

پژوهشی بر تطبیق موجودات عجیب و غریب نسخه عجایب المخلوقات طوسی با کاشی لعاب‌های برجسته تالار سلام کاخ گلستان

چکیده

نگاره‌های نسخه عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات (شگفتی‌های آفرینش) نوشته شمس‌الدین محمد بن احمد سلمانی طوسی و کاشی‌های مصور سرسرای تالار سلام کاخ گلستان دارای تصاویری با مرکزیت موجودات عجیب و غریب هستند. با مطالعه و تحقیق بر این نقوش، شباهت‌هایی بین نگاره‌های عجایب المخلوقات و نقوش روی کاشی‌ها، مشخص است. این شباهت و ارتباط شکلی، میان آثار این دو دوره، مطلب مناسبی برای تطبیق و بررسی این گونه موجودات است. هدف از این تحقیق شناسایی کیفیت بصری و تصویری بعضی از عناصر تصویری نگارگری ایران به وسیله بررسی ارتباط بین نقوش موجودات عجیب کاخ گلستان و نگاره‌های نسخه عجایب المخلوقات طوسی است. بر همین مبنا، این مقاله به دنبال بررسی موضوع و پاسخ به این سؤال بوده است: چه نوع ارتباطی بصری بین نقوش موجودات عجیب کاخ گلستان و نگاره‌های نسخه عجایب المخلوقات طوسی وجود دارد؟ نوع تحقیق، بنیادی و روش تحقیق، توصیفی تحلیلی و تطبیقی است. اطلاعات و منابع به صورت کتابخانه‌ای و میدانی گردآوری شده است. تفحص‌های صورت گرفته درباره نگاره‌های منتخب موجودات عجیب، نشان می‌دهد: نگارگران از بیان بصری: فضا سازی و نماد؛ عناصر تصویری: پوزه، بال، دم و...؛ عناصر بصری: رنگ، شکل و بافت؛ ترکیب‌بندی: مثلث، دایره بهره برده‌اند که دارای اشتراکاتی از خصوصیات تصویری و بصری هستند. تفاوت موجود به لحاظ رنگ‌بندی محدود و ماهیت پرتحرک مضامین کاشی برجسته کاخ گلستان در مقابل نگاره‌های نسخه طوسی است. این تصاویر در ۴ گروه دسته‌بندی شده‌اند: ۱. موجودات غریب (تلفیقی) و اژدها، ۲. حیوانات ترکیبی (با اجزای حیوانات طبیعی)، ۳. حیوانات ترکیبی با موجودات غریب و ۴. ترکیب انسان با حیوان.

مینا صدری

دانشیار گروه نقاشی و مجسمه‌سازی، دانشکده هنرهای زیبا، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه تهران، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

zarin.kelk@yahoo.com

لیلا افشار

کارشناس ارشد نقاشی ایرانی، دانشکده هنرهای زیبا، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

leila.afshar@ut.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۰۸-۰۵

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.41445.1148

واژه‌های کلیدی: عجایب المخلوقات، طوسی، کاخ گلستان، نگارگری، صفوی، قاجار.

مقدمه

نسخه عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات اثر ماندگار شمس‌الدین محمد بن احمد سلمانی طوسی (قرن ۶ق) با ساختار دائرةالمعارفی در ده رکن نوشته شده است. نگاره‌های موجود در این نسخه برگرفته از موجودات غریبی است که نویسنده به آن‌ها اشاراتی داشته و از لحاظ تصویری دارای ویژگی‌های منحصربه‌فردی هستند. روند بازآفرینی و اثرگذاری این ویژگی‌های تصویری را می‌توان در آثار هنری پسین پی گرفت. از آنجا که هر متنی می‌تواند بر متون بعدی اثرگذار باشد، به نظر می‌رسد، موجودات تصویرشده عجایب المخلوقات بر تصویرگری‌هایی مانند نقاشی‌های روی کاشی دوره قاجار اثرگذار بوده و ویژگی‌های این نقوش در موجودات عجیبوغریب در کاشی‌های سرسرای تالار سلام کاخ گلستان دیده می‌شود.

در سرسرای کاخ گلستان، تعداد زیادی از کاشی‌ها، توسط علی محمد اصفهانی، عجایب‌نگاری شده است. وجود تعداد متنوعی تصویر از موجودات غریب در کاشی‌های این تالار این پرسش را مطرح می‌کند که چه نوع ارتباط بصری بین نقوش موجودات عجیب کاخ گلستان و نگاره‌های نسخه عجایب المخلوقات طوسی وجود دارد. هنرمندان کاشی‌کار قاجار، در یک دوره چالشی بین شیوه‌های جدید هنری و شیوه‌های سنتی قرار داشته‌اند. در نقش‌های کاشی این مجموعه، تأثیر صنعت چاپ سنگی و رنگ‌بندی آن دیده می‌شود. با مطالعه و تحقیق بر نقوش روی کاشی، شباهت‌هایی بین این نقوش و نگاره‌های عجایب المخلوقات دیده می‌شود. تاکنون پژوهشی برای تطبیق ویژگی‌های بصری موجودات عجیب نقاشی‌های روی کاشی و نگاره‌های نسخه مذکور صورت نگرفته است، لذا این مقاله با هدف توسعه اطلاعات در حوزه فرهنگ، به‌ویژه هنر نگارگری، این دو بازه زمانی را مقایسه کرده و رابطه میان آن‌ها را بررسی می‌کند.

پیشینه پژوهش

افشار و صدری در مقاله «گونه‌شناسی موجودات عجیب در نسخه عجایب المخلوقات طوسی قرن ۶ق» (۱۴۰۰) این نسخه و گونه‌شناسی موجودات عجیب در آن را معرفی کرده‌اند. میرعزیزی و صادقی‌پور فیروزآباد در مقاله «تحلیل تأثیر تصاویر چاپ سنگی کتاب‌نامه خسروان بر تصاویر کاشی‌های نقش برجسته موزه گلستان» (۱۳۹۴) کاشی‌های نقش برجسته با مضامینی تاریخی را بررسی و بر معرفی شخصیت شاهان که موضوع کتاب‌نامه خسروان جلال‌الدین میرزا است در زمینه نقاشی روی کاشی در دوره قاجار تأکید کرده‌اند. سامانیان، میرعزیزی و صادقی‌پور

فیروزآباد در مقاله‌ای به نام «بررسی مضامین تصویری کاشی‌های نقش برجسته موجود در تالار اصلی کاخ موزه گلستان» (۱۳۹۳) به تأثیرپذیری هنر قاجار از فرهنگ و هنر غرب در تصویرگری کاشی‌ها و همچنین به دسته‌بندی و معرفی کاشی‌های نقش برجسته، به صورت موضوعی اشاره کرده‌اند. هیچ‌یک از پژوهش‌ها درباره معرفی و دسته‌بندی موجودات عجیب و غریب کاشی برجسته‌های تالار سلام بحثی نکرده‌اند. همچنین در این مقالات مطالعه تطبیقی نگاره‌های موجودات عجیب و غریب به‌طور اختصاصی صورت نگرفته است.

روش انجام پژوهش

نوع این تحقیق بنیادی-نظری و ماهیت آن کیفی است. داده‌ها به روش توصیفی-تحلیلی و با رویکرد تطبیقی مطالعه شده‌اند. شیوه شناسایی منابع، کتابخانه‌ای و میدانی است. ابزار گردآوری مطالب، فیش‌برداری از منابع کتابخانه‌ای و تصویربرداری میدانی از آثار مدنظر است. به‌جز مطالعات کتابخانه‌ای (مقالات، پایان‌نامه‌ها، کتب)، از پایگاه‌های اینترنتی هنر و کتابخانه‌های مجازی نیز کمک گرفته شده است. با تحلیل اطلاعات از طریق خوانش تصویر و مقایسه آثار است. این پژوهش از ۱۸۱ نگاره نسخه عجایب المخلوقات، تعداد ۵ نگاره و از ۳۱ نگاره کاشی‌های تالار سلام، تعداد ۵ نگاره را بر اساس دسته‌بندی موجودات غریب و شباهت‌های تصویری، انتخاب کرده است. برای رسیدن به پاسخ تحقیق، نگاره‌های انتخاب شده با هم تطبیق داده خواهد شد.

عجایب‌نگاری

به نقوش موجودات عجیبوغریب مانند دیو، جن، فرشته، مار، اژدها، حیوانات ترکیبی و تلفیقی «عجایب‌نگاری» می‌گویند. این گونه نقوش در فرهنگ و تمدن ایران سابقه تاریخی داشته و در هنرهای مختلف، اعم از سفالینه‌ها، کاشی‌نگاره‌ها، نگارگری‌ها، نقوش قالی، چاپ سنگی، ظروف فلزی و سنگ‌نگاره‌ها مشاهده می‌شود.

