

مطالعه جلوه‌های پویانمایی در شخصیت‌های نگاره‌های سلطان محمد نقاش

تاریخ دریافت ۱۳۹۹/۰۸/۰۱ | تاریخ پذیرش ۱۳۹۹/۱۱/۱۱

سید محمد طاهری قمی^۱

چکیده

در نقاشی سنتی ایرانی، به‌ویژه مکاتب نوج یافته در خلال قرن‌های چهارم تا یازدهم هجری قمری، با شیوه‌ای از نگرش آشنا می‌شویم که در پی تجرد از عالم محسوسات و عینیت‌بخشیدن به حقایقی که در پس آن نهفته است، بنیان‌های دریافت بصری ما را دگرگون ساخته و قوانین شناخته‌شده و این‌جهانی دیدن و درک‌کردن را به چالش می‌کشد. در فضایی سراسر خیال‌انگیز مانند عالم نگارگری ایرانی، نظامی مخصوص حاکم است و تمامی کیفیات و کمیات تحت تأثیر آن قرار دارند. از جمله این موارد، عنصر «حرکت» است. نگارگر ایرانی که زیر سایه حکمت و ادبیات غنی و خیال‌انگیز ایرانی نقاشی می‌کند، برای «حرکت» نقشی ارزشمند قائل است و هرچند ابزاری برای تجسم عینی حرکت در اختیار ندارد، سعی می‌کند بر روی همان سطح دوبعدی کاغذ، که ابزار کار اوست، به بهترین شکل ممکن به تصویر نمودن حرکات موردنظر خویش بپردازد. اغراق‌ها و چکیده‌نگاری‌هایی که در فرم پیکره‌های انسانی اعمال می‌شوند، همگی واجد فانتزی و حرکتی خاص هستند. یکی از نگارگران شاخص ایرانی که به تجسم فضاهایی سرشار از فانتزی و خیال ناب در نگاره‌هایش پرداخته است، سلطان محمد نقاش، از نگارگران مکتب تبریز دوم است. در این پژوهش سعی شده است که این نگاره‌ها از منظر فانتزی حرکتی بررسی شود. پرسش مدنظر نگارنده این است که جلوه‌های پویانمایی موجود در شخصیت‌های انسانی آثار سلطان محمد به چه صورت و اسلوبی نمود یافته‌اند. هدف از این پژوهش نیل به ساختاری معنا دار و شیوه‌ای هدفمند در ترسیم پیکره‌های انسانی و نیز دستیابی به روشی منسجم و تعمیم‌پذیر در بدنه هنرهای تصویری معاصر ایران است. روش پژوهش بر پایه مطالعه توصیفی - تحلیلی پیکره‌نگاری سلطان محمد بوده و رویکرد دوسویه ساختارگرا - معناشناختی در پیش گرفته است. این پژوهش بر اساس مطالعه در ساختار استخوان‌بندی پیکره‌های شخصیت‌های انسانی و شبه‌انسانی به درک و دریافت شیوه اغراق و دگرگون‌سازی خاص سلطان محمد در ترسیم پیکره‌ها بر اساس معنای موردنظر نگاره و نتیجتاً پیش‌بینی نحوه حرکت برای پیکره‌های یادشده انجامیده است..

واژگان کلیدی: پویانمایی، سلطان محمد، شخصیت، فانتزی، حرکت

مقدمه

از میان تمامی عوامل تشکیل‌دهنده محتوای هر فیلم پویانمایی، «حرکت» و «فانتزی» دو عنصر بسیار مهم و کلیدی در این هنر - صنعت به‌شمار می‌روند. نوع فضای فانتزی حاکم بر داستان ساختار گرافیکی اثر و نحوه شخصیت‌پردازی آن‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد و به همین ترتیب، چگونگی حرکت شخصیت‌ها را تعیین می‌کند. متحرک‌سازان و کارگردانان، در مراحل آغازین هر پروژه پویانمایی، سعی می‌کنند ساعاتی را به مطالعه در منابع تصویری و کتاب‌های متعدد بگذرانند و شاید ماه‌ها به ایده‌یابی بپردازند.

۱. دکتری تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشگاه تهران، پردیس هنرهای زیبا، تهران، ایران؛ Mehromah2006@gmail.com



این بخش یکی از مهم‌ترین مراحل فرایند پیش تولید است. این منابع ممکن است آثار تصویری گذشته مربوط به ملل مختلف یا حاصل پژوهش‌های محققان درباره اصول روان‌شناسی و جامعه‌شناسی مرتبط با درون‌مایه داستان باشد. پس از انجام این تحقیقات اولیه، مراحل ایده‌یابی، طراحی شخصیت، تعیین سبک گرافیکی اثر و ساختار بصری فیلم آغاز می‌شود.

در تعاریف عرفای مسلمانی چون ابن عربی و شیخ اشراق، عالم مثالی عالم ملکوت است؛ عالمی که حقیقی اما غیرمادی است و دارای فضایی است که میان عالم خاکی و عالم بالا اتصال و پیوستگی ایجاد می‌کند. نگارگر ایرانی با تأثیر معنای نهفته در عالم پندار و صور مثالین و با استفاده از عناصر آشنای عالم محسوس و با بهره‌گیری از سطح دوبعدی کاغذ و حذف کیفیات سه‌بعدی مانند پرسپکتیو، سعی در القای فضایی و رای این عالم مادی دارد. عالم فانتزی نیز مبتنی بر طبیعت است، اما در قوانین آن دخل و تصرف می‌کند و حتی گاه این قوانین نقض می‌شوند.

در این پژوهش نگارنده تلاش می‌کند تا به هدف برقراری ارتباطی دیالکتیک میان عالم خیال‌انگیز نگارگری اصیل ایرانی و هنر امروزی پویانمایی، با تعریف اشتراکاتی چون «فانتزی» و «حرکت» در راستای شناسایی انتظام ساختاری و صوری نگارگری ایرانی از یک سو و نیز ارتباط معناشناختی آن ساختار با هدف کلی اثر از سویی دیگر، به کشف و شهودی دست یابد و سنت‌های نهفته در نگاره‌ها را در بیان بصری پویانمایی معاصر ایران بازبازی نماید. به دو دلیل عمده سلطان محمد نقاش برای این مبحث در نظر گرفته شده است: اول آن‌که وی را نماینده شاخص این مکتب می‌شناسند. سلطان محمد، پس از کمال‌الدین بهزاد، حائز مرتبه ریاست کتابخانه سلطنتی دربار صفوی و سرپرست نگارگران دربار بوده است؛ همین نکته باعث می‌شود ردپای وی را، در جایگاه مدیر هنری، در لابه‌لای تمامی یا دست‌کم تعدادی چشمگیر از آثار به‌جای مانده از نسخه‌های خطی مصور آن دوران، مانند دیوان حافظ سام میرزا، شاهنامه طهماسبی و خمسه نظامی شاه طهماسبی، مشاهده کنیم. دوم این‌که در آثار سلطان محمد، در مقایسه با دیگران، شاهد بیانی پویا و شاداب و ترکیب‌بندی‌های مدور رنگی و از آن مهم‌تر، موجوداتی خیالی و افسانه‌ای هستیم. نگاره‌های وی نمود مناسبی از عالم مثال و فانتزی است.

