

Recognition and Analysis of Visual Features of the Horse Motif and Visual Factors Affecting Polo Game Illustration with Emphasis on Three Miniatures of Tahmasebi Shahnameh

Elahe Panjebashi*

Associate Professor, Faculty of Art, Department of Painting, Al-Zahra University, Tehran, Iran.

Negar Najibi

Master of Arts in Painting, Faculty of Art, Department of Painting Al-Zahra University, Tehran, Iran.

Abstract

Polo Game is one of the ancient Iranian sports, which is derived from the name of the wood used in it. This game, which at the beginning had a military and war aspect and Iranian horsemen used to display the talent of their war horses, gradually became popular. Polo is a dynamic and exciting team game that is played on horseback. One of the oldest known sports in the world, it is thought to have originated in Persia over 2000 years ago. Horse polo or simply called polo, is a contact sport played on horseback. There are two types of horse polo: field polo that is played using a solid plastic sphere ball, and then there's arena polo that is played with a small air-filled ball, which is similar to a soccer ball. Meanwhile, the horse is considered one of the most central components in this game, and in the history of Iranian art, many artists have tried to show its important role in depicting the scenes of this game. In this way, the horse is one of the most important motifs of the heroic scenes in the game of polo, which has been of great interest to painters, especially in the paintings of Tahmasabi's Shahnameh, and in the decoration of the polo game in these paintings, attention has been focused on the special way of drawing the motif of the horse. The horse is one of the most important components of the heroic elements in Polo game scenes in Shahnameh, which has been highly regarded by artists. Thus, the horse motif is at the center of the polo game illustration. The Shahnameh of Shah Tahmasp or Houghton Shahnameh is one of the most famous illustrated manuscripts of the Shahnameh, the national epic of Greater

Iran, and a high point in the art of the Persian miniature. This article focuses on content analysis of visual features of the horse motif and visual factors affecting Polo game illustration with emphasis on three miniatures of Tahmasebi Shahnameh. Therefore, in the present study, using the research method of descriptive-analytical and library resources, it answers the question here: What techniques did artists use to create Polo Game illustrations? Three images from Tahmasabi's Shahnameh titled "Gestasp art in the front of Qaisar", "Siyavsh's speech near Afrasiab", "The art of Siavash before Gersiouz" have been studied and analyzed, and investigated in these three paintings.

Based on research results, in the drawing of these images, attention has been paid to maintaining the balance, makeup and composition of the horse. Therefore, in Polo Game illustrations, a clear representation of the artist's visual output has been applied to the narration of Shahnameh with a proper and organized mood. Hence, the horse motif, which plays a key role in combining the visual elements of polo game scenes and loyalty at the same time to the text, has a special place and the arrangement and composition of the visual elements of the miniatures are depicted based on the centrality of this motif.

Keywords: Shahnameh Tahmasebi, Polo Game, Horse Motif, Visual Structure.

* Email (corresponding author): e.Panjebashi@alzahra.ac.ir

شناخت و تحلیل عوامل بصری مؤثر در تصویرگری بازی چوگان در سه نگاره از شاهنامه طهماسبی با تأکید بر نقش مایه اسب

الهه پنجه‌باشی *

دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران

نگار نجیبی

کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران

چکیده

چوگان یکی از ورزش‌های باستانی ایرانی محسوب می‌شود که از نام چوبی که در آن استفاده می‌شود، برگرفته شده است. این بازی که در آغاز جنبه نظامی و جنگی داشت و سوارکاران ایرانی در آن استعداد اسب‌های جنگی خود را به‌نمایش می‌گذاشتند، به‌تدریج فراگیر شد. در این میان، اسب یکی از محوری‌ترین اجزا در این بازی محسوب می‌شود که در تاریخ هنر ایران، هنرمندان بسیاری سعی در نشان‌دادن نقش مهم آن در به تصویر کشیدن صحنه‌های این بازی داشته‌اند. به این ترتیب که اسب یکی از مهم‌ترین نقش‌مایه‌های صحنه‌های پهلوانی در بازی چوگان است که بسیار مورد توجه نگارگران خصوصاً در ترسیم نگاره‌های شاهنامه طهماسبی بوده است و در صحنه‌آرایی بازی چوگان در این نگاره‌ها با محوریت شیوه خاص ترسیم نقش‌مایه اسب توجه شده است.

مقاله حاضر کوششی برای شناخت و تحلیل ساختار بصری شیوه ترسیم نقش‌مایه اسب و عوامل مؤثر در تصویرگری بازی چوگان با تأکید بر سه نگاره از شاهنامه طهماسبی است. از این‌رو، در این نوشتار با استفاده از روش تحقیق توصیفی-تحلیلی و گردآوری مطالب به روش کتابخانه‌ای و اسنادی به این پرسش پاسخ می‌دهد که در به تصویر کشیدن بازی چوگان، از چه ویژگی‌های خلاقانه بصری برای نشان‌دادن عمق داستان استفاده شده است؟ بر اساس یافته‌های پژوهش، در ترسیم این نگاره‌ها به حفظ تعادل، آرایش و ترکیب‌بندی اسب توجه شده است. بنابراین، در نگاره‌های بازی چوگان، نمودی واضح مبنی بر خروجی بصری هنرمند با هماهنگی سازمان‌یافته نسبت به روایت شاهنامه اعمال گردیده است. از این‌رو، نقش‌مایه اسب که در عناصر بصری نگاره‌های بازی چوگان نقش کلیدی بازی می‌کند، در عین وفاداری به متن دارای نقش تکمیل‌کننده‌ای در فضاسازی نگاره‌ها دارد. همچنین، چینش و ترکیب‌بندی عناصر بصری نگاره‌ها بر اساس محوریت این نقش‌مایه به تصویر کشیده شده است.

واژگان کلیدی:

بازی چوگان، شاهنامه طهماسبی، نقش‌مایه اسب، ساختار بصری.

* نویسنده مسئول مکاتبات: Panjehbashi@alzahra.ac.ir

این مقاله از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگار نجیبی با راهنمایی خانم دکتر الهه پنجه‌باشی، با عنوان «مطالعه نگاه متفاوت هنرمندان صفوی به ترکیب‌بندی و ساختار نقش‌مایه اسب در نگاره‌های شاهنامه طهماسبی» در دانشکده هنر دانشگاه الزهراء (س) مستخرج است.

از روزگاران دیرین تا به امروز، اسب در زندگی انسان‌ها نقش‌های مستمر و چشمگیر داشته است و در هر دوره تاریخی برای آن اهمیت و ارزش ویژه‌ای قائل بوده‌اند. به طوری که حضور خاص اسب را می‌توان در میادین رزم، مجالس بزم و در سفرهای طولانی مشاهده کرد. همچنین اسب از جایگاه ویژه‌ای در بازی چوگان برخوردار است. این بازی، یکی از قدیمی‌ترین ورزش‌های گروهی و میدانی است که در آن، اسب نقشی برابر با سوار را دارد. در دوره صفوی، چوگان در میان پادشاهان و مردم از اهمیت خاصی برخوردار بود. منابع مکتوب به‌جای‌مانده از این دوره گواهی بر این ادعاست. معروف‌ترین نسخه به‌جای‌مانده از این دوره، شاهنامه طهماسبی است. هدف اصلی این پژوهش پی‌بردن به ساختار و ویژگی‌های بصری نقش‌مایه اسب با تأکید بر سه نگاره منتخب از بازی چوگان در شاهنامه طهماسبی و شناخت عوامل مؤثر در تصویرگری بازی چوگان است. پرسش اصلی مطرح شده این است: خلاقیت‌های بصری به‌کاررفته در ترسیم نقش‌مایه اسب در سه نگاره بازی چوگان از شاهنامه طهماسبی چه نمونه‌هایی است و چه شباهت و تفاوت‌هایی دارد؟ در ادامه، این پرسش مطرح می‌شود که هریک از نگارگران در ترسیم این

نقش‌مایه به چه عوامل بصری‌ای توجه کرده‌اند؟ این پژوهش به لحاظ ماهیت، نظری، در روش گردآوری داده‌ها کتابخانه‌ای و در روش تحلیل به‌صورت توصیفی-تحلیلی انجام شده است. در این نوشتار ویژگی‌های بصری سه نگاره از شاهنامه طهماسبی با عنوان «هنرنامه‌ی گشتاسپ در میدان پیش قیصر»، منسوب به باشندان قراء و آقا میرک، «گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب» منسوب به میرمصور و قاسم‌علی و «هنر نمودن سیاوش پیش گرسیوز» منسوب به قدیمی و میرمصور مطالعه و تحلیل شده و عوامل بصری مؤثر در تصویرگری بازی چوگان در این سه نگاره بررسی شده است. در این میان، هنرمندان این سه نگاره هریک با دیدی متمایز به ترسیم نقش‌مایه اسب در این نگاره‌ها پرداخته است. اما آنچه این نوشتار را از پژوهشی صرفاً توصیفی خارج می‌کند، مطالعه و تحلیل عوامل بصری مؤثر در تصویرگری بازی چوگان است که به‌صورت تحلیل ترکیب‌بندی، فضاسازی و آنالیز خطی نقش‌مایه اسب در این نگاره‌ها و گردآوری شده است؛ لذا، در ابتدا به بررسی مضمونی این سه نگاره پرداخته شده است و سپس، عوامل بصری در تصویرگری بازی چوگان در هریک از نگاره‌ها به‌صورت جداگانه مطالعه و تحلیل شده است.