«عجیب» به معنای شگفت‌آور، شگرف، هرچه که از آن تعجب کنند (عمید، ۱۳۸۸: ۶۳۷) و همچنین کار شگفت، امری شگفت‌آور، ناشناخته (دهخدا، ۱۳۷۳: ۱۳۹۰۳) ذکر شده است. زکریابن محمد بن محمود کمونی قزوینی در نسخه عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات در معنای «تعجب» می‌نویسد: «تعجب، دهشتی است که عارض می‌شود انسان را از آنکه چیزی را ببیند که سبب آن ندیده باشد و در شگفت بماند تا قبل از آنکه سبب آن بر وی معلوم شود.» (قزوینی، ۱۲۸۳: ۶) واژه «غریب»



تصویر ۱. «مرد شیرپیکر با دم اژدها» سردر قیصریه، بازار اصفهان، کاشی معرق، قرن ۱۱ق دوره شاه عباس اول (URL1)

نسخه عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات طوسی

نسخه معروف عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات که شمس‌الدین محمدبن‌احمد سلمانی طوسی تألیف کرده، احتمالاً با خط نستعلیق یک کاتب ایرانی در قرن دهم قمری در ترکیه عثمانی نوشته شده است. متن با یکصد و هشتاد و یک نقاشی در اندازه‌های مختلف مصور شده و نمادنگاری منحصر به فردی در آن مجموعه نسخ ایران ارائه می‌دهد. جلد چرمی قرمز این کتاب با نسخه خطی آن هم‌دوره نیست و احتمالاً مربوط به قرن سیزده قمری است. در جدول ۱ شناسنامه و اطلاعات نسخه آورده شده است.

نام دیگر «عجایب المخلوقات» عجایب‌نامه و جام گیتی‌نمای است. طوسی درباره منابع این کتاب چنین گفته است: «ما این کتاب را جمع کردیم آنچه دیدیم در کتب مسطور و آنچه شنیدیم از جولان و سیاحان. کتاب به غیر از گفتارهایی از پیامبر و حکایات تاریخی، به وصف جهانی خیالی پرداخته و با قصه‌ها و اساطیر انباشته شده است. قصد مؤلف از تألیف کتاب این بوده است که دیگران را از عجایب جهان و غرایب زمانه آگاه کند، بی‌آنکه در اطراف و اکناف عالم بگردند.» (طوسی، ۱۳۴۵: ۱۵)

کاشی‌نگاری دوره قاجار

در این دوره رابطه‌ای ظریف بین تجربه‌های هنری دوره‌های پیشین و تجارب هنری جدید برقرار شد و

به معنای دور، دورشونده، دورشده از شهر خود (عمید، ۱۳۸۸: ۶۵۸) و هر چیزی نادر و نو، عجیب و غیر مأنوس (دهخدا، ۱۳۷۳: ۱۴۷۰۵) آمده است. زکریای قزوینی نیز در معنی غریب می‌گوید: «امری باشد که مثل آن کم واقع شود و مخالف عادات بود یا تأثیر نفوس باشد یا تأثیر امور فلکی یا تأثیر اجرام عنصری» (قزوینی، ۱۳۸۳: ۹).

«کاشی‌پزان دوره قاجار، تحت تأثیر فضای موجود، جلوه‌های خاصی را بر کاشی ترسیم کردند که در نوع خود متفاوت و بی‌سابقه بوده است. اصولاً کاشی در اذهان عمومی با موضوعات دینی و اماکن مذهبی عجین شده، تداعی‌کننده و نماد این‌گونه موضوعات بوده است، اما عجایب‌نگاری‌های کاشی، برخلاف این روند ساخته شده‌اند و از این منظر جای تأمل دارند.» (مکی‌نژاد، ۱۴۰۰: ۸۸) مهم‌ترین تصویر از این موجودات که می‌تواند نوعی ارتباط را بین نسخه مذکور و کاشی‌های کاخ گلستان برقرار کند، تصویر سردر قیصریه بازار اصفهان (قرن ۱۱ق دوره شاه عباس اول) است؛ چرا که احتمالاً علی‌محمد (تصویرگر کاشی‌ها) بارها از روی آن مشق کرده است. این تصویر شمایل مرد شیرپیکری است که کمان بر دم اژدهاگونه خودش می‌کشد. این پیکره مربوط به برج قوس و با گاه‌شماری و نجوم در ارتباط بوده است» (مکی‌نژاد، ۱۴۰۰: ۹۲) و از طرفی «بخش انسانی پیکره در حال تیراندازی به بخش حیوانی خودش است» (ترابی، ۱۳۹۳: ۱۸).

تاریخ نسخه	زبان	ابعاد	سطح نوشتاری	ستون	تعداد سطر نوشتاری در هر صفحه	خط	تعداد نگاره
قرن ششم قمری	متن اصلی: فارسی عناوین: عربی	۳۶/۵×۲۳/۵ سانتی‌متر	۲۲/۵×۱۳ سانتی‌متر	تک‌ستونی	۲۱ سطر	خط نستعلیق	۱۸۱

جدول ۱. شناسنامه عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات طوسی (منبع: نگارندگان)

صاحبان این حرفه و صنایع، نه در وضعیت معیشتی مناسب و نه در جایگاه ویژه‌ای در نظام طبقاتی قاجارها داشتند (همان: ۱۳).

تصاویر عجایب‌المخلوقات کاشی نقش برجسته سرسرای تالار سلام

تالار سلام در ضلع شمال غربی باغ گلستان، بعد از خلوت کریم‌خانی «اولین موزه سلطنتی و دولتی ایران است که توسط ناصرالدین شاه تأسیس شده، بنای آن در حد فاصل شمس‌العماره و گوشه شمال شرقی باغ قرار دارد. ناصرالدین شاه این بنا را بعد از سفر به اروپا (۱۲۹۰ق) و دیدن موزه‌های اروپایی در ارگ سلطنتی تأسیس کرد.» (گودرزی دیباج، ۱۳۸۸: ۱۶۱)

کاشی‌های سرسرای تالار سلام متنوع و در نوع خود منحصربه‌فرد و از بهترین کاشی‌های نقشبرجسته تصور دوره قاجار است. کاشی‌نگاری‌ها در تالار سلام به‌صورت تک‌کاشی است و هر کاشی به‌مثابه قابی که داستان مستقلی دارد. کاشی‌های نقش‌برجسته عجایب‌المخلوقات در داخل قاب هشت‌ضلعی و دایره و یک کاشی شانزده ضلعی و با رنگ‌بندی گرم قهوه‌ای و بخش‌هایی از آن‌ها زرد و قرمز با زمینه آبی لاجوردی هستند. کاشی برجسته همان طور که از نام آن مشخص است، نوعی از کاشی است که بخش‌هایی از آن تا اندازه‌ای، از سطح زمینه کاشی بیرون است. در این دیوارنگاری تصاویر عجایب‌المخلوقات مربوط به دوره تاریخی ناصرالدین شاه قاجار و منسوب به نیمه دوم قرن سیزدهم هجری شمسی است. فراوانی شکل قاب کاشی‌های نقش‌برجسته عجایب‌المخلوقات سرسرای کاخ گلستان در جدول ۲ آورده شده است. درباره سازنده کاشی‌نگاره‌های عجایب‌المخلوقات گفته شده: «بر اساس مستندات و آثار امضادار، دو هنرمند کاشی‌ساز هستند که با موضوع عجایب‌نگاری کار کرده‌اند: یکی علی‌محمد و دیگری استاد محمدحسین کاشی‌پز. آن دو در اصفهان در یک دوره زمانی کار می‌کردند، اما مضمون و سبک کاریشان با

حاصل آن در بیشتر عرصه‌های هنری پدیدار شد. «از جمله آن‌ها، دیوارنگاری بود که جلوه متنوع و مضامین متعدد پیدا کرد. حرکتی که از دوره صفویان شروع و مردم عادی را با ذوق خاص خودشان وارد صحنه هنر کرده بود، در دوره قاجار نمود چشمگیری یافت. به خصوص در بعضی از دیوارنگاره‌ها در کاشی‌نگاری، گچ‌بری و... تجلی پیدا کرد.» (آژند، ۱۳۸۵: ۴۱) استقبال عوام و خواص و گسترش کاشی‌نگاره‌های تصویری در نیمه دوم قاجار، از حدود ۱۲۹۰ تا ۱۳۱۵ق، فضای بسیار مناسبی برای هنرنمایی کاشی‌پزان به وجود آورد. نهضت نقاشی روی کاشی به‌طور هم‌زمان از همین دوره و از شیراز و اصفهان آغاز و در تهران تکوین یافت (مکی‌نژاد، ۱۴۰۰: ۱۳).

