

مقاله پژوهشی

مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه داوری براساس نظریه ریخت‌شناسی پراپ

الهه پنجه‌باشی^۱، نگار نجیبی^۲

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

۲. دانشجوی دکتری، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۱/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۲۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۱/۲۰

چکیده

نقاشی در دوره قاجار مفاهیم گسترده‌ای دارد و یکی از این مفاهیم پرداختن به یک شخصیت اصلی با مضمون کهن‌الگوی قهرمان است. این امر نه تنها در نقاشی‌های رنگ روغن ابعاد بزرگ، بلکه در نسخه‌های نقاشی‌شده کوچک این دوره نیز قابل مشاهده است. شاهنامه داوری یکی از نسخه‌های شاهنامه به صورت نقاشی‌شده مربوط به این دوره است که کهن‌الگوی قهرمان در آن ملاحظه می‌شود. یکی از نظریه‌های معاصر، نظریه ریخت‌شناسی پراپ است که در آن، این تحلیل‌گر روسی به طبقه‌بندی اساطیر و داستان‌های حماسی می‌پردازد. فرهنگ ایرانی رابطه عمیقی با کهن‌الگوی قهرمان و ساختن پهلوان‌های اسطوره‌ای در ادبیات ایرانی دارد. این امر در نسخه خطی شاهنامه داوری به عنوان آخرین شاهنامه رسمی و کامل ایرانی در دوره قاجار مهم است. هدف از این پژوهش، مطالعه کهن‌الگوی قهرمان در نسخه خطی شاهنامه داوری مربوط به دوره قاجار است که با توجه به تغییرات این دوره، قهرمان به صورت متفاوتی نمود پیدا می‌کند و بررسی آن با نظریه ریخت‌شناسی پراپ می‌تواند بار معنایی جدیدی در این دوره مطرح کند. سؤال اصلی پژوهش به این شرح است که، با توجه به نظریه ریخت‌شناسی پراپ، کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه داوری چگونه قابل بازتعریف و معنا است؟ روش تحقیق در این پژوهش از نوع کیفی است و به روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه شاهنامه داوری پرداخته و با اتکاب نظریه پراپ بازتعریف کهن‌الگوی قهرمان به عنوان یک کهن‌الگوی اسطوره‌ای را تبیین می‌کند. نتایج حاصل از پژوهش به طور مشخص نشان می‌دهد که کهن‌الگوی قهرمان در نسخه شاهنامه مهم است و قابل تطبیق با فرگشت‌گرایی و تطور در ریخت‌شناسی تصاویر این شاهنامه است.

واژگان کلیدی: قاجار، پراپ، شاهنامه داوری، کهن‌الگوی قهرمان، ریخت‌شناسی.

مقدمه

یکی از نظریه‌های استفاده‌شده در دوره معاصر، بررسی ریخت‌شناسی و فرم آثار هنری بر مبنای قهرمان‌پروری است که این ایده توسط ولادیمیر پراپ^۱ تحلیل‌گر روسی در ارتباط با داستان‌ها و قصه‌های اساطیری کهن است. مفهوم قهرمان‌پروری در فرهنگ اسطوره‌ای ایرانی و ارتباط این دو امر در شاهنامه داوری به عنوان آخرین شاهنامه، مهم است. شاهنامه داوری عنوان نسخه‌ای گران‌بها از دوره قاجار که هم‌اکنون در موزه رضا عباسی تهران محفوظ است و چهار جلد مصور دارد که تأثیرات دوره‌های گذشته مصورسازی شاهنامه تا دوره قاجار را نشان می‌دهد. ۵۵ تصویر این شاهنامه اثر هنرمندی به نام

«لطفعلی خان صورتگر» است؛ تذهیب صفحات عمده توسط «میرزا آقا مذهب‌باشی» و «میرزا یوسف مذهبی‌باشی» صورت گرفته است. هدف از این پژوهش مطالعه تغییرات قهرمان‌پروری در نسخه خطی شاهنامه داوری دوره قاجار است که بر این فرضیه تأکید دارد که هم‌زمان با تحولات این دوره، کهن‌الگوی قهرمان در شکل‌های متفاوتی پدیدار شده است و مطالعه این کهن‌الگو با نظریه ریخت‌شناسی پراپ منجر به ایجاد مفاهیم تازه‌ای از فرگشت‌گرایی و تطور در ریخت‌شناسی در هنر این دوره شد. سؤال اصلی پژوهش به این شرح است: چگونه می‌توان نظریه فرگشت‌گرایی و تطور در ریخت‌شناسی پراپ را با کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه داوری تطبیق داد؟ با توجه به این که مطالعه قهرمان‌پروری در شاهنامه داوری در دوره قاجار تاکنون به صورت مستقل با نظریه ریخت‌شناسی و طبقه‌بندی آن بحث نشده

و هفت حوزه کنش ولادیمیر پراپ برای انتزاع شخصیت‌های موجود در داستان فولکلور انجام شده است (Masanat & Shanat, 2021). ماررون (Marrone, 2020) در مقاله خود با عنوان «افسانه عامیانه، ریخت‌شناسی» به این موضوع می‌پردازد که تغییرات تاریخی که پراپ شاهد آن بود (انقلاب روسیه و رژیم طولانی فرهنگی و سیاسی شوروی پس از آن) به شدت در آثار درخشان او به چشم می‌خورد.

در مورد مستنداتی که به معرفی کهن الگوی قهرمانی می‌پردازند نیز می‌توان به کتاب «سرگذشت قهرمانان شاهنامه: سرگذشت رستم و افراسیاب» (حریری، ۱۳۹۷) اشاره کرد. از منابعی که به موضوع شاهنامه داوری پرداخته‌اند، می‌توان به کمالی سروستانی (۱۳۸۱) اشاره کرد که در کتاب خود با عنوان «مجالس شاهنامه» که همان نسخه شاهنامه داوری است، ۵۵ مجلس، اثر هنرمند و نقاش بزرگ، «طفعلی‌خان صورتگر» است. تذهیب صفحات این شاهکار هنری، به طور عمده توسط میرزا آقا مذهب‌باشی و میرزا یوسف مذهبی‌باشی انجام شده است. مقاله‌ای با عنوان «نقش قهرمان در خلق محتوای حماسی در داستان رستم و اسفندیار شاهنامه فردوسی» توسط حسین زاده صلاتی و همکاران (Hosseinzadeh Salati et al., 2022) به مطالعه برجسته‌ترین خصایص، افکار و اعمال دو قهرمان اصلی داستان «رستم و اسفندیار» در شاهنامه فردوسی پرداخته است. همچنین مقاله «بررسی تطبیقی متن و نگاره در شاهنامه داوری (با تأکید بر داستان سهراب)» توسط قریب‌پور و همکاران (۱۳۹۹) به بررسی و تطبیق عناصر بصری نگاره‌های مرتبط با داستان سهراب در شاهنامه داوری با عناصر بصری ابیات مربوطه پرداخته است. علاوه بر این، بخشنده (۱۳۸۵) با عنوان «بررسی تحلیلی نگاره‌های شاهنامه داوری»، با بررسی نگاره‌های منتخب به ویژگی‌های مصورسازی شیراز که تا آن زمان به صورت سنت حفظ شده بودند، به مقایسه آثار آقا لطفعلی و داوری پرداخته که بازگوکننده تأثیرپذیری این هنرمندان از سنت‌ها و تأثیرات خارجی است.

عطا زاده و گلستان (Attarzadeh & Golestan, 2017) نیز در مقاله خود با عنوان «بررسی تطبیقی شیوه‌های خوشنویسی در نسخ خطی شاهنامه‌های رشیدا و داوری» نشان دادند «شاهنامه رشیدا» با تأثیر مستقیم از شیوه میرعماد و اولویت زیبایی بصری بر خوانایی متن، کتابت شده و ارتباطی پیوسته میان فضا سازی‌های متنی و نوشتاری برقرار شده است. داودآبادی و همکارانش (Davoudabadi et al., 2018) نیز در مقاله خود با عنوان «بررسی روانشناسی رفتار قهرمانان در شاهنامه»، به بررسی عنصر شخصیت قهرمانان شاهنامه از دیدگاه روانشناسانه می‌پردازند. همچنین، بزرگ‌نژاد (۱۳۹۹) در پایان‌نامه خود با عنوان «مطالعه نمادشناسی نگاره‌های شاهنامه داوری»، به تحلیل مجالس این نسخه به‌ویژه از نظر نمادشناسی رنگی به عنوان آخرین شاهنامه قاجار و مطالعه سبک متفاوت طراحی و کاربرد رنگ در آثار دو هنرمند آن می‌پردازد. جلوید (۱۳۸۸) نیز در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی و تحلیل نگاره‌های شاهنامه داوری»، نگاره‌های شاهنامه داوری را از لحاظ تجزیه و تحلیل محتوا، زیبایی‌شناسی و سبک هنری بررسی کرده است.

