شبییه چراغ دان است که معمولا در دو طرف ترنج بافته می‌شود» (دانشگر، ۱۳۹۵: ۵۴). تزئینات فضای داخل سرترنج در قالی‌های دوره صفویه متناسب با تزئینات فضای داخل ترنج است. سرترنج به روش یک دوم طراحی شده

و گفته‌های بزرگان که معمولا در حاشیه فرش می‌آید، نوشته سردر ساختمان‌ها و محراب‌ها و مساجد که عکس آن‌ها در فرش بافته می‌شود، نام افراد که با عنوان بافنده، به فرمایش، سفارش دهنده و نظایر آن، معمولا در حاشیه فرش بافته می‌شود» (دانشگر، ۱۳۷۶: ۴۳۹).

کتیبه‌های این قالی دارای طراحی دولایه است. در لایه اول، واگیره کتیبه به روش یک چهارم طراحی شده و پس از تکمیل در لایه دوم، به روش یک دوم توسازی و تزئین شده است. طرح داخل کتیبه متشکل از بند ختایی و نوازنده‌ای

		
		
طرح نهایی و کامل سرترنج با رنگ‌بندی سراسری	لایه دوم، افزودن توسازی سرترنج به صورت یک دوم	لایه اول، طراحی قاب سرترنج به صورت یک دوم

۴. در این صحنه‌ها «یک شکارچی سوار بر اسبی حنایی رنگ و با هیبتی رستم‌مانه، تیری رها کرده است که به گرگ خاکستری گریزانی اصابت کرده است. شکارچی دیگری - که در جهت مخالف در حرکت است - یک بز کوهی را - که بر روی دو پا بلند شده است - به کمند انداخته؛ اما هنوز کمند را نکشیده و محکم نکرده است. سوارکار دیگری - که محکم بر زین نشسته - شمشیری بر شیری می‌زند که در حال حمله است» (پوپ، ۱۳۸۷: ۲۷۰۰-۲۷۰۱). صحنه‌های شکار، پویا طراحی شده است. اسب‌ها در حال تاخت هستند و شکارچیان بر پشت اسب به عقب برگشته و تیری رها کرده یا کمندی را به گردن شکار انداخته‌اند؛ که بدین صورت، نقاش سعی داشته مهارت شکارچیان و واقعی بودن صحنه‌های شکار را به تصویر بکشد.

زمینه





زمینه قالی «قسمت اصلی سطح میانه قالی است که بر روی آن، نقش اصلی کشیده می‌شود» (دانشگر، ۱۳۹۵: ۳۶). «طرح زمینه، اصلی‌ترین عامل تعیین‌کننده در طرح فرش

است اما دارای رنگ‌بندی سراسری است و دو فرشته را به صورت قرینه نشان می‌دهد که رنگ آن‌ها با هم متفاوت است. هم‌چنین، رنگ سرترنج در قسمت بالا و پایین با هم تفاوت دارد (جدول ۳). سرترنج به لحاظ اندازه معادل هر یک از صحنه‌های گرفت و گیر در زمینه، شکار در لچک‌ها، قاب‌های ترنج و قاب‌های حاشیه است و به نوعی با هر کدام از این صحنه‌ها تعادل بصری ایجاد نموده است. به لحاظ رنگ‌بندی نیز رنگ سرترنج با ترنج، حاشیه و صحنه‌های گرفت و گیر در زمینه قالی هم‌خوانی دارد.

لچک

«لچک شکلی سه گوش است که در چهار طرف زمینه قالی قرار می‌گیرد. لچک در جلوه‌گری فرش و شکل‌بندی آن سهمی بسزادارد» (دانشگر، ۱۳۹۵: ۶۴). لچک‌ها در چهار گوشه زمینه قالی قرار گرفته و اندازه هر لچک معادل یک چهارم اندازه ترنج است. نقش شکار درون لچک‌ها بر روی زمینه‌ای از گل‌های افشان تصویر شده و صحنه‌های نبرد با شیر، شکار بز کوهی و شکار گرگ را نشان می‌دهد (جدول

جدول ۴. لچک‌های قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهپو (نگارندگان).

		<p>لچک‌ها در قسمت بالای قالی</p>
		<p>لچک‌ها در قسمت پایین قالی</p>



تصویر ۲- زمینه قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهپو (نگارندگان).

طراحی دولایه است. روش طراحی زمینه به صورت یک چهارم است و در لایه اول، با استفاده از بند ختایی و گل‌ها و غنچه‌ها و برگ‌ها زمینه قالی تزیین شده است، سپس در لایه دوم، صحنه‌های گرفت و گیر حیوانات با مهارت زیادی به آن افزوده شده است؛ به گونه‌ای که به نظر می‌رسد جانوران بخشی جدایی ناپذیر از طرح زمینه هستند. پس از کامل شدن نقشه زمینه قالی به روش یک چهارم، نقشه یک بار در طول تکرار شده است و با تغییراتی جزئی در قسمت ابتدا

است و طرح حاشیه به تبعیت از طرح زمینه و هماهنگ با آن طراحی می‌شود» (ملول، ۱۳۸۴: ۶۰). فضای زمینه با حاشیه احاطه شده است. در نقشه‌های لچک و ترنج، به فضای بین لچک‌ها و ترنج قالی، زمینه اطلاق می‌شود. با توجه به نقوش مورد استفاده در زمینه طرح لچک و ترنج، نام فرعی طرح مشخص می‌شود. هنگامی که در زمینه فرش از نقش صحنه گرفت و گیر استفاده شود، به آن قالی لچک و ترنج گرفت و گیر می‌گویند (تصویر ۲). زمینه این قالی نیز دارای

جدول ۵. مقایسه طرح قسمت ابتدا و انتهای قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهنونگارندگان).

