تحلیل قالی هوشنگ شاهی براساس رویکرد منظومه شبانه و روزانه ژیلبر دوران

چکیده:
اسطوره و خیال، دلالت‌های معنایی طرح و نقش قالی‌های تصویری هوشنگ شاهی را می‌سازد که ریشه اصلی، این اسطوره‌ها و خیال‌پردازی‌های طراح هنرمند، ترس از گذر زمان و تلاش برای کنترل آن است. ژیلبر دوران ترس را خاستگاه اصلی شکل‌گیری تخیلات بشری در طول اعصار دانسته و مرگ را بزرگ‌ترین ترس انسان معرفی کرده است. وی بر این باور است، تصویرهای ذهنی هنرمند به دو منظومه، شبانه و روزانه تقسیم می‌شوند. با توجه به نظام منظومه‌ها، پرسش پژوهش عبارت است از این‌که، در قالی‌های هوشنگ شاهی چه رویکرد، تخیل اسطوره‌ای غالب است؟ پژوهش حاضر، به روش توصیفی-تحلیلی به بررسی خوانش نظام تصویری شش قالی هوشنگ شاهی بر اساس رویکرد، دوقطبی تضادی (منظومه روزانه) و دوقطبی تعاملی (منظومه شبانه) ژیلبر دوران پرداخته است. جمع‌آوری اطلاعات از طریق منابع کتابخانه‌ای است. بررسی صور خیالی زمان در قالی‌های هوشنگ شاهی در جهت تبیین مفهوم گذر زمان و مرگ از جمله اهداف این پژوهش است. با توجه به یافته‌های پژوهش، می‌توان نتیجه گرفت که هنرمند طراح، برای به تصویر کشیدن موضوع هوشنگ شاه از ساخت‌های تبیین شده توسط ژیلبر دوران استفاده کرده، تا مطلوب خود، مضمون آرمانی و جاودانگی را با تاکید بسیار در قالی هوشنگ شاهی متجلی کند.

واژگان کلیدی: قالی هوشنگ شاهی، خیال، اسطوره، منظومه شبانه و روزانه، ژیلبر دوران

نوع مقاله: پژوهشی
تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۱۲
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۴/۰۲

مریم رکنی زاده
(نویسنده مسئول)
کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد یزد، ایران.
Email: roknizadeh.maryam@yahoo.com

محمد رضا شاهپروری
دکترای پژوهش هنر، دانشگاه شاهد، ایران.
Email: mrshahparvari@yahoo.com

DOI: شناسه دیجیتال
10.22051/jtpva.2022.38977.1382

مقدمه

دوران قاجار، دوره‌ای پرفرازونشیب، با خوشی‌ها و ناخوشی‌های فراوان، با پادشاهان لایق و نالایق برای اداره کشور پهناور ایران بود؛ که تحولات زیادی را در دل خود جای‌داده است. یکی از مهم‌ترین تغییرات به وجود آمده، در این دوره، ابداع قالی‌های تصویری است که در آن دوره، به بستری برای تصویرگری شاه زمانه در قالب هوشنگ شاه، بدل شد که آکنده از مضامین ملی و اسطوره‌ای است. این قالی‌ها، علاوه بر این‌که، تحت تاثیر الگوهای ثابت و سفارشی مکان-زمان خود طراحی و بافته می‌شده، تا حد زیادی نیز تحت خیال ذهنی طراحان هنرمند دوره خود بوده‌اند. در این آثار، هنرمند از راه تصویر ذهنی خلاق و در پرتوی تجربه شفاف و درکی شهودی، دغدغه‌های دنیای خویش مانند خواست‌ها، ناامیدی‌ها، نگرانی‌ها و رویاهای سرکوب شده‌ای که از دوران کودکی در درون هر یک از ما ناکام مانده‌اند را به شیوه‌ای قابل تاویل روایت می‌کند؛ و هر عنصری که در متن قالی نقش شده برخاسته از الگوهای جامع پیشین است. این الگوهای جامع پیشین را می‌توان با استمداد رویکرد اسطوره‌شناسی «ژیلبر دوران» واکاوی نمود. دوران، فهرست کاملی از محرکه‌های ساختاری و ساختارهای سنتی پیشین را به‌صورت دو منظومه شبانه و روزانه ارایه کرده است. دوران، بر این عقیده بود، هر هنری حاوی عناصر دو قطب ترسناک و غیرترسناک است. حضور عناصر تخیل، اسطوره، الگوهای جامع پیشین در قالی‌های هوشنگ شاهی، سبب شده، تا از نظریه دوران در مطالعه این پژوهش بهره ببریم. در این پژوهش با کمک نظریه ژیلبر دوران، گرایش تخیل هنرمند طراح را بررسی خواهیم کرد که چگونه هنرمند طراح با ایجاد تحول در نقوش قالی هوشنگ شاهی، موفق به خلق فضای جدید شده است؛ و توانسته با تصاویر منظومه شبانه، بر ترس‌های خویش غلبه کند و با تقابل نمادهای مثبت و منفی منظومه روزانه، فضایی آرام و معتدل بر روی بستر قالی هوشنگ شاهی بیافریند. برای دست‌یابی به این هدف، پرسش‌هایی مطرح می‌شود: در بستر قالی‌های هوشنگ شاهی تصاویر تخیل اسطوره‌ای مشهود است؟ در صورت وجود تصاویر تخیل اسطوره‌ای در قالی‌های هوشنگ شاهی دارای این قدرت متافیزیکی است که آثاری علیه زوال و مرگ و سرنوشت خلق کند؟ پژوهش حاضر سعی بر آن دارد که، با منظومه شبانه و روزانه ژیلبر دوران به این پرسش‌ها پاسخ دهد. با توجه به مباحث مذکور و اهمیت این موضوع، یکی از اهداف هنرمند طراح و بافنده این است که، باورهای خود و گفتمان حاکم عصر خود را بر روی بستر قالی‌های هوشنگ شاهی به عرصه نمایش درآورد و برای تحقق این هدف، از عناصر و نمادهای دوقطبی تضادی (منظومه روزانه) و دوقطبی تعاملی (منظومه شبانه) بهره برده است. در این مقاله، صورت‌های خیالی زمان در قالی‌های تصویری هوشنگ شاهی براساس نظریه ژیلبر دوران مورد بررسی قرار گرفت. ابتدا، به‌طور خلاصه مبانی نظری و روش ژیلبر دوران معرفی‌شده و سپس، با انتخاب شش قالی هوشنگ شاهی به روش نمونه‌گیری اتفاقی و تعمدی و قابل تعمیم تلاش بر آن شده از آثار موثق و تراز اول استفاده شود. لایه‌های برون و درون این قالی‌ها از لحاظ ساختاری و مفهومی مورد بررسی قرار می‌گیرند و بر این اساس خیال‌پردازی‌های طراح هنرمند، ترس از گذر زمان و تلاش برای کنترل آن در قالی هوشنگ شاهی مشخص خواهد شد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر، به روش توصیفی-تحلیلی که از نوع توسعه‌ای است؛ اطلاعات اسنادی- تاریخی به‌صورت کتابخانه‌ای گردآوری و پس از دسته‌بندی مورد تحلیل و ارزیابی قرارگرفته است.

پیشینه پژوهش

اگرچه درباره تحلیل، صورت‌های تخیل اسطوره‌ای قالی‌های تصویری هوشنگ شاه بر اساس منظومه شبانه و روزانه تخیلات ژیلبر دوران تاکنون پژوهشی صورت نگرفته است؛ اما در مورد اسطوره، قالی هوشنگ شاهی و نظریه ژیلبر دوران پژوهش‌های زیادی به چاپ رسیده است که در روند این پژوهش، به ما تا حد زیادی کمک می‌کنند. الیاده (۱۴۰۲)، در کتاب «اسطوره بازگشت جاودانه» مباحث مختلف اسطوره‌شناسی را مطرح نموده است.

در خصوص منظومه شبانه و روزانه ژیلبر دوران، عباسی (۱۳۸۰)، در مقاله «ژیلبر دوران، منظومه شبانه و روزانه» به بحث منظومه شبانه و روزانه از نظر ژیلبر پرداخته است. در زمینه قالی‌های تصویری، کتاب «قالیچه‌های تصویری ایران» نوشته تناولی (۱۳۶۸)، منتشر شده است. تناولی دلایل به‌وجود آمدن چنین نقش‌هایی را اشاعه هنر تصویرسازی طبق زیبایی‌شناسی واقع‌گرایی، گسترش روابط ایران و اروپا، ورود کارت‌پستال‌های اروپایی به ایران

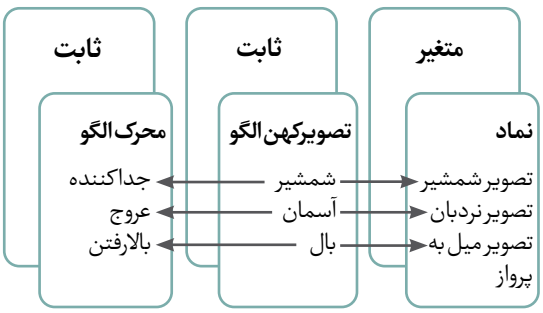
و تاثیر دو پدیده نوظهور چاپ و عکاسی بر ذوق و سلیقه ایرانیان می‌داند. در رابطه با قالی‌های هوشنگ شاهی، پژوهش خاصی که بتوان به‌طور مستقیم آن را پیشینه این نوشتار محسوب کرد، مقاله «اسطوره هوشنگ شاه در قالی‌های تصویری دوره قاجاریه» نوشته وندشعاری (۱۳۸۷) است. نویسنده با اتکا به جایگاه ویژه هوشنگ شاه در میان شاهان اساطیری، حضور او در نقوش دوره قاجار را این‌گونه توجیه کرده که، این حضور، مرهون ویژگی‌های خاص شخصیت هوشنگ است. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از اسطوره‌شناسی ژیلبر دوران به مطالعه و بررسی قالی‌های تصویری هوشنگ شاهی پرداخته و آن را بر اساس رویکرد دوقطبی تضادی (منظومه روزانه) و دوقطبی تعاملی (منظومه شبانه) دوران مورد تجزیه‌وتحلیل قرار داده است.