و در سایه نقاشی‌های دوره قاجار مغفول مانده است؛ لذا این پژوهش به عنوان یک نسخه کامل شاهنامه در دوره قاجار ضرورت و اهمیت می‌یابد.

پیشینه پژوهش

از آنجاکه در سال‌های اخیر توجه بیشتری به بررسی عناصر بصری هنری طبق دیدگاه‌های نظرات زبان‌شناسان و سبک‌شناسان هنری شده، تألیفات گوناگونی چون کتب و مقالات در این رابطه به رشته تحریر درآمده است که البته نمی‌توان این مورد را نوعی ناهمگونی دانست، زیرا برای بررسی و پژوهش دقیق عناصر بصری چون نقاشی و نگارگری، کاربرد مباحث دقیق علمی ضرورت دارد. یکی از این نمونه‌ها، الگوی ساختارگرایی ولادیمیر پراپ است که در تحلیل علمی منابع گوناگونی در تبیین ادراک مفهومی از آن بهره برده شده است. پس از ترجمه کتاب پراپ با عنوان «ریخت‌شناسی قصه پریان» (Propp, 2012)، پژوهش‌های متعددی درباره ریخت‌شناسی داستان‌ها و روایت‌های اسطوره‌ای ایرانی صورت گرفت. واحد سازنده روایت از دیدگاه پراپ کارکرد نامیده شد؛ کارکرد، یکی از شخصیت‌های داستان محسوب می‌شود. پراپ پس از تعیین کارکردها و تحلیل نمونه‌های آن‌ها، به انطباق‌پذیری ترکیبات و شخصیت‌ها در قصه‌ها پرداخت. پیروی از این روش پراپ که حرکتی ابتکاری محسوب می‌شد، در سال‌های بعد در بسیاری از مطالعات دنبال شد. از جمله این منابع می‌توان به کتاب «ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی» اثر خدیش (۱۳۸۷) که به تجزیه و تحلیل ساختار و قالب داستان‌ها با استفاده از نظریه فرمالیستی و ساختارگرایی پراپ پرداخته و کتاب «درآمدی بر ریخت‌شناسی هزارویک‌شب» توسط خراسانی (Khorasani, 2005) که رده‌بندی قصه‌ها بر پایه کنش‌های قهرمان از بعد پیشبرد که در طول قصه و استفاده از شیوه پراپ از دو پایه اصلی روایت یعنی کنش گر و کنش پذیر انجام شده است، اشاره کرد.

در میان مقالات نیز، در بررسی ریخت‌شناسی پراپ می‌توان به مقاله تاما و دهانی (Tama & Dhani, 2022) اشاره کرد. آن‌ها در مقاله خود با عنوان «تحلیل توابع شخصیت در فیلم جاودانه‌ها با نظریه عملکرد روایی ولادیمیر پراپ»، بیان می‌کنند در فیلم جاودانه‌ها، ۳۰ کارکرد از ۳۱ کارکرد روایی براساس نظریه ولادیمیر پراپ یافت می‌شود. جخا (Jakha, 2022) در مقاله خود با عنوان «به سوی روایت کهن‌الگویی: نقد کهن‌الگوی بالهام از یونگ از تر روایت‌های تکراری پراپ»، سعی می‌کند حد وسط بین مباحث نقدانه فرمالیستی ولادیمیر پراپ و منتقدانه روانکاوان کارل یونگ جست‌وجو کند. به بیان صریح‌تر، مورفولوژی پراپ و روانکاوی کهن‌الگویی یونگ برای ایجاد یک نظریه روایت کهن‌الگویی که در آن ساختار زیربنایی روایات در ناخودآگاه جمعی بشریت نهفته است، باهم تطبیق داده می‌شوند.

همچنین، در مقاله دیگری با عنوان «تجزیه و تحلیل شخصیت انسراوات بوژانگ پیشنهادی از طریق تئوری آنالیز مورفولوژیکی ولادیمیر پراپ»، با هدف مطالعه آکادمیک در مورد چگونگی استفاده از ساختار ۳۱ عملکرد

آنچه که این مطالعه را از پژوهش‌های دیگر متمایز می‌کند، مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه با استفاده از تحلیل ادراک مفهومی ریخت‌شناسی پراپ درمورد مراحل خروج کهن‌الگوی قهرمان در داستان شاهنامه به شکل زبان بصری در نگاره‌های شاهنامه داوری است.

روش پژوهش

این پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی با رویکرد تاریخی و تطبیق با نظریه پراپ انجام شده. گردآوری اطلاعات با استفاده از منابع کتابخانه‌ای (اسنادی) صورت گرفته که در راستای شناخت، تحول و تطور ریخت‌شناسی سبک هنری دوره قاجار انجام شده است. جامعه آماری این پژوهش تصاویر نگاره‌های شاهنامه داوری دوره قاجار است که براساس نقش رستم به عنوان کهن‌الگوی قهرمان انتخاب شده است و تعداد نمونه‌های بررسی شده هفت نگاره شامل: (۱) جنگ بین رستم و اشکوبوس و کشته شدن اشکوبوس، (۲) نبرد رستم و دیو سفید، (۳) دیدار رستم با خاقان چین، (۴) آمدن شگل با هفت پادشاه نزد بهرام، (۵) جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به دست رستم، (۶) کشته شدن سهراب به دست رستم و (۷) رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می‌آورد، است. تصاویر نگاره‌ها از منابع مکتوب تهیه شده است. ماهیت اطلاعات به دست آمده از تجزیه و تحلیل ریخت‌شناسی نگاره‌ها کیفی است و انطباق‌پذیری تصویرسازی نگاره‌ها طبق کارکرد روایی کهن‌الگوی قهرمان در نظریه پراپ تقسیم‌بندی شده است. به این صورت که با استفاده از الگوی ریخت‌شناسی، کارکرد کهن‌الگوی قهرمان در روایت شاهنامه و تحلیل رابطه قهرمان با سایر عناصر بصری داستان در این نگاره توسط فهرستی از علائم اختصاری در انطباق با ۳۱ کارکرد روایی نظریه پراپ درمورد محتوا، زمینه و معنای کهن‌الگوی قهرمانی شرح داده شده است.

مبانی نظری پژوهش

• نسخه مصور شاهنامه داوری

پیشینه نسخه‌نگاری در دوره قاجار به دوره‌های پیشین یعنی دوره صفویه باز می‌گردد. در دوره صفوی خصوصاً دوره شاه عباس اول (قرن ۱۶ تا ۱۷ میلادی) رابطه ایران با اروپا گسترده‌تر شد و در نتیجه تشکیل دولت مرکزی، شرایط سیاسی داخل ایران ثبات بیشتری یافت (مسکوب، ۱۳۷۹، ۲۸۸). «در این دوره، هنرمندان از سراسر کشور در کارگاه‌های سلطنتی گردآوری شده و به خلق آثار بی‌بدیل در انواع رشته‌ها از قبیل نقاشی، تذهیب، خطاطی، کتاب‌آرایی، معماری، نساجی و قالیبافی پرداختند» (Dadres & Khosravi Bejaim, 2014, 955). از این رو، حاکمان صفوی در پی نشان دادن این قدرت و اقتدار سیاسی به نسخه‌برداری از داستان‌های کهنی چون شاهنامه در کارگاه‌های هنری دربار پرداختند. همچنانکه «در دوره قاجار نیز هنر به عنوان رسانه‌ای برای بیان مشروعیت و سلطنت به کار می‌رفت» (Panjehbashi, 2023, 168).

در ادامه جریان رشد و ارتقاء سبک هنری، در دوره قاجار نیز شاهد پیشرفت چشمگیری در حوزه نقاشی و نگارگری هستیم. از این رو، منشأ فرنگی‌سازی که از دوره صفوی به وجود آمده بود، در دوره قاجار متداول شد که بیشتر از تلفیق ویژگی‌های هنر نقاشی سنتی ایرانی با عناصر و شیوه‌هایی از نقاشی اروپایی شکل گرفت (Ettinghausen & Yarshater, 2000, 243).