در جریان پیشبرد این پژوهش، سؤال اصلی بدین‌گونه مطرح می‌شود: «جلوه‌های پویانمایی‌مانده موجود در شخصیت‌های انسانی آثار سلطان محمد به چه صورت و اسلوبی نمود یافته‌اند؟»

روش تحقیق

پژوهش حاضر از نوع نظری است و به روش توصیفی - تحلیلی و با رویکرد دوسویه ساختارگرا - معناشناختی و نیز با بهره‌گیری

از منابع کتابخانه‌ای شکل گرفته است.

در راستای نیل به هدف ارزشمند و والایی چون دستیابی به بیانی زیباشناسانه و ساختاری منسجم و اصیل در حیطه هنرهای تجسمی و تصویری ایرانی در شکلی نوین و امروزی که هنر - صنعت پویانمایی یکی از جلوه‌های بارز آن است، مطالعات جامع و تخصصی در پیشینه سنت‌های بصری ایرانی گامی بنیادین به‌شمار می‌رود. سنت‌هایی که در طی ادوار تاریخی، به‌رغم تأثیرپذیری‌های گاه اجباری از هنر سرزمین‌های بیگانه، همچنان سرچشمه‌های خویش را از یاد نبرده و روح وحدت‌بخش حاکم بر خویش را حفظ کرده است. یکی از مهم‌ترین این منابع بصری که دارای فضایی فانتزی و عالمی ماورایی است، نگارگری ایرانی است. نقاشی کلاسیک ایرانی چشم‌اندازی خیال‌انگیز دارد و در همین نقطه می‌تواند با دنیای تخیلی پویانمایی تلاقی یابد.

پیشینه

طاهری قمی (۱۳۹۶) در مقاله «بررسی تطبیقی تمهیدات نمایشی در دو نگاره از میر مصور و سلطان محمد با موضوع نبرد رخس و شیر» تلاش کرده تمهیداتی نمایشی در جهت ترجمان حالات توصیف‌شده در متن به تصویر، در دو نگاره با موضوع «نبرد رخس و شیر»، از میر مصور و سلطان محمد نقاش کشف کند. غیائی و محمودی (۱۳۹۴) در مقاله «ساختارشناسی تقاسیر دوگانه شعر حافظ در نگاره سلطان محمد نقاش»، با استفاده از نظریه ژاک دریدا که همخوانی زیادی با فضای شعر حافظ دارد، سعی داشته‌اند خوانش سلطان محمد نقاش از شعر حافظ در نگاره «مستی لاهوتی و ناسوتی» را تحلیل کنند. سلطان کاشفی (۱۳۹۲) در مقاله «به‌کارگیری دیدگاه‌های اجتماعی در آثار سلطان محمد نگارگر با استفاده از اصول و قواعد هنر اسلامی» به نوعی نقد هرمنوتیک با رویکرد تأویلی از نگاره‌های سلطان محمد پرداخته و از این منظر، دریچه‌ای به نقد جامعه‌شناختی از اوضاع و احوال زمانه او و چگونگی انعکاس این مفاهیم در آثارش گشوده است. آژند (۱۳۸۴ب) در کتاب خود با عنوان سیمای سلطان محمد نقاش به گردآوری مجموعه‌ای از نظریات و تحلیل‌های نویسندگان ایرانی و خارجی درباره زندگی و آثار سلطان محمد و نیز معرفی آثار قطعی و منسوب به او پرداخته است. همچنین نویسندگان دیگر ایرانی نظیر آیدین آغداشلو، محمدحسین حلیمی، امیر فرید و دیگران در مقالاتی تخصصی به تحلیل صوری برخی نگاره‌های سلطان محمد پرداخته و روئین پاکباز، محمدعلی کریم‌زاده تبریزی، قمر آریان، مهناز شایسته‌فر و دیگران سعی داشته‌اند در میان مطالب آثار خویش سطوری را به معرفی این نگارگر بپردازند. در پژوهش حاضر، از منظر متفاوت به آثار این نگارگر نوآور پرداخته شده و زیبایی‌شناسی خاص آثار او از دریچه «فانتزی» و «حرکت» در پیکره‌های انسانی و شبه‌انسانی (نظیر فرشتگان و دیوها) مورد تحلیل قرار گرفته است.

ساختار شماتیک استخوان بندی پیکره های انسانی در آثار سلطان محمد

به منظور دستیابی به شناختی عمیق تر درباره نوع تناسبات به کاررفته در پیکره های انسانی آثار سلطان محمد و به دنبال آن، شناخت بهتر حرکات آنان، از میان صدها پیکره انسانی موجود در آثار وی، چند نمونه محدود برگزیده شد. در اینجا می کوشیم، با ترسیم نموداری شماتیک از ساختار استخوان بندی این نمونه ها، به نوع و میزان دخل و تصرف سلطان محمد در تناسبات اجزای بدن بپردازیم. تصویر ۱ نمایش گر یکی از پیکره های انسانی نگاره «فریدون ضحاک را سرنگون می سازد» است که برای نخستین بررسی انتخاب شده است. برای سنجش بهتر میزان تناسبات، از خطوط محیطی کمک گرفته شده و سعی شده است تزیینات و جزئیات زائد تا حد ممکن حذف شود. این تصویر نمونه ای بسیار مناسب از رعایت تناسبات کلی بدن انسان به شکل استاندارد آن است؛ اما در عین حال برخی دخل و تصرفات به شکل اغراق هایی در دست و پاها صورت گرفته است. برای مثال، اندازه دست کوچک تر از صورت به نظر می رسد. نکته حائز اهمیت دیگر در این پیکره نوع حالت پیچش و خمش در بالاتنه است که ناشی از ضربه محکم و مهلکی است که از بیرون بر سر آن وارد شده است. این امر بیان گر آن است که نقاش نه به خاطر القای یک واقعیت بیرونی، که بیشتر به خاطر تحریک احساس

بیننده به چنین اغراق ناشی از یک محرک بیرونی در بدن انسان دست زده است.