کاشی علاوه بر عملکرد ساختمانی‌اش، به‌عنوان یک بوم نقاشی نیز استفاده می‌شد. تصاویری از زندگی روزمره، گل‌ها و گیاهان، داستان‌های ادب فارسی، مجالس بزم و رزم، چشم‌اندازهای معماری منعکس شد و در فضای عمومی و خصوصی رواج یافت. همچنین کاشی‌های دیگری در کاخ گلستان وجود دارد که در بعضی نقوش آن عجایب‌نگاری دیده می‌شود. «بیشتر عجایب‌نگاری‌ها در کاشی‌های دوره قاجار، مربوط به سال‌های ۱۳۰۰ تا ۱۳۱۵ هجری قمری تهران است.» (مکی‌نژاد، ۱۴۰۰: ۹۰)

در دوره قاجار به‌خصوص در دوره فتحعلی شاه و ناصرالدین شاه، توجه ویژه‌ای به هنر می‌شد و مثل ادوار گذشته از هنر برای تثبیت و نمایش شکوه قدرتشان استفاده می‌کردند. در تاریخ هنر ایران، هنر رسمی به‌طور مستقیم تحت‌نظر و حمایت حاکمان بوده و در قلمرو اندیشه و خواسته‌های آن‌ها تعریف می‌شده است، اما هنر غیررسمی معطوف به هنرهای صنایع و سنتی (کاربردی) بوده که در طبقات میانی جامعه جاری بوده است. این هنرها معمولاً حرفه خانوادگی و با شیوه استاد و شاگردی در یک روند تاریخی ادامه یافته‌اند. البته این هنرها چه به‌صورت مستقیم و چه به‌صورت غیرمستقیم، در خدمت دربار و نهاد قدرت بوده‌اند و

اندازه کاشی	تعداد	شکل قاب کاشی
۳۲×۳۲	۱۷	مربع (تصویر درون دایره محاط شده است)
۳۵×۳۵	۱۶	هشت ضلعی
۳۵×۳۵	۱	شانزده ضلعی

جدول ۲. فراوانی شکل قاب کاشی های نقشبرجسته عجایب المخلوقات در سرسرای تالار سلام کاخ گلستان (منبع: نگارندگان)

مطالعه تطبیقی تصاویر عجایب المخلوقات نسخه

طوسی و کاشی های سرسرای کاخ گلستان

در تصاویر عجایب المخلوقات طوسی انسان ها واقع گرایی کمتری دارند. چهره ها خیالی تر و پوشش ها همانند لباس و دستاوردهای دوره صفوی است. رنگ ها تخت و شیوه قلم گیری و سایه روشن ها، شبیه مینیاتور انجام شده است. در پس زمینه تابلو، عناصری از طبیعت مثل درخت و کوه دیده می شود. طبیعت در نگاره های نسخه طوسی چون عاملی مکمل در تصویر حضور دارد و گاهی نقش اصلی در فضای نگاره به طبیعت سپرده می شود. تصاویر عجایب المخلوقات طوسی دویبعدی است و عمق نمایی و هاشورزنی در آن ها دیده نمی شود و به پرسپکتیو اعتنایی نشده است. شخصیت ها و پیکرها حالتی رسمی دارند و جنسیت در آن ها مشخص است.

نگاره های نسخه عجایب المخلوقات طوسی علاوه بر رعایت اصول خط، رنگ و فرم که بر نگارگری ایران حاکم است، به دلیل مطابقت زمانی با مکتب صفوی، بسیاری از ویژگی های خاص این مکتب را دارد. منبع نور در نگاره عجایب المخلوقات طوسی نامشخص بوده و از زاویه خاصی بر اشیا نمی تابند؛ از این رو همه اجزای نگاره نور دارند و سایه ندارند. تأثیر ادبیات غنی و عرفانی فارسی و دینی و مذهبی را بر این آثار نمی توان انکار کرد. طبیعت تجسم شده در این آثار خیالوش، شاعرانه و متناسب با ادبیات نگاره است. همین امر به عناصر طبیعی نگاره ها حالتی رمزگونه می بخشد. در کاشی نگاری های سرسرای کاخ گلستان هیئت های انسان نمایی می بینیم که اعضا و سر و بدن شان با

هم تفاوت هایی داشته است. از طریق سبک شناسی و دو نمونه امضادار می توانیم ادعا کنیم که بخش مهمی از عجایب نگاری های کاشی ها، اثر علی محمد است. (مکی نژاد، ۱۳۸۸: ۸۸)

قطعات این کاشی، مربع شکل بوده و دایره ای در وسط دارند که با حاشیه ترنجمانند محاط شده است. در دایره وسط، نقش های گوناگونی از پرندگان و حیوانات عجیب و غریبی که با انسان های اسب سوار درگیر شده اند طراحی شده است. «حرکت های اژدها و پرندگانی با منقارهای متعدد و کشیده و ترسناک، از نشانه هایی است که قلم علی محمد را در ترسیم و نقاشی عجایب نگاری به خوبی نشان می دهد.» (همان: ۸۹) مشخص است هنرمندان کاشی کار آن زمان در یک دوره تجربه گرایی و مرحله کشمکش بین شیوه های جدید هنری متأثر از غرب و شیوه های سنتی قرار داشته اند که این دوگانگی در نقش های کاشی این مجموعه تأثیر صنعت چاپ سنگی و رنگ بندی آن را نشان می دهد.

«با بررسی نقش های کاشی های این مجموعه می توان تأثیر آثار نقاشان اروپایی را به روشنی دید، به خصوص آثار نقاشان رنسانس و باروک اروپا که توسط بزرگان هنر آن دوره، نظیر کمال الملک از اروپا آورده شده بودند و منبعی برای آموزش نقاشان آن زمان محسوب می شدند. این تأثیرات را به خصوص می توان در کاشی های سرسرای کاخ گلستان شاهد بود.» (کریمی، ۱۳۸۵: ۶۱)

حیوانات طبیعی)، ۳. حیواناتی ترکیبی با موجودات غریب، ۴. ترکیب انسان با حیوان و با حیوانات ترکیبی. در گونه موجودات غریب (تلفیقی) اژدها، مبارزه و جنگ بین موجودات واقعی و خیالی است که به دو بخش تقسیم می‌شود: یک قسم، صحنه‌های حماسی و تاریخی‌اند که متأثر از اسطوره‌های شاهنامه، مثل نبرد رستم و دیو سپید یا نبرد شیر با اژدها یا داستان‌های مذهبی مثل داستان نبرد حضرت علی (ع) با اژدهاست. در این نوع معمولاً موجودی که نقش مثبت دارد و نماد خیر محسوب می‌شود دارای صورتی واقع‌گرایانه‌تر است و موجوداتی که نقش منفی دارند، نشانه‌ای از رذالت در آن‌ها پیداست و نماینده شر محسوب می‌شوند. معمولاً این حیوانات دارای ظاهری پلید و خبیث با چهره‌ای کریه و زشت، نیش‌دار و با دندان‌های زهرآگین و چشم‌های خشمگین ترسیم شده‌اند و نمادی از شر یا نفس خبیث محسوب می‌شوند (تصویر ۲)؛ قسم دوم، درگیری انسان با اژدهای خشمگین از کاشی برجسته‌های ازاره تالار سرسرای کاخ گلستان، تصویرگر جنگ و نبرد انسان با حیوانات خیالی و بیشتر اژدها و مارها هستند. انسان‌ها با این حیوانات عجیب می‌جنگند. معمولاً اصل در این مبارزه‌ها پیروزی انسان یا غلبه خیر و پاکی بر شرارت و ناپاکی است. (تصویر ۳)

می‌توان انواع فرم‌های اژدها را در نگاره‌های عجایب المخلوقات طوسی و کاشی نقش برجسته‌های کاخ گلستان مشاهده کرد. تنوع طرح اژدها نشان‌دهنده مهارت هنرمند در پرداخت به موضوعی است که اگرچه در واقعیت با آن مواجه نشده است، ذهن خلاق او می‌تواند آن را در فرم‌های متعدد طراحی کند. در برخی از طرح‌ها بدن اژدها به صورت مار (خزنده) و دارای یک جفت دست و پا ترسیم شده است. در برخی موارد نیز بدن اژدها شبیه سوسماری بزرگ یا تمساح است که در این موارد طول بدن کوتاه‌تر از نمونه‌های ماریشکل است. می‌توان در جدول ۳ این تصاویر را مشاهده کرد.

اژدها در افسانه‌ها و اسطوره‌های ایران نماد پلیدی و زیان‌رسانی به انسان است. به‌دلیل حضور دو گروه ستیزه‌گر یا به تعبیر درست‌تر نیروی خیر و شر، ترکیب‌های حماسی، شکل‌های متضاد می‌یابند. در تصاویر جدول ۴ اژدها با دو سر ترسیم شده است.