«از چهره‌های معروف هنرمندان این دوره می‌توان به آقا زمان، آقا صادق، صنیع الدوله (ابوالحسن خان غفاری)، کمال الملک (ابوتراب غفاری) و محمود خان ملک الشعر اشاره کرد» (Chelkovski et al., 2011, 34). نسخه‌برداری شاهنامه در دوره قاجار مقارن با اواخر عهد ناصرالدین شاه، چهارمین پادشاه (۱۲۶۴ - ۱۳۱۳ ه. ق) و عهد مظفرالدین شاه، پنجمین پادشاه (۱۳۱۳ - ۱۳۲۳ ه. ق) صورت گرفته است. این شاهنامه که توسط محمد بن وصال (نام مستعار داوری، ۱۸۲۲-۱۸۶۵ م) در دوره قاجار خلق شده، یکی از آخرین شاهنامه‌های ساخته شده به سبک و سیاق سنتی است. با این حال بر خلاف آثار درباری، شاهنامه داوری یک اثر سفارشی نبود. به گفته عاصمی، مورخ هنر، «شاهنامه داوری ممکن است «به عنوان قصیده‌ای برای هنر در حال مرگ خلق شده باشد» (Assemi, 2022, 267). «تصاویر موجود در این نسخه خطی نشان‌دهنده انعطاف‌پذیری هنرمندان هنگام شروع کار روی آن است که ترکیبات منحصر به فردی که ریشه در پیوندهای فرهنگی و اقتصادی دارد، ایجاد کرده است» (Cho, 2023, 10).

شاهنامه داوری که هم‌اکنون در موزه رضا عباسی با شماره دسترسی ۵۹۹ در تهران نگهداری می‌شود، نسخه‌ای نفیس و گرانبها در چهار جلد است که در دوره قاجار کتابت شده است. تصویرسازی این شاهنامه نیز توسط لطفعلی شیرازی و محمد داوری انجام شده است. جلد اول این شاهنامه ۲۱ مجلس، جلد دوم ۲۵ مجلس، جلد سوم ۱۶ مجلس و جلد چهارم و آخرین جلد این شاهنامه شش مجلس تصویر دارد (اقبال آشتیانی، ۱۳۸۷، ۴۳۹). «این نسخه خطی به سبک و روش نسخه‌های مصور کتابخانه‌های سلطنتی در روزگار ایلخانان، تیموریان و صفویان با همکاری نقاشان، خوشنویسان، صحافان، مذهبیان و جدول‌کشان تهیه شده است» (Mahvan et al., 2014, 57). همچنین، «این شاهنامه دارای ۶۸ نگاره است که ۵۵ نگاره اثر آقا لطفعلی صورتگر شیرازی به تاریخ ۱۲۷۸-۸۰ ه. ق. ۱۸۶۱-۱۸۶۳ م. و ۱۲ مورد دیگر توسط داوری کاتب (محمد داوری شیرازی) و یکی به امضای برادرش فرهنگ است» (شریف‌زاده، ۱۳۷۲، ۵۶).

علاوه بر اینکه، واپسین اثر عصر مصورسازی نسخه‌های خطی و پایان دوره حمایت هنرمندان توسط شاهان و شاهزادگان دربار نیز هست. در این نوشتار از این جهت به بررسی نگاره‌های این شاهنامه پرداخته شده است که سندی مکتوب از دوره تحول و تطور سبک نگارگری در ایران به شمار می‌آید.

• نظریه ریخت‌شناسی پراپ

«ساختارگرایی یکی از مهم‌ترین جنبش‌های فرمالیستی محسوب می‌شود که در دهه‌های اخیر نقش مهمی در تجزیه و تحلیل آثار ادبی

ایفا کرده است» (Rouhani & Sfandiyar, 2011). به عبارت دیگر، دستاوردهای فرمالیست‌ها از گردآوری تفکرات ساختارگرایی و زبان‌شناسی حاصل شده است که به‌صورت ارائه جزئیات در نظریات ساختارگرایان تبیین شد. یکی از ایده‌های مطرح در بحث ساختارگرایی، شیوه ولادیمیر پراپ (۱۸۹۵-۱۹۷۰ م) روسی در تحلیل و طبقه‌بندی ریخت‌شناسی داستان‌ها و قصه‌های اساطیری و حماسی است. پراپ یکی از اولین ساختارگرایانی است که با مطالعهٔ صدها داستان عامیانه یا داستان شفاهی روسی، به این نتیجه رسید که همهٔ آن‌ها از یک الگو پیروی می‌کنند. پراپ آثار فولکلوریک را بر پایهٔ قواعد صوری آن طبقه‌بندی کرد و از همین رو مطالعات خویش را ریخت‌شناسی نامید و آن را به‌معنای توصیف حکایت‌ها بر پایهٔ واحدهای تشکیل‌دهندهٔ شأن و مناسبات این واحدها بایکدیگر و با کل حکایت به‌کار برد. وی با تحلیل ریخت‌شناسی قصه‌های پریان روسی با نگرشی متفاوت به رده‌بندی آن‌ها پرداخت (Panjehbashi & Doulab, 2020, 290). پراپ ریخت‌شناسی را توصیف داستان‌ها برپایهٔ اجزای سازندهٔ آن‌ها و ارتباط این سازه‌ها با یکدیگر و یا کل قصه تعریف کرد.

در نظریهٔ پراپ، ۳۱ کارکرد روایی برای داستان تعریف شده که به‌صورت فرمولی از علائم ساختاری مشخص شده است. این علائم اختصاری برای هر کارکرد عبارتند از: (۱) وضعیت آغازین α ، (۲) غیبت β ، (۳) نهی γ ، (۴) نقض نهی δ ، (۵) خبرگیری شریر ϵ ، (۶) دریافت خبر θ ، (۷) فریبکاری λ ، (۸) شرارت A ، (۹) میانجی‌گری، رویداد، پیونددهنده B ، (۱۰) مقابلهٔ آغازین C ، (۱۱) عزیمت و گسیل کردن $\uparrow$ ، (۱۲) نخستین خویشتکاری بخشنده D ، (۱۳) واکنش قهرمان (مثبت یا منفی) E ، (۱۴) دریافت عامل جادو F ، (۱۵) انتقال مکانی، راهنمایی G ، (۱۶) کشمکش با شریر H ، (۱۷) پیروزی I ، (۱۸) داغ گذاشتن J ، (۱۹) کارسازی مصیبت یا رفع مشکل K ، (۲۰) بازگشت قهرمان $\downarrow$ ، (۲۱) تعقیب Pr ، (۲۲) نجات و رهایی Rs ، (۲۳) ورود به‌طور ناشناس O ، (۲۴) ادعای دروغین L ، (۲۵) کار دشوار M ، (۲۶) انجام کار دشوار N ، (۲۷) شناخته‌شدن Q ، (۲۸) رسوایی شریر Ex ، (۲۹) تغییر شکل T ، (۳۰) مجازات شریر یا قهرمان دروغین U و (۳۱) عروسی $w*$ (Propp, 2010, 25).

• تطبیق نگاره‌های شاهنامهٔ داوری با نظریهٔ ریخت‌شناسی پراپ

طبق دیدگاه ریخت‌شناسی پراپ، یکی از مهم‌ترین و اصلی‌ترین شخصیت شاهنامه، کهن‌الگوی قهرمان است. از دیدگاه پراپ، در مرحلهٔ پایانی خط داستان که ۳۱ واحد کارکرد روایی را بیان می‌کند. در این نوشتار به تحلیل هفت نمونه نگاره از شاهنامهٔ داوری به تحلیل روابط طراحی بین نقاشی قهرمان و سایر عناصر بصری نگاره‌ها توسط فهرستی از انطباق ۳۱ کارکرد روایی نظریهٔ پراپ در مورد محتوا، زمینه و معنای کهن‌الگوی قهرمانی پرداخته شده است.

در اولین نگاره باعنوان «جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته‌شدن اشکبوس» از مجلس ۳۳ از شاهنامهٔ داوری، قهرمان داستان، رستم درحال نبرد با اشکبوس است. در این نگاره، سپاه ایران و توران آرایش نظامی گرفتند (تصویر ۱).

در تصویر ۱، رستم کمان بزه کردهٔ آمادهٔ تیراندازی را بر بازوی خود افکنده، خرامان به‌سوی اشکبوسی می‌تازد که درحال جولان با اسب است و او را به‌سوی خود برای نبرد تن‌به‌تن فرا می‌خواند. براساس ریخت‌شناسی پراپ، قهرمان شاهنامه، رستم به مجازات شریر داستان می‌رود که منجر به رسوایی شریر می‌شود. در این نگاره، قدرت رستم در مقابله با اشکبوس که او را حقیر میبیند چون پیاده است، در تصویرسازی نقش رستم در جثه‌ای بزرگ‌تر از اشکبوس نشان داده شده است. در این نگاره پنج کارکرد نظریهٔ پراپ با تصویرسازی داستان شاهنامه مطابقت دارد و به‌صورت بصری روابط طراحی بین نقاشی قهرمان و سایر عناصر بصری نگاره‌ها را نشان می‌دهد (جدول ۱) (تصویر ۲).