همچنین می توان به کوتاه بودن طول استخوان ران (که بلندترین استخوان بدن انسان است) اشاره نمود. با نظری به نمودار شماتیک استخوان بندی این پیکره در می یابیم که استخوان ران با استخوان های ساعد مساوی است، در حالی که به طور طبیعی طول استخوان های ساعد، از منتهی الیه اتصال به آرنج تا مفصل مچ، کمتر از دوسوم طول استخوان ران است. نکته مهم دیگر طول شانه های کوتاه تر آن نسبت به مقیاس استاندارد جهانی است. بر طبق اصول استانداردهای هنری، طول هر یک از شانه ها باید به اندازه عرض یک سر باشد. حال آن که در این پیکره، در اثر دخل و تصرف نقاش و به تبع آن کوچک تر در نظر گرفته شدن استخوان ترقوه و کتف و اتصالات بین آن ها، طول شانه ها به میزان چشمگیری کاهش یافته است. بنابراین در این پیکره، در عین رعایت تعادل و تناسب کلی، با بارقه هایی از دخل و تصرفات و اغراق های ظریف و بیان گر مواجهیم.

نمونه دیگر، پیکره «شاه طهماسب در حال مطالعه» است که از اولین آثار پیدایش تک نسخه نگاری (مرقع) به شمار می رود. تصویر ۲ نگاره مذکور را به همراه نمودار شماتیک ساختار استخوان بندی آن نشان می دهد. همان گونه که مشاهده می شود، در اینجا ساختارهای تناسباتی در قیاس با نگاره پیشین به میزان چشمگیری واقعی تر شده اند. این تفاوت را می توان به عوامل



تصویر ۱: فریدون ضحاک را سرنگون می سازد، شاهنامه شاه طهماسبی، اثر: سلطان محمد (85: 2014, Canby).





تصویر ۲: نسخه مرقع پیکره شاه طهماسب در حال مطالعه، منسوب به سلطان محمد نقاش (آزند، ۱۳۸۴ الف: ۲۹).

و علاقه به فضاهای ماورایی و فانتزی و به تبع آن تیپ‌سازی‌های فانتزی، در بیشتر اوقات، در اغراق‌ها و دخل و تصرف‌هایی که به‌کار برده، در جهت اعتدال گام برداشته است. مسئله مهم این است که سلطان محمد، و البته بیشتر نقاشان هم‌عصرش، هرگاه قصد ترسیم شخصیت‌های مهم و کلیدی‌تر داستان را داشته‌اند، به لحاظ حساسیتی که در به‌تصویر کشیدن آن‌ها به خرج داده‌اند، به نوعی دید شخصی و اغراق‌آمیز با بیانی پویاتر دست یافته‌اند. مصداق این ادعا پیکره «خسرو» در نگاره «دیدن خسرو، شیرین را در حال آب‌تنی» مربوط به خمسه نظامی است (تصویر ۳).

در نگاره مزبور، پیکره خسرو دارای همان اغراق‌های سنتی مشهوری است که در نگاره‌های قبلی کمابیش شاهد آن‌ها بودیم و در اینجا نقاش، به‌خاطر در نظرگیری ارزش بیشتر برای شخصیت‌پردازی و تأکید بر اهمیت شخصیت، به آن‌ها قوت بیشتری بخشیده است. برای مثال، در این پیکره کوچکی دست را به نسبت بالاتنه به طرز اغراق‌آمیزی شاهدیم. طبق نمودار شماتیک استخوان‌بندی ترسیم‌شده برای این پیکره، استخوان ران از اندازه و طولی استاندارد برخوردار است اما استخوان‌های ساق پا بسیار کوتاه‌تر از اندازه معمول در نظر گرفته شده‌اند. همین اتفاق برای استخوان‌های معادل در بالاتنه یعنی استخوان‌های ساعد نیز افتاده است. از دیگر مصادیق اغراق در تناسبات انسان می‌توان به دو نمونه دیگر اشاره کرد: نمونه اول (تصویر ۴) پیکره ضحاک ماردوش را در یکی از نگاره‌های شاهنامه طهماسبی نشان می‌دهد. از جمله نکات این نگاره می‌توان به کوچکی و ظرافت بیش‌ازحد و غیرعادی دست‌ها و پاها، کم‌عرض بودن شانه‌ها و کمتر بودن طول ساق پا اشاره کرد که در نمونه‌های قبلی نیز مشهود است، ولی در این اثر به طرز بارزتری مشاهده می‌شود.

گونگونی از جمله اهمیت سوژه نقاشی، نوع ارائه اثر (به‌صورت تک‌نسخه)، اختلاف زمانی میان تاریخ خلق دو نگاره و میزان دست‌یابی نقاش به تجارب هنری نوین‌تر در خلال این بازه زمانی نسبت داد. از تفاوت‌های این نگاره با نگاره پیشین می‌توان به رابطه منطقی‌تر بین استخوان ران با دیگر استخوان‌ها از لحاظ طول و اندازه، تناسبات صحیح‌تر طول شانه‌ها و شکل قفسه سینه اشاره کرد؛ اما همچنان اغراق در کوچکی دست‌ها نسبت به اندازه کلی بدن مشاهده می‌شود. با نگاهی کوتاه و گذرا به دیگر نگاره‌های سلطان محمد و نقاشان متقدم و متأخر وی در می‌یابیم که این پدیده در نگارگری ایرانی به صورت یک سنت تصویری رخ نموده و فقط مشخصه آثار سلطان محمد نیست. به همان ترتیب که ویژگی‌هایی چون صورت گرد، ابروان کمانی، چشمان بادامی‌شکل و بینی و لب و دهان کوچک حاوی ارزش‌های زیباشناسانه‌ای هستند که سنتی به درازای دو هزاره را به نمایش درمی‌آورند. اغراق در کوچکی و ظرافت دست‌ها و پاها نیز به تدریج به همین شکل در میان مکاتب نگارگری ایرانی به‌منزله یک اصل مسلم تثبیت شده است. به‌هرروی، نگاره «پیکره شاه طهماسب در حال مطالعه» از نمونه‌های متناسب پیکره‌های انسانی در آثار سلطان محمد به‌شمار می‌رود.

مبحث مهم «تیپ‌سازی» یا طراحی یک وجه غالب از شخصیت تا حد زیادی در میزان دخل و تصرف در تناسبات آن تأثیر می‌گذارد. همان‌گونه که پیش‌تر نیز ذکر شد، سلطان محمد نگارگری است که به طراحی شخصیت‌های گوناگون و متنوع بسیار روی آورده و با توجه به عدم پای‌بندی به عالم واقع و گرایش به فضای فانتزی، این‌گونه تغییرات و جابه‌جایی‌ها در راستای رسیدن به تیپ‌های آرمانی طبیعی به‌نظر می‌رسد. وی در نهایت توجه



تصویر ۳: «دیدن خسرو، شیرین را در حال آب‌تنی»، خمسه نظامی طهماسبی، منسوب به سلطان محمد، حدود ۹۴۷ ه. ق، (کورکیان و سیکر، ۱۳۸۷: ۱۱۲).