	قسمت ابتدای زمینه قالی
	قسمت انتهای زمینه قالی

و انتهای نقشه زمینه، نقشه به صورت یک دوم درآمده است (جدول ۵). مقایسه قسمت ابتدایی و انتهایی زمینه قالی نشان می‌دهد که، این دو قسمت به لحاظ طرح و رنگ بندی با هم متفاوت هستند و همین امر موجب شده است تا نقشه زمینه قالی به صورت یک دوم درآید.

صحنه‌های گرفت و گیرو شکار

استفاده از صحنه‌های گرفت و گیرو شکار، ریشه در هنر ایران باستان دارد و در زمان حکومت‌های هخامنشی و ساسانی نیز به تصویر درآمده و در مهرها و نقش برجسته‌های متعدد این دوره‌ها نیز بازتاب داشته است. «نقوش گرفت و گیرو در اصطلاح، به صحنه‌های نبرد میان دو یا چند حیوان اطلاق می‌شود که در مقابل هم قدرت نمایی می‌کنند» (طاهری و حسامی، ۱۳۹۰: ۳۲). در دوره صفویه نیز صحنه‌های گرفت و گیرو شکار مورد توجه هنرمندان قرار گرفته و در تزیینات معماری، کتاب‌آرایی و تهیه نقشه‌های قالی به وفور استفاده شده است. در این دوره «تاثیر هنر نگارگری بر طرح و نقش فرش‌های شکارگاهی، به روشنی، در مقایسه عناصر موجود در نگاره‌ها و نقشه فرش‌ها بازشناختنی است» (شیرازی و کشاورز، ۱۳۹۰: ۷۶). در قالی موزه میهنون نیز، صحنه گرفت و گیرو در زمینه و از صحنه شکار در قسمت لچک‌های قالی استفاده شده است. علت توجه به نقوش گرفت و گیرو شکار در این دوره، علاوه بر ویژگی‌های آیینی و نمادین،

جدول ۶. جزییات صحنه‌های گرفت و گیرو شکار در قالی لچک و ترنج، محفوظ در موزه میهنونگارندگان).

۱- شکار شیر	۲- شکار گرگ	۳- شکار بز کوهی
		
۴- گرفت و گیرو ۱، (گره سان و غزال)	۵- گرفت و گیرو ۲، (گره سان و آهو)	۴- گرفت و گیرو ۳، (جانوران افسانه‌ای)
		
۴- گرفت و گیرو ۴، (گره سان و غزال)		
		

علاقه شاهان صفوی به موضوع شکار به عنوان یک مراسم مهم، که ریشه در فرهنگ باستانی ایران نیز دارد، می باشد. مراسم شکار در زمان هایی که کشور در حال جنگ نبود، جهت تمرین شجاعت و جنگاوری و تقویت روحیه سربازان با حضور شخص شاه برگزار می شد. هم چنین در میدان نقش جهان محلی برای تفریح و سرگرمی و برپایی مراسم چوگان بازی و جنگ اندازی حیوانات مهیا شده بود. شاردن می نویسد: «در گوشه میدان چند قوچ و گاو نر را گردش می دادند، تا برای جنگیدن آماده شوند. در این گوشه میدان جوانانی که هنرشان جنگیدن با جانوران بود، عده ای کشتی گیر و گروهی شمشیر باز خود را مهیا کرده بودند، تا به محض این که اجازه یابند، هنر خویش بنمایند» (شاردن، ۱۳۷۲: ۶۴۲). نبرد حیوانات با یکدیگر، علاوه بر آن که موجبات تفریح و سرگرمی مردم و شاه را فراهم می کرده است، جنبه آیینی نیز داشته است. به عنوان مثال، نبرد شیر و گاو - که در هنر ایران باستان نیز مورد توجه بوده است - در این دوره در نقشه قالی های گرفت و گیر صفویه مورد توجه بوده است؛ و اهمیت آن را می توان در مراسم جنگ انداختن شیر و گاو، که شاردن در بازدید از اصفهان گزارش کرده است، باز یافت. شاردن از جنگ انداختن شیر و گاو نر در اصفهان یاد می کند و می نویسد «سبب این که رها نمی کنند تا گاو نر با شیر بجنگد و از خود دفاع کند این است که، شیر نشان پادشاهان ایران است و اخترگران و پیشگویان و خرافه پردازان می گویند که اگر شیر در حمله نخست گاو را نکشد، نامبارک و بد شگون است» (همان). آنچه از بررسی اوضاع فرهنگی و اجتماعی دوره صفویه به دست می آید، این است که، علاوه بر جنبه های نمادین نقوش و صحنه های گرفت و گیر و شکار، نقاشان و طراحان نقشه های قالی صحنه های واقعی شکار و گرفت و گیر را نیز با استفاده از صور خیال به شیوه ای هنرمندانه در طراحی نقشه های قالی به کار برده اند و صحنه های شکار را در نقشه های قالی متجلی ساخته اند. بدین منظور نبرد حیوانات با یکدیگر را - که از مهم ترین آن ها نبرد شیر با گاو می باشد - به عنوان یک نقش مایه وارد نقشه قالی نموده اند. از دیگر صحنه های مورد علاقه در این دوره می توان به گرفت و گیر گربه سانان با حیوانات حلال گوشت و هم چنین، نبرد اژدها و سیمرغ و موجودات خیالی چینی اشاره کرد؛ که در این قالی نیز از این ترکیب بندی ها استفاده شده است. در مورد قالی های شکارگاه و گرفت و گیر دوره صفویه با اطمینان می توان گفت که این نقشه ها، ابداع این دوره هستند و صحنه های شکار

و گرفت و گیر با مهارت زیادی بر زمینه قالی های لچک و ترنج تحمیل شده است (جدول ۶).