مبانی نظری تخیل و اسطوره از دیدگاه ژیلبر دوران

تخیل، نیروی پایان‌ناپذیر ذهن بشر است که او را از هر موجود دیگری متمایز کرده است. تخیل، قوه دگرگون کردن و کامل سازی دریافت‌های ناقص ذهن از چیزها، در جهت دست‌یابی به واقعیتی برتر است که هنرمند، می‌تواند آن‌ها را در انگاره‌ها و طرح‌هایی تازه و دلپذیر سازمان‌دهی کند. طراح هنرمند، به اسطوره و بیش از همه به افق‌های بی‌کران خیال گریز می‌زند. تا آثاری علیه زوال، مرگ و سرنوشت بیافریند؛ بنابراین، اسطوره‌ها بهترین گزینه برای ظهور تخیلات ذهنی هنرمند طراح بودند. ژیلبر دوران، متولد ۱۹۲۱، نویسنده و منتقد فرانسوی را می‌توان تکمیل‌کننده نقد تخیلی معرفی کرد. دوران با بهره‌گیری از پایه‌های مطرح‌شده، توسط منتقدین پیشین، شیوه مخصوص خود را پایه‌ریزی و معرفی کرد. دوران اسطوره و مردم‌شناسی را در نقد تخیلی وارد کرد و نخستین کتاب او، ساختارهای مردم شناسانه دنیای خیال، اساس فلسفی نظام کاری اوست. او با هنری کربن[1] و گوستاو یونگ[2] دوستی دیرینه داشت و از شاگردان بلافصل گاستون باشلار[3] بود (عوض پور و نامور مطلق، ۱۳۹۳: ۲). نظریات دوران بر سه رأسِ اسطوره‌شناسی، مردم‌شناسی و تخیلات استوار است. در تعریف دوران، تخیل نظامی پویا است که، میان امیال درونی فرد و باورهای عینی جهان اطراف، در رفت‌وآمد است. او تخیل هر هنرمند را الهام گرفته از عناصر اربعه و گره‌هایی خاص می‌دانست، نه عقده‌های روانی (فردی) فروید و نه گره‌های جمعی یونگ بودند؛ گره‌های جدیدتری که خود باشلار آن‌ها را گره‌های فرهنگی نامید (عباسی، ۱۳۸۰: ۱۲۸). از نظر دوران مراوده مستقیمی میان تخیل و اسطوره وجود دارد؛ به‌عبارت‌دیگر، هم اسطوره و هم تخیلات، نقطه آغاز و پایان هر تحقیق علمی و هنری برای ژیلبر دوران است؛ خاستگاه اسطوره آغازین، در ژرف‌ترین گذشته‌های دور جای دارد؛ و حرکت و جریان آن فراتر از رویدادهای فردی و نظام‌های وجودی است (عباسی، ۱۳۸۷: ۱۲۲). دوران، اسطوره را به‌مثابه دارویی برعلیه زمان و مرگ در نظر می‌گیرد و اذعان می‌دارد که «تخیل در تمام نمودهایش یعنی نمودهای مذهبی، اسطوره‌ای، ادبی و هنری دارای این قدرت متافیزیکی است که آثاری علیه مرگ و سرنوشت خلق کند» (همان، ۱۳۹۰: ۷۴). دوران، اسطوره را پایه و اساس انسان‌شناسی می‌داند و بر این باور است که، نقاط تاریک تاریخ به‌وسیله اسطوره‌شناسی روشن می‌گردد. ژیلبر دوران بر این باور است: درک ما از اسطوره، نظامی پویاست از نمادها، تصویر کهن‌الگوها و محرک‌ها. نظامی پویاست که تحت جنبش محرک‌ها، تلاش می‌کند تا به روایت تبدیل شود. اسطوره از پیش، طرحی اولیه از عقل‌گرایی است. زیرا از جریان گفتمان سود می‌برد که در آن، نمادها به کلمات و تصویر کهن‌الگوها، به انگاره‌های تخیلی تبدیل می‌شود (Durand,1996: 470). در نظام تفکر وی، سه عنصر محرک الگوها (محرکه‌ها)، تصویر کهن‌الگوها و نمادها وجود دارند. محرکه‌ها همان نیروها هستند؛ و برای به تصویر درآمدن، سمبل و نماد خود را می‌یابند. به‌طور مثال، بال پرنده می‌تواند تصویرگر و نماد میل به پرواز باشد. تعداد نمادها بی‌شمار و از فرهنگی به فرهنگ دیگر متمایز است (قائمیان، ۱۳۸۵: ۸). محرکه، بین عکس‌العمل‌های انسانی و حرکت‌هایی که آن‌ها را به هم مربوط می‌کنند، ارتباط برقرار می‌کند (عباسی، ۱۳۹۰: ۶۷). در واقع، این محرکه است که اسکلت پویا و طرح عملی تخیلات را تشکیل می‌دهد. پس از محرکه‌ها، کهن‌الگوها هستند که به لحاظ اولویت‌بندی در درجه دوم قرار می‌گیرند. کهن‌الگو یکی از اصطلاحاتی است که یونگ آن را مطرح کرد. به نظر دوران، تصاویر کهن‌الگوها، کاملاً ثابت هستند. برای مثال «کهن‌الگوی نور، قله کوه» همیشه به محرکه عروج مربوط هستند؛ و «تصویر کهن‌الگوی شمشیر تیز» همیشه به محرک‌های جداکننده مربوط است. بین تصویر کهن‌الگویی و نماد ارتباط نزدیکی وجود دارد که، بنابر اتفاقات تاریخی و جغرافیایی، تصاویر کهن‌الگویی به نماد تنزل می‌کنند. تصویر کهن‌الگویی، نیروی روان و سرچشمه اصلی نمادی است که می‌تواند ماندگاری و جهانی

بودن آن را تضمین کند. درحالی‌که نمادها شکل تغییریافته تصاویر کهن‌الگویی هستند. تصاویر کهن‌الگویی برای زیستن خود به نمادها نیاز دارند. زیرا تصاویر کهن‌الگویی را تنها زمانی می‌توان دید که حداقل درون یک نماد رفته باشند. در غیر این صورت، تصاویر کهن‌الگویی دیده نمی‌شوند. به دلیل وابستگی نمادها به عناصر اجتماعی، فرهنگی و محیطی، نمادها برخلاف محرک‌ها و تصاویر کهن‌الگویی پایدار و همیشگی نیستند. به‌عنوان‌مثال، محرکه عروج می‌خواهد خود را نمایان کند، ابتدا، این محرکه عروج، تصویر کهن‌الگویی مربوط به خود یعنی آسمان را جستجو می‌کند، آن‌گاه این تصویر کهن‌الگو برای این‌که از قوه به فعل تبدیل شود، به دنبال نماد مخصوص خود است. مثلاً، نردبان؛ نکته مهم این است که، محرکه عروج و کهن‌الگو در این مثال، در تمام زمان‌ها و در تمام دنیا ثابت باقی می‌مانند؛ درحالی‌که نماد نردبان، در زمان‌های گوناگون و در مکان‌های مختلف تغییر می‌کند، در زمان کنونی به هواپیما تبدیل شده است. به همین ترتیب، اسطوره به‌وسیله محرک‌ها و کهن‌الگوها در هنر متجلی می‌شود. در اسطوره، نمادها به واژه‌ها و کهن‌الگوها به اندیشه تبدیل می‌شود. در واقع، اسطوره، محرکه یا گروهی از محرک‌ها را توضیح می‌دهد؛ اسطوره گرایش به ساخته شدن در روایت دارد؛ روایتی نمادین که در آن، نماد بر روندهای روایت پیشی می‌گیرد. وانگهی اسطوره، سیستمی حرکتی را تشکیل می‌دهد که به کمک این سیستم مکتب مذهبی، نظام فلسفی، روایت تاریخی یا افسانه‌ای را ارتقا می‌دهد (عباسی، ۱۳۸۰: ۴). در نمودار ۱، سیستم حرکتی سه عنصر محرک الگو، تصویر کهن‌الگو و نمادها از منظر ژیلبر دوران نشان داده شده است.

نمودار ۱- سیستم حرکتی سه عنصر محرکه، کهن‌الگو و نماد از منظر ژیلبر دوران (نگارندگان).



منظومه شبانه و روزانه ژیلبر دوران

ژیلبر همه تصاویر را دسته‌بندی و فهرست کاملی از محرکه‌های ساختاری و تصاویر کهن‌الگویی را به‌صورت دو منظومه روزانه و شبانه، با محوریت زمان و مرگ ارایه می‌کند. نظام روزانه مربوط به آن دسته از تخیلاتی است که در ذات خود پویا بوده و به مبارزه با مرگ بر خواسته است. این دسته از تخیلات نشان‌دهنده ترس از زمان و متکی بر تلاش و کوشش است. منظومه روزانه، در نقطه مقابل نظام شبانه همواره، به دنبال گریز در برابر مرگ است و در بطن خود به کنترل زمان می‌پردازد. دوران، منظومه شبانه را شکل تعدیل شده منظومه روزانه تعریف می‌نماید. منظومه بر اساس تعریف دوران، یک ساختار کلی و عمومی است که در آن یک گروه از تصاویر، از یک تخیل مشترک و مشابه استفاده می‌کنند (پورشعبان و امین، ۱۳۹۵: ۴). بزرگ‌ترین ویژگی منظومه روزانه دوقطبی بودن آن است؛ و اساساً، حاوی عناصر متضاد است. دو قطب تخیل که هرگز باهم به تعامل نمی‌رسند، خیر در برابر شر و نور نقطه مقابل ظلمت. بدین طریق دنیا ارزش‌گذاری می‌شود؛ این امر، در اسطوره‌های ملی و مذهبی به‌خوبی مشهود است. ازاین‌رو؛ رابطه عناصر تخیل در آن، رابطه نفی و رد است. به‌بیان‌دیگر، منظومه روزانه تخیلات، با ارزش‌گذاری‌های منفی، به نمادهایی نیازمند است که نشان‌دهنده ترس از زمان باشد. تصاویر این گروه بیان‌گر حالت روانی ناخوشایند انسان و هراس از مرگ یا همان زمان است که با سه ریخت یا صورت زمانی خود را نشان می‌دهند: نمادهای ریخت سقوطی (سقوط، حرکت سریع و ...)، نمادهای ریخت تاریکی (ظلمات، خون و ...) و نمادهای ریخت حیوانی[۴] (دیو، نعره حیوان...).

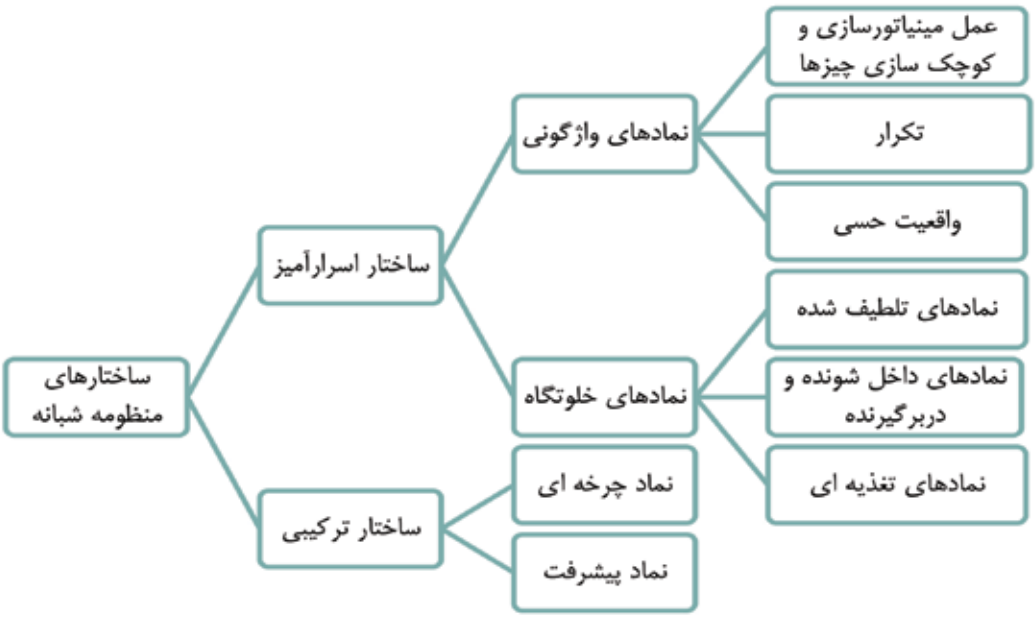
تمام این نمادها در یک مورد با یک‌دیگر مشترک هستند؛ هم‌شکلی[۵] موجود بین آن‌ها حس «ترس» است؛ یعنی وقتی‌که این نمادها در خودآگاهی هنرمند یا هر انسان دیگری ظاهر می‌شوند، جدا از این‌که تصویر حیوان و یا تصویر تاریکی در آن‌ها باشد، حس ترس، هم‌زمان در هر سه نماد وجود دارد. چون طبیعت انسان به‌گونه‌ای است که هنگام خطر، مقابله به‌مثل می‌کند. در برابر این نمادهای منفی تقابل قطب مثبت وجود دارد؛ این نمادها خوشایند و غیرترسناک و در پی فرار از زمان، کنترل زمان و غلبه بر سرنوشت مختوم به مرگ هستند. تقسیم‌بندی آن‌ها در تقابل با نمادهای منفی به‌این‌ترتیب است: نمادهای عروج[۶] (قله، آسمان)، نمادهای روشنایی[۷] (نور، رنگ و ...)[۸] و نمادهای جداکننده (خنجر، شمشیر و ...). این نمادها در اثر هنری، نمودهای تصویری خود را دارند و با آن‌ها متجلی

نمودار۲- صورت‌های زمان و نمادهای حاصل از ترس و غلبه بر آن بر مبنای نظریه ژیلبر دوران (نگارندگان).