۱. پیشینه پژوهش

تاکنون محدود پژوهشگرانی در زمینه چوگان به پژوهش پرداخته و جنبه‌های دیگر این پژوهش را از لحاظ تاریخی، و موارد دیگر بررسی کرده‌اند، ولی مطالعه عمیق نقش‌مایه اسب و ویژگی‌های آن در ورزش چوگان، زمینه کار نبوده است که از این لحاظ ضرورت و نوآوری پژوهش حاضر را نشان می‌دهد. در ادامه به معرفی این پژوهش‌ها پرداخته می‌شود. از مطالعاتی که صورت گرفته است، می‌توان به کتاب چوگان، بازی بزرگان در گستره تاریخ، فرهنگ و هنر ایران اثر رضا ابراهیمی‌نژاد، احمد مازادی (۱۳۹۷)، اشاره کرد (Mazadi, 2019). در این کتاب به بررسی قدمت سه‌هزارساله بازی چوگان در ایران پرداخته می‌شود. در کتاب دیگری آذرتاش آذرنش (۱۳۹۲)، با عنوان تاریخ چوگان در ایران و سرزمین‌های عربی، به شیوه‌ای دیگر به بررسی این بازی دیرینه پرداخته است و در پایان نمایی از ورزش چوگان در تکبیت‌های فارسی و نیز در تصویرپردازی شعر عرب ترسیم می‌گردد (Azartash, 2013). همچنین در برخی پایان‌نامه‌ها، بازی چوگان مطالعه و بررسی شده است. مهتاب فاضلی (۱۳۸۸)، در پایان‌نامه‌اش با عنوان «تبیین ویژگی‌های تصویرگری نسخه‌های مثنوی گوی و چوگان»، کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، دانشگاه شاهد تهران، به بررسی ویژگی‌های تصویرگری نسخه‌های مثنوی گوی و چوگان سروده عارفی هروی، به لحاظ ساختار و ترکیب‌بندی و به روش توصیفی-تحلیلی پرداخته است (Fazli, 2009). همچنین مرجان محمودی شهرابیکی (۱۳۹۱)، در پایان‌نامه‌اش با عنوان

«ریشه‌های ظهور و روند تکامل ورزش چوگان در ایران»، کارشناسی ارشد مدیریت و برنامه ریزی ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، به زمینه‌های تاریخی چوگان از دیرباز تاکنون اشاره دارد (Mahmoudi Shahrababki, 2011). مقاله بهروز (۱۳۲۵)، به بررسی‌های تاریخی گوی و چوگان با تکیه بر شاهنامه و قابوس‌نامه پرداخته است (Behruz, 1946). در مقاله خسروی مولود (۱۳۹۹)، با عنوان چوگان و نقش جهان؛ واکاوی دوباره فرهنگ و هویت معماری ایرانی-اسلامی، به واکاوی و ارزیابی جنبه‌های هویت‌بخش بازی چوگان، درون میدان نقش جهان به روایت سیاحان شناسایی و دسته‌بندی شده و بررسی عملکرد و جمع‌بندی آن‌ها و پژوهش‌هایی که در این زمینه انجام شده است (Molud, 2020). در مجموع، می‌توان نتیجه گرفت مقالات و کتب مرتبطی که به تحلیل نقش اسب در چوگان پرداخته است، محدود بوده و علی‌رغم اهمیت نقش‌مایه اسب در این بازی، پژوهش‌هایی کامل در این ارتباط صورت نگرفته است. بنابراین، در این نوشتار سعی می‌شود با بهره‌گیری از منابع مرتبط و با استفاده از تحلیل سه نگاره موجود از شاهنامه طهماسبی به بررسی دقیق این نقش‌مایه پرداخته شود.

۲. مواد و روش‌های پژوهش

ماهیت این پژوهش از نوع بنیادی است که از روش تحقیق توصیفی-تحلیلی بهره برده است و به بررسی نقش اسب در

نگاره‌های چوگان شاهنامه طهماسبی می‌پردازد. در ارتباط با منابع تاریخی مرتبط با چوگان، بررسی نقش مایه اسب در بازی چوگان و نیز شاهنامه طهماسبی به صورت کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده است. جامعه آماری تحقیق متشکل از سه نمونه نگاره مشتعل بر نقش مایه اسب در بازی چوگان است که به تحلیل آثار بر اساس بررسی اصول و قواعد تجسمی به کاررفته در ویژگی ظاهری این سه نگاره صورت گرفته است. در نهایت، این نوشتار به بررسی نقش مایه اسب در نگاره‌های شاهنامه طهماسبی و مطالعه موردی این نقش پرداخته شده است.

۳. پیشینه بازی چوگان در ایران باستان

بازی چوگان (Polo- čowgān) یک سنت فرهنگی ایرانی است که قدمت آن بیش از ۲۵۰۰ تا ۳۰۰۰ سال قبل در ایران می‌رسد و به‌عنوان نخستین ورزش تیم به تیم جهان که دارای دروازه و توپ (گوی چوگان) می‌باشد، شناخته شده است. ورزشی که در آن، نبرد انسان‌ها علیه یکدیگر نبوده، بلکه نبرد بر سر گوی صورت گرفته است. دو گروه سوار بر اسب در یک میدان و با هدف عبور دادن یک گوی از دروازه‌ها به مصاف یکدیگر می‌روند، بازی چوگان که بر پایه سرعت، چابکی، تیزی و وزیدگی اسب و سوارکار بنا شده، گواهی بر هوشمندی و فرهنگ والای ایرانیان خالق آن است. بر پایه شواهد و مدارک، چوگان کهن‌ترین بازی ورزشی جهان به‌شمار می‌رود. این بازی پُر جنب و جوش که سوارکار و اسب در آن نقش برابر دارند، از قدیمی‌ترین اسناد مکتوب تا ترانه‌های مردمی و سروده‌های سخنوران بزرگ ایران زمین، بارها مورد اشاره بوده است (Gholami Hojqa, 2015, p. 64).

مدارک تاریخی نشان می‌دهد این بازی در ایران سازمان منظمی داشته و گروه بسیاری در تدارک آن کوشیده‌اند. بازی چوگان گذشته از جنبه تفریحی و سرگرمی، نقش و کارکرد اجتماعی نیز داشته و به‌نوعی لیاقت و توانایی افراد را نشان می‌داد. مهارت‌های لازم در این بازی، سوارکاری و فنون رزمی بود و چوگان‌بازان می‌بایست در محدوده‌ای کوچک، هم‌زمان کنترل اسب و سیر بازی را در اختیار می‌گرفتند (Fazli, 2009, p. 83).

از این ورزش ابتدا به‌منظور آموزش سوارکاری، تعلیم نظامی میدان و تقویت و آماده‌سازی افراد برای رزم و نبرد بهره می‌بردند اما پس از مدتی جنبه تفریحی به خود گرفت و در مردم نیز رواج یافت. چنان‌که توجه به آن، در حوزه‌های مختلف فرهنگ مردم مشاهده می‌شود. انواع نگارگری‌ها و سازه‌هایی که از گذشته به‌جامانده، حاکی از رواج این ورزش در میان مردم است (Karmi Chame, 2011, p. 54).

بازی چوگان به دلیل ظرافت و جذابیت‌های خاص و نیز نقش اجتماعی آن همواره مورد توجه شاعران و نویسندگان بوده است. در بسیاری از شاهکارهای ادبی فارسی از جمله شاهنامه فردوسی، خسرو و شیرین و مخزن الاسرار نظامی، دیوان حافظ، آثار جامی و غیره، شاهان و شاهزادگان و بزرگ‌زادگان و بازیگران گوی و چوگان‌اند و صحنه‌های زیبایی از این بازی در قالب ابیات نغز نشان

داده شده است (Fazli, 2009, p. 85).

پیشینه دیرینه بازی چوگان گواهی بر اهمیت و ارزش این بازی باستانی و فرهنگ والای ایرانیان است. این بازی امروزه به ورزشی جهانی تبدیل شده است. در بازی چوگان دو گروه سوار بر اسب در تلاش‌اند تا با عبور گوی از دروازه‌ها با هم رقابت کنند. این بازی بر پایه سرعت، چابکی، تیزی و وزیدگی اسب و سوارکار بنا شده است.