در نگارهٔ «نبرد رستم و دیو سفید»، قهرمان داستان، رستم و اولاد به هفت کوه که غار محل زندگی دیو سپید در آن قرار داشت، رسیدند و شب را حوالی آن جا سپری کردند (تصویر ۳).

ریخت‌شناسی در سبک هنری نیز به مطالعهٔ ساختارها، همسانی‌ها و دگردیسی‌های فرم در نقاشی اشاره دارد. به این صورت که «مسئلهٔ ریخت‌شناسی هنری، از بسیاری جهات با بررسی منشأ یا ریشهٔ هنرهای تجسمی همزمان است» (Steigerwald, 2002, 294). در این نوشتار جهت اختصار تنها به بررسی کهن‌الگوی قهرمان پرداخته شده است.

• کهن‌الگوی قهرمانان در شاهنامه

کهن‌الگو یا آرکی تایپ^۲، «الگوی اصلی است که از آن کپی‌ها ساخته می‌شود»، برای اولین بار در دههٔ ۱۵۴۰ میلادی وارد زبان انگلیسی شد

«خاقان چین با سپاهش به یاری تورانیان به همایون آمد تا با سپاه ایران بجنگد ولی در نبردی که درگرفت، سه تن از سرداران خود یعنی اشکبوس و کاموس و چنگش را از دست داد. آنگاه خود با سپاهش به لشکر ایران تاخت» (شریفی، ۱۳۸۷، ۱۲۹۳). خاقان چین، چنگش را برای رویارویی با رستم می‌فرستد (تصویر ۵).

در این نگاره، خاقان چنگش را به نبرد با رستم فرستاده که روبه‌روی رستم به‌تصویر کشیده شده است. **جدول ۳** پنج کارکرد کهن‌الگوی نظریه ریخت‌شناسی پرپ به‌صورت تصویری روابط طراحی بین نقاشی قهرمان و سایر عناصر بصری نگاره‌ها را نشان می‌دهد (**جدول ۳**) (تصویر ۶). در نگاره آمدن «آمن شنگل با هفت پادشاه نزد بهرام»، بهرام گور مانند فرستادگان و به‌طور ناشناس نزد شنگل، شاه هند می‌رود و نامه‌ای از جانب شاه ایران به او می‌دهد که یا باج دهد یا جنگ کند و بهرام چنین کرد (تصویر ۷).

نگاره صحنه‌ای از دیدار شنگل و بهرام گور را به‌تصویر کشیده است. براساس ریخت‌شناسی پرپ، در این نگاره چهار کارکرد کهن‌الگوی قهرمان با تصویرسازی داستان شاهنامه مطابقت دارد (**جدول ۴**) (تصویر ۸). در نگاره «جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به‌دست رستم» از مجلس ۲۵ از شاهنامه داوری، پس از شکست چنگش از رستم، خاقان چین وقتی دید که چون کاری از پیش نبرد، به رستم پیشنهاد آشتی کرد، ولی رستم نپذیرفت و به نبرد ادامه داد تا به خود خاقان که بر فیلی سپید سوار بود، دست یافت و او را با کمند به بند آورد (تصویر ۹).

در این نگاره، رستم با تنی چند از سپاهیان، به‌سوی قلب لشکر توران آورد و قصد خاقان چین کرد که سوار بر پیلی عظیم بود. نگاره صحنه‌ای از واژگون‌شدن خاقان چین از پشت پیل را به‌تصویر کشیده است. رستم درحالی‌که روی رخس می‌تازد در ترکیب‌بندی قرینه‌ای روبه‌روی خاقان چین ترسیم شده است. براساس ریخت‌شناسی پرپ، در این نگاره چهار کارکرد کهن‌الگوی قهرمان با تصویرسازی داستان شاهنامه مطابقت دارد (**جدول ۵**) (تصویر ۱۰).

در نگاره «کشته‌شدن سهراب به‌دست رستم» از مجلس ۱۳ از شاهنامه داوری، رستم و سهراب دوباره به نبرد پرداختند و دوال کمر یکدیگر را گرفتند و سر بر کشتی نهادند. در این هنگام رستم



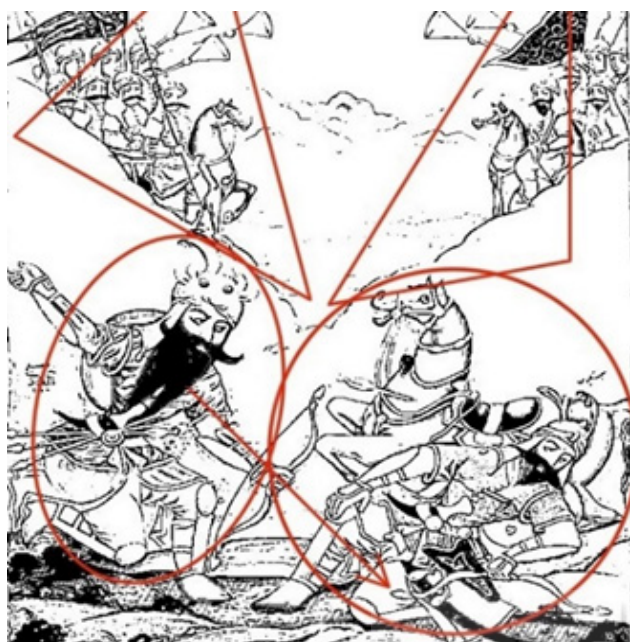
تصویر ۱. جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته‌شدن اشکبوس، مجلس ۲۳ از شاهنامه داوری، اثر آقا لطفعلی شیرازی، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: احمدپور، ۱۳۹۹، ۵۶.

این نگاره صحنه‌ای را به‌تصویر می‌کشد که رستم درحال نبرد با دیو سپید است و دست و پای او را به درختی بسته شده است. **جدول ۲** پنج کارکرد کهن‌الگوی نظریه ریخت‌شناسی پرپ به‌صورت تصویری روابط طراحی بین نقاشی قهرمان و سایر عناصر بصری نگاره‌ها را نشان می‌دهد (**جدول ۲**) (تصویر ۴).

در نگاره «دیدار رستم با خاقان چین» از مجلس ۲۴ از شاهنامه داوری،

جدول ۱. انطباق‌پذیری تصویرسازی نگاره جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته‌شدن اشکبوس براساس کارکرد کهن‌الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت‌شناسی پرپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن‌الگو	صحنه‌نگاره
E	واکنش قهرمان (مثبت یا منفی)	رجزخوانی رستم در مقابل اشکبوس سوار بر اسب
N	انجام کار دشوار	رستم درحالی‌که پیاده است به نبرد می‌رود و اشکبوس را از اسب پایین می‌کشد.
Ex	رسوایی شریر	رستم درحالی‌که در کارزار نبرد پیاده بود، اشکبوس سوار بر اسب را مغلوب می‌کند.
U	مجازات شریر یا قهرمان دروغین	رستم تیری دیگر بر سینه اشکبوس می‌زند که او همان لحظه می‌میرد.
I	پیروزی	با مرگ اشکبوس، رستم پیروز می‌شود.



تصویر ۲. انطباق پذیری کارکرد کهن الگوی قهرمان در نگاره جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته شدن اشکبوس. مأخذ: نگارندگان.

سهراب را بر زمین زد تیغ از کمر کشید و پهلوی سهراب را با آن درید (تصویر ۱۱).

در این نگاره، چندین شخصیت داستانی به طور همزمان به تصویر کشیده شده است. در مرکز تصویر، رستم در حالیکه سهراب را در آغوش گرفته، ترسیم شده است. براساس ریخت‌شناسی پراپ، در این نگاره چهار کارکرد کهن الگوی قهرمان با تصویرسازی داستان شاهنامه مطابقت دارد (جدول ۶) (تصویر ۱۲).

در نگاره «رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می‌آورد»، آزاد شدن بیژن از چاه به تصویر کشیده شده است. طبق داستان شاهنامه فردوسی، «رستم به سر چاه می‌آید و سنگ بزرگ را کنار می‌زند و طنابی درون چاه می‌فرستد. پیش از آن که بیژن از چاه خارج شود رستم از او سوگند می‌خواهد که پس از آزادی کاری با گرگین میلاد نداشته باشد و بیژن نمی‌پذیرد. رستم نیز طناب را رها می‌کند و بیژن باز به چاه می‌افتد» (شریفی و پورداوود، ۱۳۶۹، ۱۴۷) (تصویر ۱۳).