با بررسی آثار عجایب المخلوقات شاهد ترسیم نقوش متعددی هستیم که هر یک بیانگر جنبه‌های مختلف زندگی مادی و معنوی بوده است. در بین این نقوش به موجودات ترکیبی برمی‌خوریم که در دنیای محسوسات وجود خارجی ندارند و تشکیل شده از نقوشی زاینده ذهن خلاق نگارگران گذشته هستند که قسمتی از

حیوانات عجیب و غریب تلفیق و ترکیب شده، بسیار ترسناک و غیرواقعی و سوار بر مرکبی همچون اسب وحشی هستند. اعضا و جوارح بدنشان با خود درگیرند. به‌طور کلی، تناسبات اعضای بدن از جمله دست و پا رعایت نشده است. مذکر یا مؤنث بودن این پیکرها مشخص نیست. این موجودات غریب، حالتی سوررئالیستی دارند و اغلب موجوداتی پلید، شوم، اغواگر، دارای روح شیطانی و گویی متعلق به دنیای دیگری هستند. «شاهد نوآوری و شکستن مرزهای مرسوم گذشته هستیم که در بوم کاشی سابقه‌ای نداشته است. به نظر می‌رسد استاد علی محمد جنبه‌های دیگری مثل ظلم و بیداد را در لابه‌لای این نقوش پنهان کرده، زیرا هیئت‌های انسان‌گونه‌ای می‌بینیم که لباس‌های یکدست بر تن دارند، اما شریف و پاک نیستند، بلکه روح شیطانی، اغواگر و مخرب دارند. علی محمد در این زمینه به‌نوعی، آشنای دایمی کرده و از هم‌آمیزی تصاویر عجایب المخلوقات در گذشته، به خوانشی نو رسیده است که نشان از ذهن خلاق و روح سرکش او دارد و هنوز ناشناخته مانده است.» (مکی‌نژاد، ۱۴۰۰: ۹۳)

در کاشی‌نگاری عجایب المخلوقات سرسرای کاخ گلستان با بهره‌گیری از رنگ‌های گرم، طراحی‌ها حالت قاجاری به خود گرفته‌اند. برای ایجاد عمق‌نمایی از پرسپکتیو به شیوه اروپایی بهره گرفته شده و با هاشورزنی‌های مختلف، چین و چروک لباس‌ها و اندام بدن نمایان‌تر و طبیعی‌تر نشان داده شده است. دیگر از خطوط نازک کناره‌ها برای پیکرها خبری نیست و به‌جای آن سایه‌پردازی و واقع‌نمایی دیده می‌شود. حتی هنرمند سعی می‌کند به شیوه نقاشان، با تاش‌های قلم و سایه‌روشن‌های متعدد با تعداد رنگ محدود، رنگ‌آمیزی انجام دهد. استفاده زیاد از رنگ‌های گرم و شاد مانند زرد و قرمز از ویژگی‌های کاشی‌کاری دوره قاجار است. به‌لحاظ فنی موفقیت کاشی قاجار، در برجسته‌کاری نقوش تصویری و نقش‌های سنتی و اسطوره‌های دوره‌های قبل است. همچنین نوعی رنگ زرد به نام زرد قاجاری در کاشی‌های این دوره رواج یافت. بهترین نمونه‌های کاشی برجسته قاجاری در سرسرای تالار سلام کاخ گلستان وجود دارد. حدود ۳۴ تصویر از موجودات غریب در این کاخ وجود دارد، با رنگ زمینه آبی و نقوشی به رنگ قهوه‌ای و رنگ‌آمیزی بعضی از قسمت‌ها با رنگ زرد و قرمز.

ویژگی‌های بصری گونه‌های عجیب در نسخه طوسی و کاشی برجسته سرسرای کاخ گلستان

این پژوهش آثار عجایب‌نگاری را به‌لحاظ ویژگی‌های بصری به ۴ گونه تقسیم‌بندی می‌کند: ۱. موجودات غریب (تلفیقی) اژدها، ۲. حیوانات ترکیبی (با اجزای



تصویر ۳. نگاره «درگیری انسان با اژدهای خشمگین» از کاشی برجسته‌های ازاره تالار سرسرای کاخ گلستان، دوره قاجار (منبع: آرشیونگارندگان)



تصویر ۲. نگاره «درگیری حضرت علی(ع) با اژدها» از نسخه عجایب المخلوقات طوسی (قرن ۶ق) دوره صفوی (منبع: نگارندگان)

اژدها (ماری) در حال نبرد با انسان			
کاشی برجسته تالار سلام کاخ گلستان، دوره قاجار		نگاره درگیری حضرت علی(ع) با اژدها (عجایب المخلوقات طوسی، دوره صفوی)	
نگاره کامل	جزئیات نگاره	نگاره کامل	جزئیات نگاره
			
اجتناب از قرینه‌سازی فضا را پر جنبش مجسم کرده است. اثر دو بعدی است (به دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) این موجود بر زمینه یک منظره واقع‌گرایانه تصویر شده است.		اجتناب از قرینه‌سازی فضا را پر جنبش مجسم کرده است. اثر هم دو بعدی است (به دلیل استفاده از نقوش اسلامی محاط دایره) و هم عمق دارد (سطوح هاشور خورده نمایشی از حجم است)	
تضاد خیر و شر (نبرد انسان با اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی		تضاد خیر و شر (نبرد انسان با اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی	
		فضا سازی	
		نماد	
		بین هنری	

	چهره‌ای مخوف با پوزه کوتاه		در طراحی پوزه از طرح اسلیمی دهن اژدری استفاده شده است	پوزه	عناصر تصویری
ندارد	بال	بال پرنده گونه			
	اژدها (با دست و پا، دم و بدن کشیده)	اژدها به صورت موجودی با بدن ماری شکل ترسیم شده است.	(اژدها ماری)	دم	
رنگ زرد نماد طینت اژدها پرحرارت، ویرانگر، تندخو و عصیان‌گر است. استفاده از رنگ آبی-بنفش در سطح صفحه است اصلی زرد (اژدها) و آبی-بنفش را ایجاد می‌کند	رنگ زرد نماد طینت اژدها پرحرارت، ویرانگر و تندخو است. رنگ زمینه آبی تیره با شکل دایره محاط آن هماهنگ است که سب ذخیره و گردآوری نیروها در مرکز خود و تقویت نیروی «دورگیری» (تله پاتی) می‌شود.	رنگ			عناصر بصری
بافت	ایجاد سایه روشن با خط، احساس بافت (خشن و پر تضاد) و شدت در نشستوبرخاست قلم‌گیری	شکل‌های دایره نامنظم و فلس‌ها تداعی بافت میکند. (ملایم با تضاد کم) قلم‌گیری ملایم یا با تضاد کم			
شکل	پیچان با خطوط خمیده، متحرک به دلیل شکل بدن، شکل ماری شبیه اسلیمی است.	پیچان و وارونه با خطوط خمیده، متحرک به دلیل شکل بدن با صورت خطوط مورب			ترکیب‌بندی
پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب‌بندی مانند دایره و تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضاسازی	پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب بندی مانند مثلث و حرکت ارباب اژدها در کادر، تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضاسازی				

جدول ۳. تطبیق ویژگی بصری اژدها (ماری) در کاشی کاخ گلستان و نسخه عجایب المخلوقات طوسی (منبع: نگارندگان)

اژدها یا دوسر			
کاشی تالار سلام کاخ گلستان، دوره قاجار		نگاره داستان انوشیروان و اژدهای دو سر که گنج اندر میان داشت (عجایب المخلوقات طوسی، دوره صفوی)	
جزئیات نگاره	نگاره کامل	جزئیات نگاره	نگاره کامل
			