۴. واژه‌شناسی بازی چوگان

واژه‌شناسی چوگان دیرینگی تاریخ چوگان و پراکندگی آن در حوزه فرهنگی ایران، از همان آغاز پژوهشگران را بر آن می‌داشت تا خاستگاه چوگان را در این منطقه از جهان جست‌وجو کنند. احتمالاً کاترومر (Quatremère) نخستین کسی است که به این موضوع پرداخته است. وی در قرن ۱۹ میلادی دریافت که ورزش چوگان در غرب، نه در میان یونانیان کهن بلکه در بیزانس پدید آمد؛ حال آنکه قرن‌ها پیش از تأسیس قسطنطنیه، ایرانیان چوگان‌بازی می‌کردند. وی حتی ملاحظه می‌کند که در ارمنستان و کشورهای عربی نیز چوگان نسبتاً متأخر است. کاترومر که با کوششی اعجاب‌انگیز تاریخ چوگان را از درون انبوهی از کتاب‌های خطی جست‌وجو می‌کرد، گویا نه از روایت‌های شاهنامه اطلاع درستی داشته، و نه از چندین سند ساسانی، زیرا استاد او درباره چوگان عصر ساسانی، به منابع کهن عربی منحصر می‌شود و مثلاً چوگان‌بازی شاپور را از تاریخ بلعمی و چوگان آموزشی شاعر بزرگ دوره جاهلی، عدی بن زید، را از کتاب الأغانی ۱۰۳، گرفته است (Azarnoosh, 2012, p. 17). در فرهنگ معین نیز در مورد چوگان آمده که چوبی که دسته آن راست و باریک و سرش کمی خمیده است و بدان در بازی مخصوص چوگان بازی گوی زنند (Moin, 2003, p. 198).

چوگان، چوبی که با آن گوی زنند. این واژه بعدها بر بازی چوگان نیز اطلاق گردید. این کلمه در متن‌های کهن پهلوی نیز آمده است و همین امر، هم ریشه کلمه را نسبتاً روشن می‌سازد هم مقایسه آن با شکل‌های گوناگونی را که در زبان‌های دیگر پدید آمده‌اند، ممکن می‌گرداند (Gholami Hojqa, 2015, p. 66).

دهخدا نیز در لغت‌نامه به ریشه لغوی و معنای چوگان پرداخته و اعتقاد داشته که این کلمه از چوب و گان و پسوند نسبت تشکیل شده و آن را چوب بلند سرکچی دانسته که در بازی گوی به کار برند؛ چوب گوی بازی؛ چوب کجی که بدان گوی زنند؛ چوب کفچه‌مانندی که با آن گوی بازی می‌کردند؛ همچنین دهخدا اشاره می‌کند که چوگان قدیم با امروز فرق داشته است (Dehkhoda, 1994, p. 1919).

در فرهنگنامه ادب فارسی در ذیل چوگان چنین آمده است: چوگان کوتاه‌شده چولگان که در این صورت شاید مرکب باشد و معرب چوگان یعنی «گان» به معنی کژ و خمیده و «چوله» و «چول»، «صولتان» نزدیکی این واژه را به چولگان نشان می‌دهد (Anuri, 2012, p. 504).

۵. بازی چوگان در دوره صفوی و ویژگی‌های آن

پس از هزار سال از پایان حکومت ساسانیان و ورود اسلام به ایران، صفویان اولین حکومت مقتداری بودند که با اندیشهٔ اصالت حکومت ایرانی بر ایرانی، به قدرت رسیدند و هنر، صنعت، اقتصاد، سیاست خارجی، قوای نظامی و مواردی نظیر آن در بنیان‌های جدید به پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای دست یافتند (Khosravi, 2012, p. 265). از جمله چوگان به عنوان یک ورزش با پیشینه ایرانی و مورد نیاز در امور نظامی که شالوده حکومت جدید را تشکیل می‌داد، مورد توجه قرار گرفت. در هر سه پایتخت صفویان از تبریز و قزوین گرفته تا اصفهان زمینه ویژه بازی چوگان در میدانی اصلی شهرها قرار گرفت و از شاه اسماعیل تا شاه سلطان حسین صفوی اکثریت قریب به اتفاق پادشاهان این سلسله، خود از علاقه‌مندان و فعالان ورزش چوگان بودند (Babaei, 2014, p. 37).

چوگان نه تنها مورد علاقه شاهان، امرا، بزرگان مملکتی بلکه مورد پسند تمام ایرانیان بود. اسب خوب و مهارت سوار، جایگاه برجسته‌ای در انجام شایسته این بازی داشت و در واقع یکی از مهم‌ترین ارکان موفقیت آن محسوب می‌شد. البته باید یادآوری کرد که یکی از دلایل اهمیت این بازی، سواره، نقش و جایگاه سوارکاری و چوگان‌بازی در آمادگی سپاهیان در عرصه نظامی بود. این مسئله نشان‌دهنده اهمیت و جایگاه سوارکاری و چوگان‌بازی در آموزش فرزندان امرا و بزرگان بود (Badlisi, 1994, p. 53). چوگان ابتدا به منظور آموزش سوارکاری، تعلیم نظامی و تقویت و آماده‌سازی سربازان برای جنگ و نبرد به کار می‌رفت، اما در نهایت، جنبه تفریحی به خود گرفت. در دوره صفویه نیز چوگان از بازی‌های مورد علاقه شاه و مردم در اصفهان بود (Karmi Chame, 2011, p. 61).

اوج هنرنمایی و اولین و قدیمی‌ترین میدان چوگان‌بازی «چوگان عصر صفویه در تاریخ، ادب و فرهنگ ایران است جهان که مثل روز اول باقیمانده در این عصر در اصفهان بنا می‌شود که بعد از این دوره است که چوگان ایرانی به خاموشی فرو می‌رود و نزدیک به سیصد سال به فراموشی سپرده می‌شود تا اینکه زایش گوی و چوگان در ایران با سرایش منظومه گوی و چوگان میرزا یحیی خان آغاز و تولد جدیدی می‌یابد و از آن زمان این ورزش باستانی افتان و خیزان به حیات خود ادامه می‌دهد» (Ghaffari, 2013, p. 1). اسب در دوره صفوی از چنان اهمیت و جایگاهی برخوردار بوده است که آثار هنری به جای مانده از این دوره معرف حضور مستمر و ریشه‌دار چوگان در زندگی ایرانیان در این دوره است.

۶. نقش اسب در بازی تاریخی چوگان

در بازی چوگان سوارکاران ایرانی، استعداد اسب‌های جنگی خود را به نمایش می‌گذاشتند. اسب، یکی از ارکان اصلی بازی چوگان به حساب می‌آید و از این جهت که یک چوگان‌باز بخش عمده‌ای از موفقیت در بازی را به اسب وابسته است، نیازمند آگاهی از قوانین و شیوه مراقبت از اسب است (Babaei, 2014, p. 57)؛ بنابراین، در هر نقطه‌ای

که پرورش اسب مرسوم بوده مانند مناطق سکونت اقوام بختیاری، لر کرد، ترکمن، قشقایی و لک چوگان نیز رواج داشته است (Karmi Chame, 2011, p. 64).

در دوران گذشته ایرانیان معتقد بودند که در بازی چوگان پنجاه درصد اسب نقش دارد و پنجاه درصد سوارکار، اما امروز چوگان‌بازان حرفه‌ای معتقدند که بیش از هفتاد درصد اسب نقش دارد، یعنی وقتی از یک طرف مهارت سوارکار بالا می‌رود، نقش اسب هم به همان اندازه سنگین‌تر می‌شود و اساساً اسب باید چوگان‌باز باشد. در بازی چوگان اسب دقیقاً گوی را تعقیب می‌کند و بازی را درک کرده و خودش میدان‌داری می‌کند، تنه می‌زند، راه‌بندی می‌کند و موقعیت و پوزیشن به سوارکار خود می‌دهد. از طرف دیگر، چیزی که مهم است رابطه مغزی اسب و سوار است. اسب چوگان بایستی هماهنگ با سوارکار و به فرمان او مشتاقانه گوی را دنبال کند. از این رو بایستی آموزش‌های فراوان دیده و آزموده باشد (Mahmoudi Shahrabaki, 2011, p. 18).