در این نگاره، چندین روایت داستانی براساس ۳۱ کارکرد کهن الگو به طور همزمان به تصویر کشیده شده است. در محور عمودی مرکز نگاره، رستم در حالیکه خم شده و در حال کشیدن طنابی است که بیژن از آن آویزان شده، ترسیم شده است. در این تصویر سه حادثه از نجات بیژن از چاه توسط رستم، آتش روشن کردن منیژه و نظاره کردن همراهان رستم ترسیم شده است. براساس ریخت‌شناسی پراپ، در این نگاره شش کارکرد کهن الگوی قهرمان با تصویرسازی داستان شاهنامه مطابقت دارد (جدول ۷) (تصویر ۱۴).

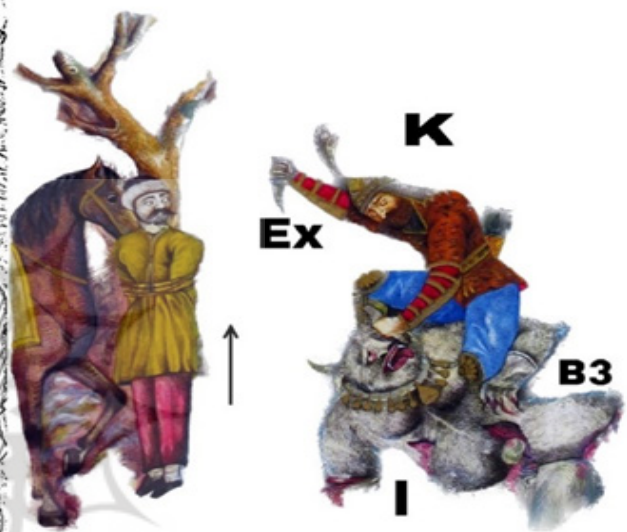
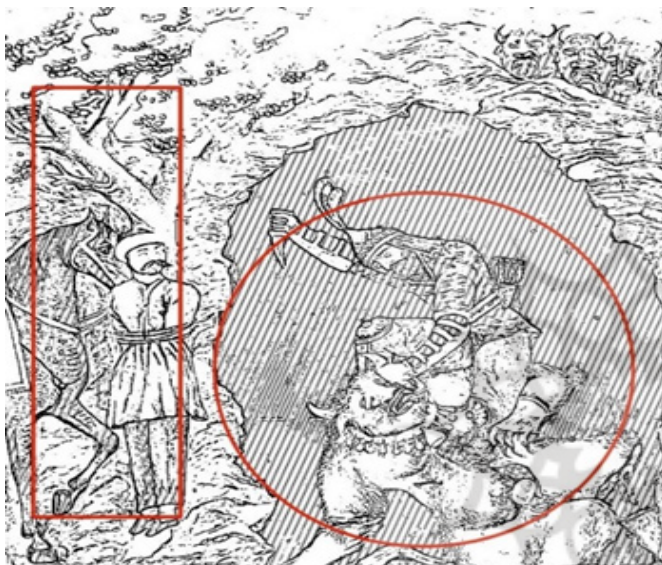
از آنجا که کهن الگوی قهرمان این نگاره‌ها چندین کارکرد مختلف را برعهده گرفته است، براساس الگوی علائم اختصاری ریخت‌شناسی پراپ، ریخت‌شناسی هر یک از نگاره‌ها را می‌توان به صورت جدول ۸ تنظیم



تصویر ۳. نبرد رستم و دیو سفید، شاهنامه داوری، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: جاوید، ۱۳۸۸، ۶۲.

جدول ۲. انطباق‌پذیری تصویرسازی نگاره نبرد رستم و دیو سفید براساس کارکرد کهن‌الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت‌شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن‌الگو	صحنه‌نگاره
K	کارسازی مصیبت یا رفع مشکل	رستم برای آزادی ایرانیان به نبرد با دیو سپید رفت.
↑	عزیمت، گسیل کردن	رستم به همراهی اولاد به هفت‌کوه که غار محل زندگی دیو سپید در آن قرار دارد حرکت می‌کنند.
۳۳	میانجی‌گری (رویداد پیونددهنده)	برای به‌جا‌آوردن این جوانمردی او را از خواب بیدار کرد و با وی جنگید.
Ex	رسوایی شریر	رستم با خنجر دل دیو را شکافت و جگر او را برای مداوای چشمان کم‌سوشده کیکاووس درآورد.
I	پیروزی	با مرگ دیو سپید، رستم پیروز شد.



تصویر ۴. انطباق‌پذیری کارکرد کهن‌الگوی قهرمان در نگاره نبرد رستم و دیو سفید. مأخذ: نگارندگان.

کرد.

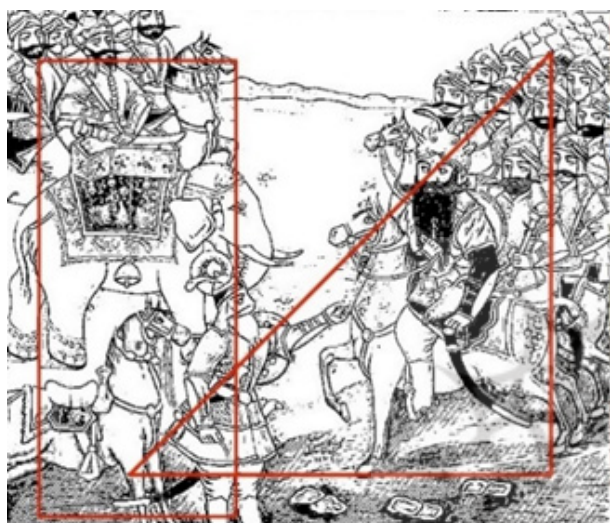
در جدول ۸، کارکرد کهن‌الگوی قهرمان به‌صورت الگویی تهیه شده که نشان‌دهنده عدم تعادل قابل انتظار از خط سیر داستانی در برخی نگارهاست. در نگاره «جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته‌شدن اشکبوس»، کهن‌الگوی قهرمان از کارکردهایی چون واکنش قهرمان (مثبت یا منفی)، انجام کار دشوار، رسوایی شریر، مجازات شریر یا قهرمان دروغین و پیروزی تبعیت می‌کند که این تاحدودی از خط سیر توالی داستانی پراپ پیروی کرده است اما در نگاره «نبرد رستم و دیو سفید» کهن‌الگوی قهرمان از کارکرد میانجی‌گری (رویداد پیونددهنده) زمانیکه برای به‌جا‌آوردن این جوانمردی، پس از بیدار کردن دیو سپید با او می‌جنگد، استفاده کرده که نوعی ناهماهنگی و ناتعادلی ایجاد کرده است. همچنین در نگاره «کشته‌شدن سهراب به‌دست رستم»، کهن‌الگوی قهرمان از کارکردهای شناخته‌شدن زمانی که رستم پی به هویت پسرش می‌برد و تغییر شکل چون پیروزی قهرمان در پی شناخت حقیقت به شکست تبدیل می‌شود، تبعیت کرده که این موضوع نیز منجر به عدم تعادل در پیروی از الگوی ریخت‌شناسی پراپ است.



تصویر ۵. دیدار رستم با خاقان چین، مجلس ۲۴ از شاهنامه داوری، اثر آقا لطفعلی شیرازی، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: احمدپور، ۱۳۹۹، ۷۰.

جدول ۳. انطباق پذیری تصویرسازی نگاره دیدار رستم با خاقان چین براساس کارکرد کهن الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت‌شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن الگو	صحنه نگاره
۱η	فریفتن با اغواگری	خاقان چین به رستم پیشنهاد آشتی داد.
۱H	کشمکش	رستم و چنگش در نبرد به کارزار پرداختند.
Pr	تعقیب	رستم به تعقیب چنگش که درحال فرار است، رفت.
Ex	رسوایی شریر	رستم چنگش را بر زمین زد و سرش را از تنش جدا کرد.
I	پیروزی	با مرگ چنگش، رستم پیروز شد.



تصویر ۶ انطباق‌پذیری کارکرد کهن الگوی قهرمان در نگاره دیدار رستم با خاقان چین. مأخذ: نگارندگان.

تحلیل کهن الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه داوری طبق ریخت‌شناسی پراپ

ترسیم بزرگنمایی در شخصیت قهرمان شاهنامه داوری، رستم است که در این نگاره‌ها در ابعادی بزرگ‌تر از دیگر شخصیت‌ها نشان داده شده است. علاوه بر این، در نگاره‌های شاهنامه برخلاف تصاویر نسخه‌های پیشین، زمینه تصویری کمتری وجود دارد و بیش‌ترین محیط تصویری به شخصیت‌های داستان اختصاص داده شده است.