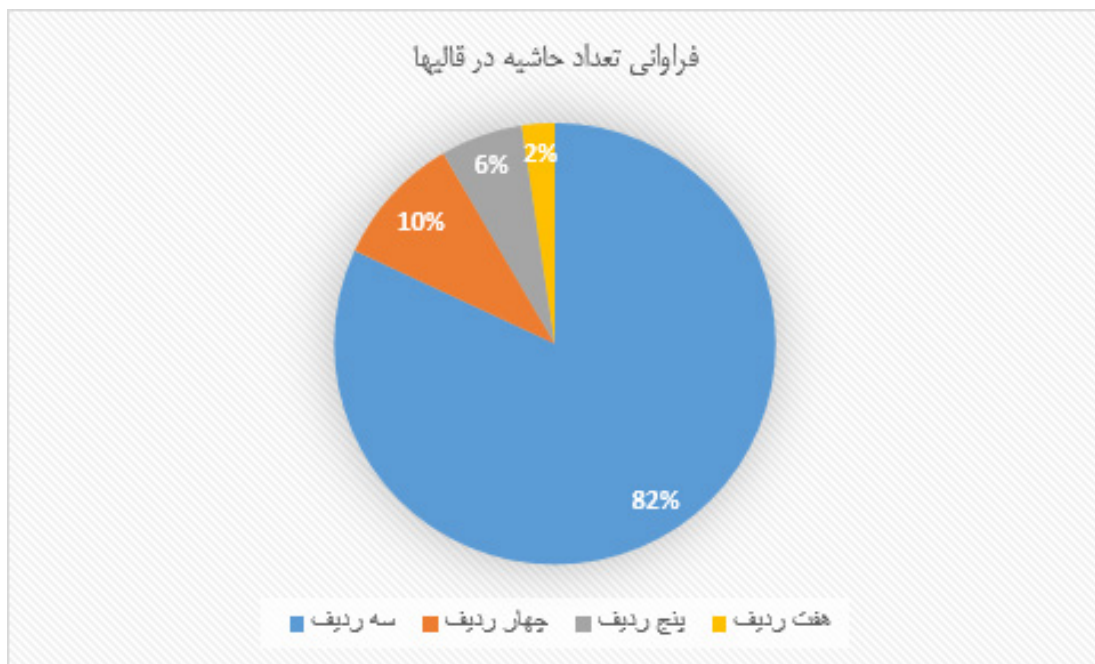
حاشیه

حاشیه بخش مشترک همه نقشه های قالی ایران در دوره صفویه است و به عنوان یک کادر در اطراف زمینه قالی قرار می گیرد و بر اساس اطلاعات موجود تا کنون، هیچ قالی بدون حاشیه ای مربوط به این دوره دیده نشده است.

در یک بررسی که توسط نگارندگان، بر روی حاشیه تعداد هشتاد و سه نمونه از قالی های مربوط به دوره صفویه انجام شد، مشخص شد که شصت و هشت نمونه از آن ها، دارای سه ردیف حاشیه، هشت نمونه از این قالی ها، دارای چهار ردیف حاشیه، پنج نمونه از این قالی ها، دارای پنج ردیف حاشیه و دو نمونه از قالی های یاد شده نیز دارای هفت ردیف حاشیه بودند (نمودار ۱).

این بررسی نشان داد، بیشترین فراوانی به میزان ۸۲ درصد مربوط به قالی هایی است که دارای سه ردیف حاشیه هستند؛ و قالی هایی که دارای چهار ردیف حاشیه هستند ۱۰ درصد، قالی هایی که دارای پنج ردیف حاشیه هستند ۶ درصد و میزان فراوانی قالی هایی که در این گروه، دارای هفت ردیف حاشیه می باشند نیز ۲ درصد است. قالی لچک و ترنج محفوظ در موزه میه دارای سه ردیف حاشیه است که هر کدام از آن ها دارای طرح و رنگ بندی متفاوتی است (تصویر ۳).

حاشیه خارجی این قالی به روش واگیره ای طراحی شده است و پس از سه بار تکرار در عرض و سیزده بار تکرار در طول یک دوم نقشه قالی، به صورت یک دوم تکمیل شده است؛ یعنی گوشه ابتدای حاشیه خارجی با گوشه انتهایی آن متفاوت است. حاشیه داخلی نیز به روش واگیره ای طراحی شده است و پس از دو بار تکرار در عرض و یازده بار تکرار در طول یک دوم نقشه قالی، همانند حاشیه خارجی به صورت یک دوم تکمیل شده است. حاشیه اصلی دارای طرحی دو لایه است. در لایه اول، قاب های حاشیه در یک چهارم نقشه قالی طراحی و فضای بین آن ها تزیین شده است. سپس در لایه دوم، با یک بار تکرار در طول، تزیینات داخلی قاب ها برای یک دوم نقشه قالی و به روش سراسری صورت گرفته است؛ و بدین گونه نقشه حاشیه به طور کلی به روش یک دوم درآمده است. جهت تزیین فضای داخلی و قاب های حاشیه از صحنه های گرفت و گیر میان اژدها و سیمرغ، ببر و آهو و تصاویر فرشتگان و طاووس استفاده شده است.



نمودار ۱. بررسی درصد فراوانی ردیف‌های حاشیه در تعداد ۸۲ نمونه از قالب‌های دوره صفویه (نگارندگان).



تصویر ۲- تجزیه و تحلیل طرح حاشیه در قالبی لچک و ترنج محفوظ در موزه میهو (نگارندگان).