می‌شوند (عباسی، ۱۳۸۰: ۱۴۰). در نمودار ۲، صورت‌های زمان و نمادهای حاصل از ترس و غلبه بر آن بر مبنای نظریه ژیلبر دوران نشان داده شده است.

در منظومه شبانه، غلبه برگذر زمان به کمک روش‌های وحشت‌آور و قهرآمیز انجام نمی‌گیرد؛ بلکه هنرمند در تخیلاتش سعی بر کنترل زمان دارد و آن را به قدرتی سودمند تبدیل می‌کند؛ این منظومه سعی در تلطیف کردن و وارونه کردن تصاویری دارد که تولید ترس می‌کنند؛ تا به این وسیله، بتواند به شکل تخیلی، زمان را کنترل کند. این منظومه بیش‌تر به آسایش، خواب، راحتی و استراحت معطوف است. منظومه شبانه، ارزش‌های حسی-عاطفی را که منظومه روزانه به تصاویر هنری و ادبی اختصاص می‌دهد، وارونه و تلطیف می‌کند (Durand, 1992: 220). در این منظومه برخلاف منظومه روزانه، نمادها از قطبی به قطب دیگر در حرکت هستند. منظومه شبانه به دو ساختار اسرارآمیز[۹] و ساختار ترکیبی[۱۰] تقسیم می‌شود. ساختار اسرارآمیز یا تناقضی، زمان را انکار و وارونه می‌کند و به این صورت ترس از زمان را تعدیل و آرام می‌کند. در ساختار اسرارآمیز یا تناقضی از دو نماد کلی می‌توان نام برد: نمادهای خلوتگاه درونی (مانند خانه، جام، پیاله، کشتی، زنبیل و غار، اتاق، کمد، قفسه، قبر و ...) و نمادهای وارونگی (مانند نمادهای فرورفتن، نمادهای تداخل شونده، نمادهای مینیاتوری و نمادهای

نمودار۳- ساختارهای منظومه شبانه بر مبنای نظریه ژیلبر دوران (نگارندگان).



مادرانه). تکرار، پیوند با دنیا، واقعیت حسی و کوچک‌سازی چیزها از ویژگی‌های این ساختار است؛ اما، ساختار ترکیبی تلاش می‌کند با زمان یکی شود و زمان را تحت کنترل خود درآورد. این ساختار به دو دسته نمادهای چرخه‌ای و نمادهای پیشرفت تقسیم می‌شود. عامل پیوند و یکی شدن و سپس، آغاز حرکت ابتدایی از ویژگی‌های این نمادها است (عباسی، ۱۳۹۰: ۱۲۵). نمادهایی مانند درخت، صلیب، پسر جز نمادهای پیشرفت قرار می‌گیرند و چرخه ماه، گیاهان و فصول، الگوی طبیعی نمادهای چرخه‌ای هستند؛ مانند زمستان که نماد مرگ و تنهایی است (نمودار ۳).

معرفی نظام تصویری قالی‌های هوشنگ شاهی

بر اساس گفتمان دوره قاجار، بر حضور شاه در جامعه تاکید فراوانی می‌شد. در این دوره با رشد تفکرات باستان‌گرایی (ایمانی و همکاران، ۱۳۹۴: ۳۵) و تاکید گفتمان جامعه بر این مساله و از طرف دیگر، ضعیف شدن قدرت پادشاهان قاجار به دلایل مسایل سیاسی خارجی و داخلی، قالی‌هایی با مضمون پادشاهان محبوب اسطوره‌ای و تاریخی ایران با متن‌هایی از تصاویر پادشاهان قاجار و عناصر و نشانه‌های فرهنگی عصر قاجار بافته شده و از این طریق بر اقتدار شاه وقت تاکید شده است. شاهان قاجار با کشیدن این تصاویر می‌خواستند، اعتبار سیاسی و فرهنگی خود را به جهان باستانی گره بزنند و به تقویت مشروعیت حکومت خود بپردازند (آژند، ۱۳۸۵: ۳۸). در میان قالیچه‌های نقش شاهی، قالیچه‌های معروف به هوشنگ شاهی جایگاه ویژه‌ای دارند. هوشنگ، به معنای کسی که منازل خوب فراهم می‌سازد؛ یا بخشنده خانه‌های خوب. لقب او در اوستا، به معنای مقدم و بر سر قرار گرفته است. این لقب، در پهلوی و در فارسی پیشداد است؛ به معنای، نخستین واضع قانون (بهار، ۱۳۷۷: ۱۹۰)؛ و این بدان سبب است که، اگر یشت‌هایی را که در آن نام شاهان، بررسی کنیم؛ می‌بینیم که فهرست نام‌ها، همه جا با هوشنگ آغاز می‌شود. به‌استثنای، فروردین یشت (کریستن سن، ۱۳۷۷: ۱۷۵)؛ در هرجایی از اوستا (به‌استثنای فروردین یشت) که از هوشنگ، ذکری شده است؛ با صفت پَرَذات آمده است (پورداود، ۱۳۷۷: ۱۷۹). نام هوشنگ در اوستا در فقره ۲۱ از آبان یشت، در فقره ۳ از درواسپ یشت (گوش یشت)، در فقره ۷ از رام یشت و فقره ۲۴ از ارت یشت آمده است. در هر چهار یشت، هوشنگ پیشدادی، در بالای کوه هرا اقدام به قربانی و فدیه نموده و درخواست او پیروزی بر دیوان مازندران هست، در هر چهار یشت، او کامروا پیروز می‌گردد. داستان هوشنگ شاه، از اولین داستان‌های شاهنامه فردوسی است؛ و از همین طریق هم در بین مردم رواج پیدا کرده و به روی بستر قالی‌های دوره قاجار آمده است (تناولی، ۱۳۶۸: ۲۵).

گران‌مایه را نام هوشنگ بود
تو گفتی همه هوش و فرهنگ بود
چهل سال با شادی و کام ساز
به داد و دهش بود آن سرفراز (فردوسی، ۱۳۹۹: ۱۱۴)

پس از کشته شدن سیامک به دست دیوان، فرزندش هوشنگ به نبرد با دیوان رفت؛ و آنان را تار و مار کرد؛ و پس از مرگ کیومرث که پدربزرگش بود. تاج بر سر نهاد و شاه شد؛ و چهل سال پادشاهی کرد؛ از هوشنگ به‌عنوان یکی از نخستین پادشاهان ایران یاد می‌شود. کاشف آتش هوشنگ بود و جشن سده را او بنیاد نهاد (تناولی، ۱۳۶۸: ۲۵). هوشنگ، در کار کشتن اژدهای اهریمنی است؛ که به آتش اهورایی دست می‌یابد. بر این بنیاد می‌توان پنداشت که آتش، پاداش اهریمن ستیزی، هوشنگ است (سرامی، ۱۳۷۷: ۶۵). در فرمانروایی هوشنگ، انسان به سه موهبتِ کاربرد آهن، آتش و کشت و کار دست می‌یابد (هینلز، ۱۳۷۳: ۳۱۳)؛ و جشن سده، یادگاری از او و پاسداری از پیدایی آتش است (همان: ۳۲۴). ساختن و بنای شهرها و وضع قوانین و مقررات و برقراری عدالت منصوب، به هوشنگ است؛ و پادشاهی عادل بود؛ به همین مناسبت، به پیشداد ملقب گشته و به فارسی نخستین واضع، مبانی عدالت است. در اساطیر ایران، ذوب‌آهن، به هوشنگ نسبت داده شده است؛ و به ساختن ابزار جنگی و برخی ابزار صنعتگران دست یافت؛ و به مردم فرمان داد که درندگان را بکشند (اصفهانی، ۱۳۶۷: ۳۰). هوشنگ شاه، برای ایرانیان، پیام‌آور زندگی عقلانی انسانی و آغاز تمدن است. او از سنگ خارا، آهن را بیرون کشید؛ و از آن اره و تیشه ساخت؛ و آب را از دریا بر هامون جاری ساخت. هم‌چنین، کشاورزی و درست کردن نان را به مردم آموخت؛ چون تا زمان هوشنگ مردم جز با برگ خود را نمی‌پوشاندند؛ از پوست برخی از جانوران، چون روباه و سنجاب و سمور پوشیدنی درست کرد (شهیدی مازندرانی، ۱۳۷۷: ۷۶۵). از جمله اعتقاداتی که ایرانیان، در مورد هوشنگ داشته‌اند، این است که، او را فرمانروای هفت کشور می‌دانسته‌اند و هم‌چنین، این‌که سپاه هوشنگ متشکل از حیوانات وحشی و اهلی و پرندگان و موجودات فوق طبیعی

جدول۱. مشخصات قالی‌های هوشنگ شاهی (نگارندگان).

شماره قالی‌های تصویری	قدمت	محل بافت	ابعاد	نقوش نمادین قالی‌ها
تصویر۱	اواخر قرن۱۳ هجری	همدان	۱۳۲*۲۰۰ سانتی‌متر	هوشنگ شاه، تصویر تخت و پله، دیوها، سربازان، نقش خورشید، نقوش انسانی.
تصویر۲	۱۳۲۰ هجری قمری	کرمان	۱۳۳*۲۰۰ سانتی‌متر	هوشنگ شاه، نقش خورشید، نقش شیر، دیوها، نقوش حیوانی (شتر، خرگوش و ...)، گیاهی و انسانی.
تصویر۳	احتمالاً ۱۳۰۱ هجری قمری	اطراف ملایر	۱۲۲*۲۴۰	هوشنگ شاه، نقوش ضربدر، دیوها، نقش شیر، نقوش هفتی، سربازان، نقوش گیاهی، تصویر تخت و ستون.
تصویر۴	نیمه اول قرن۱۴ هجری قمری	کاشان	۱۳۳*۲۴۰ سانتی‌متر	هوشنگ شاه در جوانی، شمشیر، نقش تخت، نقش زن، نقش آسمان، درخت، نقوش انسانی (فیگور و چهره)، تصویر فرش.
تصویر۵	اوایل قرن ۱۴ هجری قمری	اطراف همدان	۸۱*۱۱۳ سانتی‌متر	هوشنگ شاه، نقش خورشید و ماه، تصویر تخت و ستون، نقوش گیاهی.
تصویر۶	اواخر قرن۱۳ هجری قمری	ملایر	۸۴*۱۴۵ سانتی‌متر	هوشنگ شاه، نقش تخت، دیوهای خندان، نقش شیر، نقش طاووس، نقش پیاله، نقوش گیاهی و انسانی.