بنابراین، با توجه به الگوی تفصیلی که پراپ از خط سیر داستانی ارائه می‌دهد، در این نگاره‌ها برخی از ۳۱ کارکرد کهن الگوی قهرمان شاهنامه شناسایی شد. به‌علاوه مشخص شد در این نگاره‌ها ترسیم کهن الگوی قهرمان با تغییرات اصلی در بزرگنمایی عملکرد و کارکرد شخصیت اصلی یا همان قهرمان روایت شاهنامه همراه بوده است. بر این اساس، کهن الگوی قهرمان به‌عنوان هسته اصلی نگاره‌ها غالباً در الگوی خطی مرکزی نگاره‌ها یا در قرینه شخصیت مقابل خود قرار گرفته‌اند و عناصر بصری دیگر چون ضد قهرمانان، سپاهیان و دیگر شخصیت‌ها در فرع و حاشیه نگاره‌ها ترسیم شده‌اند. بنابراین، با فرایندی از تغییر و تحول در سبک نگارگری داستان فردوسی در شاهنامه داوری روبه‌رو هستیم که در نتیجه نوعی فرایند فرگشت‌گرایی یا تطورگرایی نشأت گرفته است.

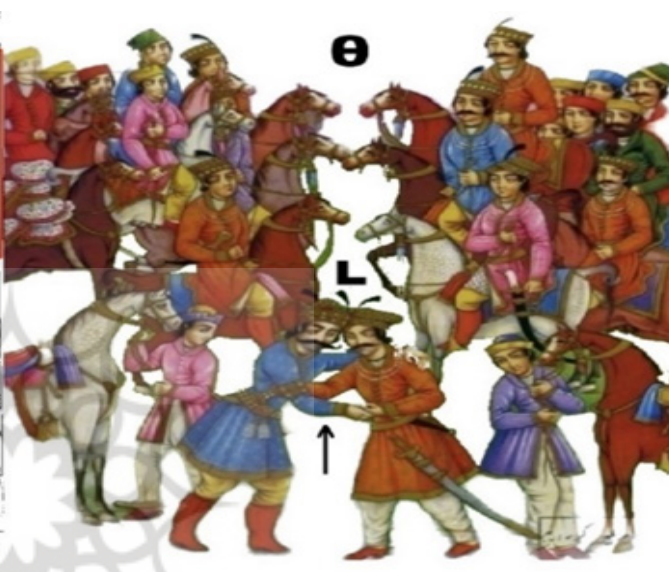
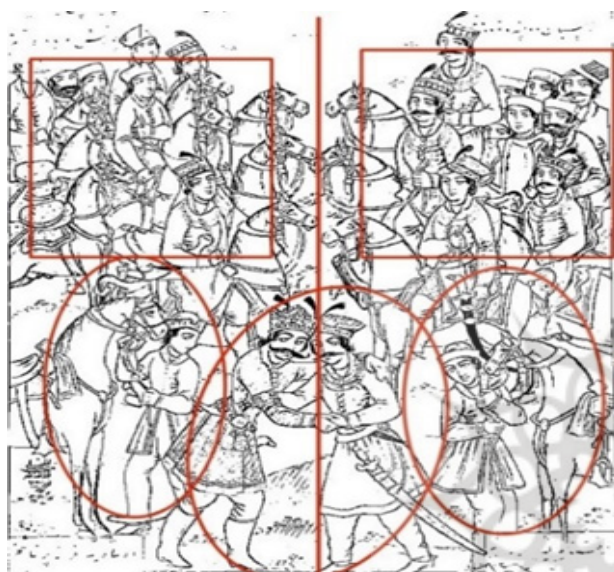
قابل توجه است که در بحث خلق آثار فکری، «سمت چپ مغز» معمولاً



تصویر ۷. آمدن شنگل با هفت پادشاه نزد بهرام، شاهنامه داوری، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: جاوید: ۱۳۸۸، ۲۹.

جدول ۴. انطباق‌پذیری تصویرسازی نگاره‌آمدن شنگل با هفت پادشاه نزد بهرام براساس کارکرد کهن‌الگوی قهرمان طبق نظریهٔ ریخت‌شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن‌الگو	صحنه‌نگاره
L	ادعای دروغین	بهرام گور خود را به‌عنوان نامهرسان جا می‌زند.
↑	عزیمت، گسیل کردن	بهرام گور نزد شنگل می‌رود.
↑	عزیمت، گسیل کردن	شنگل همراه هفت پادشاه نزد بهرام می‌رود.
Θ	هم‌دستی	هفت پادشاه بهرام گور را همراهی می‌کنند.



تصویر ۸. انطباق‌پذیری کارکرد کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌آمدن شنگل با هفت پادشاه نزد بهرام. مأخذ: نگارندگان.

در نتیجهٔ مراحل منطقی یک توالی از پیش تعیین شده است که همان هنر ادراکی است. درحالی‌که خلق آثار هنری مرتبط با «سمت راست مغز» عموماً به شکل خودانگیخته و بداهه است که با تکیه بر انتخاب‌های خلاقانهٔ هنرمند «در یک لحظه» برای دستیابی به نتایج منحصر به فرد ایجاد می‌شود که همان هنر مفهومی است. بنابراین، در بحث درک دقیق فرایند ریخت‌شناسی و تطور مفهوم قهرمانی باید به این دوگانگی هنر مفهومی و هنر ادراکی توجه کرد.

در توضیح این فرایند باید اشاره کرد، این واقعیت که اصطلاح «سبک هنری» به ویژگی‌های فردی یک هنرمند اشاره دارد و همچنین، ویژگی‌هایی که طی قرن‌ها توسط یک فرهنگ تکامل یافته است، به این مسئله توجه دارد که این تطور و دگرگونی ممکن است دقیقاً به دلیل تکامل و رشد سبک (فرهنگ) هنری در برخورد با ورود ویژگی‌های هنری سبک یا فرهنگی دیگر باشد. بنابراین، تغییر و دگرگونی سبک هنری در مورد چنین رشدی شواهدی بر انرژی خلاق و قدرتمند هنرمند است. در مقابل، در مورد اهمیتی که باید به تغییرات دوره‌ای جهت سبک‌شناسی فرهنگ‌ها قائل شد، اشاره به ریخت‌شناسی سبک‌های هنری در فرایند فرگشت‌گرایی یا تطورگرایی دارد. به این ترتیب، محققان در حوزهٔ هنر غالباً رشد و دگرگونی زبان سبک هنری را به‌عنوان نمایانگر بینش مهمی در مورد بلوغ، سرزندگی یا ثبات فرهنگ یا آن سبک می‌دانند اما



تصویر ۹. جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به‌دست رستم، مجلس ۲۵ از شاهنامهٔ داوری، اثر آقا لطفعلی شیرازی، دورهٔ قاجار، تهران، موزهٔ رضا عباسی. مأخذ: احمدپور: ۱۳۹۹، ۷۴.

جدول ۵. انطباق پذیری تصویرسازی نگاره جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به دست رستم براساس کارکرد کهن‌الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت‌شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن‌الگو	صحنه نگاره
۱η	فریفتن با اغواگری	خاقان چین به رستم پیشنهاد صلح می‌دهد.
H	کشمکش با شریر	رستم همراه با سپاهیان به سوی قلب لشکر توران حمله کرد.
Ex	رسوایی شریر	ستم سوار بر رخس به‌سوی خاقان می‌تازد و سرش را به خم کمند می‌کشد و او را از پشت پیل به پایین می‌کشد.
I	پیروزی	با مرگ خاقان چین، رستم پیروز می‌شود.



تصویر ۱۰. انطباق پذیری کارکرد کهن‌الگوی قهرمان در نگاره جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به دست رستم. مأخذ: نگارندگان.

به‌ندرت چنین مراحل رشد فرهنگی را با ریخت‌شناسی آن فرهنگ مرتبط می‌دانند. با این وجود، همان گونه که در ریخت‌شناسی بیولوژیکی، دگرپسویی و تحول جهت رشد فیزیولوژیکی رخ می‌دهد، در ریخت‌شناسی سبک‌هنری نیز این تحول و رشد منجر به شکل‌گیری سبک‌هنری پخته و جدیدی می‌شود. در دوره قاجار جهت گسترش ارتباطات سیاسی با کشورهای غربی و ورود آثار هنری از اروپا و تبادل فرهنگی و سبک‌های هنری توسط هنرمندان، ورود فرنگی‌سازی منجر به شکل‌گیری سبکی التقاطی در نقاشی ایرانی شد که نمونه این نوع هنر را می‌توان در نگاره‌های شاهنامه دآوری مشاهده کرد.