یافته‌های پژوهش

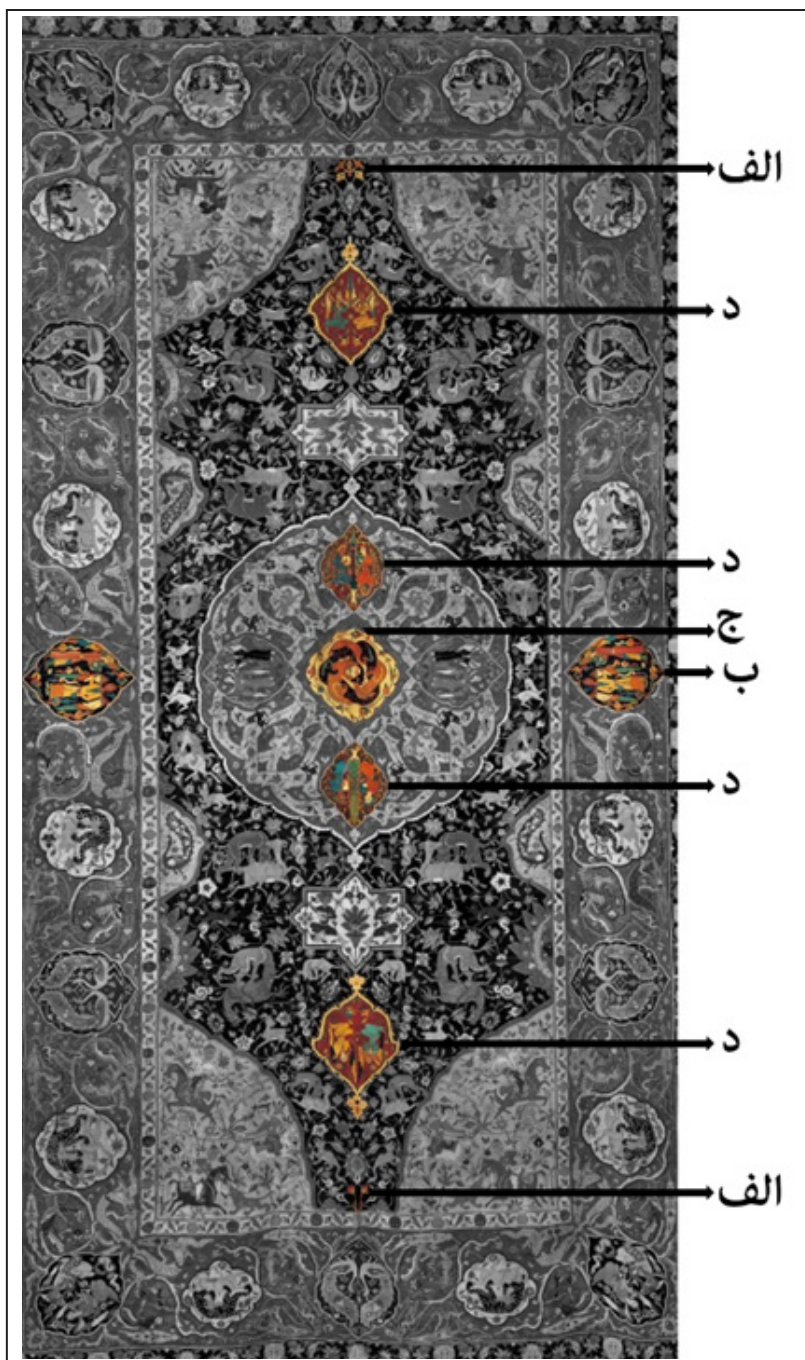
قاب‌های حاشیه نیز مشخص شده و فضای بین قاب‌های حاشیه با استفاده از نقوش گرفت و گیرازدها و سیم‌رغ تزئین شده؛ اما داخل قاب‌ها خالی باقی مانده است. حاشیه‌های کوچک قالبی نیز با استفاده از نقوش ختایی و به روش واگیره‌ای تزئین یافته است. فضای داخل لچک با استفاده از نقوش شکار بر روی زمینه‌ای از گل‌های ختایی به صورت افشان طراحی شده و فضای کلی ترنج نیز با استفاده از بند اسلیمی گل‌داری که قاب‌های داخل ترنج را در میان گرفته تزئین شده است. داخل قاب‌های ترنج، کتیبه و سرترنج نیز به روش یک دوم

نقشه قالبی لچک و ترنج با صحنه‌های گرفت و گیر در زمینه و صحنه شکار در لچک‌ها، دارای طرحی چند لایه است (جدول ۷). طراحی لایه اول - که طرح لچک و ترنج است - به صورت یک چهارم صورت گرفته است. در این مرحله، ترکیب بندی کلی نقشه به روش یک چهارم صورت گرفته است. اندازه حاشیه‌ها و تعداد آن‌ها و محل قرارگیری لچک، ترنج، کتیبه و سرترنج و فرم کلی آن‌ها مشخص شده است. سپس، زمینه قالبی با استفاده از نقوش ختایی تزئین شده و نقوش گرفت و گیر به آن افزوده شده است. محل قرارگیری

صورت سراسری درون قاب طراحی شده است. هم چنین، نقش دو فرشته، که به صورت سراسری درون قاب قسمت گوشه‌های حاشیه قرار گرفته است و دو فرشته دیگر-که در محل اتصال قاب یک چهارم حاشیه قرار دارند- نیز به صورت سراسری طراحی شده و باعث شده‌اند که نقشه حاشیه از حالت یک چهارم خارج گردد. در این مرحله، نقشه قالی به صورت یک دوم درآمده است. در لایه سوم نقشه یک دوم قالی، یک بار در عرض تکرار شده و در این مرحله، قاب مرکزی ترنج با استفاده از صحنه گرفت

طراحی شده است؛ اما فضای داخلی قاب مرکز ترنج خالی باقی مانده است. در لایه دوم، نقشه یک بار در جهت طول تکرار شده است. در این مرحله با ایجاد تغییرات جزئی در نوع غنچه و برگ‌های قسمت انتهای زمینه قالی، نقشه زمینه به حالت یک دوم درآمده است (جدول ۵). قاب‌های حاشیه اصلی نیز در این مرحله تکمیل شده‌اند؛ زیرا صحنه‌های داخل قاب‌های حاشیه که عبارتند از: نقش دو طاووس- که درون قاب حاشیه به صورت قرینه روبه‌روی هم قرار دارند- و صحنه گرفت و گیر دو حیوان، که به

جدول ۷. آنالیز شیوه طراحی قالی (نگارندگان).