بوده و او با این لشکر، سپاه دیو سیاه را نابود می‌کند (هینلز، ۱۳۷۳: ۱۶۷). به تفسیر دیگر، او نخستین انسان و نخستین فرمانروا است (بهار، ۱۳۷۸: ۱۹). شاید بدین علت است که، در قالی‌های تصویری به تعداد زیادی از شخصیت وی بافته شده است. قالی‌های تصویری هوشنگ شاهی، تولید شده در دوران قاجار دارای دلالت‌های ضمنی از متن‌های پیشین مثل نقاشی‌ها، عکاسی و هم‌چنین، چاپ‌های سنگی هستند؛ و می‌توان گفت «بیش‌تر این قالی‌ها صرفاً یک بازآفرینی دوباره از یک تصویر جاافتاده و رواج یافته در سایر هنرها» هستند. با عبارات روشن‌تر در این دوره، چیزی به‌عنوان تصویر اصیل و نوآور و مختص قالی وجود ندارد. بلکه تصاویری که قابل اقتباس باشند و از لحاظ فنی مشکلی برای بافت ایجاد نکنند، از روی فرم‌های هنری دیگر برداشته شده و بافته شده‌اند (کشاورز افشار، ۱۳۸۶: ۴۹). قالی‌های مورد مطالعه (تصویرهای۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶) از قالی‌های این مجموعه و مشخصات آن‌ها در جدول ۱ نشان داده شده است.

این نقوش شاکله‌ای ثابت و در مواردی سفارشی داشتند؛ از جمله جزییات این شاکله، می‌توان به فضاسازی دینی و القای تقدس شاه با فرم محرابی اشاره کرد که، یکی از شاخص‌ترین ساختارهای قالی‌های دوره قاجار هست؛ و هم‌چنین، حالت نشسته هوشنگ شاه و گرفتن شمشیری با دو دست به روی زانو یادآور شمایل‌های مذهبی برخی از امامان است (تصویر۱)؛ و می‌توان به قرار گرفتن تخت پادشاهی بر شانه چند دیو و تصویر نقش خورشید خانم و نقوش حیوانات مختلفی چون شتر، اسب، سگ، گربه، خرگوش، گوسفند به‌صورت تکراری به دور متن (تصویر ۲)، و بزرگ‌تر بودن هوشنگ شاه از بقیه فیگورها و حضور سربازان و درباریان در اندازه‌های کوچک‌تر (تصویر۳)، اشاره کرد (وندشعاری، ۱۳۸۷: ۹۶). تصویر هوشنگ شاه در جوانی به همراه دو بانویی که در دو طرفش، ایستاده‌اند، نمونه‌ای کم‌نظیر از قالیچه‌های هوشنگ شاهی است (تصویر۴)؛ و در نمونه‌ای دیگر هنرمند تنها به نشان دادن هوشنگ

تصویر۱- (راست): قالی هوشنگ شاهی، اواخر قرن سیزدهم هجری، همدان، اواخر قرن ۱۳ ه.ق. (تناولی، ۱۳۶۸: ۱۳۵).

تصویر۲-(چپ): قالی هوشنگ شاهی، کرمان، ۱۳۲۰ه.ق. (دادگر، ۱۳۸۰:۲).

تصویر۴-کاشان، نیمه اول قرن ۱۴ه.ق.، ۱۳۳*۲۴۰ (دادگر، ۱۳۸۰:۶).

تصویر۳-فرش تصویری هوشنگ شاهی، اطراف ملایر، ۱۳۰۱ه.ق. (تناولی، ۱۳۶۸:۱۳۹).

شاه (بدون اطرافیانش) اکتفا کرده است و طرح تازه‌ای از هوشنگ شاه را نقش‌پردازی کرده است (تصویر ۵). در قالی دیگر دیوان، چهره ترسناک ندارند؛ بلکه شاد و خندان مشاهده می‌شوند (تصویر ۶).

کشاورز افشار در رابطه با شکل‌گیری این قالیچه‌ها معتقد است: «جنبش قالیچه‌های تصویری در دوره قاجار، هنری مردمی بوده است. مردم در این شکل هنری، تصویر شاهانی را بافته‌اند که از نظر آن‌ها شاهانی نیک به شمار می‌آمدند و در مقابل، به شاهانی که در تاریخ یا در دوره قاجار، شاهانی ظالم به‌حساب می‌آمدند، توجه نکرده‌اند» (کشاورز افشار، ۱۳۹۳:۲۹).

تحلیل عناصر تخیلی اسطوره‌ای قالی‌های هوشنگ شاهی براساس رویکرد ژیلبر دوران

در این قسمت از پژوهش، به بررسی عناصر تخیلی اسطوره‌ای قالی‌های هوشنگ شاهی بر اساس طبقه‌بندی‌های دوران، که در مبانی نظری ذکر شد، پرداخته خواهد شد.

منظومه روزانه تخیل، منظومه‌ای تضادی و قهرمانانه است و این تضاد و دوقطبی، داشتن ضدخود در خود در متن قالی‌های تصویری هوشنگ شاهی توسط هنرمند طراح

تصویر۵-فرش تصویری هوشنگ شاهی، اطراف همدان، اوایل قرن ۱۴ه.ق.، ۸۱*۱۱۳ سانتی متر (تناولی، ۱۳۶۸: ۱۴۳).

تصویر۶-فرش تصویری هوشنگ شاهی، ملایر، اواخر قرن ۱۳ه.ق.، ۱۴۵*۸۴ سانتی متر (همان: ۱۴۵).

به خوبی نمایان گشته است. این قالی ها حاوی مضامین کهن الگو و محرک های مختلف هستند که اذهان مخاطبان را به رویکرد منظومه روزانه و شبانه ژیلبر سوق می دهند. طراح بر مبنای تخیل روزانه، دو گروه از تصاویر را در مقابل یک دیگر قرار داده است (به استثنای نمادهای ریخت تاریکی). گروه نخست، تصاویری که ترس از زمان و نابودی است (ریخت حیوانی، سقوطی) و گروه دوم، تصاویری که کنترل زمان است (نمادهای جداکننده، روشنایی، عروج). در گروه نخست، ترس از مرگ برای هنرمند خلاق به وجود می آید؛ در مقابل این ترس، هنرمند خلاق به کمک گروه دوم، بر این ترس غلبه می کند. در جدول های ۲ و ۳ نمادهای منظومه روزانه تخیلات منفی و مثبت نشان داده شده است.

ریخت های سقوطی و عروجی

در ساختار ریخت سقوطی به نظر می رسد که سقوط تخیلی، همیشه با حرکت بسیار سریع، ناپایداری زندگی را به انسان یادآوری می کند و با تاریکی پیوند خورده است، تخیل سقوط، حتماً به این معنا نیست که کسی از آسمان بیافتد، تخیل سقوط یعنی این که نویسنده یا انسان حس سقوط را داشته باشد؛ به عنوان مثال، سرگیجه یا سردرد، حس سقوط را ایجاد می کند (عباسی، ۱۳۸۰: ۸۳). ژیلبر دوران، بر این باور است: «سقوط، به عنوان جوهر واقعی هر نیروی تاریک و سیاهی جلوه می کند و باشلار، حق دارد که در محرکه سقوط، استعاره های اولیه و بدیهی را ببیند» (Durand, 1992: 122). هرچند که طبیعت، نمادگرایی، احساس روح هنرمند طراح را تشکیل داده است؛ اما گاهی، مشاهده آشفتگی های محیط، او را رنجانده است؛ و نتیجه تخیل اضطراب آمیز طراح در نماد ریخت سقوطی نمود پیدا می کند. نمادهای هفتی از بالا به پایین (تصویر ۳)، در متن قالی حس گیجی، حس حال به هم خوردگی، سرگیجه، حس ترس از گناه نابخشودنی، سقوط تخیلی[۱۴] انسان را به تصویر کشیده است. او این حس ها را از همان روز تولد، تجربه کرده است. سقوط اول انسان، زمانی اتفاق می افتد که به دنیا می آید. برای اولین مرتبه این تغییر و تحول را حس می کند. بازگشت به طبیعت و می تواند اشاره به داستان آدم و حوا و رانده شدن انسان از بهشت باشد و این تغییر و تحول روحی و فیزیکی، برای او همراه با ترس است؛ که یکی از ویژگی های منظومه روزانه با بار منفی هستند. «در تقابل صورت های سقوطی، ریخت های عروجی با ارزش گذاری مثبت در منظومه روزانه وجود دارد؛ مراد از ریخت های عروجی، تصاویری که آرزوی پیروزی و غلبه

بر اضطراب از زمان و میل بالا رفتن و گذر از شرایط انسانی است از حضیض به اوج رسیدن را به خوبی نشان می‌دهد» (شریفی ولدانی و شمعی، ۱۳۹۰: ۳۰۶). هنرمند طراح برای غلبه بر ترس و رسیدن به جایگاه حقیقی و والای انسانی خود با نقش‌پردازی کهن‌الگوی آسمان (تصویر۴)، نقش پرنده «طاووس» (تصویر۶) و نقش پلکان (تصویرهای ۱، ۲ و ۴) به قطب متضاد با ارزش‌گذاری مثبت می‌رود. بر مبنای نگرش ژیلبر دوران و تخیل طراح، آسمان و پرنده جزو نمادهای عروج و محرک روشنایی، تعالی میل به بالا رفتن و رهایی از جسم خاکی و جدایی از طبیعت است. با جایگاه پرنده و آسمان در بالاترین بخش قالی طراح پیروزی و فتح و قدرت اولیه انسان در آسمان را به تصویر می‌کشد که با رانده شدن از بهشت از دست داده بود و اکنون، طالب بازپس‌گیری آن است؛ و هم‌چنین، در فرهنگ اسلامی غالباً بهشت در آسمان تصویر شده و جایگاه ملایک و تقدیر الهی. سرزمین بازگشت روح پس از مرگ نیز آسمان بوده است (یاحقی، ۱۳۸۶: ۴۶). نقش پلکان برای ورود هوشنگ شاه به تخت پادشاهی طراحی شده است. در تفکرات باستانی شاه بر زمین پا نمی‌گذاشت و این از الوهیت پادشاه بود که مثل خدایان بر آلودگی سطح زمین پا نمی‌نهاد (بهار و شمیسا، ۱۳۸۸: ۱۱۷). از نظر ژیلبر دوران، پلکان و یا وسیله‌ای چون نردبان تغییر سطح را به وجود می‌آورد که گذر از حالتی به حالت دیگر را ممکن می‌سازد. ارتباط بین این دو حالت از نوع جدایی است «نمادهای عروج، با یک حرکت عمودی و با ترک کردن قطب مخالف خود که همان مکان پایین (جایگاه شیطان، جهنم و غیره) است، سعی می‌کنند به بالا (جایگاه خداوند یکتا یا بر اساس اسطوره‌ها جایگاه خدایان) صعود کنند» (عباسی، ۱۳۸۰: ۱۱)؛ و این میل طراح هنرمند برای به دست آوردن خوشبختی ابدی و تعالی نشانی از نماد عروج و جزو منظومه روزانه تخیلات با ارزش‌گذاری مثبت است.

ریخت‌های تماشایی

ریخت‌هایی هستند که به‌نوعی صورت و تصویری از نور و روشنایی را به همراه دارند. چشم عنصر اصلی دیدن است؛ و مستقیماً با نور مرتبط است و چشم باز همیشه با تعالی همراه است و این در تمام اساطیر جهانی و روان‌کاوی به‌صورت یک‌سان دیده می‌شود (Durand, 1992: 167). طراح پیکره‌ها را با چشمان باز نقش‌پردازی کرده است. شاید می‌خواسته از طریق عنصر چشم روح انسانی خود را با عالم لایزال ارتباط دهد. گفتنی است که چنین آرزویی برخاسته از منظومه روزانه‌ای است که خواستار تعالی و ابدیت از طریق رهایی از موانع است؛ بنابراین، در چشمان پیکره‌ها می‌توان نماد تماشایی را یافت. نقش خورشید (تصویرهای ۱ و ۵)، بر اساس اندیشه ژیلبر دوران «خورشید چشم خدا محسوب می‌شود. خورشید، نماد ایزدان و خدایانی چون آپولون، شمش و میترا است. برای ایرانیان خورشید چشم اهورامزدا است» (Ibid: 148). خورشید به‌عنوان نماد تماشایی، گرایش هنرمند را برای نبرد با گذر زمان و لذا، برای دست‌یابی به تعالی و قدرت نشان می‌دهد؛ و مربوط به منظومه روزانه با بار معنایی مثبت می‌شود.