اسب غیر چوگانی وقتی مقابل مانعی قرار می‌گیرد، فرار می‌کند اما اسب چوگانی به سمت مانع رفته و خود را در شرایطی قرار می‌دهد که چوگان‌باز ضربه بزند. اسبی که خود را با شرایط چوگان‌باز در میدان تطبیق می‌دهد، به راحتی در میدان جنگ نیز حضور می‌یابد. این بازی پر جنب و جوش که سوارکار و اسب در آن نقش برابر دارند. در اساطیر ایران و به خصوص در شاهنامه فردوسی اسامی فراوانی قید شده است که با ریشه‌یابی آن‌ها می‌توان گفت که ایرانیان اقوامی سلحشور و سوارکار بوده و زندگی آنان با اسب و پرورش آن عجین بوده است. اسامی افراد موجود در شاهنامه گواه این مدعا است، از آن جمله: ۱- تهماسب متشکل از تهم به معنی پیل تن و توانا + اسب، به معنی دارنده اسب توانا، ۲- گشتاسب یا گشتاسپ، به معنی دارنده اسب آماده، ۳- جاماسب یا جاماسپ، به معنی اسب داغ‌خورده، ۴- آرجاسب یا آرجاسپ، به معنی دارنده اسب ارجمند و لهراسب یا لهراسپ، به معنی دارنده اسب تیزرو است (Gholami Hojjan, 2015, p. 1). در دوره صفویه با ایجاد یکپارچگی ملی و مذهبی و در نتیجه انسجام امور مملکتی، اهتمام فراوانی در جهت پرورش و نگهداری اسب شد، به طوری که متولیان پرورش و نگهداری اسب جایگاه شایسته‌ای در میان مناصب دربار صفویه پیدا کردند. کارکردهای اسب در رفت‌وآمد، سوارکاری، تفریحات و مسائل نظامی در دوره صفویه، موجب اهمیت جایگاه مناصب مرتبط با اسب در دربار شد. جایگاه برجسته اسب، توجه پادشاهان صفوی به اهتمام در پرورش و نگهداری اسب و رونق سوارکاری و ورزش‌های سواره به خوبی در دیدگاه‌های سیاحان نکته‌سنج اروپایی مشهود است و از آنجاکه در سایر منابع به این گونه امور به قلت پرداخته شده، ارزش این دیدگاه‌ها دوچندان است (Parviznia, 2014, p. 1). در این دوره و همچنین دوره‌های پیشین، اسب نقش کلیدی و اصلی بازی چوگان را عهده‌دار بود. چابکی باعث سرعت بخشیدن و کیفیت بهتر بازی می‌شود. جوان بودن اسب نکته دیگری است که بسیار قابل اهمیت است.

۷. مطالعه نقش‌مایه اسب در نگاره‌های چوگان

در شاهنامه طهماسبی

نگاره‌های بزم و بازی در نگارگری اغلب با بازی چوگان شناخته شده و بازی «چوگان» از دیرباز در نخستین نگاره‌های شاهنامه تا هنر امروز نقشی پررنگ داشته. در شاهنامه به بازی افراسیاب و سیاوش، بازی گشتاسب در مقابل قیصر روم اشاره شده است. در نگاره «هنرنمایی گشتاسب در میدان پیش قیصر»، منسوب به باشندان قراء و آقا میرک، تصویر از دو بخش تشکیل شده که در بخش پایین چند سوارکار مشغول به بازی چوگان، و مردمی در حال تماشای آن‌ها هستند. در بخش بالا نیز شاه یا شاهزاده‌ای در دشتی همراه با دو خادم که مشغول پذیرایی از او هستند و سواری چوب چوگان به دست را نشان می‌دهد. چندین نیمه‌تنه نیز در پشت تپه‌ها دیده می‌شود. این دست از نگاره‌ها که نقش‌مایه اسب همپای نقش‌مایه انسانی در روایت داستان نقش ایفا می‌کند، یکی از مضمون‌های مورد علاقه نگارگران درباری بوده است. در این نگاره‌ها، نقش‌مایه اسب به همان اندازه راوی خط سیر داستان است که نقش‌مایه انسانی حضور دارد. در این پژوهش سه نگاره از شاهنامه طهماسبی با محوریت چوگان مورد بررسی قرار می‌گیرد که در (جدول ۲) به جزئیات این نگاره‌ها پرداخته شده است.

۸. گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب

در نگاره «گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب (Syavash Plays Polo before Afrasiyab)» منسوب به میر مصور و قاسم‌علی (Attributed to Mir Musavvir and Qasim 'Ali)، میدان چوگان بازی در حالی به تصویر کشیده شده است که سواران به‌تندی به گوی تاخته‌اند و افراسیاب و سپهبدان با شگفتی به دلاوری سیاوش می‌نگرند. سیاوش سوار بر اسب سیاه در مرکز زمین می‌باشد. افراسیاب سوار بر اسب از افق تماشاگر این صحنه است. در این نگاره، بیست اسب در حالات مختلف به تصویر کشیده شده که اغلب در حال تاخت‌وتاز به سمت مرکز تصویر هستند. جهت حرکت گله اسبان در این نگاره، ترکیبی پویا و پر جنب‌وجوش و پرتحرک را تشکیل داده است که بیانگر حس هیجان و رقابت است. (شکل ۱)

در ترکیب‌بندی این نگاره، خطوط مارپیچ حلزونی از نقطه کانونی نقش گوی آغاز شده و به سمت اطراف نگاره گسترش یافته است. به این ترتیب، خطوط مارپیچ در ترکیب‌بندی این نگاره نشان‌دهنده صحنه پرهیجان بازی چوگان است که نقش‌مایه‌های اسب و نحوه چیدمان آن‌ها در تشکیل این ترکیب‌بندی نقشی مؤثر را ایفا کرده‌اند. (شکل ۲)

جدول ۱. معرفی نگارگران نگاره‌های چوگان از شاهنامه طهماسبی مکتب تبریز دوره صفوی.

Table 1: Introduction of the painters of Chogan paintings from Tahmasabi's Shahnameh of the Tabriz School of Safavid period.

شماره دسترسی	محل نگهداری	مواد و تکنیک نگاره	دوره	نام نگارگر	تاریخ نگاره	نگاره
۱۹۷۰، ۳۰۱، ۲۶	موزه متروپولیتن، نیویورک	آبرنگ، جوهر، نقره و طلای مات روی کاغذ	نیمه اول قرن شانزدهم م.	میر مصور و قاسم‌علی	حدود ۱۵۳۰ م.	گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب
-----	موزه هنرهای معاصر، تهران	آبرنگ مات، طلا و جوهر روی کاغذ	نیمه اول قرن شانزدهم م.	باشندان قراء و آقا میرک	حدود ۱۵۲۰ م.	هنرنمایی گشتاسب در میدان پیش قیصر
-----	موزه هنرهای معاصر، تهران	آبرنگ مات، طلا، نقره و جوهر روی کاغذ	نیمه اول قرن شانزدهم م.	قدیمی و میر مصور	حدود ۱۵۳۰ م.	هنرمودن سیاوش پیش گرسیوز



شکل ۲: مطالعه ترکیب‌بندی کاربرد نقش‌مایه اسب، نگاره گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب.

Fig. 2: Studying the composition of the application of the motif of the horse in Syavash Plays Polo before Afrasiyab.



شکل ۱: گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب، از شاهنامه (کتاب پادشاهان) طهماسب، موزه متروپولیتن، نیویورک (Karimoff, 2011, p. 18).

Fig. 1. Saying Siavash near Afrasiyab, from Shahnameh (Book of Kings) Shah Tahmasb, Metropolitan Museum, New York, source: (Karimoff, 2011, p. 18)

این خطوط فرضی ماریچ در امتداد حرکت اسبان امتداد یافته است و مفهومی از حرکت و جنبش را یادآور می‌شود. اما نکته قابل توجه در این نگاره، ترسیم اسب از روبه‌رو در حال تاختن که تاکنون در هیچ نگاره‌ای نقش مایه اسب در این زاویه به تصویر کشیده نشده است. در این نگاره، ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه حالت توصیفی دارد، به این ترتیب که در بردارنده تمایلات و رویکردهای زیبایی‌شناسی توصیف صحنه بازی چوگان است.

۹. هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر

در نگاره «هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر» (Goshtasp Impresses the King of Rum) منسوب به باشند قراء و آقا میرک (Attributed to Bashdan Qara and Aqa Mirak) گشتاسپ در حالی به تصویر کشیده شده که با دلاوری با دو داماد قیصر چوگان بازی می‌کند و سواران از هنرنمایی او دستشان از کار بازمانده است؛ قیصر نیز شگفت‌زده به میدان می‌نگرد. در این نگاره شش نقش مایه اسب وجود دارد که پنج اسب در حال تاختن و یک اسب که ایستاده، قیصر روی آن سوار است. شکل (۳)

در این نگاره چندین ترکیب‌بندی دیده می‌شود. یکی از آن‌ها، کاربرد اصل مجاورت است که به دلیل ظاهر ناهمخوان عناصر بصری یا عناصر غیر متجانس در نزدیک هم منجر به ساده‌شدن درک عناصر پُر تعداد صحنه در تصویر می‌شود که به‌نوعی استفاده از تضاد عناصر بصری است. استفاده از این نوع ترکیب‌بندی در این نگاره هر چند که ساده است، ولی رابطه خاصی در بین عناصر بصری نگاره ایجاد کرده است که می‌تواند بیانگر روایت داستانی شاهنامه در قاب کوچکی از نگاره باشد. این نوع ترکیب‌بندی به حس متضاد ایستایی و پویایی در عناصر تصویری نگاره منجر شده است و حسی از حرکت در برخی عناصر بصری نگاره و حسی از سکون در برخی دیگر به‌نمایش درآمده است. همان‌طور که در (شکل ۳) نشان داده شده، گشتاسپ و دو داماد قیصر سوار بر اسبان، قیصر سوار روی اسبی ایستاده به‌همراه ملازمانش، گروهی از بزرگان و ملازمان در کادری قرار گرفته‌اند. البته استفاده از این نوع ترکیب‌بندی شاید به‌علت محدودیت نگارگر در به‌تصویر کشیدن روایت داستانی شاهنامه است. با این حال، توانسته است که چندین صحنه را در کادر نگاره به شکلی ترکیب کند که ترکیبی واحد ایجاد کند. همچنین، در این نگاره از ترکیب‌بندی ماریچ و افقی نیز استفاده شده که به شکل‌گیری ترکیب‌بندی پویا منجر شده است. (شکل ۴)

مفهوم بصری اسب در این نگاره در قاب تصویری بازی چوگان در بردارنده مضمونی از جنبش و لغزش است و ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه، مشارکت در صحنه بازی چوگان را نشان می‌دهد. علاوه بر این، در قاب تصویری قیصر، مفهوم بصری اسب، ارزش یکسان با نقش انسانی قیصر دارد و ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه هم‌تراز است.