همچنین، در مطالعه این سیر روند سبک‌های هنری همچون نگاره‌های شاهنامه دآوری، می‌توان نوعی دوگانگی در هنر ادراکی که ادراک انسانی، شاخص معتبری برای سنجش یک اثر هنری می‌شود و هنر مفهومی که تجربه‌های تازه هنری محسوب می‌شود، مشاهده کرد که به‌منظور تفهیم و درک دقیق‌تر فرایند ریخت‌شناسی، مفهوم قهرمانی در نگاره‌های شاهنامه دآوری اهمیت می‌یابد.

از این جهت که اگر همچنان از دریچه هنر ادراکی به این نگاره‌ها نگریسته شود، دریافتی در چهارچوب ادراک حسی در مخاطب حاصل می‌شود، در صورتی که دید مخاطب از دریچه ادراک مفهومی منتج به ایدئولوژی جدیدی در ارتباط با سبک و شیوه هنری این نگاره‌ها می‌شود.



تصویر ۱۱. کشته شدن سهراب به دست رستم، مجلس ۱۳ از شاهنامه دآوری، اثر لطفعلی شیرازی، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: احمدپور، ۱۳۹۹

جدول ۶. انطباق‌پذیری تصویرسازی نگاره کشته‌شدن سهراب به‌دست رستم براساس کارکرد کهن الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت‌شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن‌الگو	صحنه‌نگاره
E	واکنش قهرمان (مثبت یا منفی)	بازگشت رستم به صحنه کارزار با وجود اینکه سهراب به او امان داد.
H	کشمکش با شریر	رستم و سهراب تن‌به‌تن با یکدیگر گلاویز می‌شوند.
Q	شناخته‌شدن	پس از زخمی‌شدن سهراب، رستم پی به هویت پسرش برد.
T	تغییر شکل	پیروزی قهرمان در پی شناخت حقیقت به شکست منجر می‌شود.



تصویر ۱۲. انطباق‌پذیری کارکرد کهن‌الگوی قهرمان در نگاره کشته‌شدن سهراب به‌دست رستم. مأخذ: نگارندگان.

نتیجه‌گیری

طبقه‌بندی نقاشی قاجار نشان می‌دهد سنت‌های تصویری پیشین که در هنر مصورسازی نسخه نمود پیدا کرده بود در دوره قاجار و در شاهنامه داوری مسیر خود را ادامه می‌دهد. شاهنامه داوری در برخورد با نقاشی قاجار متأثر از شیوه تفکر و اجرا و بازتاب هنر این دوره است و نقاشی بازنمایی و قهرمان‌پرور را دنبال می‌کند. ترسیم بزرگ‌نمایی قهرمانی به‌عنوان رستم و تأکید بر شخصیت و عملکرد او در تصاویر همراه بوده و در الگوی خطی مرکزی، نگاره‌ها در مرکز و قرینه شخصیت مکمل خود قرار گرفته است و قابل تطبیق با فرگشت‌گرایی پراپ است.

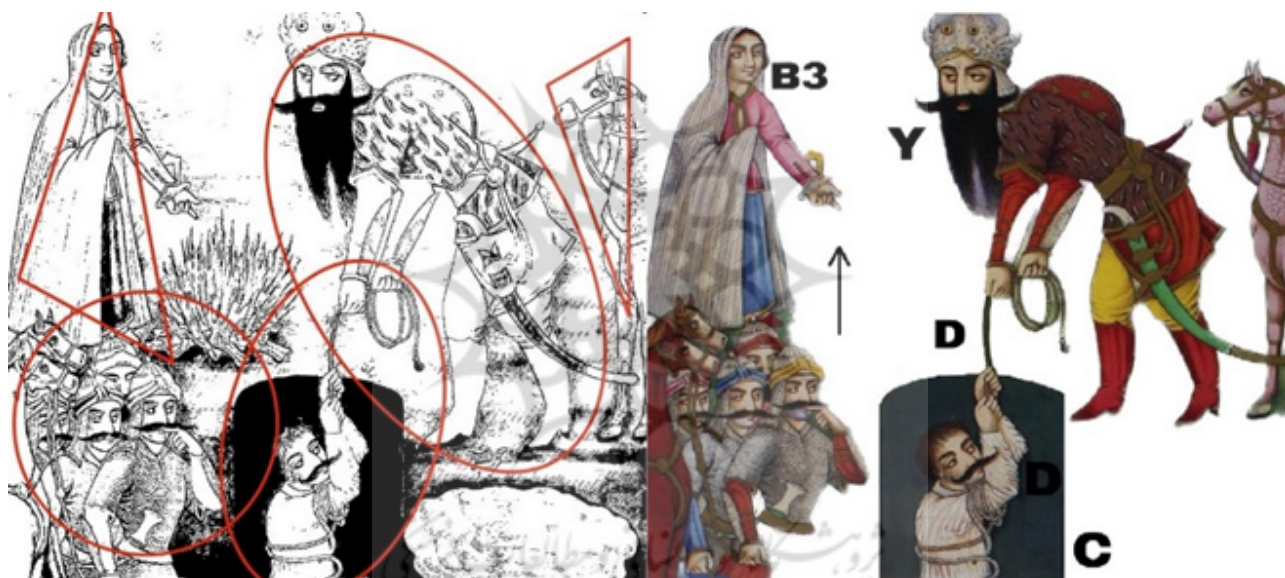
شاهنامه داوری تحت تأثیر هنر غربی بوده و می‌تواند پایان مسیر مشترک قهرمان‌پروری در نسخه‌های خطی تلقی شود و تنها به بازنمایی صرف در آن توجه نشده و در تکامل معنایی قابل تطبیق با ریخت‌شناسی و دیدگاه پراپ است. قهرمانی و معنای کهن‌الگو در نگاره‌های شاهنامه نشان از ترتیب‌متوالی ساختار نظریه پراپ و شناخت علائم اختصاری دارد و یک الگوی واحد در شکل‌گیری قهرمان در تمامی تصاویر شاهنامه مشاهده می‌شود و این امر در مرکز تصویر با محتوای ۳۱ پراپ قابل تطبیق است. در مطالعه نگاره‌های بحث‌شده و تطبیق با نظریه پراپ مشاهده می‌شود که بیان خلاق هنرمند با اصالت فرهنگی آمیخته و ناچار از تأثیرات هنر غرب بهره‌برده است و فرایند فرگشت‌گرایی و تطور‌گرایی ریخت‌شناسی پراپ را نشان می‌دهد و بر اهمیت قهرمان‌پروری اسطوره‌ای ایرانی تأکید دارد.



تصویر ۱۳. رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می‌آورد، شاهنامه داوری، دوره قاجار، تهران، موزه رضا عباسی. مأخذ: فراتاش طلوع، ۱۳۹۴، ۷۳.

جدول ۷. انطباق پذیری تصویرسازی نگاره رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می آورد براساس کارکرد کهن الگوی قهرمان طبق نظریه ریخت شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	کارکرد کهن الگو	صحنه نگاره
↑	عزیمت و گسیل کردن	رستم به همراه گروهی برای نجات بیژن به توران می روند.
۳B	میانجیگری (رویداد پیونددهنده)	منیژه شب هنگام هیزم جمع کرده و آتش بزرگی می افروزد.
D	نخستین خویشکاری بخشنده	انداختن طناب به چاه برای نجات بیژن
Y	نهی	سوگندخواهی رستم از بیژن که پس از آزادی کاری با گرگین میلاد نداشته باشد.
C	مقابله آغازین	رستم طناب را رها می کند و بیژن باز به چاه می افتد.
D	دومین خویشکاری بخشنده	رستم بیژن را از چاه نجات می دهد.



تصویر ۱۴. انطباق پذیری کارکرد کهن الگوی قهرمان در نگاره رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می آورد. مأخذ: نگارندگان.

جدول ۸. الگویی از کارکرد قهرمان طبق نظریه ریخت شناسی پراپ. مأخذ: نگارندگان.