بیان هنری	فضاسازی	اجتناب از قرینه‌سازی، فضا را پرجنبش مجسم کرده است. اثر هم دو بعدی است (به دلیل استفاده از نقوش اسلیمی محاط دایره) و هم عمق دارد (سطوح هاشورخورده نمایشی از حجم است).	اثر دوبعدی است (به دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) این موجود بر زمینه یک منظره واقع‌گرایانه تصویر شده است
	نماد	خیر و شر (نبرد انسان با اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی	خیر و شر (انوشیروان و اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی
عناصر تصویری	پوزه	در طراحی پوزه از طرح اسلیمی دهن اژدری استفاده شده است.	 چهره‌های مخوف با پوزه کوتاه
	بال	۸ بال کوچک که بیشتر جنبه تزیینی دارد. بال پرنده‌گونه در بدن حیوان می‌تواند نشان از ویرانگری و شرارت باشد.	دو بال بزرگ که در تناسب با حجم بدن است و قابلیت پرواز را تداعی می‌کند (عقاب گونه).
عناصر بصری	دم	اژدها به صورت موجودی با بدن ماری شکل ترسیم شده است. (اژدها ماری)	اژدها (ماری)
	رنگ	رنگ زرد طینت پرحرارت، ویرانگر و تندخوی اژدها را نشان می‌دهد رنگ زمینه آبی تیره با شکل دایره محاط آن هماهنگ است که سبب ذخیره‌سازی و گردآوری نیروها در مرکز خود و تقویت نیروی «دورگیری» (تله‌پاتی) می‌شود.	رنگ آبی بدن اژدها تفکر و درون‌گرایی طینت اژدهای ویرانگر، تندخو و عصیان‌گر را نشان می‌دهد رنگ تیره (مشکی) دو سوم سطح صفحه را تشکیل داده و باعث درخشش رنگ آبی بدن اژدها در زمینه می‌شود.
ترکیب بندی	بافت	ایجاد سایه‌روشن با خط، احساس بافت (خشن و پر تضاد)، شدت در نشست و برخاست قلم‌گیری	شکل‌های دایره نامنظم و فلس‌ها تداعی بافت می‌کند، قلم‌گیری لطیف
	شکل	پیچان با خطوط خمیده و متحرک به دلیل شکل اسلیمی ماری بدن	پیچان با خطوط خمیده، ایستا به دلیل ترکیب مثلث
ترکیب بندی	پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب‌بندی مانند مثلث و حرکت اریب اژدها در کادر، تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضاسازی	پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب‌بندی مانند دایره و تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضاسازی	پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب‌بندی مانند مثلث و حرکت اریب اژدها در کادر، تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضاسازی

جدول ۴. تطبیق ویژگی بصری اژدها (دو سر) در کاشی کاخ گلستان و نسخه عجایب المخلوقات طوسی (منبع: نگارندگان)

نگاره در ذکر افطونیس (عجایب المخلوقات طوسی، دوره صفوی)، ترکیب بدن طاووس با سر شیر		تصویر بدن شیر با بال (کاشی تالار سلام کاخ گلستان، دوره قاجار)	
جزئیات نگاره	نگاره کامل	جزئیات نگاره	نگاره کامل
			
بیان هنری	فضا سازی	اجتناب از قرینه سازی فضا را پر جنبش مجسم کرده است. اثر هم دو بعدی است (به دلیل استفاده از نقوش اسلیمی محاط در دایره) و هم عمق دارد (سطوح هاشور خورده نمایشی از حجم است)	به صورت منفرد کل صفحه را پوشانده است. اثر دو بعدی است (به دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) این موجود بر زمینه یک منظره واقع گرایانه تصویر شده است
	نماد	استفاده از ویژگی نمادین قدرت شیر	به کارگیری عناصر ترکیبی از طبیعت
عناصر تصویری	سر	موجود ترکیبی (سر شیر با بال عقاب)	موجود ترکیبی با سر شیر
	بدن	متحرک و متنوع	آرام و با تحرک کم
	بال	به حیوان اضافه شده است. تضاد در شکل و تنوع در ترکیب (دارای تضاد)	واقعی است و متعلق به خود حیوان است. (دارای هماهنگی)
عناصر بصری	رنگ	رنگ زرد طینت پرحرارت، ویرانگر و تندخوی ازدها را نشان می دهد. رنگ زمینه آبی تیره با شکل دایره محاط آن هماهنگ است که سبب ذخیره سازی و گردآوری نیروها در مرکز خود و تقویت نیروی «دورگیری» (تله پاتی) می شود.	استفاده از ویژگی های رنگین طاووس و رنگ واقعی سر شیر
	بافت	ایجاد سایه روشن با خط، احساس بافت (خشن و پرتضاد)، شدت در نشست و برخاست قلم گیری	شکل های دایره روی دم طاووس تداعی بافت می کند، قلم گیری لطیف.
	شکل	آرام با خطوط خمیده (ایستا به دلیل ایستایی حیوان)	پیچان با خطوط خمیده (متحرک به دلیل شکل)
ترکیب بندی	آرامش و ثبات به دلیل قراردادن موضوع اصلی در کادر و هماهنگی در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضا سازی	پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری جهت حرکت حیوان به صورت مورب و تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضا سازی	

جدول ۵. حیوانات ترکیبی با (اجزای حیوانات طبیعی) (منبع: نگارندگان)

همان طور که پیش‌تر گفته شد، گروه سوم، حیوانات ترکیبی با موجودات غریب هستند (جانوران افسانه‌ای شگفت‌آور) که به‌خوبی در شکل تحریف شده و معنا پیدا کرده‌اند و یک نام مانوس و آشنا در تاریخ و ادبیات دارند. همچون سر و دم اژدها و... که به لحاظ فرم ترکیب شده‌اند. (جدول ۶)

گروه چهارم، ترکیب انسان با حیوان و با حیوانات ترکیبی است. جانوران ترکیبی با بدن یک حیوان با یک سر و صورت انسانی با خصوصیات اصیل هستند. (جدول ۷)

نمونه‌های مطالعاتی نسخه‌ی عجایب المخلوقات طوسی و کاشی نقش برجسته‌ی کاخ گلستان و در پی پاسخ به

آن ریشه در طبیعت دارد. موجودات ترکیبی در طبیعت وجود نداشته و کاملاً محصول تخیل و تصور انسانی بوده و شکل ظاهری‌شان از دخالت‌های انسانی ایجاد شده است. شکل این موجودات، یک کلیت ارگانیک می‌سازد که تصور نوعی موجود توانا و مستعد را به انسان می‌دهد و در جدول ۴ و ۵ و ۶ آمده است.

گروه دوم، حیوانات ترکیبی با (اجزای حیوانات طبیعی) هستند. حیوانات ترکیبی از انواع مختلف حیوانات گرفته شده و خصوصیات چند حیوان در آن‌ها جمع شده است. این موجودات عموماً به‌خوبی شناسایی نمی‌شوند و به نظر می‌رسد هر یک از عناصر حیوانی داخل‌شان نماد یک چیز متفاوت باشد. (جدول ۵)

نگاره حکایت ملک معراج در کنار دریای طائیل (عجایب المخلوقات طوسی، دوره صفوی)، حیوان ترکیبی مخوف با دست‌وپای کشیده و سم آهو و دم شیر (گلستان، دوره قاجار)		ترکیب حیوان خیالی با سر سیمرغ و دم برگ ختایی (کاشی تالار سلام کاخ گلستان، دوره قاجار)	
جزئیات نگاره	نگاره کامل	جزئیات نگاره	نگاره کامل
			
اثر دوبعدی است (به‌دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) این موجود بر زمینه‌ی یک منظره واقع‌گرایانه تصویر شده است	اجتناب از قرینه‌سازی فضا را پرچنبش مجسم کرده است. اثر هم دو بعدی است (به‌دلیل استفاده از نقوش اسلیمی محاط در دایره) و هم عمق دارد (سطوح هاشورخورده نمایشی از حجم است)	فضاسازی	شیر آهو
شر (اژدها)، نیروهای ویرانگر شر	خیر و شر (نبرد انسان با اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی	نماد	

جدول ۶. حیوانات ترکیبی با موجودات غریب (منبع: نگارندگان)

	چهره‌ای مخوف با پوزه کوتاه		چهره‌ای مخوف با پوزه‌های شبیه پرنده (سیمرغ)	سر	عناصر تصویری
آرام و با تحرک کم		آرام و با تحرک کم		بدن	
	در طراحی دم از دم شیر استفاده شده است		در طراحی دم از برگ لوتوس استفاده شده است.	دم	عناصر بصری
رنگ نارنجی بدن اژدها قدرت را نشان می‌دهد. رنگ تیره (مشکی) دو سوم سطح صفحه را تشکیل داده است. رنگ نارنجی بدن اژدها در زمینه آبی و سبز می‌درخشد.		رنگ زرد طینت پرحرارت، ویرانگر و تندخوی اژدها را نشان می‌دهد. رنگ زمینه آبی تیره با شکل دایره محاط آن هماهنگ است که سبب ذخیره‌سازی و گردآوری نیروها در مرکز خود و تقویت نیروی «دورگیری» (تله‌پاتی) می‌شود.		رنگ	
شکل‌های دایره نامنظم و فلس‌ها تداعی بافت می‌کند، قلم‌گیری لطیف		ایجاد سایه‌روشن با خط، احساس بافت (خشن و پر تضاد)، شدت در نشست و برخاست قلم‌گیری		بافت	رنگ بندی
پیچان با خطوط خمیده (متحرک به دلیل شکل و تنوع استقرار)		بدون پیچیدگی با خطوط خمیده (متحرک به دلیل شکل و تنوع استقرار)		شکل	
آرامش و ثبات به دلیل قراردادن موضوع در خطوط تقسیمات طلایی و هماهنگی در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضا سازی		پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی در ترکیب‌بندی مانند دایره و تضاد در عناصر بصری، عناصر تصویری و فضا سازی			

جدول ۷. ترکیب انسان با حیوان (منبع: نگارندگان)

پی برد که نشان‌دادن این شخصیت‌ها پیام‌رسانی بر خواسته از داستان‌ها، حکایت‌ها و روایان حوادث زندگی، طلسم‌ها و اذکار بوده است.