	<p>الف. بخش‌هایی از طرح زمینه که باعث شده است نقشه زمینه قالی از حالت یک چهارم به یک دوم تغییر پیدا کند.</p>
<p>د</p> <p>د</p> <p>ج</p> <p>ب</p>	<p>ب. بخشی از طرح حاشیه قالی که باعث شده است حاشیه از حالت یک چهارم به یک دوم تغییر پیدا کند.</p>
<p>د</p> <p>د</p> <p>د</p>	<p>ج. بخشی از طرح ترنج که باعث شده است نقشه قالی از حالت یک دوم به سراسری تغییر پیدا کند.</p>
<p>د</p> <p>الف</p>	<p>ب.ج.د. بخش‌هایی از طرح قالی که دارای رنگ‌بندی سراسری است و جلوه سراسری نقشه را تقویت می‌کند.</p>

و گیرمیان دواژدها به صورت سراسری تزیین شده است (جدول ۱). رنگ بندی قالی نیز به روش سراسری انجام شده است. زیرا علاوه بر رنگ قاب مرکز ترنج، که حالت سراسری دارد، رنگ سرترنج پایین و بالا نیز تفاوت دارد و به شیوه سراسری انجام شده است (جدول ۳). با توجه به یافته‌های فوق مشخص می‌شود که، طرح این قالی دارای ترکیب بندی سه لایه است و اگر چه به صورت یک چهارم به نظر می‌رسد؛ اما تجزیه و تحلیل نقشه نشان می‌دهد که، در نهایت، به روش سراسری سامان یافته و بافت آن با استفاده از نقشه سراسری و کامل قالی انجام شده است. نکته حایز اهمیت در مورد شیوه طراحی این قالی این است که، این شیوه طراحی لایه‌ای در اجزای تشکیل دهنده نقشه مانند ترنج، کتیبه، سرترنج و لچک‌ها نیز وجود دارد.

ترنج قالی دارای ترکیب سه لایه است. واگیره آن، به صورت یک هشتم و توسازی آن، به صورت یک چهارم صورت گرفته است. لایه سوم، الحاق نقش گرفت و گیر دواژدها در قسمت مرکزی ترنج است که به ترنج جلوه سراسری می‌دهد. کتیبه‌ها دارای ترکیب سه لایه است. لایه اول، قابی است که به صورت یک چهارم طراحی شده است. لایه دوم، افزودن توسازی با نقش ختایی و نوازنده به صورت یک دوم است. لایه سوم، رنگ بندی این کتیبه‌ها است؛ به گونه‌ای که رنگ کتیبه بالا و پایین ترنج با هم تفاوت دارد و به آن جلوه سراسری می‌دهد. هر کدام از سرترنج‌ها نیز به روش یک دوم طراحی شده است، اما دارای رنگ بندی سراسری است و دو فرشته را به صورت قرینه نشان می‌دهد که رنگ آن‌ها با هم متفاوت است. سرترنج به لحاظ اندازه معادل هر یک از صحنه‌های گرفت و گیر در زمینه، شکار در لچک‌ها، قاب‌های ترنج و قاب‌های حاشیه است؛ و به نوعی، با هر کدام از این صحنه‌ها تعادل بصری ایجاد نموده است. به لحاظ رنگ بندی نیز رنگ سرترنج با ترنج، حاشیه و صحنه‌های گرفت و گیر در زمینه قالی هم خوانی دارد.

لچک‌های قالی نیز دارای طراحی سراسری است و داخل آن از نقوش شکار استفاده شده است. فضای داخل لچک‌ها با پس زمینه‌ای از گل‌های ختایی به صورت افشان تزیین یافته و سه صحنه شکار را نشان می‌دهد. شکار شیر با شمشیر، شکار گرگ با تیر و کمان و شکار بز کوهی با کمند. جزئیات طرح لچک‌های قالی نیز در قسمت پایین و بالای زمینه قالی با هم تفاوت دارند.

با توجه به ترکیب بندی خاص این قالی که نقوش شکار را درون لچک‌ها - که قسمت‌های محصور قالی هستند - قرار

داده و نقوش گرفت و گیر را در زمینه قالی - که دارای فضایی گسترده‌تر است - گنجانده، می‌توان چنین نتیجه گرفت که، گربه‌سانانی که با حیوانات حلال گوشت در زمینه قالی در آمیخته‌اند، حیوانات دست‌آموز شکارچیان هستند. اگر چه در برخی موارد هم گرفت و گیر بین جانوران افسانه‌ای در جریان است که بیش‌تر برای ایجاد فضا و القای حس شکار به مخاطب ترسیم شده‌اند.

نتیجه‌گیری

حمایت شاهان صفوی از هنر، به ویژه قالی بافی موجب شد تا تولیدکنندگان و بافندگان قالی به کمک نقاشان در این دوره، تولید قالی‌هایی با نقشه‌های منحی را در دستور کار قرار دهند. تنوع طرح نیز در این دوره زیاد بود؛ اما یکی از طرح‌هایی که در این دوره مورد توجه قرار گرفت، تلفیق نقوش گرفت و گیر و شکار با سایر نقشه‌های قالی به ویژه لچک و ترنج بود.

ویژگی‌های آیینی و علاقه شاهان صفوی به شکار - که ریشه در فرهنگ باستانی ایران به ویژه در دوره‌های هخامنشی و ساسانی داشت - موجب برپایی مراسم شکار و جنگ اندازی حیوانات می‌شد؛ که همین موضوع، دست‌مایه نقاشان و هنرمندان طراح قالی قرار گرفت و این نقش وارد نقشه‌های قالی گردید.