ریخت‌های حیوانی و جداکننده

از نمادهای صورت‌های زمانی می‌توان به نمادهای ریخت حیوانی اشاره کرد؛ که ترس از چیزهای پرجنب و جوش و از حیوان هست. نمادهای ریخت حیوانی خودش را با تصاویر حیوان و ویژگی و خصلت‌های منفی حیوانات نشان می‌دهد، از جمله غرش، حمله کردن، هجوم و غیره. تصویر ریخت حیوانی، دارای دو ویژگی است: ۱. حیوان چیزی است که دارای تحرک و تکاپو است، فرار می‌کند و نمی‌توان او را گرفت. ۲. از طرفی، حیوان همان چیزی است که می‌درد، پاره می‌کند و می‌کشد (عباسی، ۱۳۸۰: ۸۴). کهن‌الگو و نقوش ریخت حیوانی در متن قالی‌های هوشنگ شاهی دارای بار معنایی مثبت و منفی می‌باشند؛ و در این جا شاهد گرایش هنرمند طراح برای بازنمایی داستان‌های شاهنامه هوشنگ به‌عنوان عناصر پیشین هستیم. هوشنگ از حیوانات اهلی و وحشی در امر تغذیه و پوشش مردمان بهره می‌گرفت

ز پویندگان هرچه مویش نکوست
بکشت و زیرشان، برآهیخت پوست
بر این گونه از چرم پویندگان
بپوشید بالای گویندگان (فردوسی، ۱۳۹۹: ۱۴).

داستان روایی دیگر که برای جاودانه شدن در قالی هوشنگ شاهی پدیدار شده‌اند، تصویر حیوان تخیلی دیو در حال حمل تخت پادشاهی است. «کشته شدن دیوها به دست هوشنگ»، در اندیشه ایرانی دیو با «اهریمن» مترادف است و در فرهنگ اسلامی با «شیطان»؛ در این قالی‌ها پوشاک دیوها اغلب دامنی کوتاه و ساده است؛ در شاهنامه غالباً از آن‌ها به بدی یاد شده برای همین آن‌ها، دارای چهره‌هایی کریه و زشت و شاخ دارند، حالت و ترکیب

اندامشان موجودی میان انسان و گوریل را به یاد می‌آورند. اشتراک ریخت‌شناسی در چهره‌های دیوها به‌گونه‌ای است که گویی همه از یک نژادند. همه از جنس مذکر هستند؛ تمامی این موجودات کنش و واکنش‌های انسانی دارند؛ همچون جنگیدن، خندیدن، دویدن و غیره. به نظر ژیلبر دوران «تخیل در کلیتش شامل کوشش انسان برای ایجاد کردن امیدی پایدار، نسبت به جهان عینی مرگ و بر ضد جهان عینی مرگ است و این انگیزه ژرف همه نمادهاست» (عباسی، ۱۳۹۰: ۸۱) هوشنگ شاه می‌داند برای بقایش باید به‌حق مسلم خود یعنی پادشاهی برسد؛ در نتیجه، او باید با دیو که نمادی از گذر زمان و مرگ است به مبارزه برخیزد و بر آن غلبه کند. تمام حیوان‌هایی که در انسان ایجاد ترس می‌کنند، نشان از ترس انسان از گذر زمان دارند. در حقیقت نبرد قهرمان (هوشنگ) با دیوها، نبردی با زمان و مرگ است؛ به‌عبارت دیگر، نقش دیوها در کنار آدمیان و تابعی از رویداد و صحنه در فضای کم‌اهمیت فرش، نزدیک حواشی با حالت نشسته، در خدمت هوشنگ شاه به نشان‌های ریخت حیوانی نسبت داده می‌شود که به‌منظور نبرد با گذر زمانی در متن قالی هوشنگ شاهی ظاهر می‌گردد. نمونه دیگر شیر غران (تصویر ۳)، در مرکز قالی هوشنگ شاهی می‌بینیم. «شیر مقتدر، سلطان، نمادی خورشیدی و به‌غایت درخشان هرچند مظهر قدرت، عقل و عدالت است، اما درعین حال، نشانه غایت غرور و خودپرستی است. این همه از او نماد پدر، معلم یا شاهی را می‌سازد که از شدت قدرت می‌درخشد و از نور این درخشش کور شده است. شیر چون خود را حمایت‌گر می‌داند، تبدیل به جباری مستبد می‌شود و همین امر نماد شیر را در نوسان دو قطب قرار می‌دهد» (شوالیه، ۱۳۸۵: ۱۱۱/۴). در شاهنامه، فردوسی از شیر هم به شکل مثبت، یعنی شجاعت و هم به شکل منفی بهره برده است. شیر همواره، از مهم‌ترین کهن‌الگوها در میان ایرانیان به‌شمار آمده است. در ایران شیر همیشه در کنار پادشاه بوده است؛ شیر مظهر قدرت، توان و نیروست و نمادی از شاهی است. اگر بخواهیم از منظر ژیلبر دوران به این تصویر بنگریم، شیر غران بر بستر قالی هوشنگ شاهی حیوانی تخیلی است، «و از بعد روانی می‌توان گفت، حضور این حیوان تخیلی در تخیل هنرمند طراح، نشان ترس انسان از گذر زمان دارد» (عباسی، ۱۳۹۰: ۱۴۷). به‌عبارت دیگر، می‌توانیم ویژگی خشونت را به شیر نسبت دهیم. بر اساس این دو تصویر می‌توان گفت که، طراح هنرمند، در مقابل جهانی تهدیدکننده و متخاصم قرارگرفته است؛ و مربوط به منظومه روزانه با بار معنایی منفی هستند. در مقابل نمادهای ریخت حیوانی هنرمند طراح از قوه محرکه جداکننده برای جدایی از ترس و اضطراب و صعود به سمت بالا -که جایگاه خداوند است- در بستر قالی سود می‌برد؛ که مربوط به رژیم روزانه با ارزش‌گذاری مثبت است. از نظر دوران، نمادهای جداکننده، قدرت و پاکی را نشان می‌دهند؛ و جزو منظومه روزانه با بار معنایی مثبت هستند. این نمادها در قالب سلاح‌های تیز و برنده و پاک شدن به کمک آب و آتش نمایان می‌شوند. قهرمان برای از بین بردن بدی از نمادهای جداکننده استفاده می‌کند؛ این نمادها نشان‌دهنده پیروزی و پیوستن به تعالی هستند. قوه محرکه جداکننده مفهوم عدالت را بارز می‌کند؛ شمشیر سلاحی برای مبارزه با اهریمن و نابود کردن اوست. به نظر اسطوره شناسان نبرد یک جنبه روحانی دارد و یک جنبه عقلانی؛ زیرا سلاح، نماد روحانیت و برتری‌جویی است. هنگامی‌که قهرمان، دیو یا دشمن را با سلاح خود نابود می‌کند، بدین‌وسیله نفس خود را پاک کرده و یک درجه به بالا عروج کرده است. شمشیر هر چیز را به دو نیم تقسیم می‌کند؛ با یک ضربه شمشیر خوبی و بدی متمایز می‌شوند. سلاحی که قهرمان به آن مجهز می‌شود، نماد قدرت و پاکی است (عباسی، ۱۳۸۴: ۱۴۳). هنرمند طراح نماد جداکننده را در قالب کهن‌الگوی شمشیر در دستان هوشنگ شاه ترسیم کرده است (تصویر ۵)؛ که نشان‌دهنده قدرت و جنگندگی اوست؛ با توجه به متون کهن، هوشنگ به ساختن ابزار جنگی دست یافت و از این ابزارهای جنگی، برای برقراری عدالت و مبارزه با دیو و اهریمن استفاده کرد.

منظومه شبانه تخیل در قالی‌های هوشنگ شاهی

در این منظومه پیروزی برگذر زمان به کمک روش‌های قهرآمیز و خشونت‌بار انجام نمی‌گیرد. به‌عبارت‌دیگر، مهم‌ترین خصوصیت منظومه شبانه دوران، تعدیل کردن، آرام کردن و برعکس کردن ارزش‌های نمادهای منظومه روزانه تخیلات است. طراح قالی بر مبنای دنیای برساخته از تخیلش به‌طور ناخودآگاه سعی بر رام کردن زمان دارد و آن را به قدرتی سودمند تغییر می‌دهد. با وارد شدن به منظومه شبانه ترس از مرگ کم‌تر می‌شود؛ ولی هیچ‌وقت به‌طور کامل از بین نمی‌رود و همیشه این منظومه، اثری از منظومه روزانه با ارزش‌گذاری منفی را با خود به همراه دارد.

این منظومه تخیلات، به دو ساختار اصلی تقسیم می‌شوند: ۱) ساختارهای اسرارآمیز و ۲) ساختارهای ترکیبی.