نتیجه‌گیری

با مشاهده تصاویر منتخب به این نکته پی می‌بریم که تنوع بسیاری در نقش‌ها، گونه‌ها و مضمون‌ها در کاشی‌های نقش‌برجسته تالار سرسرا کاخ گلستان وجود دارد که در اکثر موارد حاصل تلفیق شیوه‌های سنتی و غربی هستند و هم باعث شده‌اند که

سؤالات پژوهشی، مباحث مدنظر در قالب جدول ۸ و ۹ ساماندهی شده است.

بر اساس مشاهدات و تحلیل‌هایی که در جداول صورت گرفته، می‌توان گفت که ویژگی‌های بصری مشترکی در کاشی‌های کاخ گلستان و نسخه عجایب المخلوقات طوسی وجود دارد. در این میان ذهن خیال‌پرداز نقاش، نقش بسزایی در میزان عجیب‌وغریب بودن هرچه بیشتر تصاویر ایفا کرده است. به این ترتیب با توجه به ویژگی‌های این نگاره‌ها، درباره نمایش عناصر خیر و شر در شخصیت‌پردازی به این نکته

ردیف	عنوان	بیان هنری		عناصر تصویری			عناصر بصری			ترکیب بندی		
		فضاسازی	نقشه	پوزه	بال	دم	رنگ	بافت	شکل	مفاهیم	دایره	
۱	ازدها (ماری) در حال نبرد با انسان	پرچینش	-	-	-	دم ماری	گرم	دارد	پیشن	انحنای کم	-	
		ساکن	-	-	-	دم با دست و پا اضافه شده	سرد	ندارد	-	-	•	
		خیر و شر	•	-	-	-	-	-	-	-	-	
		واقعی	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		تخیلی	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		دارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
۲	ازدها با دوسر	پرچینش	-	-	-	-	گرم	دارد	پیشن	انحنای کم	-	
		ساکن	-	-	-	-	سرد	ندارد	-	-	•	
		خیر و شر	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		واقعی	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		تخیلی	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		دارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
۳	حیوانات ترکیبی (با اجزا حیوانات طبیعی)	فضاسازی	پرچینش	-	-	-	بدن	گرم	دارد	پیشن	انحنای کم	-
			ساکن	-	-	-	متحرک و متنوع	سرد	ندارد	-	-	•
			خیر و شر	•	-	-	آرام و با تحرک	-	-	-	-	-
			واقعی (ترکیبی)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			تخیلی (ترکیبی)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			دارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		نقشه	خیر و شر	•	-	-	-	-	-	-	-	-
			واقعی (ترکیبی)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			تخیلی (ترکیبی)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			دارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			ندارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			دارد	-	-	-	-	-	-	-	-	-

۴	حیوانات ترکیبی با موجودات غریب		فضاسازی	نهاد	سر	دم	بدن	رنگ	بافت	شکل	ترکیب بندی									
	پرچینش	ساکن									خیر و شر	واقعی (ترکیبی)	تخیلی (ترکیبی)	واقعی	تخیلی	متحرک و متنوع	آرام و با تحرک	گرم	سرد	دارد
			-	•	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
			-	•	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
۵	ترکیب انسان با حیوان		فضاسازی	نهاد	سر	بدن	دم	رنگ	بافت	شکل	ترکیب بندی									
	پرچینش	ساکن									خیر و شر	واقعی (ترکیبی)	تخیلی (ترکیبی)	واقعی	تخیلی	دارد	ندارد	گرم	سرد	دارد
			-	•	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
			-	•	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-

جدول ۸. جمع بندی ویژگی های تصویری-بصری در نمونه های مطالعاتی (منبع: نگارندگان)

نمونه های چشمگیر و باارزشی همچون کاشی های بخش سراسرای کاخ گلستان با آنچه راجع به کاشی های دوره قاجار تصور می شود مغایرت دارد. مطالعات انجام شده در این پژوهش، در خصوص موجودات عجیب و غریب است که نگارگران در هر دوره، متناسب با مضامین مدنظر از ویژگی های تصویری و بصری خاصی بهره جستند. تصاویر موجود از لحاظ بیان بصری: فضاسازی پرچین و جوش و نمادی از خیر و شر؛ عناصر تصویری: پوزه، بال، دم، سر، بدن و...؛ عناصر بصری: رنگ گرم و سرد حاکم بر نگاره ها، شکل پیچان و انحنای کم؛ بافت هاشوری و خال دار؛

یک پارچگی و یکدستی نقش های نسخه عجایب المخلوقات طوسی وجود نداشته باشد. به عبارت دیگر، تلفیق ویژگی های نقاشی ایرانی با اصول و شیوه های نقاشی غرب، باعث ایجاد نوعی تضاد و دوگانگی در آثار شده است. رنگها در اکثر موارد گرم و زمینی هستند. این مورد و رفتن نقشها به سمت طبیعت پردازی و واقع نمایی باعث شده که فضای نقش های مجموعه کاخ گلستان در مقایسه با نسخه عجایب المخلوقات طوسی و دوره صفویه و ماقبل آن فضایی زمینی را مجسم کرده و تجسمی از جهان مادی باشد تا جهان معنوی و فضای آرمانی نمونه های پیشین. از طرف دیگر وجود

تفاوت‌ها	شباهت‌ها
اژدها (ماری) در حال نبرد با انسان	
<p>- هر دو اثر در حال نبرد با نیروی شر هستند.</p> <p>- اجتناب از قرینه‌سازی در دو اثر از کاخ گلستان و نگاره طوسی</p> <p>- رنگ زرد نماد طینت اژدها، پرحرارت، ویرانگر و تندخو است در هر دو اثر مدنظر</p> <p>- بدن اژدها پیچان با خطوط خمیده، متحرک در هر دو اثر</p> <p>- پویایی و تحرک به دلیل به کارگیری ساختار هندسی</p>	<p>- تفاوت در نوع ترکیب‌بندی حاکم بر هر دو اثر</p> <p>- تفاوت در نوع طراحی پوزه و دم اژدها</p> <p>- تفاوت در وجود و نبود بال</p> <p>- تنوع در ایجاد بافت بدن اژدها</p>
اژدها با دوسر	
<p>- اجتناب از قرینه‌سازی در دو اثر از کاخ گلستان و نگاره طوسی</p> <p>- نبرد انسان با اژدها، کشمکش میان نور و تاریکی، خیر و شر</p> <p>- هر دو اژدها دارای بال هستند.</p> <p>- دم اژدها به صورت ماری شکل ترسیم شده است.</p> <p>- رنگ زرد طینت پرحرارت، ویرانگر و تندخوی اژدها را در هر دو اثر نشان می‌دهد.</p>	<p>- نسخه طوسی دو بعدی است (به دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) و کاشی کاخ گلستان سه بعدی است. (سطوح هاشورخورده نمایشی از حجم است.)</p> <p>- تفاوت در نوع طراحی و حرکت بدن موجود ترکیبی</p> <p>- تفاوت در نوع طراحی پوزه و بال و دم</p> <p>- تنوع در ایجاد بافت بدن اژدها</p>
حیوانات ترکیبی با اجزا حیوانات طبیعی	
<p>- هر دو حیوان ترکیبی در مرکز کادر قرار دارند.</p> <p>- استفاده از ویژگی نمادین قدرت شیر در هر دو اثر مدنظر</p> <p>- هر دو اژدها دارای بال هستند.</p> <p>- ایجاد بافت تجسمی در هر دو اثر مدنظر</p>	<p>- نسخه طوسی دو بعدی است (به دلیل استفاده از رنگ تخت و منبع نور نامشخص) و کاشی کاخ گلستان سه بعدی است. (سطوح هاشورخورده نمایشی از حجم است.)</p> <p>- تفاوت در نوع طراحی و حرکت بدن موجود ترکیبی</p> <p>- بال در کاشی کاخ گلستان اضافه شده است؛ در حالی که در نسخه طوسی به متعلق به خود حیوان است.</p> <p>- تفاوت در انتخاب رنگ موجود ترکیبی هر دو مکتب</p>
حیوانات ترکیبی با موجودات غریب	
<p>- اجتناب از قرینه‌سازی فضا را پرجنبش مجسم کرده است.</p> <p>- خیر و شر (نبرد انسان با اژدها)، کشمکش میان نور و تاریکی</p> <p>- در هر دو اثر، چهره‌های مخوف و دهشتناک است.</p> <p>- هر دو اثر، بدن آرام و با تحرک کم است.</p> <p>- شکل بدن پیچان با خطوط خمیده (متحرک به دلیل شکل و تنوع استقرار)</p>	<p>- تفاوت در طراحی دم</p> <p>- تفاوت در رنگ بدن اژدها</p> <p>- تفاوت در نشست و برخاست قلم‌گیری</p> <p>- تفاوت در نوع ترکیب‌بندی در هر دو اثر</p>
ترکیب انسان با حیوان	
<p>- استفاده از قرینه در بی‌قرینگی فضا را آرام مجسم کرده است.</p> <p>- نشر، ترکیب بدن انسان با سر حیوانات (موجودات ترکیبی)</p> <p>- رنگ زرد طینت پرحرارت، ویرانگر و تندخوی اژدها را در هر دو اثر نشان می‌دهد.</p> <p>- ایجاد بافت تجسمی در دو اثر از کاخ گلستان و نگاره قزوینی</p> <p>- دارای هماهنگی رنگی با محدودیت رنگی در موجود ترکیبی</p> <p>- هر دو اثر مدنظر</p>	<p>- تفاوت در نوع نشستن حیوان ترکیبی در هر دو اثر</p> <p>- تفاوت در نوع ترکیب‌بندی</p> <p>- در نسخه طوسی انسان با سر سگ و نیش مار و در کاشی کاخ گلستان انسان با سر سگ و شاخ گاو است.</p>