۱۰. هنر نمودن سیاوش پیش گرسیوز

در نگاره «هنر نمودن سیاوش پیش گرسیوز» (The Fury of Garsivaz at Siyavash's Martial Skills) منسوب به قدیمی و میرمصور (Attributed to Qadimi and Mir Musavvir)، سیاوش در حال نیزه بازی و هم‌اوردی با تورانیان و گرسیوز در حالی که از شگفتی زبردستی‌های وی انگشت‌به‌دهان مانده، ترسیم شده‌اند. در این نگاره، هفده نقش مایه اسب

در جهات گوناگون ترسیم شده است. نقطه عطف این نگاره پیکره سیاوش سوار بر اسب در حال نیزه‌بازی است. (شکل ۵)

در این نگاره نیز از ترکیب‌بندی ماریچ طلایی استفاده شده است. نقطه عطف نگاره از تصویر سیاوش سوار بر اسب آغاز شده و حول محور دایره‌واری امتداد یافته است. خطوط ماریچ در ترکیب‌بندی این نگاره نشان‌دهنده صحنه‌ای پرهیجان از نیزه‌بازی سیاوش است و مفهومی از حرکت و جنب‌وجوش در تمام قاب تصویری نگاره را در بر می‌گیرد. (شکل ۶)

از آنجاکه اسب صرفاً جنبه نمایشی روایت این داستان را نشان می‌دهد، مفهوم بصری اسب در این نگاره بیانگر تمایلات و رویکردهای زیبایی‌شناسی توصیف صحنه هنرنمایی سیاوش و ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه توصیفی است. در نهایت، باید اشاره کرد که نگارگران در ترسیم ترکیب‌بندی‌ها از اصول دقیق ترکیب‌بندی با توجه به اصول ریاضیات و تناسبات پیروی نکرده، چرا که نگارگران سعی در به‌تصویر کشیدن داستان شاهنامه در قابی کوچک داشته‌اند که منجر به محدود شدن فضای تصویری نگاره می‌شده است؛ لذا، به‌طور قطع نمی‌توان اصول مشخص و دقیقی را برای انتخاب نوع ترکیب‌بندی‌های منتخب نگارگران مشخص کرد.

با این حال، نگارگران سعی در جای دادن منطقی عناصر تجسمی در فضای موردنظر، در سطح دوبعدی بوده‌اند. به‌منظور درک و دریافت آسان‌تر، ترکیب‌بندی و مفهوم بصری نقش مایه اسب در این سه نگاره از شاهنامه طهماسبی به‌طور خلاصه به‌صورت جدولی تنظیم شده است. (جدول ۲)

همچنین، با توجه به تحلیل نقش مایه اسب در نگاره‌های منتخب در این نوشتار، مفهیم دریافت‌شده که بیانگر جزئیاتی چون تعداد، مکان قرارگیری، مفهوم بصری، نوع ترکیب‌بندی و ارتباط نقش مایه اسب با متن شاهنامه هستند، به‌صورت جدولی ترسیم شده است. (جدول ۳)

۱۱. مطالعه تحلیلی بازی چوگان در سه نگاره

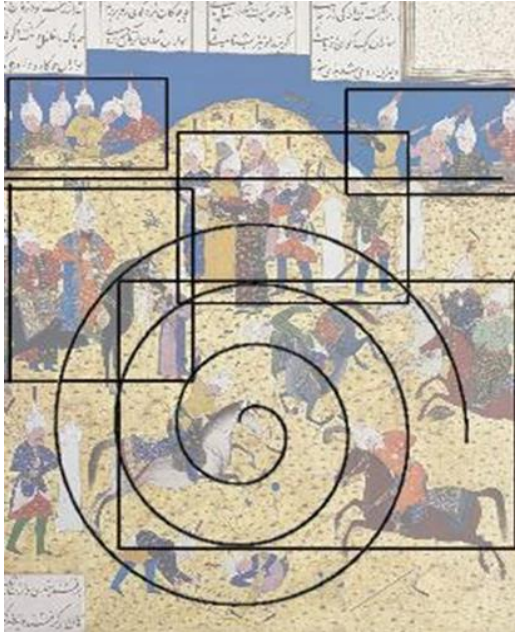
شاهنامه طهماسبی

برای تحلیل و بررسی عوامل بصری مؤثر در تصویرگری بازی چوگان باید به چند نکته مهم توجه کرد. از آنجاکه یکی از مهم‌ترین ابزار امکانات بازی چوگان در شاهنامه، استفاده از مرکب اسب است، لذا در سه نگاره «هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر»، «گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب» و «هنر نمودن سیاوش پیش گرسیوز» نقش مایه اسب به‌نوعی هم‌تراز و هم‌پایه با نقوش انسانی به‌تصویر کشیده شده است. به بیان دیگر، در نحوه ترسیم اسب در نگاره‌ها، نوعی ارتباط مستقیم بین نقش مایه اسب و نقوش انسانی پدیدار شده است. با توجه به ویژگی‌های اسب چوگان، نحوه تصویرگری این نقش‌مایه نیز در تعامل با عوامل بصری دگرگون شده است.

نکته نخست، اینکه سرعت و چابکی و تناسب بدنی اسب نقش مهمی در بازی چوگان دارد، لذا نگارگران به ترکیب‌بندی اعضای بدن اسب توجه ویژه‌ای داشته‌اند. در بازی چوگان از اسب خواسته می‌شود تا چرخش‌های محکم و سریع، توقف‌ها یا حرکات موزون را انجام دهد. بنابراین، تعادل اسب در بازی چوگان بسیار مهم است که با آموزش یاد بگیرد که بدن خود و اسب سوار را در حالت تعادل نگه دارد. این نکته در کشیدن نقش اسب در نگاره‌ها نیز دیده می‌شود. عنصر تعادل و توازن در

نشان داده شده است. (شکل ۷)

لذا، یکی از عوامل بصری مؤثر در تصویرگری بازی چوگان، حفظ تعادل اسب است که نگارگران این سه نگاره با به تصویر کشیدن انتحالی ظریف در قلم‌گیری خط شکمی اسب به سمت پاها در عقب، به این نکته توجه کرده‌اند. در شکل زیر با ترسیم خط‌های پیش‌فرض ترکیب‌بندی بدن اسب در نگاره «هنرمودن سیاوش پیش گرسیوز» حفظ تعادل و چالاکي اسب مشخص شده است. (شکل ۸)

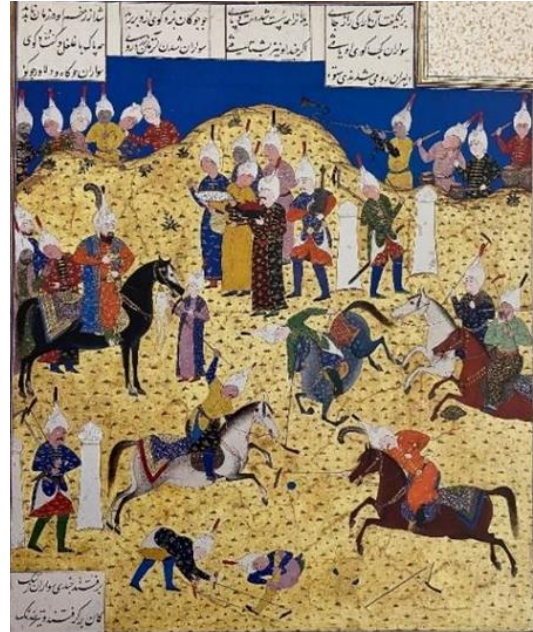


شکل ۴: مطالعه ترکیب‌بندی کاربرد نقش مایه اسب، نگاره هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر.