تصویر ۴: «کاوه طومار ضحاک را پاره می‌کند»، شاهنامه طهماسبی، اثر سلطان محمد (Canby, 2014: 85).



تصویر ۵: «پادشاهی کیومرث»، شاهنامه طهماسبی، اثر سلطان محمد (Canby, 2014: 69).

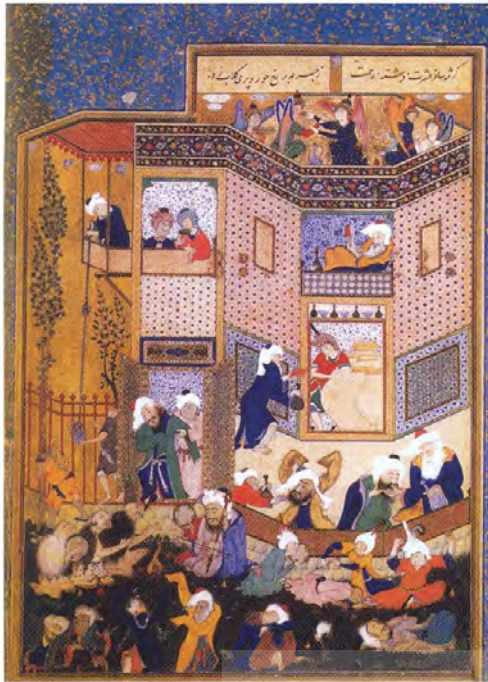
خورده و نتیجه آن، اغراق‌ها و تغییرات آناتومیکی در ساختار پیکره شخصیت‌ها است.

میزان دخل و تصرف و اغراق در تناسبات واقع‌گرایانه

سلطان محمد، در ترسیم پیکره‌های انسانی، به شیوه کلاسیک مجدانه عمل کرده و عزمی بر ماندن در قیود ارزش‌های تصویری گذشتگان نداشته است. البته شایان ذکر است که سبک بصری موجود در آثار وی برآیند دو گرایش تصویری، یکی سبک نقاشی دربار ترکمانان و دیگر شیوه کار استادان مکتب هرات، به‌ویژه کمال‌الدین بهزاد، است. یکی از این دلایل، همان‌گونه که در سطرهای پیشین نیز اشاره شد، وابستگی شدید نقاش به موضوع و مضمون و حال‌وهوای متن است. این‌که وی در نگاره خود صحنه‌ای از جنگ یا غزلی از حافظ یا صحنه‌ای تغزلی و عاشقانه را به تصویر بکشد، در انتخاب زاویه دید و برخورد او تأثیرگذار بوده است و شاید یکی از بزرگ‌ترین دلایل چنین تنوعی در میزان دخل و تصرفات و اتخاذ برخوردهای واقع‌گرایانه یا غیرواقع‌گرایانه همین امر باشد. برای نمونه، با مقایسه دو نگاره «مستی لاهوتی و ناسوتی» (تصویر ۶) و «جشن عید فطر» (تصویر ۷) و پیکره‌های انسانی آنالیزشده مربوط به این دو تصویر، می‌توانیم بررسی دقیق‌تری از موضوع یادشده داشته باشیم. همان‌طور که پیش‌تر نیز گفته شد، نگاره اول (مستی لاهوتی و ناسوتی) تصویری است که برای یکی از غزلیات حافظ ترسیم شده و نگاره دوم (جشن عید فطر) به روایتی تصویری از جشنی که در دربار صفوی به مناسبات رؤیت هلال ماه شوال و

یکی دیگر از پراغراق‌ترین پیکره‌های انسانی موجود در آثار سلطان محمد، مربوط به نگاره‌ای از شاهنامه طهماسبی به نام «پادشاهی کیومرث» یا «موضع پلنگ‌پوشان» است (تصویر ۵). در این نمونه به یک‌باره شاهد نوعی ساختارشکنی و بیان‌گری بارز در ترسیم پیکره‌ها هستیم. پیکره به‌غایت کم‌عرض و باریک ترسیم شده، به طوری که پهنای قفسه سینه و استخوان‌های کتف و ترقوه حتی به نزدیک به یک‌سوم عرض واقعی خود می‌رسد. دست‌ها بسیار کوچک و بیش از اندازه ظریف است. استخوان‌های ساق پا نیز فوق‌العاده ظریف رسم شده‌اند، تا حدی که وقتی به استخوان‌های کف پا نظر می‌افکنیم، باور این‌که این استخوان‌ها مربوط به همان پیکره باشد قدری مشکل می‌نماید. این نوع پیکرنگاری، به‌خصوص با توجه به عدم وجود تیپ‌های کشیده و لاغراندام مشابه در آثار سلطان محمد و دیگر نگارگران، در نوع خود درخور توجه است. در اینجا با تطبیق دو خصلت «خلق شخصیت»^۱ و «شخصیت‌پردازی»^۲ روبه‌رویم که مورد اول ناظر بر آفرینش و طراحی شخصیت مبتنی بر توصیف‌های درون متن و نیز افزوده‌های ذهنی نقاش است. مورد دوم نیز به پردازش دراماتیک و در نظرگیری عناصر جذابیت و واگویه کردن احساسات انسانی بر اساس ایجاد حس هم‌ذات‌پنداری^۳ در مخاطب مرتبط است. ناگفته نماند که هر دو مورد به شکلی منسجم و هم‌زمان در ساحت آفرینش و خلق اثر با یکدیگر پیوند