جدول ۹. وجوه اشتراک و افتراق ویژگی‌های تصویری - بصری در موجودات عجیب کاخ گلستان و نگاره‌های نسخه عجایب المخلوقات طوسی (منبع: نگارندگان)

در مجموع، بر اساس نتایج به دست آمده، این موجودات از لحاظ ویژگی‌های بصری و تصویری دارای تنوع‌های گوناگون ترکیبی و تلفیقی هستند که هر عضو ترکیبی می‌تواند نماد یک یا چند ویژگی باشد. موجودات عجیب و غریب انعکاس‌هایی از حقایقی هستند که در جهان واقع وجود دارند و در دوره قاجار نیز با رواج تخیلات، تصورات، طلسم، اذکار و اوراد کاربرد وسیع و اهمیت زیادی می‌یابند. در نسخه عجایب المخلوقات طوسی گونه‌ها از قصه‌های ادبیات کهن، اسطوره‌ها و داستان‌های مذهبی برگرفته شده‌اند.

ترکیب‌بندی: مثلث، دایره بهره برده‌اند که دارای اشتراکاتی از خصوصیات تصویری و بصری هستند. تفاوت واضح و آشکار نگاره‌های کاشی برجسته کاخ گلستان، تحرک بیشتر و محدودیت رنگی کمتری نسبت به نسخه طوسی است. موجودات عجیب در دو دوره (صفوی و قاجار) را بر اساس ویژگی‌های تصویری‌شان می‌توان به چهار گروه دسته‌بندی کرد: ۱. موجودات غریب (تلفیقی) ازدها که خود به دو نوع ازدهای ماری و ازدهای دوسر تقسیم می‌شود؛ ۲. حیوانات ترکیبی با (اجزای حیوانات طبیعی)؛ ۳. حیواناتی ترکیبی با موجودات غریب و ۴. ترکیب انسان با حیوان.

منابع

- آژند، یعقوب (۱۳۸۵). «دیوارنگاری در دوره قاجار». *هنرهای تجسمی*، (۲۵)، ۳۴-۴۱.
- ترابی، ارکیده (۱۳۹۳). *عجایب المخلوقات قزوینی در تصاویر چاپ سنگی علیقلی خوبی*، تهران: نظر.
- دهخدا، علی اکبر (۱۳۷۳). *لغت‌نامه دهخدا*، تهران: انتشارات و چاپ دانشگاه تهران.
- طوسی، محمد بن محمود بن احمد (۱۳۴۵). *عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات*، به اهتمام منوچهر ستوده، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- عمید، حسن (۱۳۸۸). *فرهنگ عمید: شامل واژه‌های فارسی و لغات عربی و اروپایی مصطلح در زبان فارسی و اصطلاحات علمی و ادبی*، تهران: فرهنگ اندیشمندان.
- فلور، ویلم ام؛ چلکووسکی، پیتر؛ اختیار، مریم (۱۳۸۱). *نقاشی و نقاشان دوره قاجار*، ترجمه یعقوب آژند، تهران: ایل شاهسون بغدادی.
- قزوینی، زکریا بن محمد (۱۲۸۳). *عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات*، به اهتمام محمد نصیر خوانساری، تهران: چاپ سنگی.
- کریمی، اعظم (۱۳۸۵). «بررسی نقش‌های کاشی‌کاری مجموعه کاخ گلستان»، *رشد آموزش هنر*، ۷: ۶۰-۶۳.
- گودرزی (دیباچ)، مرتضی (۱۳۸۸). *آینه خیال، بررسی و تحلیل تزئینات معماری دوره قاجار*، تهران: سوره مهر.
- مکی‌نژاد، مهدی (۱۳۸۷). *تاریخ هنر ایران در دوره اسلامی: تزئینات معماری*، تهران: سمت.
- مکی‌نژاد، مهدی (۱۴۰۰). *فن جمیل: زندگی و آثار استاد علی محمد اصفهانی (کاشی‌ساز و نقاش دوره قاجار)*، تهران: مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن.

References

- Amid, H. (2029). *Farhang-e Amid: Including Persian Words and Arabic and European Words that Are Expressed in Persian Language and Scientific and Literary Terms*, Tehran: Farhang-e Andishmandan, (Text in Persian).
- Azhand, Y. (2006). "Wall painting in the Qajar period", *Visual Arts Magazine*, 25, 34-41, (Text in Persian).
- Dehkhoda, A. A. (1994). *Dehkhoda Dictionary*, (1nd ed.), Tehran: Tehran University Press, (Text in Persian).
- Floor, W., Chelkowsky, P., Akhtar, M. (2012). *Art and artists in Qajar Persia*, Translated by Yaghub Azhand, Tehran: Il Shahson Baghdadi, (Text in Persian).
- Guderzi (Dibach), M. (2006). *Imagination Mirror, Investigation and Analysis of Architectural Decorations of Qajar Period*, (1nd ed.), Tehran: Surah Mehr Publications, (Text in Persian).
- Karimi, A. (2006). "Investigating the Tiling Patterns of the Golestan Palace Collection", *Roshd Hahanar Honar Journal*, 7, 60-63, (Text in Persian).
- Makinjad, M. (2007). *The history of Iranian Art in the Islamic World: Architectural Decorations*, Tehran: SAMT, (Text in Persian).
- Makinjad, M. (2021). *The Beautiful Art: Life and Works of Master Ali-Mohammed Esfahani (Tile Maker and Painter of the Qajar Period)*, (1nd ed.), Tehran: Institute of Authoring, Translating and Publishing Works of Art (Text), (Text in Persian).
- Qazvini, Z. (1283). *Ajāib al-Makhlūqat*, Translated by Mohammad Nasir Khansari, Tehran: Lithograph,

(Text in Persian).

- Torabi, O. (2014). *Qazvini's Ajaib Al- Makhluqat in Mirza Ali*, Tehran: Nazar, (Text in Persian).
- Tusi, M. (1966). *Ajaib Al-Makhluqat*, Translated by Mansour Sotudeh, Tehran: Scientific and Cultural Publishing Company, (Text in Persian).

URLs

(تاریخ مشاهده: 1401، 23/4):URL1 :<https://b2n.ir/b13973>

A Comparative Research on Wonder Creatures of Tusi Version of Aja'ib al-Makhluqat and Glazed Tiles of Salam Hall in Golestan Complex

Abstract:

Figures of Aja'ib al-Makhluqat (creation wonders) written by Shams-oddin Muhammad Bin Ahmad Salmani Tusi and illustrated tiles of Salam hall in Golestan complex have images focusing on wonder creatures. By studying these figures it's recognizable that there are similarities between these images. The similarities and shape connection between works of two periods, make them suitable case studies for surveying such creatures. Purpose of this project is identifying visual and pictorial quality of some Iranian miniature visual elements by surveying the connection between the figures of Salam hall and Aja'ib al-Makhluqat. Based on this, this article attempts to find answer to this question: What kind of visual connection is there between figures of wonder creatures of Salam hall and Aja'ib Al-Makhluqat? This project is fundamental and adopts the descriptive-analytical and comparative method. Information and sources are based on library and field studies. Research on selected figures shows that miniaturists had used visual expression, they also contain creation of atmosphere and symbol, pictorial elements, snout, wing, tail, etc., visual elements, color, form, and texture, composition, triangle and circle. These have similar pictorial and visual qualities. The difference in terms of coloring is limited and tiles themes in Salam hall has a more dynamic character compared to Aja'ib al-Makhluqat figures. These images are categorized into 4 groups: 1- Strange creatures(-combined) and dragon 2- hybrid animals (having natural parts of animals) 3- animals mixed with strange creatures 4- human mixed with animals. The figures of Tusi Aja'ib al-Makhluqat, mentioned in the text, are depicted from wonder creatures in terms of pictorial qualities they are unique. It's probable that the book is written in Nastaliq script by an Iranian calligrapher in 10th



Mina Sadri

Associate Professor, Department of Painting and Sculpture, College of Fine Arts, Faculty of Visual Arts, Tehran University, Tehran, Iran, Corresponding Author. zarin.kelk@yahoo.com

Leila Afshar

MA., Department of Iranian Painting, College of Fine Arts, Faculty of Visual Arts, Tehran University, Tehran, Iran. leila.afshar@ut.ac.ir

Date Received: 2022-08-24

Date Accepted: 2022-10-27

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.41445.1148

century AH.in Ottoman Turkey.The book has 181 images in different sizes and represents unique symbolism in all Iranian versions.