Fig. 4: Studying the composition of the application of the motif of the horse in Goshtasp Impresses the King of Rum.

عین حفظ چالاکي و چابکي اسب در این سه نگاره مشهود است. جایگاه قرارگرفتن پاهای اسب هم‌زمان با حرکت‌های چرخشی و تند و سریع در خصوصاً در نگاره «گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب» به تصویر کشیده شده است.

به این ترتیب، در این نگاره‌ها، اسب‌هایی که متناسب با شکل و نسبت «ربع اسب» با مرکز ثقل ترجیحاً پایین هستند، مورد علاقه نگارگران هستند. در شکل زیر تناسب اسب‌ها در بازی چوگان



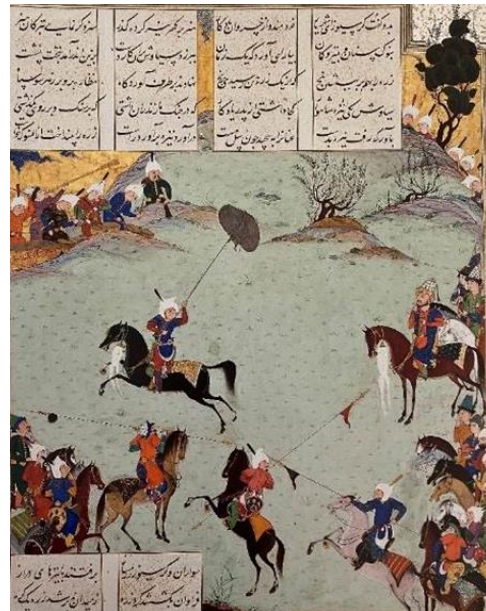
شکل ۳: هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر، از شاهنامه شاه طهماسب (کتاب پادشاهان)، موزه هنرهای معاصر، تهران (Canby, 2014, p. 63)

Fig. 3: Goshtasp Impresses the King of Rum from the Shahnameh of Shah Tahmasab (Book of Kings), Museum of Contemporary Arts, Tehran (Canby, 2014, p. 63)



شکل ۶: مطالعه ترکیب‌بندی کاربرد نقش مایه اسب

Fig. 6: Studying the composition of the application of the motif of the horse in the Fury of Garsivaz at Siyavash's Martial Skills.



شکل ۵: هنرمودن سیاوش پیش گرسیوز، از شاهنامه (کتاب پادشاهان) شاه طهماسب، موزه هنرهای معاصر، نگاره هنرمودن سیاوش پیش گرسیوز، تهران (Canby, 2014, p73).

Fig. 5: The Fury of Garsivaz at Siyavash's Martial Skills from the Shahnameh (Book of Kings) by Shah Tahmaseb, Museum of Contemporary Arts, painting by Siavash Pesh Gersiouz, Tehran (Canby, 2014, 73)

جدول ۲: مطالعه ترکیب‌بندی و مفهوم بصری نقش‌مایه اسب در نگاره‌های شاهنامه طهماسبی.

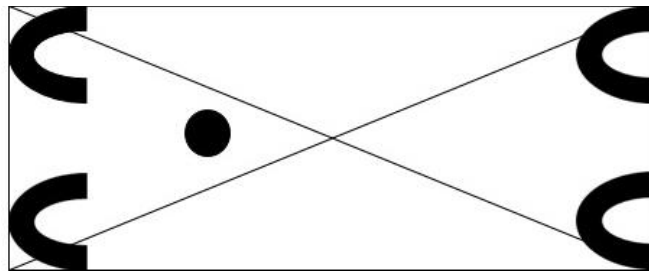
Table 2: Studying the composition and visual concept of the motif of the horse in the paintings of Tahmasabi's Shahnameh.

توضیحات	آنالیز ترکیب‌بندی	تصویر نگاره
در ترکیب‌بندی این نگاره، خطوط مارپیچ حلزونی از نقطه کانونی نقش گوی آغاز شده و به سمت اطراف نگاره گسترش یافته است.		
کاربرد اصل مجاورت به دلیل ظاهر ناهمخوان عناصر بصری یا عناصر غیرمتناسج در نزدیک هم منجر به ساده‌شدن درک عناصر پرتعداد صحنه در تصویر می‌شود. همچنین، در این نگاره از ترکیب‌بندی مارپیچ و افقی نیز استفاده شده که منجر به شکل‌گیری ترکیب‌بندی پویا شده است.		
در این نگاره نیز از ترکیب‌بندی مارپیچ طلائی استفاده شده است. نقطه عطف نگاره از تصویر سیاوش سوار بر اسب آغاز شده و حول محور دایره واری امتداد یافته است.		

جدول ۳: مطالعه ترکیب‌بندی و مفهوم بصری نقش‌مایه اسب در نگاره‌های شاهنامه طهماسبی.

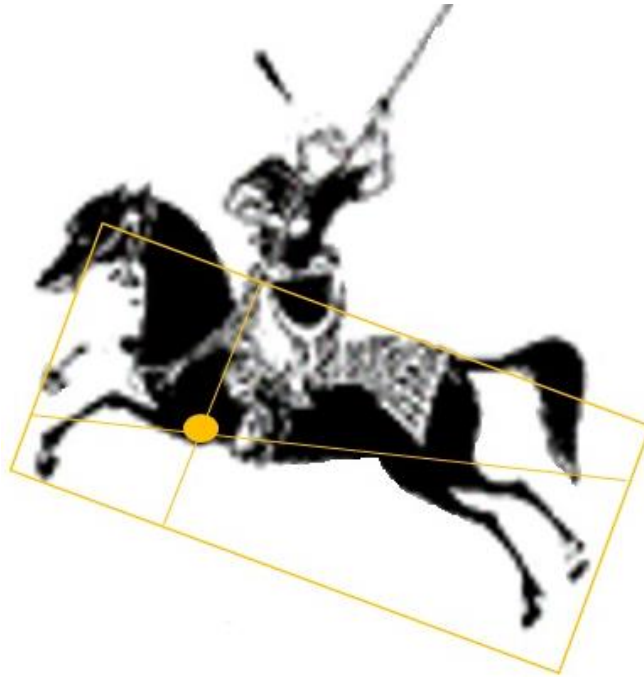
Table 3: Study of the composition and visual concept of the horse motif in Tahmasabi's Shahnameh paintings.

ارتباط نقش‌مایه اسب با متن شاهنامه	ترکیب بندی				مفهوم بصری اسب	مکان قرارگیری اسب	تعداد اسب	نام نگاره
	اصل مجاورت	مارپیچ طلائی	حلزونی	پویا				
توصیفی	---	---	●	---	تمایلات و رویکردهای زیبایی‌شناسی توصیف صحنه بازی	پراکنده	۱۹	گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب
مشارکت در صحنه بازی	●	---	●	●	مضمونی از جنبش و لغزش	پراکنده	۶	هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر
توصیفی	---	●	---	---	تمایلات و رویکردهای زیبایی‌شناسی توصیف هنرنمایی	پراکنده	۱۷	هنرنمودن سیاوش پیش گرسیوز



شکل ۷: کادر هندسی از نحوه ایستایی اسب و حفظ تعادل با مرکز ثقل پایین.

Fig. 7: Geometric frame of how a horse stands and maintains balance with a low center of gravity.



شکل ۸: ترسیم خط‌های فرضی جهت نشان دادن ایستایی و نقطه تعادل بدن اسب.

Fig. 8: Drawing hypothetical lines to show the stability and balance point of the horse's body.

سواری بر زین اسب پهن می‌کردند، به این تجملات شاهانه اشاره کنند. همچنین، روی زره اسبان ترکیبی از گل‌بوته‌های ریزنقش و طرح‌های اسلیمی و گل‌کاری‌های ترکمنی ترسیم شده که ریشه شرقی این نقش‌مایه‌ها را با ترکیب نقش‌مایه‌های اسلامی نشان می‌دهد. طرح زین اسب‌ها نیز دارای تزئینات شلوغ و مکرر و شاهانه است.

در نگاره «گوی‌زدن سیاوش نزد افراسیاب» نیز بازی چوگان در میدان سلطنتی و به درخواست شهریار تورانی (افراسیاب) و پهلوان ایران (سیاوش) انجام شده است و برپایی بازی ارتباطی به پهلوانان نداشته و صرفاً از آنان دعوت شده که در بازی شرکت کنند؛ لذا نگارگران این نگاره؛ میر مصور و قاسم‌علی نیز سعی در ترسیم فضایی سلطنتی داشته‌اند و با به‌کاربردن آرایش خاص و شاهانه نقش‌مایه اسب با عناصر شاهانه و سلطنتی به تصویرگری بازی چوگان پرداخته‌اند.