نقشه قالی شکارگاه محفوظ در موزه میه‌و، دارای طراحی سه لایه است. در لایه اول، نقشه لچک و ترنج با ترکیب بندی یک چهارم طراحی شده و صحنه‌های گرفت و گیر به زمینه و صحنه‌های شکار به لچک‌های آن افزوده شده است. در لایه دوم، نقشه یک بار در جهت طول قالی تکرار شده، و با ایجاد تغییر در جزئیات غنچه‌ها و برگ‌ها و هم چنین، افزودن تصاویر فرشتگان به صورت سراسری به قاب‌های حاشیه اصلی، نقشه به صورت یک دوم درآمده است. در لایه سوم، طرح یک بار در عرض تکرار شده و صحنه گرفت و گیر دو اژدها به قاب مرکزی ترنج به صورت سراسری افزوده شده است. علاوه بر این، در برخی قسمت‌ها از جمله قاب‌های حاشیه و سرترنج‌ها نیز از رنگ بندی سراسری استفاده شده است؛ که این موضوع نیز جلوه سراسری نقشه را تقویت می‌کند. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که، برخلاف آن چه امروزه، در خصوص شیوه طراحی و بافت قالی‌های لچک و ترنج رایج است، و این نقشه‌ها به روش یک چهارم طراحی و بافته می‌شوند، در هنگام بافت، نقشه این قالی به صورت سراسری در اختیار بافنده قرار گرفته است.

فرزان .
ملول، غلامعلی (۱۳۸۴). *بهارستان (دریچه‌ای به قالی ایران)*. تهران:
زرین‌وسیمین.
میرزاامینی، سید محمد مهدی و شاهپورری، محمدرضا (۱۳۹۲).
بررسی ماهیت وجودی نقش شکار در فرش‌های دوره صفویه.
گلجام، شماره ۲۴، ۹۷-۱۲۴.
میرزایی، عبدالله و عارف‌پور، فاطمه (۱۳۹۲). معرفی و بررسی انواع
روش‌های تهیه نقشه فرش در تبریز، *جلوه هنر*، شماره ۱۰، ۷۷-۸۶.
میرزایی، کریم؛ شیرازی، علی اصغر و رجیبی، محمدعلی (۱۳۹۸).
قالی‌های ترکمانی در سده نهم ه.ق. سرآغازی بر قالی‌های نفیس
صفوی، *گلجام*، دوره ۱۵، شماره ۳۵، ۲۱۷-۲۳۷.

References:

- Afrough, M. (2019). A Study of Discursive Systems (Tension Scheme) in Sangeshko Carpet of Miho Museum, *Negarineh Islamic Art*, 6(17), 23-33. (Text in Persian).
- Chardin, J. (1993). *Journal du voyage du Chevalier Chardin en persea aux Indes Orientales*, (Translated by Iqbal Yaghmaei) Tehran: Toos Publication. (Text in Persian).
- Chitsazian, A. H. (2006). *Symbolism and Aesthetics in Iranian Carpet (from Safavid age until the end of 13th Century)*, Thesis Submitted in Partial fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of philosophy (Ph.D) in Art studies, Tehran: Tarbiat Modares University. (Text in Persian).
- Daneshgar, A. (1997). *The unabridged yadvareh persian carpet dictionary*, Tehran: Yadvareh Asadi Publication. (Text in Persian).
- Daneshgar, A. (2016). *Iran Carpets Encyclopedia*, Tehran: Sabk-e Zendegi Publication. (Text in Persian).
- Daryaie, N. (2007). *Aesthetics in Iranian handmade carpets*, Tehran: Iran National Carpet Center Publication. (Text in Persian).
- Eiland, M. L. (1998). *Oriental Carpets*, A Complete Guide, New Yourk: Bulfinch.
- Ferrier, R. W. (1995). *The Arts of Persia*, (Translated by Parviz Marzban). Tehran: Farzan Rooz. (Text in Persian).
- Izadi, A. (2018). *Representation of Safavid Authority in the Art of Carpet Weaving*, (PhD thesis in Islamic Art), Tehran: Tarbiat Modares University. (Text in Persian).
- Malool, G. (2005). *Baharestan: a doorway to persian rugs*, Tehran: Zarrin and Simin. (Text in Persian).
- Mirzaamini. S. M. M.; Shahparvari. M. R. (2014). Studying the Nature and Origin of Hunting (Shekar) Motifon Safavid Carpets, *Goljaam*, (24), 97-124. (Text in Persian).
- Mirzaiee, K.; Shirazi A. A.; Rajabi M. A. (2019). Turkomani Carpets of the 15th Century, the Beginning of Safavid Exquisite Carpets, *Goljaam*, 15 (35): 217-237. (Text in Persian).
- Mirzaei, A.; Arefpoor, F. (2013). Introducing and reviewing various methods of preparing carpet maps in Tabriz, *Journal of Jelve-y Honar*, 5(2), 77-86 (Text in Persian).
- Pope, A.U. (2008). *A survey of Persian art, from*

۲. نک. (افروغ، ۱۳۹۸: ۲۸).
۳. نک. (رشیدی و شکرپیور، ۱۳۹۶: ۸۶).
۴. نک. (میرزاامینی و شاهپورری، ۱۳۹۲: ۱۲۰).
۵. نک. (تقوی نژاد، ۱۳۸۷: ۴۹).