The red leather cover of this book is not contemporaneous with the manuscript and probably dates back to the 13th century AH. Important information on the book is given in Table 1.

Date	Language	Dimensions	Text surface	Column	Number of lines on each page	Script	Number of images
6 Ah.	Main text: Persian Titles: Arabic	23.5×36.5 cm	13×22.5cm	Single column	21 lines	Nastaliq	181

Salam hall, which is located in the north west of Golestan complex next to Khalvat Karim Khani, is the first royal and state Museum of Iran founded by Naser al-Din Shah. Wonder creature tiles of Salam hall are in octagonal, circle, and one in hexagon frame with warm colors of brown, partly yellow, and red with blue ultramarine background. These pictures attributed to the second half of the 19th century. The frequency of the tiles frame shapes with wonder creatures of the Salam hall in Golestan Palace is given in Table 2.




Table 2. The frequency of the tiles frame shapes with wonder creatures of the Salam hall in Golestan Palace. Source: Authors.

Tile frame shape	Number	Tile dimensions
Square(Image is within a circle)	17	32×32
octagon	16	35×35
hexagon	1	35×35

This Project has chosen 5 images over 181 images of Aja'ib al-Makhluqat, 5 images over 31 images of Salam hall according to wonder creatures and pictorial similarities categories. To answer the proposed question in the research, the selected images will be matched together.

In the same vein, the desired topics of case studies of Tusi Aja'ib al-Makhluqat and Salam hall tiles are organized in the tables number 3 and 4.

Table 3. Summary of pictorial-visual features in study samples. Source: Authors.

Row	Title	Art expression		Pictorial elements					Visual elements					Compositions																																			
		Atmosphere creation	symbol	snout	wing	tail	color	texture	form	triangle	circle																																						
1	Image	Atmosphere creation	symbol	snout	wing	tail	color	texture	form	triangle	circle	dynamic	static	Good and evil	real	imaginary	It does	it doesn't	Snake tail	Tail with added leg or arm	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	-	.																					
	Dragon(snake) fighting human																												dynamic	static	Good and evil	real	imaginary	It does	it doesn't	Snake tail	Tail with added leg or arm	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	•	'				
																													-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
2	Dragon with two heads	Atmosphere creation	symbol	head	wing	body	color	texture	form	composition	circle	dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	It does Imaginary(hybrid)	cold warm Still and dynamic Dynamic and various	It doesn't	Dynamic and various	Still and dynamic	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle	-	.																			
	Dragon with two heads																														dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	It does Imaginary(hybrid)	cold warm Still and dynamic Dynamic and various	It doesn't	Dynamic and various	Still and dynamic	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle	-	.
																															•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
3	hybrid animals (having natural parts of animals)	Atmosphere creation	symbol	head	wing	body	color	texture	form	composition	circle	dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	It does Imaginary(hybrid)	cold warm Still and dynamic Dynamic and various	It doesn't	Dynamic and various	Still and dynamic	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle	-	.																			
	hybrid animals (having natural parts of animals)																														dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	It does Imaginary(hybrid)	cold warm Still and dynamic Dynamic and various	It doesn't	Dynamic and various	Still and dynamic	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle	-	.
																															-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-





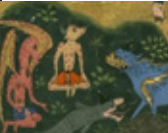
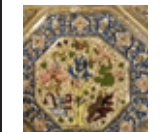
		-	•	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	
		-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	
4	animals mixed with strange creatures	atmosphere creation	symbol	head	tail	body	color	texture	form	composition												
		dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	Imaginary(hybrid)	real	Imaginary	Dynamic and various	Still and dynamic	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle				
		-	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
		-	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
5	human mixed with animals	atmosphere creation	symbol	head	body	tail	color	texture	form	composition												
		dynamic	static	Good and evil	Real(hybrid)	Imaginary(hybrid)	Real(real)	Imaginary(hybrid)	It does	It doesn't	warm	cold	It does	It doesn't	curly	Slight curve	triangle	circle				
		-	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
		-	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•

Table 4. Similarities and Differences of pictorial-visual features in the wonder creatures of Golestan complex and the figures of Tusi's Ajaib-al-Makhluqat

similarities	differences
Dragon(snake) fighting a human	
<ul style="list-style-type: none"> ● The difference in composition ● The difference in drawing dragon's snout and tail ● The difference in presence and absence of wings ● The difference in dragon's body texture 	<ul style="list-style-type: none"> ● In Both works they are fighting evil forces. ● Avoiding symmetry in both works ● The yellow color is the symbol of furious, destructive and impetuous nature of the dragon in both works ● Dragon's twisted body with curved lines, animated in both works ● Animation and mobility due to the use of geometric structure
Dragon with two heads	
<ul style="list-style-type: none"> ● Tusi version is two-dimensional (due to the use of flat color and an unknown light source) and the Golestan complex tile is three-dimensional. (Hatched surface is a representation of volume.) ● Difference in drawing snout, wing, and tail ● The difference in dragon's body texture 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoiding symmetry in both works ● The battle between human and dragon, the struggle between light and darkness, good and evil ● Both dragons have wings. ● The dragon's tail is drawn in the form of a snake. ● Animation and mobility due to the use of geometric structure
hybrid animals (having natural parts of animals)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Tusi version is two-dimensional (due to the use of flat color and an unknown light source) and the Golestan complex tile is three-dimensional. (Hatched surface is a representation of volume.) ● Difference in drawing and movement of the hybrid creature's body ● The wing in tile of Golestan complex is added, while in Tusi's version, it belongs to the animal itself. ● The difference in color selection of hybrid creatures in both schools 	<ul style="list-style-type: none"> ● Both hybrid animals are in the center of the frame. ● Using the symbolic feature of lion's power ● Both dragons have wings. ● Creating visual texture in both
animals mixed with strange creatures	
<ul style="list-style-type: none"> ● The difference in drawing tails ● The difference in dragon's body color ● The difference between putting and taking off the paintbrush ● The difference in composition 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoiding symmetry has made a dynamic space. ● Good and evil (the battle between human and dragon), the struggle between light and darkness ● In both, the faces are scary and terrifying. ● In both, the bodies are calm and less animated ● Bodies are twisted with curved lines (movable due to the shape and variety of placement)
human mixed with animals	
<ul style="list-style-type: none"> ● The difference in hybrid animals sitting ● The difference in composition ● In Tusi version, the human has a dog's head and a snake's tongue, while in Golestan complex tile, the human has a dog's head and a cow's horn 	<ul style="list-style-type: none"> ● The use of symmetry in an asymmetric space has made a calm atmosphere ● Extension, mixing human body with animals heads (hybrid creatures) ● The yellow color is the symbol of furious, destructive and impetuous nature of the dragon in both works ● In terms of color, they are harmonious with color limitation in hybrid creatures

By observing selected images, we find that there is a wide variety of figures, types, and themes in glazes tiles of Salam hall in Golestan complex which are mostly combinations of traditional and western manners of painting and that's why the integrity and unity of Tusi's Ajaib-al-Makhluqat figures cannot be seen in them. In other words, the combination of Iranian painting qualities with western manners and principles has resulted in a kind of contrast and dualism. Colors are mainly warm and earthy. This quality and tendency to naturalism and realism has made an earthy atmosphere in figures of Golestan complex compared to Tusi's Ajaib-al-Makhluqat and Safavid period and before and they are rather envisioning of corporeal world than spiritual and utopian world in former samples. On the other hand, the existence of noticeable and precious samples such as tiles of Golestan complex contradicts with what is supposed in Qajar period tiles.

Generally, based on found results, these creatures in terms of visual and pictorial qualities have a wide variety in combination and fusion that each combined member can symbolize something. Wonder creatures are reflections of truths that exist in the real world and in Qajar period had been widely used due to spread of imaginations, fantasies, magic, and spells. In Tusi's Ajaib-al-Makhluqat, creatures are depicted from old tales, legends and religious stories.

Keywords: Ajaib-al-Makhluqat, Tusi, Golestan complex, Miniature, Safavid, Qajar