ساختار اسرارآمیز

یکی از ساختارهای منظومه شبانه ساختارهای اسرارآمیز است. این ساختار شامل دو گروه از نقوش و تصاویر است که در متن قالی‌های هوشنگ شاهی نمود یافته است. گروه نخست، شامل نمادهای واژگونی، خطرها و تهدیدهای زمان راکم‌رنگ و تلطیف می‌کنند. ازاین‌رو، در زمینه قالی، تلطیف شدگی در رنگ‌های آبی و قرمز به‌کار رفته در لباس هوشنگ شاه به‌وضوح پدیدار است (تصویرهای ۱، ۳، ۵، ۶). رنگ قرمز یادآور آتش، از طرفی، نشان‌دهنده تولد دوباره هست. از نظر نمادین مانند خونی است که به هنگام پیروزی و فتح ریخته می‌شود. از منظر عارفان اسلامی، رنگ‌ها نماینده جلال الهی و صفت جمال هستند. رنگ‌های بصری از منظر نجم‌الدین رازی، شامل هفت مرتبه‌اند که هر کدام به یک حالت روحی مرتبط هستند. شش مرتبه اول، نورهای سفید، زرد، بنفش، سبز، آبی و سرخ می‌توانند نماینده انوار صفت جمال باشند (شایگان، ۱۳۸۲: ۲۵۲). مقصود از صفات جمال، صفاتی است که از کمالات موجود در مرحله ذات حکایت می‌کنند. به‌عبارت‌دیگر، صفات جمال، نشانه کمال و زیبایی است. در تعریف جمال می‌توان گفت: جمال به معنی نیکوسیرت، خوب صورت و به رضا و لطف و رحمت تعلق دارد و در ادبیات عرفانی نیز صورت مهرویان و جوانان را نماد صفت جمال می‌دانند (پاکزاد، ۱۳۹۰: ۱۵). از منظر ژیلبر دوران نیز، سومین ویژگی ساختار اسرارآمیز واقعیت حسی است. در این ساختار رنگ‌ها حایز اهمیت هستند و نشان‌دهنده میل به حس کردن موجودات از فاصله‌ای بسیار نزدیک است؛ تا آن جا که تخیل کننده قصد دارد جوهره آن را به دست آورد و آن را جاندار کند (عباسی، ۱۳۹۰: ۱۹۹). تنوع رنگ در نگاره هوشنگ شاهی از ویژگی‌های ساختارهای منظومه شبانه است. «ژیلبر دوران معتقد است که، منظومه شبانه همیشه با تهدید نمادهای منظومه روزانه روبه‌روست و این تهدید همان رسیدن به عروج همیشگی است که همیشه این منظومه را تهدید می‌کند ولی ساختار اسرارآمیز یا تناقضی خطرها و تهدیدهای زمان راکم می‌کند و آن را تلطیف می‌کند» (همان: ۱۰۷). نمونه دیگر از نقوش تلطیف شده در متن قالی هوشنگ شاهی، نقش دیو است. فرم نماد اگرچه در منظومه روزانه با ارزش‌گذاری منفی در ساختار ریخت حیوانی قرار می‌گیرد و در انسان ایجاد ترس می‌کند. لیک به‌واسطه مفهوم نمادین و درونی آن، این نماد به شکل اصطلاحاً واژگون شده دیده می‌شود (تصویر ۶). دیگر دیوان، چهره ترسناکی ندارند؛ بلکه شاد و خندان مشاهده می‌شوند که نمودی از وارونه کردن وضعیت ساختار و منظومه پیشین است. در این جا دیو خندان و شاد مشاهده می‌شود و حس ترس را القا نمی‌کند. در حقیقت، شادی و خندان بودن در چهره دیو این نماد را تعدیل کرده و حس ترس را در آن از بین برده است. این ویژگی مربوط به بخش نمادهای وارونگی ساختار اسرارآمیز از منظومه شبانه است. از دیگر نمونه‌های قابل اشاره به این نماد تصویر دو زن باگیسوان بلند را نشان می‌دهد (تصویر ۴). نماد زن در منظومه روزانه دارای تصویری ناپاک و شیطانی است که در زیرمجموعه نماد ریخت تاریکی با ارزش‌گذاری منفی قرار دارد. ولی در منظومه شبانه نماد مادرانه از نمادهای وارونگی ساختار اسرارآمیز است. کهن‌الگوی این نقش با نمادی زنانه خود را نشان می‌دهد. مهم‌ترین نقش زن، نقش باروری است. «ژیلبر دوران نیز از هم‌شکلی نمادهای زمین، آب، موی بلند و زن سخن می‌گوید و این نمادها را در شکل‌گیری یک جو مثبت موثر می‌داند. جوی که زنانگی را احیا می‌کند» (Durand, 1992: 266). نمادهای خلوتگاه، گروه دوم از ساختار اسرارآمیز است. بر طبق نظریه دوران، با داخل شدن در یک دنیای آرام و راحت، انسان می‌کوشد خود را از چنگال‌های زمان نابودکننده خلاص کند و تلاش می‌کند این زمان را با پناه بردن به درون چیزها یا به‌اصطلاح خود دوران «دربرگیرنده‌ها، محصورکننده‌ها»[۱۷] کنترل کند. انسان با پناه گرفتن در مکانی امن تصویر مرگ را به تولد دوباره و آرامش اولیه تبدیل می‌کند. تصاویر قبر، مادر، غار و خانه نشان‌دهنده نمادهای خلوتگاه درونی هستند (Ibid: ۲۷۹). فضاهای خلوتگاهی در متن، شامل فضای محرابی شکل (تصویرهای ۱، ۲، ۳ و ۵). محراب در ادب فارسی جایگاهی مقدس به‌شمار می‌آید. در حقیقت تصویرپردازی هوشنگ درون محراب می‌تواند نشان‌گر این مطلب باشد که هوشنگ، شاهی مقدس است. طراح هنرمند، هوشنگ شاه را -گویی که خود را- برای رسیدن به آرامش و محفوظ داشتن از گذر زمان، در درون این فضای ایمن و خلوتگاه (فضای محرابی) قرار داده است. به‌بیان دیگر، طراح در تخیل خویش به‌منظور غلبه بر ترس از مرگ و گذر از شرایط انسانی، شاه اسطوره‌ای زمان عصر خویش را این‌گونه جاوید ساخته است؛

و از منظر ژیلبر دوران، فضاهای بسته و مقدس جزو دومین گروه از نمادهای خلوتگاه درونی منظومه شبانه تخیلات است. پیاله شراب در دست مرد نشانه خوشی‌های زندگی است. به‌واسطه تصویر تغذیه‌ای، شراب در تصاویر خلوتگاه، جزو نمادهای تغذیه‌ای قرار دارد که غالبا به مایعات ارجاع داده می‌شود: شیر، عسل، شراب... و از منظر دوران نماد خلوتگاه درونی است. تصویر مینیاتوری فیگور مردی که در کنار ستون است، در تقابل آشکار با بزرگ‌نمایی فیگور مردی که به‌عنوان وزیر یا مباشر هوشنگ شاه است (تصویر۳)، طراحی و نقش‌پردازی گشته است. از منظر دوران، عمل مینیاتورسازی جزو چهارمین ساختار تناقض نمایی یا واژگونی منظومه شبانه تخیلات است. نمونه دیگری از ساختار اسرارآمیز، که در متن قالی رخ نموده و می‌توان پیگیری کرد، طراح، پرنده‌ای نشسته بر روی انگشتان هوشنگ شاه را نقش‌پردازی کرده است (تصویر۲). ژیلبر دوران پرنده را جزو نمادهای عروج و تعالی می‌داند. میل به بالا رفتن و عروج با نگاه هوشنگ شاه به پرنده القا شده است. این تصویر، مسیری را که انسان از یک وضعیت به وضعیت دیگر می‌رود، به نمایش می‌گذارد و به‌نوعی، حرکت از جوهره و هستی به سمت تعالی و عروج را بیان می‌کند؛ و می‌توان گفت دو قطب متضاد عالم پایین و عالم بالا به نمایش درآمده است. ولی ارتباط بین دو قطب از نوع جدایی نیست و دو قطب در پیوند با یک‌دیگرند و از قطبی به قطب دیگر در حال حرکت هستند؛ که این روابط، این تصاویر را جزو منظومه شبانه تخیلات و ساختار اسرارآمیز قرار می‌دهد. نتایج حاصل از تحلیل نمادهای منظومه شبانه تخیلات اسرارآمیز در نقوش قالی هوشنگ شاهی در جدول ۴ آمده است.

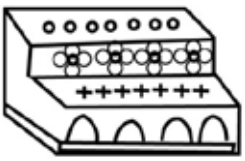
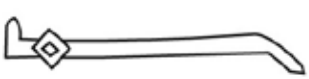
ساختارترکیبی

ساختارهای ترکیبی، ریشه در تصاویر ساختارهای اسرارآمیز دارند؛ و با جمع بین اضداد می‌کوشند زمان را کنترل کنند؛ که شامل دو گروه هستند: گروه نخست، نمادهای چرخه‌ای و گروه دوم، نمادهای پیشرفت. گروه نخست، نمادهای چرخه‌ای مانند تقویم، حالت‌های ماه، توالی فصل‌ها و اعداد هستند که با تکرار لحظه‌های زمانی بر زمان تسلط می‌یابند و نمادهایی چون درخت، صلیب که باروری، پیشروی و وصول به کمال را به ذهن تداعی می‌کنند، نمادهای پیشرفت هستند. طراح هنرمند با طراحی و نقش‌پردازی نقوش گیاهی در قالی (تصویر۳)، از تجربه عرفانی پرده برمی‌دارد که با توقف و بازآفرینی زمان همراه است؛ هم‌چنان‌که مانند گیاه، برای آغاز بهار باید از پاییز برگ‌ریز و زمستان گذشت، برای تولد نیز باید مُرد. در این جا مرگی واقعی که دو هستی را از هم جدا می‌کند، غرض نیست، بلکه منظور مرگی رمزی است که میان دو مرحله از یک حیات، فاصله می‌اندازد (لوفر، ۱۳۸۶: ۱۰۴). بر طبق روش ژیلبر دوران، گیاه جزو محرکه آهنگ‌دار قرار می‌گیرد و با تولید مثل و عکس‌العمل جنسی در ارتباط است. «از منظر وی، گیاهان، چرخه و سیکل زندگی را نشان می‌دهند» (Durand, 1992: 297). این نمادها مربوط به منظومه شبانه تخیلات می‌باشند. منظومه شبانه از دو قطب تشکیل‌شده که رابطه این دو قطب از نوع پیوند یا چرخه‌ای است. دو قطب موجود در این تصویر عبارتند از: قطب فرهنگ و طبیعت. عنصر طبیعت با گیاه به نمایش درآمده است و انسان نماینده فرهنگ هست. گروه دوم، در این ساختار، آینده به کمک تخیل معرفی می‌شود و تحت فرمانش قرار می‌گیرد (عباسی، ۱۳۹۰: ۱۳۰)؛ و تصاویر را در یک سیر دوار و پیشرفت‌گونه داخل می‌کند. نقش درخت (تصویر ۴) در قالی هوشنگ شاهی نماینده تلاش مکرر انسان برای رسیدن به کمال است و حلقه‌های آن تکرار زمان را نشان می‌دهد؛ می‌توان گفت، طراح در این نقش، اعتقاد به یک تعالی در پایان چرخه را بیان می‌کند. درخت در فرهنگ‌های مختلف معانی نمادین متفاوتی دارد، اما در بیش‌تر اساطیر نماد جاودانگی و زندگی دوباره است و نماد پیشرفت، سیر زندگی آن دورانی است (تولد، مرگ و تولد دوباره)؛ به همین سبب از نظر دوران نماد پیشرفت محسوب می‌شود؛ که از ویژگی‌های نمادهای منظومه شبانه است. نماد دیگر که در این دسته‌بندی قرار می‌گیرد نقش شتر (تصویر ۲) است؛ که در حاشیه قالی هوشنگ شاهی نقش‌پردازی شده است. در ادبیات ما پیوند شتر و مرگ ریشه‌ای طولانی دارد و هنوز هم ضرب‌المثل‌هایی در این باب، مورد استفاده قرار می‌گیرد، از قبیلِ مرگ، شتری است که درِ خانه هرکسی می‌خوابد. به نظر می‌رسد، طراح هنرمند به‌طور ناخودآگاه به تابعیت از فرهنگ ایرانی، شتر را به نشانه مرگ به تصویر درآورده است؛ که در پیوند با قبر و گذر سریع زمان هست؛ یعنی در تخیل طراح شتر و مرگ و قبر در پیوند با یک‌دیگرند. عناصری مانند شتر، قبر، درخت همگی چرخه زندگی را به تصویر می‌کشند؛ که جزو منظومه شبانه تخیلات قرار می‌گیرد. نتایج حاصل از تحلیل نمادهای منظومه شبانه تخیلات ساختار ترکیبی در نقوش قالی هوشنگ شاهی در جدول ۵ آمده است.

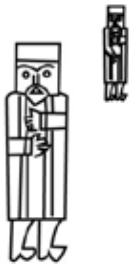
جدول ۲. نمادهای منظومه روزانه تخیلات منفی در نقوش قالی های هوشنگ شاهی (نگارندگان).

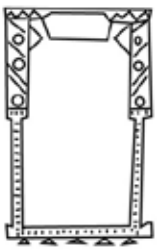
نام نماد	شماره تصویر	نام نقش	تصویر نمادهای منظومه روزانه با بار معنایی منفی	توضیح نماد
ریخت سقوطی	۳	نقوش هفتی		نمادهای هفتی نماد سقوط انسانی که از بهشت رانده و فانی شده
ریخت حیوانی	۳	نقش دیو		نقش دیو نماد نبرد هوشنگ شاه با دیوها، نبردی با زمان و مرگ
		نقش شیر غران		نقش شیر غران نشان ترس انسان از گذر زمان

جدول ۳. نمادهای منظومه روزانه تخیلات مثبت در نقوش قالی های هوشنگ شاهی (نگارندگان).