1. Character Design
2. Sympathy



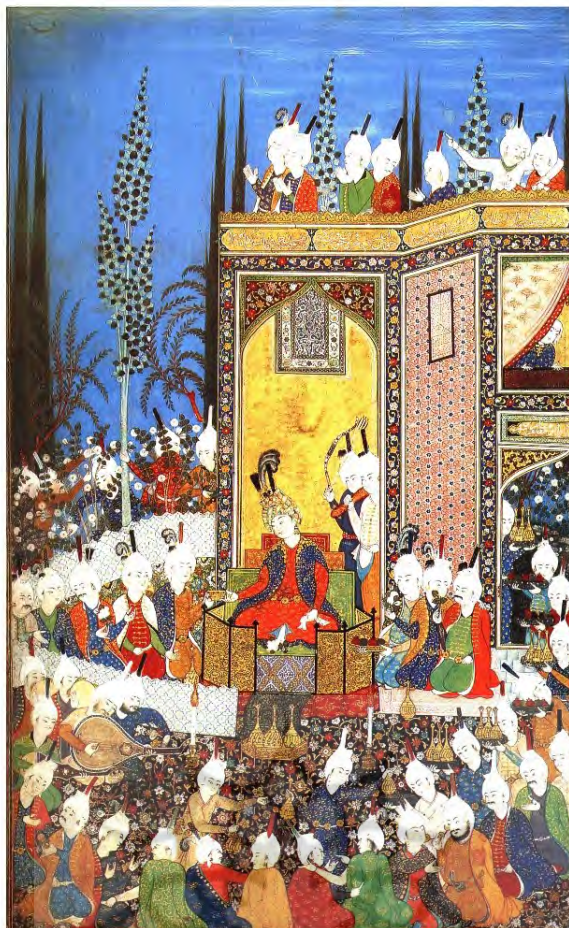
تصویر ۶: «مستی لاهوتی و ناسوتی»، به همراه نمونه برگزیده از شخصیت‌های فانتزی درون نگاره، اثر سلطان محمد، ۹۳۱ ه.ق، نسخه دیوان حافظ سام میرزا، مجموعه لویی کارتیه، دانشگاه هاروارد (کورکیان و سیکر، ۱۳۸۷: ۱۰۳)

متفاوت است - همراه با نظم و آراستگی خاصی ترسیم کند. از این رو، شیوه منظم هندسی در چیدمان پیکره‌ها و بهره‌گیری از ترکیب‌بندی حلزونی سنتی نگارگری را - که میراث مکتب هرات است - برمی‌گزیند. این نوع توجه آگاهانه سلطان محمد به خلق فضا و ترسیم شخصیت‌ها و حرکات و بازی‌های آن‌ها بر اساس متن و موضوع و حال‌وهوای داستان نکته‌ای بسیار در خور توجه است. یکی از نکات حائز اهمیت دیگر این است که نمای در نظر گرفته شده برای هر پیکره در میزان اغراق به کاررفته در ترسیم آن نقش مستقیم دارد. به این معنی که در پیکره‌های ترسیم شده در حالت سرخ، با دخل و تصرفات کمتری نسبت به نماهای نیم‌رخ و تمام‌رخ روبه‌رویم. در نماهای نیم‌رخ با برخی چهره‌های کاریکاتورگونه با تناسب اغراق‌شده خاص و به نوعی عجیب برخورد می‌کنیم که از لحاظ طرز نگرش و برخورد نقاشانه با نماهای دیگر از جمله سرخ به کلی متفاوت‌اند.

با بررسی دقیق‌تر می‌توان تصاویر آنالیز شده را به سه دسته پیکره‌های واقع‌گرا، پیکره‌های همراه با اغراق‌های خفیف، و پیکره‌های کاملاً اغراق‌آمیز و کاریکاتوری تقسیم کرد. ذکر این نکته نیز لازم است که اکثریت قریب به اتفاق اغراق‌ها و دخل و تصرفات شدید اعمال شده از سوی سلطان محمد در پیکره‌های مردان اتفاق افتاده است و پیکره‌های زنان همچنان به همان شیوه سنتی و غالباً در حالت سرخ و واقع‌گرایانه‌تر به تصویر کشیده شده‌اند.

برپایی مراسم نیایش عید فطر برپا شده می‌پردازد. در نقاشی اول، با توجه به این که نگارگر سعی در به تصویر کشیدن مستی، آن هم از دو نوع زمینی و آسمانی و تفاوت آن در نزد زمینیان و افلاکیان دارد، تا آنجا که توانسته است به بازی‌سازی و تجسم حرکات شخصیت‌ها در این احوال بپردازد و به تبعیت از حالت مستی و خارج شدن از وضعیت عادی، پیکره‌ها را در حالاتی غیرطبیعی و اغراق‌شده و کاریکاتوری به تصویر بکشد. هنرمند در این امر از خلاقیت و تنوع بسیار زیادی بهره جسته است. گروهی را در حال رقص مستانه، با اغراق‌های کاریکاتوری و شوخ طبعانه، از جمله سرهای بسیار بزرگ به نسبت بدن، شکم‌های بزرگ و دست و پاهای کوتاه به تصویر کشیده است. گروهی دیگر را نیز در هیئت جتیان و در حال دست‌افشانی و پایکوبی و حتی بوسه‌زدن بر پای نوازندگان ترسیم کرده است. طرز حالات نشستن و ایستادن، به‌ویژه در بخش پایین تصویر، کاملاً غیرطبیعی و فراواقع‌نما به نظر می‌رسد. در عوض، در بخش فوقانی همین اثر، جایی که نقاش تلاش می‌کند مستی لاهوتی را به تصویر بکشد، با پیکره‌های موقر و آرام و کلاسیک‌تری مواجه می‌شویم.

اما در نگاره دوم (جشن عید فطر)، به علت موضوع مذهبی - درباری آن، برخورد کلاسیک شکل پررنگ‌تر و مؤثرتری به خود می‌گیرد. در این جا نقاش سعی می‌کند پادشاه معتقد و مذهبی را به همراه درباریان و ملازمانش - که همگی از این اتفاق مسرورند و البته این مسرت که همراه با اعتقاد مذهبی و ایمان است با سرخوشی و شادکامی ناشی از مستی و مدهوشی نگاره قبل



تصویر ۷: «جشن عید فطر»، دیوان حافظ، تبریز، حدود ۹۳۲، اثر سلطان محمد، گالری هنری فاگ (آژند، ۱۳۸۴ ب: ۱۶۰)

حرکت می‌کنند و گاه دچار توقف کامل می‌شوند. مجموعه این کنش‌ها، با زمان‌بندی‌های مختلف، روایت صحنه را شکل می‌دهد» (Thomas & Johnston, 1981: 64).

پیکره‌ها در قالب ژست‌های حرکتی

با توجه به این‌که مبحث ژست‌های حرکتی در هنرهای سینمایی و به‌ویژه پویانمایی کاربرد بسیاری دارد، می‌توان پیکره‌های انسانی سلطان محمد را نیز بر همین اساس تقسیم‌بندی کرد و در قالب‌های یادشده جای داد. این امر در شناخت عمیق‌تر حالات، درک نقش شخصیت‌ها در جریان داستان و درنهایت فهم بهتر بازی‌سازی کاراکترها به ما کمک شایان توجهی می‌کند.