برخلاف دو نگاره پیشین، نگاره «هنر نمودن سیاوش پیش گرسیوز» بازی چوگان در فضای پهلوانی ترسیم شده است. محل انجام این بازی در کاخ سیاوش است و بازی به درخواست برادر افراسیاب (گرسیوز) و پهلوان تورانی و با موافقت پهلوان ایرانی در تبعید (سیاوش) و با شرکت پهلوانان ایرانی و خود سیاوش انجام می‌شود؛ لذا نگارگران این نگاره؛ قدیمی و میر مصور با به‌کاربردن آرایش پهلوانانه و حماسی نقوش ساده و پایدار در نقش‌مایه اسب با استفاده از ترکیبی خلوت از گل بوته‌ها و اسلیمی‌های پیچان در طرح زین، به این فضای پهلوانانه که در بردارنده

نقطه تعادل اسب ایستاده تا حدودی در مقابل نقطه تالافی بین قطره‌های مستطیل قرار دارد که در حالت حرکت، مکان نقطه تعادل تغییر خواهد کرد. اسب تا زمانی که عمود نقاط تعادلش در پایه تکیه‌گاه اسب باشد، تعادلش را حفظ می‌کند (Evrard, 1981, p. 505). بنابراین، نگارگران در ترسیم نقش‌مایه اسب با برخی از اصول و ویژگی‌های ایستایی و پویایی اسب آشنا بوده‌اند. برای توضیح بیشتر باید به این نکته اشاره کرد که قسمت اصلی وزن بدن اسب روی پیشانی آن است. گردن اسب به‌عنوان سکان و تثبیت‌کننده عمل می‌کند؛ بنابراین، تناسب، انعطاف‌پذیری و موقعیت گردن تأثیر عمده‌ای بر تعادل اسب دارد. بنابراین، به دلیل اهمیت بسیار نقش اسب در بازی چوگان، در این سه نگاره نیز، این پویایی در ترسیم نقش‌مایه اسب با ترسیم جهات متفاوت حرکت بدن اسب نشان داده شده است.

نکته دوم اینکه طبقه برگزاری بازی چوگان در این سه نگاره متفاوت است. در نگاره «هنر نمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر»، بازی چوگان بین پهلوانان قیصر و غریبه ایرانی در روم (گشتاسپ) انجام شده و فضاسازی این نگاره القاکننده فضای سلطنتی و درباری است. بنابراین، در تصویرسازی این نگاره از نشان‌ها و ویژگی‌های بصری طبقه اشراف‌زادگان و دربار شاهانه بهره گرفته شده است. همان‌طور که نگارگران این نگاره؛ باشند قراء و آقامیرک با به‌کاربردن آرایش خاص و شاهانه نقش‌مایه اسب با استفاده از تک فرشی (عرق‌گیر) که هنگام

استواری و استحکام قهرمانان است، اشاره کنند. بنابراین فضا سازی این سه نگاره بازی چوگان و آرایش اسبان با مکان برگزاری بازی ارتباط مستقیمی دارد.

از طرف دیگر، ترکیب بندی در این سه نگاره بازی چوگان بسیار حائز اهمیت است. در نگاره «هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر» نگارگر سعی کرده است که با ایجاد چندین ترکیب متوالی از عناصر بصری به بیان ساده تری از روایت داستان با این حجم از عناصر شلوغ در صحنه بپردازد که به نوعی کاربرد تضاد عناصر بصری محسوب می شود. یکی از ترکیب بندی ها، کاربرد اصل مجاورت است. نگارگر با ترسیم عناصر متضاد ایستا و پویا سعی در نشان دادن کل فضای داستان در تصویر پردازی بازی چوگان دارد و نه تنها به حرکت و چالاکي پهلوانان تأکید کرده است بلکه سکون و ثبات نظاره گران را نیز به تصویر کشیده شده است. می توان چنین برداشت کرد که در این نگاره از رابطه مرتبط و غیر مرتبط که دکتر ورامینی از آن به عنوان «رابطه مستقیم و غیرمستقیم» یاد می کند (Varamini, 2011, p. 65)، استفاده شده است که در این نگاره هم آمیزی دو تصویر با ایده های متفاوت است و مفهوم خلاقانه ای از دو تجسم حرکت و پویای بازی چوگان و ایستایی و سکون نظاره گران به تصویر کشیده شده است. در این بین، نکته مهم در ترکیب بندی این نگاره استفاده از ترکیب بندی ماریچ و افقی حول محور حرکت اسبان است که ترکیبی پویا را نیز ایجاد کرده است.

در ترکیب بندی نگاره «گوی زدن سیاوش نزد افراسیاب» نیز، خطوط ماریچ حلزونی آغاز شده از نقطه کانونی نقش گوی نشان دهنده اهمیت نشان دادن بازی چوگان در کانونی ترین نقطه نگاره است. جایی که بازی با زدن ضربه به گوی آغاز می شود و عناصر بصری دیگر حول این حرکت در چرخش اند. جهت حرکت اسبان و ترسیم غیر معمول نقش مایه

اسب بر جنبش و پویایی این نگاره افزوده است؛ لذا در این نگاره نحوه ترسیم نقش مایه اسب دلالتی مستقیم بر جهت حرکت و سمت و سوی بازی چوگان دارد. در این نگاره تغییر زاویه دید هنرمند بر گسترش هیجان و پویایی تصویر سازی این نگاره افزوده است و با تغییر زاویه دید و سازمان دهی ساختارهای بصری در یک قالب، تجربیات بصری متفاوتی را به مخاطبان انتقال داده است.

در نگاره «هنرنمودن سیاوش پیش گرسیوز» کاربرد ترکیب بندی ماریچ طلایی منجر شده که نقطه عطف نگاره روی تصویر سیاوش سوار بر اسب ایجاد شود و با ادامه جهت حرکت اسبان، حول محور دایره واروی امتداد یابد. این هماهنگی عناصر بصری خصوصاً نقش مایه اسب، به ایجاد حرکت و ریتمی دنباله دار و پیوسته منجر شده است که بیانگر صحنه های پرهیجان از بازی چوگان سیاوش است.

در نهایت، باید به این نکته اشاره کرد که در سپاه ایران، برای آماده نگه داشتن نظامیان و همچنین اسب هایشان، چوگان بازی می شده است و بازی چوگان به دلیل رواج در میان پادشاهان و بزرگان به بازی شاهان معروف بوده است و سوارکاران و پهلوانان در آن استعداد اسب های جنگی خود را به نمایش می گذاشتند (Nabatchian, 2013, p. 17)؛ لذا در دوره صفوی نیز که یکی از دوره های اقتدار ایران به شمار می آید، داشتن اسبی چابک و چالاک امتیاز محسوب می شده است و از اهمیت ویژه ای برخوردار بوده است. بنابراین، نگارگران سعی در نمایش قدرت و عظمت شکوه پادشاهان صفوی با ترسیم نقش مایه اسب هم راستا با نقش مایه های انسانی به بهترین شکل بوده اند و نگارگران سعی در منعکس کردن این تجلی قدرت در نگاره های بازی چوگان داشته اند؛ لذا، غالباً نگاره های بازی چوگان در فضای سلطنتی و پادشاهی به تصویر کشیده شده است.

نتیجه گیری

بازی چوگان در ایران پیشینه دیرینه ای دارد که نشان دهنده فرهنگ غنی ایرانیان است. یکی از ابزارهای اصلی در بازی چوگان، اسب است که نقشی مهم و کلیدی دارد. در دوره صفوی نیز اسب از جایگاه ویژه ای برخوردار بود. شاهان صفوی اهمیت زیادی به اسب می دادند. شاهنامه طهماسبی سند تصویری دوره صفوی است که نشان دهنده اهمیت بازی چوگان در این دوره است. اسب یکی از مهم ترین نقش مایه ها در نگاره های بازی چوگان در شاهنامه طهماسبی است که نگارگران بازی چوگان با محوریت و همتراز بودن این نقش مایه با نقش مایه انسانی، سعی در به تصویر کشیدن اسب با حفظ تعادل و توازن داشته اند. در سه نگاره از این شاهنامه، نگارگران بر پایه طبقه برگزاری بازی چوگان به فضا سازی نگاره ها پرداخته اند. در دو نگاره «هنرنمایی گشتاسپ در میدان پیش قیصر»، «گوی زدن سیاوش نزد افراسیاب» بازی چوگان در میدان سلطنتی و درباری انجام شده است. بنابراین، در تصویر سازی این نگاره از المان ها و شاخصه های بصری طبقه اشراف زادگان و دربار شاهانه استفاده شده است. بنابراین، در بررسی آرایش نقش مایه اسب در این دو نگاره طرح زین اسب اغلب با تزئینات شلوغی چون طرح های تکرار شونده همراه است

که نشان دهنده وجه شاهانه است. برخلاف دو نگاره پیشین، نگاره «هنرنمودن سیاوش پیش گرسیوز» بازی چوگان در فضای پهلوانی ترسیم شده است و آرایش زین اسب و فضای تصویری نگاه کمتر آراسته شده است. همچنین، به دلیل محدودیت نگارگر در به تصویر کشیدن روایت داستانی شاهنامه، ترکیب بندی از زاویه دید نگارگر در نگاره های بازی چوگان حائز اهمیت است؛ لذا، در برخی از نگاره ها، نگارگران با تلفیق چندین ترکیب بندی تلاش کرده اند تا چندین صحنه را در کادر نگاره بگنجانند و ترکیبی واحد ایجاد شود. به طوری که نحوه ترکیب بندی نقش مایه اسب دلالتی مستقیم بر جهت حرکت و سمت و سوی بازی چوگان یافته است. بر اساس یافته های این پژوهش، صحنه های بازی چوگان، نمایشگر نوع خاص زاویه دید بصری هنرمند با عناصر بصری سازمان یافته خصوصاً نقش مایه اسب متناسب با روایت شاهنامه است. از این رو، نقش مایه اسب به عنوان مهم ترین مهره در بازی چوگان، در جهت دهی به ترکیب بندی عناصر بصری نگاره ها نقش مهمی دارد و دلالتی مستقیم بر جهت حرکت و سمت و سوی بازی چوگان دارد.