منابع

- استون، پیترا ف. (۱۳۹۱). *فرهنگ‌نامه فرش شرق*، ترجمه بیژن اربابی، تهران: جمال هنر.
اشپوهلر، ف. (۱۳۸۰). *تاریخ ایران دوره صفویان، قالی بافی و نساجی*، ترجمه یعقوب آژند، تهران: جامی.
افروغ، محمد (۱۳۹۸). بررسی نظام گفتمانی طرحواره تنشی در قالی سنگشکو موزه میوهو، *نگارینه هنر اسلامی*، دوره ۶، شماره ۱۷، ۲۳-۳۳.
ایزدی، عباس (۱۳۹۷). *نموداقتدار صفویان در هنر قالی بافی*، رساله دکتری رشته هنر اسلامی، دانشکده هنر و معماری، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
بوپ، آرتور آپهام (۱۳۸۷). *سیری در هنر ایران*، زیر نظر سیروس پرهام، جلد ۶، تهران: علمی و فرهنگی.
تقوی نژاد، بهاره (۱۳۸۷). تجلی نقوش گرفت و گیر در فرش دوره صفوی، *گلجام*، شماره ۹، ۴۹-۶۲.
چیت‌سازیان، امیرحسین (۱۳۸۵). *نمادگرایی و زیبایی‌شناسی در فرش ایران (از دوره صفویان تا پایان قرن سیزدهم هجری)*، رساله دکتری رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
دانشگر، احمد (۱۳۷۶). *فرهنگ جامع فرش یادواره*، تهران: یادواره اسدی.
دانشگر، احمد (۱۳۹۵). *دانشنامه فرش ایران*، کتاب دوم، تهران: سبک زندگی.
دریایی، نازبلا (۱۳۸۶). *زیبایی‌شناسی در فرش دست‌بافت ایران*، تهران: مرکز ملی فرش ایران.
رشیدی، ریحانه و شکرپیور، شهریار (۱۳۹۶). بررسی تاثیرپذیری نقوش جانوری دیوارنگاره‌های خانه پیرنیا از قالی‌های دوره صفوی، *نگره*، دوره ۱۲، شماره ۴۲، ۸۳-۹۷.
شادلو، داود (۱۳۹۹). تحولات طراحی فرش با استناد به نگاره‌های مکاتب هرات و شیراز از نیمه دوم سده نهم تا آغازین سال‌های سده دهم در ایران، *نگره*، شماره ۵۴، ۵۵-۷۵.
شاردن، ژان (۱۳۷۲). *سفرنامه شاردن*، ترجمه اقبال یغمایی، جلد ۲، تهران: توس.
شیرازی، علی اصغر و کشاورز، حسام (۱۳۹۰). تحلیل نقشه فرش‌های شکارگاهی محمدحسین مصورالملکی بر مبنای فرش‌های شکارگاهی دوره صفوی، *گلجام*، شماره ۲۰، ۷۳-۹۶.
صباغ‌پیور، طیبه (۱۳۸۸). *سیر تحول و تطور نقوش و ساختار قالی‌های صفویه و قاجار*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته هنر اسلامی، دانشکده هنر و معماری، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
طاهری، علیرضا و حسامی، وحیده (۱۳۹۰). نقش شیر در فرش ابریشمی حیوان دار موزه متروپولیتن، *جلوه هنر*، شماره ۲، ۲۹-۳۸.
فریه، ر. دبلیو (۱۳۷۴). *هنرهای ایران*، ترجمه پرویز مرزبان، تهران:

- prehistoric times to the present*, Under the supervision of Sirus Parham. Tehran: Elmi Farhangi Publication (Text in Persian).
- Rashidi, R.; Shokrpour, Sh. (2017). The study of the impressionability of animal motifs of Pirnia house's murals from the carpets of Safavid era, *Negareh Journal*, 12(42), 83-97 (Text in Persian).
 - Sabaghpour, T. (2009). *Pattern and Motifs Evolution of the Safavid and Qajar Rugs in the carpet Museum of Iran*, Thesis Submitted in Partial fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Art (M.A) in Islamic Art, Tehran: Tarbiat Modares University (Text in Persian).
 - Shadlou, D. (2020). The Transition of the Persian Carpet Designing, Referring to the Herat and Shiraz Miniatures, since 1446 until the First Decades of the 16th Century AH in Iran, *Negareh Journal*, 15(54), 55-75 (Text in Persian).
 - Shirazi, A. A.; Keshavarz, H. (2012). An Analysis of the Mohammad Hossein Mosavver Al-Molki's Hunting Carpet Designs Based on the Safavid Hunting Carpets, *Goljaam*, 7(20):73-96 (Text in Persian).
 - Spuhler, F. (2001). *The Cambridge History of Iran* (The Timurid and Safavid periods), (Translated by Yaghoob Azhand), Tehran: Jammi. (Text in Persian).
 - Stone, P.F. (2012). *The Oriental rug Lexicon*, (Translated by Bijan Arbabi). Tehran: Jamal-e Honar Publication. (Text in Persian).
 - Taghavinejad, B. (2008). Manifestation of "Catch & Take" Motifs in Safavid Carpets, *Goljaam*, 4 (9), 49-62 (Text in Persian).
 - Taheri, A.; Hessami, V. (2012). The Design of the lion in the animal silk carpet of the Metropolitan Museum, *Journal of Jelve-y Honar*, 3(2), 29-38. (Text in Persian).

URLs:

URL1. <http://www.miho.jp/en/collection/s063>,
January, 2021.

Explaining the Corner and Medallion Carpet Design with Animal's Combat and Hunting Scenes held in the Miho Museum, Kyoto, Japan¹

Ali Piri²

Mohammad Kazem Hassanvand³

Received: 2021-02-10

Accepted: 2021-04-30

Abstract

The use of animal combat and hunting scenes in carpet weaving is rooted in the art of ancient Iran and is associated with the mythological and ritual concepts of these motifs. In the Islamic period, these scenes were first used in painting and book decoration. Then, in the Safavid period, they were widely reflected in the design of carpets. During this period, hunting and animal fighting scenes were combined with patterns of overall flower design, medallion, and Corner and Medallion. An example of this is the pattern of the carpet in the Miho Museum of Japan. In this research, which is of a fundamental type, the research method was descriptive-analytical, and the method of data collection was library research. The research data analysis was conducted qualitatively using structural analysis based on Safavid's existing Iranian carpet design standards. For this purpose, first, the structure and various components of the Miho Museum carpet were identified, and each was described. Then, each of these parts' designs was analyzed independently, and different design layers were revealed.