تاکنون آشنایی مختصری با چند و چون استفاده سلطان محمد از عناصر خیالی و روش‌های دخل و تصرف وی در نظام ساختاری پیکره انسان به‌منظور رسیدن به حال و هوایی فانتزی به‌دست آمد. قدر مسلم آن‌که به سبب ایجاد تغییرات در ساختار آناتومی، مانند شکل و تناسب دست‌ها و پاها و همچنین جابه‌جایی نسبت نیم‌تنه فوقانی و تحتانی، لزوماً باید حرکات مربوط به چنین پیکره‌ای با حرکت‌های طبیعی بدن انسان در عالم واقعی متفاوت باشد.

میزان تحرک و سکون موجود در حالات پیکره‌ها

توجه و وابستگی سلطان محمد به متن دربرگیرنده موضوع نگاره، علاوه بر اثرگذاری بر جنسیت و میزان اغراق‌های اعمال‌شده بر پیکره‌ها، تأثیر بسزایی در به‌کارگیری پیکره‌های ساکن یا پرتحرک دارد. اگرچه موضوعاتی مانند صحنه‌های جنگ یا رقص و پایکوبی مستلزم به‌تصویرکشیدن پیکره‌های پرجنب‌وجوش و پویا است، در نگاره‌هایی که سکوت و تعمق و تفکر بنیان اصلی موضوع است (مانند نگاره خسرو، شیرین را در حال آب‌تبی می‌نگرد)، نگارگر ضرورتی برای طراحی پیکره‌های پویا در قالب نگاره‌اش احساس نمی‌کند و به حالات ساکن با حرکات درونی و مفهومی‌تر روی می‌آورد.

این موضوع در قالب یکی از مهم‌ترین بنیان‌های کلاسیک دوازده‌گانه پویانمایی تحت عنوان «زمان‌بندی»^۱ مطرح می‌شود. بر اساس قانون زمان‌بندی، «کنش‌های شخصیت بر مبنای موضوع داستان و ارتباط با دیگر شخصیت‌ها تعریف می‌شوند. بر این اساس گاهی حرکات سریع انجام می‌دهند، گاهی کند

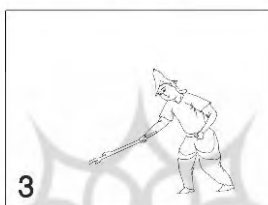
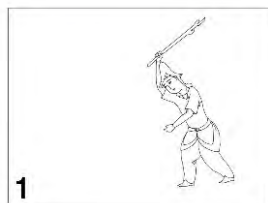
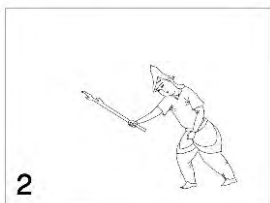
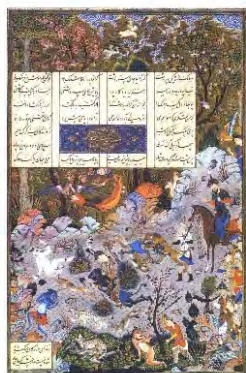


تصویر ۸: پیرزن و سلطان سنجر، خمسه نظامی طهماسبی، تبریز، ۹۴۶-۹۴۹ ه.ق، اثر سلطان محمد، کتابخانه بریتانیا، لندن (آژند، ۱۳۸۹: ۵۶۲).

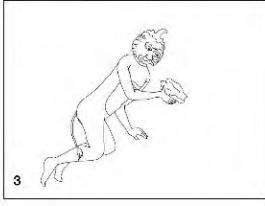
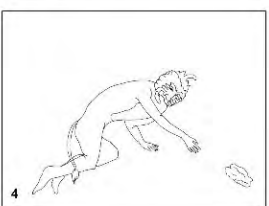
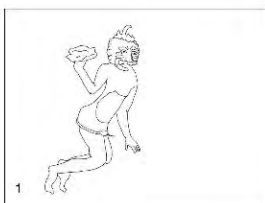
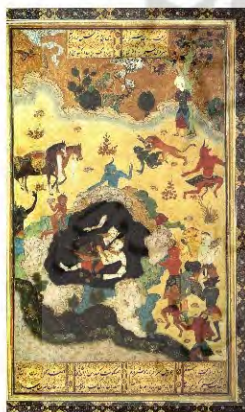
با بررسی آثار سلطان محمد، در جایگاه تصویرگر کتاب، می‌توان به درستی این مطلب پی برد. برای مثال، وی در نگاره «پیرزن و سلطان سنجر»، در حین توجه و تجسم حرکات پیرزن جسور و شجاعی که خود را به نزدیکی اسب سلطان سنجر رسانده و در حال عقده‌گشایی و گله‌گزاری است، می‌کوشد تا بهترین لحظه داستان و حرکات مختلف شخصیت‌های آن را که به روشن‌ترین میزان ممکن بیان‌گر حق مطلب باشد گزینش کند و آن را به‌عنوان نمای شاخص داستان به تماشاگر بنمایاند (تصویر ۸).

در این بخش، به‌عنوان شاهد مثالی برای عناوین ذکر شده و جهت درک بهتر مطلب، در چند مثال ساده به بررسی و ترسیم کلیدهای حرکتی بر اساس تعدادی محدود از پیکره‌های ترسیمی سلطان محمد می‌پردازیم.

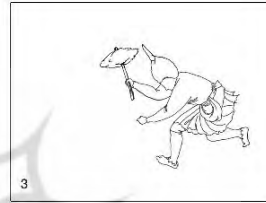
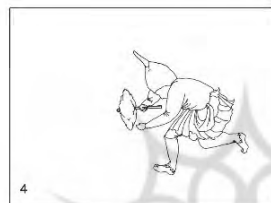
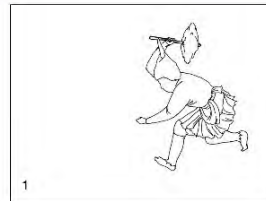
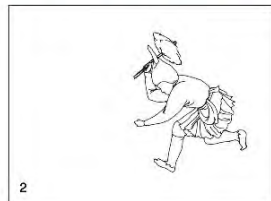
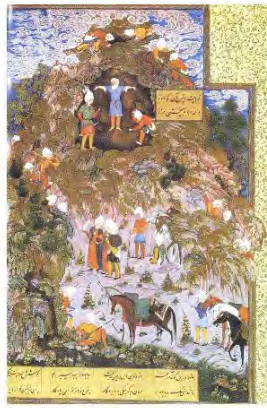
البته، جدا از تغییرات آناتومیک، نوع شخصیت و نقش آن در داستان، کنش و واکنش‌های آن نسبت به شخصیت‌های دیگر، و همچنین حال‌وهوای کلی اثر نیز در تجسم حرکت برای هر پیکره دخیل است. آن‌چه کار را دشوار می‌کند، تفاوت خصلت حرکت در گستره یک کادر بی‌زمان و یک فیلم پویانمایی زمان‌مند است. حرکت در نقاشی حائز شرایط خاصی است و مسائل فنی مخصوص خود را داراست. نقاش، با فرض این‌که در ترسیم تمامی حالات پیکره‌های انسانی شکل متحرک‌شده آن‌ها را نیز در ذهن تجسم کند، به هنگام نقاشی لزوماً یک قاب ثابت از آن حرکت معین را به تصویر نمی‌کشد، بلکه به دنبال مقطعی از حرکت است که گویای بهترین بخش آن حرکت و مبین جزئیات آن باشد. در جریان چنین تلاشی، فقط به هماهنگ‌نمودن آن حالت با فضای کلی اثر به‌عنوان یک فریم ثابت نقاشی می‌پردازد و مسلماً دغدغه‌های پویانماییانه ندارد.