نام نماد	شماره تصویر	نام نقش	تصویر نمادهای منظومه روزانه با بار مثبت	توضیح نماد
عروج	۶	نقش طاووس		طاووس نماد میل به بالا رفتن و عروج
	۴	آسمان		آسمان نماد ترک کردن مکان پایین و صعود به مکان بالا
	۲	نقش پله		پله نماد تغییر سطح، گذر از حالتی به حالت دیگر
روشنایی	۵-۱	چشم، خورشید		خورشید و چشم نماد نور و روشنایی و با تعالی همراه
جداکننده	۵	شمشیر		شمشیر سلاحی است که قهرمان به آن مجهز می‌شود و نماد قدرت و پاکی

جدول ۴. نمادهای منظومه شبانه تخیلات ساختار اسرارآمیز در نقوش قالی‌های هوشنگ شاهی (نگارندگان).

زیرساخت		شماره تصویر	نام نقش	تصویر نمادهای منظومه شبانه	توضیح نماد
وارونگی	نماد واژگونی	۶	دیو خندان		خندان بودن در چهره دیو این نماد را تعدیل کرده و حس ترس را از بین برده
		۴	تصویر زن		نقش زن، نقش باروری و احیای زنانگی
	نماد تکرار	۲	نقش پرنده نشسته روی دست هوشنگ شاه		پرنده نماد حرکت از جوهره و هستی به سمت تعالی و عروج
	واقعیت حسی رنگ‌ها	۶-۵-۳-۱	رنگ قرمز و آبی لباس هوشنگ شاه		رنگ به‌عنوان یک واقعیت حسی
	عمل مینیاتوری و کوچک‌سازی چیزها	۳	مینیاتورسازی فیگور مرد		تقابل آشکار بین دو فیگور

زیرساخت	شماره تصویر	نام نقش	تصویرهای نمادهای منظوم شبانه	توضیح نماد
خلوتگاه	۵-۳-۲-۱	فضای محرابی شکل		فضای بسته و مقدس برای رسیدن به آرامش
	۶	پیاله		پیاله شراب نماد خلوتگاه درونی

جدول ۵. نمادهای منظومه شبانه تخیلات ساختار ترکیبی در نقوش قالی های هوشنگ شاهی (نگارندگان).

زیرساخت	شماره تصویر	نام نقش	تصویر نمادهای منظومه شبانه	توضیح نماد
چرخه‌ای	۳	گیاهان		گیاه سیکل زندگی
	۲	نقش شتر		در پیوند با قبر و گذر سریع زمان
پیشرفت	۴	نقش درخت		سیر زندگی دورانی

نتیجه‌گیری

نظام تصویری قالی‌های هوشنگ شاهی از جمله آثاری است که در نظام ایرانی- اسلامی و با اتکا بر گفتمان‌های حاکم دوره سلجوقی شکل گرفت؛ که ریشه وجود آبشخورهای گوناگون (اسطوره‌ها، کهن‌الگوها) در این دوره باعث غنای نظام تصویری این قالی‌ها شد، که ماحصل تخیلات ذهنی هنرمند طراح است. در واقع، تخیلات ذهنی هنرمند طراح و خاطرات و تجربیات زندگی زیسته‌اش پیوسته در تعامل با هنر هستند که تجلیات این غنا در قالب نقوش نمادین متنوع رخ نمود. در این پژوهش، نظام‌ها و ساختارهای تخیل در قالی‌های هوشنگ شاهی با روش ژیلبر دوران مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان می‌دهند که، در این قالی‌ها که به‌طور خاص در پی بازنمایی مضمون بی‌مرگی و جاودانگی بوده است، هنرمند طراح برای مقابله با مرگ دو طریقه صریح (منظومه روزانه) و ضمنی (منظومه شبانه) را برای مواجهه اختیار کرده بود؛ که در این قالی‌ها ساختار نظام تخیلی هنرمند طراح بیش‌تر متمایل به ترسیم تصاویر و نمادهای منظومه روزانه با ارزش‌گذاری مثبت و منظومه شبانه است؛ برای هنرمند طراح در مقابل شور زیستی، مرگ نیز حضوری پنهان و همیشگی دارد؛ و چنان‌که گذشت، هر یک از نمادها در تقابل با یک عکس‌العمل روانی انسان مطرح شده است؛ و نیز گفته شد که هر یک از عکس‌العمل‌ها برآمده از مواجهه آدمی با ترس از گذر زمان هستند. ازاین‌رو، می‌توان گفت، هنرمند طراح با به‌کارگیری هم‌زمان هر سه ساختار قهرمانی (منظومه روزانه)، اسرارآمیز و ترکیبی نهایت سعی خود را به کار گرفته تا چنان اثری را خلق کند که مضمون تلاش برای رسیدن به تعالی و جاودانگی را به خوبی نشان دهد.

پی‌نوشت

1. Henry Corbin.
2. Carl Jung.
3. Gaston Bachelard.
۴. نماد ریخت حیوانی، شامل درون‌مایه آشوبناک و شامل حیوانات یا خصوصیات حیوانات خاص، هم‌چون درنده بودن.
5. Isomorphisme.
۶. نمادهای عروج، نشانه‌های مربوط به پیروزی، فتح، تعالی و عروج را نمایش می‌دهند.
۷. نمادهای روشنایی، شامل نمادهای مربوط به اندام‌های نور هستند.
۸. نمادهای جداکننده، وسایلی که به‌نوعی باعث محافظت در برابر خطر است. چون خنجر، شمشیر و گرز که ماهیتی متلاشی‌کننده دارند.
9. Mystique.
10. Synthetique.

کتاب‌نامه

- آژند، یعقوب (۱۳۸۵). «***دیوارنگاری در دوره قاجار***»، هنرهای تجسمی، شماره ۲۵، ۳۴-۴۰.
- اصفهانی، حمزه بن حسن (۱۳۶۷). ***تاریخ پیامبران و شاهان***، ترجمه جعفر شعار، تهران: امیرکبیر.
- ایمانی، الهه؛ طاووسی، محمود؛ چیت‌سازیان، امیرحسین و شیخی، علی (۱۳۹۴). «***گفتمان باستان‌گرایی در نقوش قالی‌های تصویری دوره قاجار***»، گلجام، شماره ۲۸، ۲۳-۳۸.
- الیاده، میرچا (۱۴۰۲). ***اسطوره بازگشت جاودانه***، ترجمه بهمن سرکاراتی، تهران: طهوری.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۷). ***از اسطوره تا تاریخ***، تهران: چشمه.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۸). ***پژوهش در اساطیر ایران***، تهران: آگه.
- بهار، مهرداد و شمیسا، سیروس (۱۳۸۸). ***نگاهی به تاریخ و اساطیر ایران باستان***، تهران: علم.
- پاکزاد، زهرا (۱۳۹۰). «***نقش دیوان و موجودات اهریمنی در نگاره‌های شاهنامه رشیدا***»، عرفانی و اسطوره‌شناختی، شماره ۹، ۲۲-۳۰.
- پورداود، ابراهیم (۱۳۷۷). ***یشت‌ها***، تهران: اساطیر.
- پورشعبان، سارا و امین، احمد (۱۳۹۵). «***تحلیل ساختار تخیلی داستان «تشنه و دیوار» مثنوی بر اساس ساختارهای نظام تخیل در آراء ژیلبر دوران***»، شعر پژوهی دانشگاه شیراز، شماره ۳، ۵۱-۷۰.
- تناولی، پرویز (۱۳۶۸). ***قالیچه‌های تصویری ایران***، تهران: سروش.
- دادگر، لیلا (۱۳۸۰). ***قالی‌های تصویری موزه فرش ایران***، تهران: سازمان میراث فرهنگی کشور.
- سرامی، قدمعلی (۱۳۷۷). ***از رنگ تا رنج خار***، تهران: علمی و فرهنگی.
- شاندرز، ژرار (۱۳۸۶). «***انسان‌شناسی تخیل و نشانه‌شناسی تنشی در رویکرد ترکیبی***»، ترجمه بهمن نامور مطلق، پژوهشنامه فرهنگستان هنر، شماره ۳، ۱۲۰-۱۳۹.
- شایگان، داریوش (۱۳۸۲). ***آیین هندو و عرفان اسلامی***، ترجمه جمشید ارجمند، تهران: فروزان.
- شریفی ولدانی، غلامحسین و شمعی، میلاد (۱۳۹۰). «***تحلیل صورت‌های خیالی در شعر پایداری بر اساس نقد ادبی جدید روش ژیلبر دوران***»، ادبیات پایداری، شماره ۲، ۳۰۰-۳۲۱.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۲). ***داستان یک روح***، تهران: فردوس.
- شهیدی مازندرانی، حسین (۱۳۷۷). ***فرهنگ شاهنامه***، نام کسان و جای‌ها، تهران: بلخ.
- شوالیه، ژان و گربران، آلن (۱۳۸۵). ***فرهنگ نمادها***، ترجمه سودابه فضایلی، تهران: جیحون.
- عباسی، علی (۱۳۸۰). «***ژیلبر دوران، منظومه شبانه و روزانه***»، کتاب ماه کودک و نوجوان، ۴۶، ۷۹-۱۴۰.
- عباسی، علی (۱۳۸۴). «***طبقه‌بندی و کاربرد عنصر تخیل بر سه تابلوی مجید مهرگان با رویکرد ژیلبر دوران***»، مقالات اولین همایش هم‌اندیشی تخیل هنری، تهران: فرهنگستان هنر.
- عباسی، علی (۱۳۸۷). «***جایگاه من فردی یا من خلاق***»، پژوهشنامه فرهنگستان هنر، شماره ۸، ۱۱۳-۱۲۷.
- عباسی، علی (۱۳۹۰). ***ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران: کارکرد و روش‌شناسی تخیل***، تهران: علمی فرهنگی.
- عوض پور، بهروز و نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۳). «***ژیلبر دوران و نقد اسطوره‌ای (پیکر مطالعاتی: رمان قلب سگی اثر میخاییل بولگاکف)***»، ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، شماره ۱۰، ۱-۱۸.
- ***فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۹). شاهنامه فردوسی، تهران: بدرقه جاویدان.***
- قائمیان، پگاه (۱۳۸۵). «***گزارش سخنرانی دکتر عباسی در نشست بررسی تخیل هنری از منظر ژیلبر دوران***»، خبرنامه فرهنگستان هنر، شماره ۴۶، ۸-۹.
- کریستن‌سن، آرتور (۱۳۷۷). ***نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شهریار در تاریخ افسانه‌ای ایران***، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه.
- کشاورز افشار، مهدی (۱۳۸۶). ***قالیچه‌های تصویری: بررسی قالیچه‌های تصویری قرن ۱۳ و ۱۴ ه.ق. ایران با موضوع تصویر انسان موجود در موزه فرش ایران***، پایان‌نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.
- کشاورزافشار، مهدی (۱۳۹۳). «***تصویرگرایی در فرش ایران؛ نگاهی بر طرح‌های تصویری میرزا سید علی مدرسی، طراح فرش***»، سال دوم، شماره ۵، ۲۶-۳۳.
- لوفر دلاشو، مارگریت (۱۳۸۶). ***زبان رمزی افسانه‌ها***، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- وندشعاری، علی (۱۳۸۷). «***اسطوره هوشنگ شاهی در قالی‌های تصویری دوره قاجاریه***»، انجمن علمی فرش ایران، شماره ۱۰، ۸۷-۱۰۰.
- هینلز، جان (۱۳۷۳). ***شناخت اساطیر ایران***، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶). ***فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی***، تهران: فرهنگ معاصر.
- Durand, G.(1992). Les Struchtres Anthropologiques de L imaginaire, 11 eme Edi. Paris: Bordas.
- Durand, G. (1996). Introduction a la mythodologie. Mythes et soietes. Paris: Albin Michel La Pensee et le Sacre.