While examining various components of the carpet pattern preserved in the Miho Museum, including the corner, medallion, inscription, Upper-medallions, Border, and background, the present study sought to explore the method used in designing the carpet pattern. The research results showed that this carpet has a multi-layered design. The first layer design, which includes a Corner and medallion, occupies a quarter of the carpet. At this stage, the overall composition of the pattern covers a quarter of it. The size of the margins, their number, the corner location, medallion, inscription, Upper-medallions, and their general form are specified. The background of the carpet had been decorated with Khatai motifs with animal combat scenes along with it. The location of the border frames was also determined, and the space between the border frames was decorated with dragon and Simorgh combat designs, but the interior part of the frames remained empty. The small borders of the carpet were decorated with Khatai patterns using the Vagirei method. The space inside the corner, which used hunting motifs on a background of Khatai flowers, has an overall flower design. The available space of the medallion is decorated with an arabesque floral strap that encloses the frames inside the medallion. Inside the medallion frames, the inscription and the small medallion occupied half of the space, but the interior of the medallion's central frame remained empty.

In the second layer, the pattern is repeated once in the length direction. At this stage, with minor changes in the type of buds and leaves at the end of the carpet background, the design of the background is reduced to a half. The main border frames are also completed at this stage. The scenes inside the border frames include two peacocks that were symmetrically facing each other inside the border frame and two animal battles designed entirely inside the frame. Also, the depictions of the two angels placed all over the inside frame of the corners of the border, and the other two angels located at the junction of the quarter-frame, are such that they have caused the border design to be out of one-quarter shape. At this stage, the carpet design covers half of its dimensions.

In the third layer, the one-half pattern of the carpet is repeated once in width, and the central frame of the medallion is decorated using the combat scene between the two dragons all over. The coloring of the carpet is also carried out skillfully. In addition to the color of the central frame of the medallion, which has a similar shape, the color of the bottom and top of the medallion is also different.

According to the above findings, although it has taken a quarter of the carpet's space, the design of this carpet is composed of three layers. The analysis of the pattern shows that it is organized uniquely, and its weaving is performed using a complete pattern of the carpet. The important thing about the design of this rug is that this layered design is also present in the components of the pattern, such as medallions, Upper-medallion, inscriptions, and corners. The carpet medallion has a combination of three layers. Its Vagireh is in one-eighth form, while it enjoys a one-fourth alignment style.

The third layer is an attachment of the two dragons fighting in the central part of the medallion, which gives the medallion an overall appearance. The inscriptions have three layers: the first layer of which is a frame designed in

1. DOI: 10.22051/JJH.2021.35083.1607

2- Ali Piri, PhD Student in Islamic Arts, Iranian Painting, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: ali.piri@modares.ac.ir

3 Mohammad Kazem Hassanvand, Associate Professor, Department of Painting, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: mkh@modares.ac.ir

a quarter of space. The second layer is the addition of alignment with a Khatai pattern and a musician in half of the space. The third layer entails the color of these inscriptions so that the color of the inscription above and below the medallion is different giving it an outward appearance.

The Upper-medallions are designed using the one-second method but have a grand color scheme and show two angels symmetrically with different colors. In terms of size, Upper-medallions are equivalent to each of the combating animals' scenes in the background, hunting in corners, medallion frames, and border frames. In a way, they have created a visual harmony with each of these scenes. As regards color, the Upper-medallion is compatible with the medallion, the border, and the fighting scenes in the background. Overall, the rug has a dominant design, and hunting motifs are used inside them.

The space inside the corners is decorated with a background of Khatai flowers with an overall flower design and three hunting scenes: Lion hunting with a sword, wolf hunting with bow and arrow, and antelope hunting with rope. The reason for paying attention to the motifs of hunting in this period, apart from ritual and symbolic purposes, was the interest of the Safavid kings in the subject of hunting as an essential ceremony that has its roots in the ancient culture of Iran. Hunting ceremonies were held in the king's presence when the country was not at war to gain courage, promote the fighting spirit, and strengthen the soldiers' morale. There has also been a spot in Naghsh-e Jahan Square for fun and entertainment and polo and animal warfare ceremonies.

What can be deduced from the study of the cultural and social situation of the Safavid period is that in addition to the symbolic aspects of the motifs and scenes of animal hunting, painters and designers of carpet patterns in this era used natural scenes of animal combat along with imagination in the design of the carpet and created great hunting scenes on carpets. For this purpose, the battle of animals, most notably lions and cows, has been present in the carpet design as a theme. Other favorite scenes in this period include Feliformia fights with halal meat animals and the battle between dragons and Simorgh and Chinese imaginary creatures, which are also one of the combinations used in this carpet.

Regarding the carpets with animal combat and hunting ground designs of the Safavid period, it can be asserted that these patterns are invented at this period. The hunting and animal combat scenes were skillfully created on the carpets with a corner and medallion design. The corners at the bottom and top of the carpet background are different in terms of design details. Considering the unique composition of this rug, with hunting motifs inside corners, which are the enclosed parts of the rug, and with the hunting motifs in the background of the rug, which has a broader space, it can be concluded that Feliformia mixed with halal meat animals in the carpet backgrounds, appears to be the pets of the hunters. However, in some cases, there are combats between mythical animals, which are primarily designed to create space and instill a sense of hunting in the audience.

Keywords: Carpet, Corner and Medallion design, Hunting ground, Animal combat design, Safavids