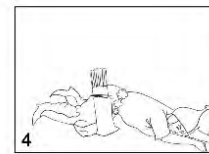
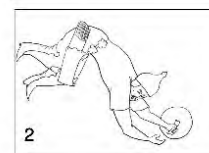
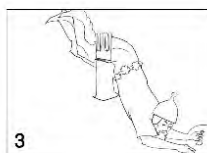
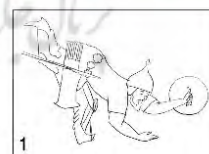
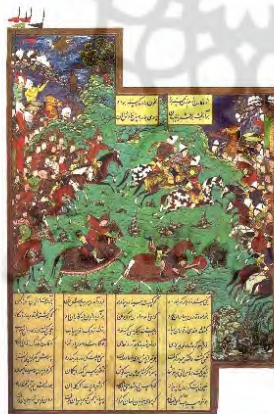
تصویر ۹: آنالیز حرکتی یک پیکره در نگاره‌ای از سلطان محمد



تصویر ۱۰: آنالیز حرکتی یک پیکره در نگاره‌ای از سلطان محمد



تصویر ۱۱: آنالیز حرکتی یک پیکره در نگاره‌ای از سلطان محمد



تصویر ۱۲: آنالیز حرکتی یک پیکره در نگاره‌ای از سلطان محمد



نتیجه گیری

نگارگری ایرانی تاریخی سراسر نشیب و فراز داشته و در طی اعصار و قرون متمادی دستخوش تغییرات بسیار شده است. اما آنچه در پس این همه تحولات به چشم می خورد این است که سنت تصویری ایرانی از ورای پیچ و خم های تاریخ زنده مانده و دوره به دوره به سوی تکامل پیش رفته است. برآیند تمامی تجربیات هنرمندان ایرانی و تبادلات متقابل آنان با هنر هنرمندان ملل دیگر در نقطه اوج و تعالی هنر نگارگری ایران، یعنی در مکتب تبریز دوم، به بار نشست که یکی از بزرگترین نقاشان آن سلطان محمد است. شرح جزئیات ارزش ها و نوآوری ها و تلاش های بی وقفه ای که سلطان محمد در ایجاد فضا و حرکات فانتزی در نقاشی هایش انجام داده است در صفحات قبل از نظر گذشت. بنابراین سخن را در این باره کوتاه می کنیم و به طور خلاصه به بیان نتایج به دست آمده از مباحث مذکور و جمع بندی آن ها می پردازیم:

۱. عالم مثال حاکم بر نگارگری کلاسیک ایرانی معرف عالمی بهشت گونه است که به لحاظ تفاوت های عمیقش با زندگی خاکی از یک سو و قربت هایش با آن از سویی دیگر، نمود عینی فانتزی است. به مانند فانتزی، در عالم مثال نیز شاهد تغییرات یا شکست قوانین عالم واقعی و خاکی هستیم. برای نمونه، خطای دیدی که در اثر پرسپکتیو در عالم واقعیت وجود دارد، در این جهان و در تابلوهای نگارگری که تحت تأثیر این عالم رسم شده اند جایی ندارد. یا این که نقاش می تواند آزادانه از تخیل خود مدد گیرد، آن را با ادراکات شخصی اش درآمیزد و مثلاً آسمان را طلایی رنگ کند یا برای سنگ ها و صخره ها از رنگ هایی چون سبز و صورتی استفاده کند. بر اساس این وجه مشترک ارزشمند، توجه به ویژگی های گرافیکی و معنایی فضای نگارگری اصیل ایرانی در خلق یک فضای فانتزی در پویانمایی بسیار مفید خواهد بود.

۲. نگاره های ایرانی، در عین داشتن سکون و آرامشی خاص، در بطن خویش دارای تحرک اند. این تحرک به اشکال گوناگونی رخ می نماید؛ گاه به صورت ریتم و تپان و دیگر ارزش های تجریدی تداعی حرکت می شود و گاهی به صورت عینی در حرکات پیکره های انسانی و حیوانی قابل مشاهده است. از میان نگارگران ایرانی، در آثار سلطان محمد تحرک و پویایی در هر دو شکل ذکر شده به حدّ اعلاّی خود موجود است و توجه به جزئیات آن در پیکره های انسانی و شبه انسانی الهام بخش خواهد بود.

۳. با توجه به نوع ساده سازی و خلاصه گویی و در اصطلاح «استیلیزاسیون» خاصّ به کار رفته در ساختار پیکره های انسانی که البته در طی زمان در نگارگری ایرانی به صورت خصلتی بصری تثبیت شده در آمده و در آثار سلطان محمد در نقطه تعادل

و پختگی قرار دارد، می توان نتیجه گرفت که به همان میزان که در جهت رسیدن به بیانی صریح و گویا به خلاصه پردازی در اندام انسان مبادرت شده، انتظار می رود در هنگام متحرک سازی آن ها نیز این خلاصه گویی و ساده سازی و حذر از جزئیات کامل صورت گیرد و حرکات ساده تر از صورت واقعی آن ها پندار شوند. این نکته از یک سو و توجه به فضای بدون پرسپکتیو (به شکل ملموس آن) و دوبعدنمایی محض از سوی دیگر باعث می شود تا حرکات در چنین فضایی ساده تر و با ریتمی متفاوت و بدون گردش های سه بعدی و تغییر زاویه های ناگهانی و خصلت های کوتاه نموداری صورت پذیرند. برآیند چنین ویژگی هایی در نهایت به بیانی بصری و حرکتی خاص منجر می شود که، با توجه به اصالت و برخورداری از پیشینه تصویری عمیق و ریشه دار، مورد توجه قرار خواهد گرفت. به خصوص اگر چنین بیانی با مضامین مرتبط درآمیزد، تأثیر عمیق تری بر مخاطب خواهد گذاشت. مسیری که هنرمندان شرق دور، به طور جدی آن را در پیش گرفته و توانسته اند ارزش های بصری و فرهنگی بومی خویش را با بیان خلاق و هنرمندانه عصر حاضر درآمیزند و آن ها را با زبانی دلنشین به گوش مخاطبان خود در سراسر جهان برسانند.