References

- Azarnoush, Azartash. (2012). The history of polo in Iran and Arab lands, first edition, Tehran: Mahi Publications. [In Persian]
- [آذرنوش، آذرتاش. (۱۳۹۲). تاریخ چوگان در ایران و سرزمین‌های عربی، چاپ اول، تهران: انتشارات ماهی.]
- Anuri Abivardi, Ohaddin Mohammad. (1997). Divan Anuri, with an introduction by Saeed Nafisi, by Parviz Babaci, Tehran: Negah. [In Persian]
- [انوری ابیوردی، اوحدالدین محمد. (۱۳۷۶). دیوان انوری، با مقدمه سعید نفیسی، به کوشش پرویز بابایی، تهران: نگاه.]
- Babaci, Javad. (2014). Polo sport in the Safavid era, master's thesis in the history of Islamic Iran, Lorestan University - Faculty of Persian Language and Literature. [In Persian]
- [بابایی، جواد. (۱۳۹۴). ورزش چوگان در عصر صفوی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته تاریخ گرایش ایران اسلامی، دانشگاه لرستان - دانشکده زبان و ادبیات فارسی.]
- Badlisi, Sharaf Khan. (1994). letter of honor Detailed history of Kurdistan. With an introduction and notes and indexes by Mohammad Abbasi. Tehran: Hadith. [In Persian]
- [بدلیسی، شرف‌خان. (۱۳۷۳). شرفنامه. تاریخ مفصل کردستان. با مقدمه و تعلیقات و فهرس محمد عباسی. تهران: حدیث.]
- Bani Asadi, Mohammad Ali. (2013). "Examination of pictures related to the story of Dahhak in the Shahnameh of Shah Tahmasabi from the perspective of illustration", Negre Scientific-Research Quarterly, No. 32, pp. 4-25. [In Persian]
- [بنی‌اسدی، محمدعلی. (۱۳۹۳). «بررسی نگاره‌های مرتبط با داستان ضحاک در شاهنامه شاه طهماسبی از منظر تصویرسازی»، فصلنامه علمی-پژوهشی نگره، شماره ۳۲، ۴-۲۵.]
- Parvizia, Siddiqa. (2014). Investigating the position of the horse in the Safavid era (with emphasis on the views of travelogues). Parse Journal, No. 25, 1-22. [In Persian]
- [پرویزی‌نیا، صدیقه. (۱۳۹۴). بررسی جایگاه اسب در دوره صفویه (با تأکید بر دیدگاه‌های سفرنامه‌ها). نشریه پارسه، شماره ۲۵، ۱-۲۲.]
- Khosravi, Molod. (2019). Polo and the role of the world; Re-examining the culture and identity of Iranian-Islamic architecture. Journal of Architecture and Urbanism of Iran. Volume: 11, Number: 2, 253-273. [In Persian]
- [خسروی، مولود. (۱۳۹۹). چوگان و نقش جهان؛ واگوی دوباره فرهنگ و هویت معماری ایرانی-اسلامی. نشریه معماری و شهرسازی ایران. دوره ۱۱، شماره ۲، ۲۵۳-۲۷۳.]
- Dehkhoda, Ali Akbar. (1994). Dehkhoda dictionary, second edition, Tehran: Tehran University Press. [In Persian]
- [دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۷۳). لغت‌نامه دهخدا، چاپ دوم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.]
- Shekarpour, Shahriar and Azhari, Fariba. (2021). The ambiguous nature of pictorial signs in Iranian paintings (a case study of four works from Tahmasabi's Shahnameh in the Aga Khan Museum). Journal of Literary Criticism and Rhetoric, 10(3), 53-80. [In Persian]
- [شکرپور، شهریار و ازهری، فریبا. (۱۴۰۰). ماهیت چندمعنایی نشانه‌های تصویری در آثار نگارگری ایرانی (بررسی موردی چهار اثر از شاهنامه طهماسبی موجود در موزه آقاخان). پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت، ۱۰(۳)، ۵۳-۸۰.]
- Ghaffari, Abuzar. (2013). The reflection of polo in Persian poetry and literature based on the Khorasani style, master's thesis of Persian language and literature, Razi University - Kermanshah - Faculty of Literature and Humanities. [In Persian]
- [غفاری، ابوزر. (۱۳۹۳). بازتاب چوگان در شعر و ادب فارسی با تکیه بر سبک خراسانی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی - کرمانشاه - دانشکده ادبیات و علوم انسانی.]
- Gholami Hojqa, Fatemeh; Seyed Ahmadi Zawiya, Seyed Saeed and Azarnoush, Azartash. (2015). Studying the changes of the polo stick based on the paintings and manuscripts of the Seljuk and Safavid eras. Quarterly Journal of the Strategic Studies Center of the Ministry of Sports and Youth, 15(34), 21-40. [In Persian]
- [غلامی هوجقان، فاطمه؛ سیداحمدی زاویه، سید سعید و آذرنوش، آذرتاش. (۱۳۹۵). مطالعه تغییرات چوب چوگان با استناد بر نگاره‌ها و نسخ خطی دوران سلجوقی و صفوی. فصلنامه مرکز مطالعات راهبردی وزارت ورزش و جوانان، ۱۵(۳۴)، ۲۱-۴۰.]
- Fazli, Mehtab. (2009). Explaining the visual characteristics of Masnavigoi and Chogan versions, master's thesis in visual communication, Shahid University of Tehran. [In Persian]
- [فاضلی، مهتاب. (۱۳۸۸). تبیین ویژگی‌های تصویری نسخه‌های مثنوی گوی و چوگان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، دانشگاه شاهد تهران.]
- Karmi Chame, Youssef. (2011). The appearance of polo in Hafez's sonnets, Payam Baharestan. Year 4, Number 15, 52-69. [In Persian]
- [کریمی‌چمه، یوسف. (۱۳۹۱). نمود چوگان در غزلیات حافظ، پیام بهارستان. سال ۴، شماره ۱۵، ۵۲-۶۹.]
- Kareem Oof, Kareem. (2006). Sultan Muhammad and his school (School of Tabriz). Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance. [In Persian]
- [کریمی‌اف، کریم. (۱۳۸۵). سلطان محمد و مکتب او (مکتب تبریز). تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.]
- Mahmoudi Shahrabaki, Marjan. (2011). The roots of the emergence and evolution of lacrosse in Iran, master's thesis in sports management and planning, Islamic Azad University, Tehran branch. [In Persian]
- [محمودی شهربابکی، مرجان. (۱۳۹۱). ریشه‌های ظهور و روند تکامل ورزش چوگان در ایران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد مدیریت و برنامه‌ریزی ورزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.]
- Moin, Mohammad. (2003). Persian culture collection, 6th edition, Tehran: Amir Kabir. [In Persian]
- [معین، محمد. (۱۳۸۲). مجموعه فرهنگ فارسی، چاپ ششم، تهران: امیرکبیر.]
- Nabatchian, Abdul Reza. (2013). "Football, the heart of Iran's cultural and sports diplomacy". Sharq Newspaper, No. 2173. [In Persian]
- [نابتچیان، عبدالرضا. (۱۳۹۳). «چوگان، قلب دیپلماسی فرهنگی، ورزشی ایران». روزنامه شرق، شماره ۲۱۷۳.]
- Varamini, Nima. (2011). Creative thinking in graphics, third edition, Tehran: Farhangsara Mirdashti. [In Persian]
- [ورامینی، نیما. (۱۳۹۰). تفکر خلاق در گرافیک، چاپ سوم، تهران: فرهنگسرای میردشتی.]
- Canby, Sh. R. (2014). The Metropolitan Museum of Art, New York: Yale University Press.
- Evrard, J. R. (1981). Rubella, the Trojan horse of obstetrics. Obstetrics and Gynecology, 58(4), 505-507.