Investigating the Hushang Shah Carpet with Gilbert Doran Approach

Abstract:
Qajar era is one of the large periods of Iranian history. In the era an appropriate context was provided for the growth of all kinds of arts, including the art of carpet industry. The Iranian handwoven carpet had had various changes, designs, and motifs. Carpet has imported on cultural and social trends and different eras have seen various designs and weavings. Pictorial carpets were generally from Iranian epic and mythological literature. In this relatively long period, the majority of Iranian arts such as carpet weaving, after a period of stagnation, once again revived and artists in continuing Iranian rich art over the years, especially the Safavid period, began to create artistic works. This works in the context of developments and arising from the circumstances of the society of that era contained features and independent identity that had a significant difference from the era before it. Qajar era is a period in the history of Iran in social, political, and economic areas creating a new era in Iranian history. In the Qajar era, there were royal exhibits and artists made portraits and pictures of their contemporary kings. Kings' and princes' picture simulation was a novel art. 19th century can be called the beginning of the picturing movement and its affection for the Iranian carpet. Under these circumstances, pictorial carpets were produced and their installation on walls made an evolution in carpet utilization and the presentation of the picture on carpets was more justifiable. Qajar period faced many ups and downs and good and bad days, incorporating a wide range of changes due to the presence of competent and incompetent kings ruling the vast country of Iran. A major change in this period is the innovation of pictorial rugs, which were used to depict the king of the time Houshang Shah and were replete with national and mythical themes. These rugs were designed and woven not only under the influence of the fixed and custom patterns of their place and time but also based on their artist designers' imagination. The main materials of the imagination are the mental images; through creative mental imagery and in the light of clear experience and intuitive perception, the artist interpretably narrates the concerns of his world such as desires, frustrations, worries, and repressed dreams that have failed to be realized since childhood. All the elements embossed in the body of the rug arises from the previous comprehensive patterns. These previous comprehensive patterns can be analyzed using Gilbert Durand's mythological approach. Gilbert Durand was born in France in 1921 A.D. Durand's theories are according to the triangle of mythology, anthropology, and the imagination. A large part of Gilbert Durand's activities is related to the topics such as myth, fantasy, thinking about death, and time control. The imagination plays an important role in this regard. Myth

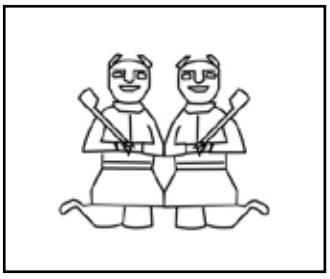
Document Type:
Original/Research/Regular Article
Receive Date: 02 January 2022
Revise Date: 11 June 2022
Accept Date: 23 June 2022

Maryam Roknizadeh
(Corresponding Author)
Master of Art Research, Islamic Azadi University, Yazd Branch, Yazd, Iran.
Email:
roknizadeh.maryam@yahoo.com

Mohamad Shahparvari
PhD in Art Research, Shahed University, Tehran, Iran.

Email: mrshahparvari@yahoo.com

DOI:
10.22051/jtpva.2022.38977.1382



and imagination create the implication of the design and pattern of Houshang Shahi pictorial rugs. The main root of these myths and imagination of the artist-designer is fear of the passage of time and attempts to control it. Durand maintains that all human being's imaginations are inspired by the concept of time. All imagined forms, therefore, are essentially rooted in time. Gilbert considers the period of fear to be the main source of human imagination throughout the ages and introduces death as the greatest fear of man. Durand provided a complete list of previous structural stimuli and traditional structures as two systems, namely night and day. He believed that every art contains elements of the two poles of dreadful and without dread. He believes that time demonstrates itself by the images; in fact, the structures forming the imaginative figures are entirely based on the "time" and Durand specifies the discourse and image networks of a literary and artistic work by his method. This means that the images are indicative of the fear of the time because there is a "fear of death" behind every fear and a "fear of time" behind every death according to Durand's theory. The man creates a relationship between the fear and the time and realizes he goes towards the death by the passing of time then fears and consequently, a series of dreadful images (animal figure, dark figure, and fall figure symbols) will appear in his imagination and mind. The presence of elements of imagination, myth, and previous comprehensive patterns in Houshang Shahi rugs has led us to use Durand's theory. In the present research, Durand's imagination approach has been used to analyze the visual content of the Houshang Shahi pictorial rugs and particularly its diurnal and nocturnal pictorial patterns. In the first part of the article, Durand's imagination approach has been addressed. In the second part, the visual structure of the carpet has been analyzed based on the mentioned approach. The artist-weaver has successfully created a new space by changing the patterns of Houshang Shahi rugs, overcoming his fears with the images of the night system, and creating a calm and moderate atmosphere on the Houshang Shahi rug by bringing the contrastive positive and negative symbols of the day system. To achieve this goal, the following questions are raised: Are the images of mythical imagination evident in Houshang Shahi rugs? If there are images of mythical imagination in Houshang Shahi rugs, do they have the metaphysical power to create works against destruction, death, and destiny? What approach is the dominant mythical imagination in Houshang Shahi rugs? The present study tries to answer these questions according to Gilbert Durand's night and day system. The required data were collected using the desk research method. To describe and analyze Houshang Shahi rugs, the attempt was made to use valid and first-hand works. This is important because one of the goals is to recognize the mythical concepts of Houshang Shahi rugs' design and pattern using a new approach. The artist-designer and weaver display his/her beliefs as well as the dominant discourse of the time in Houshang Shahi rugs and uses bipolar contrastive (the day system) and interactive (the night system) elements and symbols to achieve this goal. According to the research findings, it can be concluded that the artist weaver has used the constructs explained by Gilbert Durant to illustrate the subject of Houshang Shah to express his ideal theme and immortality with great emphasis in Houshang Shahi rugs. In these rugs, the structure of the weaving artist's imaginative system is more inclined to draw images and symbols of the day system through positive evaluation and the night system; for the weaver, in the face of passion for life, death also has a hidden and permanent presence. And so that, it lapses, each of the symbols was presented in reciprocity to a human potential movement reaction, and it was also said that each of the reactions were due to the human's fear of confronting the time going on.Therefore, it can be said that by simultaneously using all three heroic (daily system), mysterious and hybrid structures, the designer has tried his best to create such a work that reflects the theme of striving for excellence and immortality well.

Keyword:Houshang Shahi Carpet, Imagination, Myth, Night and Day system, Gilbert Durand.

References:

- Abbasi, A. (2001). Gilbert Durand: Diurnal System and Nightly System. ***Ketab-e-Mah Journal***. August. 46. 79-140.
- Abbasi, A. (2005). Classification and Application of the Imagination Element on Majid Mehregan's Three Boards with Gilbert Durand's Approach. ***1st Conference on Artistic Imagination (Collected Essays)***. Tehran: Farhangestan-E Honar.
- ***Abbasi, A. (2008). My Place as an Individual or as a Creative Person. Journal of Iranian Academy of the Arts. Spring. 8. 46.*** 113-127.
- Abbasi, A. (2011). ***Structures of Imagination System from Gilbert Durand's Perspective***. Tehran: Elmi Farhangi.
- Azhand, Y. (2006). ***Mural Painting in the Qajar Era. Honar- Ha-Ye-Tajassomi***. March. 25. 34-41.
- Bahar. M., Shamissa. S. (2009). ***A Look at the History and Myths of Ancient Iran.*** Tehran: Elm.
- Bahar, M. (1998). ***From Myth to History.*** Tehran: Cheshmeh.
- Bahar, M. (1999)***. Research in Iranian Mythology***. Tehran: Agah.
- Chands, G. (2007). Anthropology of Imagination and Semiotics of Tension; a Mixed Approach (Translated by B. Namvar Motlagh, trans.) . ***Pazhouheshnameh Farhangestan-E Honar***. June and July. 3. 120-139.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (2006). ***Dictionnaire Des Symboles***. (Translated by S. Fazayeli) Tehran: Jeihoon.
- Christensen, A. (1998). ***Les types du rremier homme et du prmier roi dans l'historie legendaire des Iraniens***. (Translated

by Zh. Amoozgar and A. Tafazzoli). Tehran: Cheshmeh.
- Dadgar, L. (2001). ***Pictorial Carpets of Iran Carpet Museum***. Tehran: Ministry of Cultural Heritage.
- Durand, G. (1996). ***Introduction a la mythodologie.*** Mythes et soietes. Paris: Albin Michel La Pensee et le Sacre.
- Durand, G.(1992). ***Les Struchtres Anthropologiques de L imaginaire***. Paris: Bordas.
- Eliade, M. (2023). ***The Myth of the Eternal Return***. (Translated by B. Sarkarati). Tehran: Tahoori.
- Esfahani, H. H. (1988). ***History of Prophets and Kings.*** (Translated by J. Shaar). Tehran: Amirkabir.
- Evazpour, B., Namvar Motlagh, B. (2014). Gilbert Durand and Mythical Criticism (Case Study: Heart of a Dog by Mikhail Bulgakov)***. Journal of Mytho-Mystic Literature***. January. 37. 205-235.
- Ferdowsi, A. (2020). ***Shahnameh***. Tehran: Badraghe Javidan.
- Ghaemian, P. (2006). A Report of Dr. Abbasi's Lecture at the Meeting of Artistic Imagination Examination from Gilbert Du***rand's Perspective. Newsletter of Iranian Academy of the Arts. October. 8-9.***
- Hinnells, J. (1994). ***Persian Mythology***. (Translated by Zh. Amoozgar and A. Tafazzoli) Tehran: Cheshmeh.
- Imani, E., Tavoosi, M., Chitsazian, A. H., Sheikhi, A. (2015). The Discourse of Archaism in Persian Pictorial Rugs during Qajar Era. ***Goljaam***. Autumn and Winter. 28. 23-38.
- Keshavarz Afshar, M. (2007). ***Pictorial carpets: A Study of 13th and 14th century Iranian Carpets. Master of Art Thesis. University of the Art***. Tehran. Iran.
- Keshavarz Afshar, M. (2014). Illustration in Iranian Carpets; A Look at the Visual Designs of Mirza Seyed Ali Modarresi, Carpet Designer. Chideman. Spring. 5. 26-33.
- Loeffer, D. M. (2007). ***The Symbolic Language of Legends.*** (Translated by J. Sattari). Tehran: Toos.
- Pakzad, Z. (2011). Appearance of Evil and Monsters in Rashida Shahnameh. Mytho-Mystic Literature. January. 22. 1-16.
- Pour Davoud, E. (1998). ***Introduction to the Yashts***. Tehran: Asatir.
- Pourshaban. S. and Ahmad. A. (2016). Analysis of the Imaginative structure " thirsty and Wall " Masnavi , According to the structures of the imagination from the point of view Zhylbr Durand. ***Journal of Poetry Studies (Boostan Adab***). July. 3. 51-70.
- Serami, Gh. A. (1998). ***From the Color of Flowers to the Suffering of Thorns***. Tehran: Elmi va Farhangi.
- Shahidi Mazandarani, H. (1998). ***Shahnameh Culture, Names of People and Places.*** Tehran: Balkh.
- Shamisa. S. (2003). The Blind Owl. Tehran: Ferdows.
- Sharifi Valdani, Gh. H., Shamie, M. (2011). Analysis of Imagery in Resistance Poem based on the New Criticism (Gilbert Durand Method. ***Journal of Resistance Literature***. November. 3. 299-321.
- Shayegaan, D. (2003)***. Hinduism & Islamic Mysticism.*** (Translated by J. Arjmaand). Tehran: Forouzan.
- Tanavoli, P. (1989). ***Persian Pictorial Carpets.*** Tehran: Soroush.
- Vandshoari, A. (2008). The Myth of Hooshang Shah in Pictorial Rugs of the Qajar Dynasty. ***Goljaam***. Summer. 10. 87-100.
- Yahaghi, M. J. (2007). ***Culture of Myths and Stories in Persian Literature***. Tehran: Farhange Moaser.