روند ساخت یک فیلم پویانمایی فرایندی چندلایه و چند مرحله ای است که تخصص های متعددی را در بر دارد. یکی از مهم ترین این مراحل، مرحله طراحی شخصیت است که بر سبک بصری و ساختار گرافیکی فیلم تأثیر می گذارد. این مرحله به ویژه در پویانمایی معاصر که خصلت «شخصیت محور» بسیار دارد اهمیت بیشتری می یابد. در گذرگاه مطالعات تصویری که طراح شخصیت قبل از شروع به کار انجام می دهد، بررسی منابع تصویری مربوط به هنرمندان گذشته بسیار حائز اهمیت است. هنرمندان شرق دور برای رسیدن به نوعی از بیان بصری، که در عین امروزی بودن، بیان گر و تداوم دهنده سنت گذشته گانشان باشد، تلاش در خور تحسینی انجام داده اند. از جمله این هنرمندان می توان به کارگردان مطرح ژاپن، «هایائو میازاکی»^۱ اشاره نمود که در خلق شخصیت ها و ایجاد فضاهای سنتی و مبتنی بر اعتقادات مذهبی و اسطوره ای ژاپن کوششی شایان ذکر و همراه با نتایج درخشان داشته است. پویانمایی هایی چون شهر اشباح^۲ (2001) و شاهزاده مونونوکه^۳ (1997) حاصل چنین تلاش ارزشمند و خلاقانه ای است که باعث شده وی و استودیو جیبلی^۴ در جهان سینما و انیمیشن کارگردان و استودیویی صاحب سبک شناخته شوند. هنرمند ایرانی نیز، با تعمق در فرهنگ و هنر غنی

1. Hayao Miyazaki
2. Spirited Away
3. Princess Mononoke
4. Ghibli Studio

و پرسابقه ایران زمین، می‌تواند به عرصه‌هایی نوین در پویانمایی معاصر دست یابد. عالم مثال و فضای چندساحتی خاص آن در ایجاد فضاهای خیالی جذاب پویانمایانه الهام‌بخش خواهد بود، و نیز مطالعه حالات و حرکات و ساختار کالبد شخصیت‌ها از سویی به طراحی شخصیت و از سوی دیگر به شیوه‌ای خاص از متحرک‌سازی با بیانی نو کمک خواهد کرد. طراح پس‌زمینه نیز می‌تواند، با بهره‌گیری از ساختار ترکیب‌بندی و چیدمان عناصر و کیفیات بصری گوناگون، در زمینه تخصصی خویش بهره‌شایانی برود. حتی خصلت هم‌زمانی و فضای چندساحتی موجود در آثار نگارگری ایرانی را که در آن واحد چند زمان یا چند مکان مختلف را در چارچوب یک کار نمایش می‌دهد، می‌توان در شیوه‌های نوین تدوین به‌کار برد.

منابع

آزند، یعقوب (۱۳۸۴ الف). مکتب نگارگری تبریز و قزوین-مشهد. تهران: فرهنگستان هنر.

آزند، یعقوب (۱۳۸۴ ب). سیمای سلطان محمد نقاش. تهران: فرهنگستان هنر.

آزند، یعقوب (۱۳۸۹). نگارگری ایران، تهران: سمت.

سلطان کاشفی، جلال‌الدین (۱۳۹۲). «به‌کارگیری دیدگاه‌های اجتماعی در آثار سلطان محمد نگارگر با استفاده از اصول و قواعد هنر اسلامی». نگره، دوره ۸، شماره ۲۶، ص ۴-۱۷.

طاهری قمی، سیدمحمد (۱۳۹۶). «بررسی تطبیقی تمهیدات نمایشی در دو نگاره از میر مصور و سلطان محمد با موضوع نبرد رخس و شیر»، هنرهای تجسمی، دوره ۲۲، شماره ۴، ص ۵۳-۶۲.

غیائی، ندا و محمودی، فتانه (۱۳۹۴). «ساختارشنکی تفاسیر دوگانه شعر حافظ در نگاره سلطان محمد نقاش». نقد ادبی، دوره ۸، شماره ۳۲، ص ۱۰۵-۱۳۱.

کورکیان، آن‌ماری و سیکر، ژان‌پیر (۱۳۸۷). باغ‌های خیال (هفت قرن مینیاتور ایران)، ترجمه پرویز مرزبان. تهران: فرزانه روز.

Canby, S. R. (2014). *The SHAHNAMA of Shah Tahmasp*. New York: Metropolitan Museum Pub.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life* (Disney Animation). New York: Walt Disney Productiond.



Study of animation manifestations in the characters of Sultan Mohammad Naghash's Paintings

Seyed Mohammad Taheri Qomi¹

Abstract

In the Persian traditional painting, especially schools during the 4th to 11th centuries A.H, we confront a method of attitude. It changes the coordinates of our visual comprehension in order to abstraction from matter and representation of realities which are cryptographic behind that, and it challenges the known rules of visual intake and accepting. In a fantastic atmosphere such as Persian painting, there is a special system which the whole of qualities and quantities are affected by it. The "Movement" as an important element is one of those elements. Persian painter who is affected by rich Persian philosophy and literature, notes the "Movement" as an important matter and although he hasn't any tools for actual ideogram of "Movement", he tries to portray his slightly moves in 2D paper, that's his equipment in best conditions. All of the exaggerates and abstracts which applied on the human figures are special movement creators. One of the prominent Iranian painters who has embodied spaces full of fantasy and pure imagination in his paintings, Sultan Mohammad Naghash, is one of the painters of Tabriz II school. In this research, an attempt has been made to examine these images from the perspective of movement fantasy. The author's question is "how the animated effects of human characters in the works of Sultan Muhammad are expressed?". The purpose of this study is to achieve a meaningful structure and purposeful methods in drawing human figures and also to achieve a coherent and generalizable method in the body of contemporary Iranian visual arts. The research method is based on the descriptive-analytical study of Sultan Mohammad's iconography and adopts a structuralist-semantic two-way approach. This research has led to understanding and receiving the method of exaggeration and special transformation of Sultan Mohammad in drawing the statues based on the intended meaning of the drawing and predicting the way of movement for the mentioned statues.

Keywords: Animation, Sultan Mohammad, Human figure, Fantasy, Motion

1. PhD in Comparative and Analytical History of Islamic Art, Iran, Tehran, University of Tehran, Fine Arts Campus; mehromah2006@gmail.com