علائم اختصاری	نام نگاره
E N Ex U I	جنگ بین رستم و اشکبوس و کشته شدن اشکبوس
K ۳ ↑B Ex I	نبرد رستم و دیو سفید
۱ Ex I Pr η ۱ H	دیدار رستم با خاقان چین
L ↑ ↑ Θ	آمدن شنگل با هفت پادشاه نزد بهرام
۱ η Ex I H	جنگ میان سپاه ایران و سپاه چین و اسارت خاقان چین به دست رستم
E H Q T	کشته شدن سهراب به دست رستم
D Y C D ۳ ↑B	رستم در حضور منیژه بیژن را از چاه بیرون می آورد

پی‌نوشت‌ها

۱. Wladimir Propp
۲. Archetype
۳. Overcoming the Monster
۴. Rebirth
۵. The Quest
۶. Voyage and Return
۷. Tragedy
۸. Comedy

فهرست منابع

- اسکو، شاهرخ. (۱۳۷۹). نقاشی قاجار. طاووس، (۵-۶)، ۲۷۵-۲۹۲.
- Assemi, M. (2022). *Shahnameh-ye Davari; An Ode to a Dying Art?* *Iran*, 60(2), 264-293. <https://doi.org/10.1080/05786967.2020.1792798>
- Attarzadeh, A. K., & Golestan, A. (2017). Comparative study of calligraphy methods in handwritten manuscript of Shahnamehs of Rashida and Davari. *Comparative Art Studies*, 8(15), 85-99. <http://dorl.net/dor/20.1001.1.23453842.1397.8.15.4.9>
- Booker, C. (2004). *The seven basic plots: Why we tell stories*. A&C Black.
- Çelikel, M. A., & Taniyan, B. (2015). *English Studies: New Perspectives*. Cambridge Scholars Publishing.
- Cho, H. (2023). *Illustrated Manuscripts and Lithographic Books in Dialogue: Firdawsi's Shahnama in Nineteenth-Century Iran* [Doctoral dissertation, Boston University].
- Chelkovski, P., Ehtihad, M., & Flore, W. (2011). *Art and artists in Qajar Persia* (Y., Azhand, trans.). Il Shamsoun Baghdadi.
- Dadres, S., & Khosravi Bejaim, F. (2014). Formal classification of Safavid Persian carpets in the Metropolitan Museum of New York. In *South Khorasan Handwoven Carpet National Conference*.
- Davoudabadi, M. A., Bagheri, Z., & Sarwariyagoubi, A. (2018). Studied psychology in Shahnameh heroes. *Journal of the Stylistic of Persian Poem and Prose (Bahar-e-Adab)*, 11(3), 141-161. https://bahareadab.com/article_id/165
- Douglas, W. (1961). *Carl Gustav Jung: 1875-1961*. University of Illinois Press. <https://www.jstor.org/stable/1419683>
- Douglas, H. (2012). Online etymology dictionary. <http://www.etymonline.com/>.
- Ettinghausen, R., & Yarshater, E. (2000). *Highlights of Persian Art* (H., Abdullahi, & R., Pakbaz, trans.). Aghah Publications. (Original work published 1981)
- Hosseinzadeh Salati, A., Noorian, S. M., & Hashemi, S. M. (2022). The Role of the Hero in Creating Epic Content in. Ferdowsi's «Rustam and Esfandiar» *Story Text of literary research*, 26(93), 178-149. <https://doi.org/10.22054/ltr.2020.51863.3029>
- Jakha, H. (2022). Toward an archetypal narrative: A Jungian-inspired archetypal criticism of Propp's recurring narratemes thes Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching 19 (3), 111-149.
- Khorasani, M. (2005). Morphology of the «Arabian Nights». *Literary Research*, 2(6), 45-66. <https://sid.ir/paper/54163/en>
- Liddell, H. G., & Scott, R. (1940). *A Greek-English Lexicon*. Perseus.
- Mahvan, F., Yahaghi, M., & Melville, C. (2014). *The Audience Analysis of The Shahnama's Illustrations (Two Manuscripts: Baysunghuri and Davari)*. New Literary Studies, 47(3), 55-86. <https://doi.org/10.22067/jls>.
- احمدپور، سارا. (۱۳۹۹). تصویرگری داستان کوراوغلو براساس نگاره‌های حماسی شاهنامه داورى [پایان‌نامه منتشر نشده کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر اسلامی تبریز].
- اقبال آشتیانی، عباس. (۱۳۸۷). شاهنامه داورى. نامه بهارستان، (۱۳ و ۱۴)، ۴۳۹-۴۴۰.
- بزرگ‌نژاد، سحر. (۱۳۹۹). مطالعه نمادشناسی نگاره‌های شاهنامه داورى [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه الزهراء]. پایگاه اطلاعات علمی ایران (گنج).
- بخشنده، ندا. (۱۳۸۵). بررسی تحلیلی نگاره‌های شاهنامه داورى [پایان‌نامه دکتری، دانشگاه تربیت مدرس]. پایگاه اطلاعات علمی ایران (گنج).
- جاوید، مهتاب. (۱۳۸۸). بررسی و تحلیل نگاره‌های شاهنامه داورى [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه الزهراء]. پایگاه اطلاعات علمی ایران (گنج).
- حریری، ناصر. (۱۳۹۷). سرگذشت قهرمانان شاهنامه: سرگذشت رستم و افراسیاب. آویشن.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی. شرکت انتشارات علمی و فرهنگی (آموزش انقلاب اسلامی).
- شریفی، محمد. (۱۳۸۷). فرهنگ ادبیات فارسی. فرهنگ نشر نو و انتشارات معین.
- شریفی، جواد و پورداوود، ابراهیم. (۱۳۶۹). داستان بیژن و منیژه: داستانی از روزگاران پهلوانی ایران، برگزیده از شاهنامه فردوسی. اروند.
- شریف‌زاده، عبدالمجید. (۱۳۷۲). سخنی دیگر درباره شاهنامه داورى. موزه‌ها، (۱۳ و ۱۴)، ۵۳-۶۳.
- فرتاش‌طلوع، غزاله. (۱۳۹۴). بررسی بصری تصویر زن در شاهنامه تهماسبی و داورى [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر تهران]. پایگاه اطلاعات علمی ایران (گنج).
- قریب‌پور، مهرنوش؛ ظفرمند، سیدجواد و علی‌آبادی، محمد. (۱۳۹۹). بررسی تطبیقی متن و نگاره در شاهنامه داورى (با تأکید بر داستان سهراب). دومین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بنیادین در مطالعات زبان و ادبیات.
- کمالی سروسستانی، کوروش. (۱۳۸۱). مجالس شاهنامه. بنیاد فارس‌شناسی.

v47i3.21203

- Marrone, G. (2020). Folktale, Morphology. *Glossary of Morphology*, 185-190.
- Masanat, F. E., & Shanat, M. B. (2021). Character Analysis of Ensera wat Bujang Sugithrough Morphological Analysis Theory Ofvladimir Propp. *NEVO Journal*, 8(4).
- Panjehbashi, E. (2023). Studying the Evolution of Painted Enamel Medallions with the Images of Kings and Princes during the Qajar Period (Fath Ali Shah until the End of Naser al-Din Shah's Era). *Negareh Journal*, 18(67), 145-169. <http://dx.doi.org/10.22070/negareh.2022.15874.2982>
- Panjehbashi, E., & Doulab, F. (2020). A Comparative Study of the Female Body in Tiling of the Buildings of «Eram Garden» and «Zinat Al-Muluk House» with Emphasis on Propp's Morphological Theory. *Journal of Woman in Culture and Arts*, 12(2), 289-322. <https://doi.org/10.22059/jwica.2020.298745.1409>

- Propp, V. (2010). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press.
- Propp, V. Y. (2012). *The Russian Folktale by Vladimir Yakovlevich Propp*. Wayne State University Press.
- Rouhani, M., & Sfandiyar, S. (2011). Morphology Folk «Ghaleh Zatalsaor» in Masnavi According to Vladimir Prap Theory. *Persian Language and Literature (Journal of Faculty of Letters and Humanities (Tabriz))*, 53(220), 67-83. <https://sid.ir/paper/140775/en>
- Steigerwald, J. (2002). Goethe's morphology: Urphänomene and aesthetic appraisal. *Journal of the History of Biology*, 35(2), 291-328. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1016028812658>
- Tama, K., & Dhani, K. R. (2022). Analisis Fungsi Karakter dalam Film Eternals dengan Teori Fungsi Narasi Vladimir Propp. *Ekspresi*, 11(2). <https://doi.org/10.24821/ekp.v11i2.8726>



COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author (s), with publication rights granted to the journal of art & civilization of the orient. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله
پنجه‌باشی، الهه و نجیبی، نگار. (۱۴۰۴). مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی قهرمان در نگاره‌های شاهنامه داوری براساس نظریه ریخت‌شناسی پراپ. *مجله هنر تمدن شرق*، ۱۳ (۴۷)، ۶-۱۹.

DOI:10.22034/JACO.2024.449679.1395

URL: https://www.jaco-sj.com/article_209262.html

