

Identification of the Visual Representations of Heroic Concepts in Illustrations of the Battle Councils Scenes of the Great Mongol Shahnameh

Samane Eskandari Nasrabad,¹ Hashem Hoseini,²

1- M.A. in Painting, College of Arts, University of Neyshabur, Neyshabur, Iran, (Corresponding author).

2- Associate Professor, Faculty of Art, University of Neyshabur, Neyshabur, Iran.

Abstract

Introduction: Some myths, such as epic heroes, are created as models to demonstrate appropriate paths to success. The myth of heroism is among the most common and well-known myths all over the world, from ancient Roman and Greek mythology to the Far East and even primitive tribes today. It represents an ideal embodiment of a demigod and a powerful being with great physical strength who battles the devil in various forms such as demons, dragons and serpents and saves his people from death and destruction. The hero and his worldview play an important role in shaping the epic content. The art of painting, when positioned alongside literary concepts, describes the meanings and concepts in a detailed and clearly visible way, through its visual capabilities and representational qualities. In the illustrations of battle councils of the Great Mongol Shahnameh, the painter uses visual elements and possibilities to express, narrate and represent space and original scenes to convey hidden concepts. Due to the national identity, the painter perceives himself as an heir and while remaining loyal to the themes, he moves beyond them and portrays the meanings of heroism at the core of the epic.

Purposes & Questions: The purpose of this research is to examine and analyze the illustrations of the battle councils of the Great Mongol Shahnameh to investigate the relationship between the visual features of the illustrations and the heroic themes of the Shahnameh and to identify visual equivalents to achieve suitable visual patterns in this period. This research, while outlining the motifs of heroism in the Shahnameh and exploring them in the illustrations of the battle councils, seeks to answer the following questions 1-What factors are effective in choosing the type of visual qualities and the method of displaying the elements of heroism in visual form? 2-In each illustration, which technique or visual quality selected by the painter plays the most significant role to show the concept of heroic elements is more specific?

Methods: The present research is qualitative and fundamental in terms of its direction and purpose. The method of data collection is library-based, and the interpretational method is descriptive-analytic. The images are carefully selected from among the



► Received:
2025-08-03
► Final revision :
2025-10-13
► Accepted:
2025-10-26
► Early online access:
2025-10-27
► Published:
2026-01-01

►1
Email:
Samane.eskandari.nasrabad@gmail.com
►2
Email:
H.hoseini@neyshabur.ac.ir

Abstract

►Negareh
► Winter 2026 - NO 76



battle councils based on the types of battles in Persian epic literature, which include: Hand-to-hand battles: 1- The depiction of Rustam shooting Esfandiar in the eyes 2- The battle between Iskandar and Fur. 3- The battle between Ardeshir and Bahman son of Ardavan. Battles with dragons: 1- Fereydon testing his sons 2- The battle between Iskandar and his companions with the dragon 3- The battle between Bahram Gur and the dragon. Massive battle: 1- Fighting Rastnavad with the Romans. 2- The battle between Iskandar's army and the Indian army. Battle with huge animals: 1- Alexander's battle with a rhinoceros. 2- Bahram's battle with a wolf. The images are analyzed and interpreted according to the principles of visual literacy, and then the visual qualities used to show the hero, and the elements of heroism are identified.

Findings & Results: Based on the research findings, it can be concluded that: the type of battle affects choosing the type of heroism and the type of visual qualities used or the manner of depiction. For example, in a mass battle, courage, strength and violence are more obvious. Bahram is depicted with a dragon and a wolf, emphasizing the presence of Divine Farrah. While in a battle with a dragon or a huge animal, the emphasis is on lineage or the possession of divine attributes and going into battle as a solitary figure. Among the visual qualities in the paintings, the hero is placed in the closest plane or in the focal points of the frame. The overall results of the research indicate that: the type of battle, either one-on-one or group-based, has a significant impact on choosing the theme of heroism and the visual quality that manifests it, and the most prominent element of heroism depicted in paintings is courage. Despite the diversity in the execution of paintings and the number of artists involved in illustrating the Great Mongol Shahnameh, but it appears that the most obvious quality or visual technique visible in the martial scenes analyzed in this research is the selection of compositions appropriate to the type of battle and the arrangement of various elements in the frame according to the position of the hero and the use of different color contrasts, including cold, warm, and complementary schemes, are to portray the hero and the elements of the hero as best as possible.

Keywords: Heroism motifs, The Great Mongol Shahnameh, Battle councils, Visual representation, Illustration, Visual aspects.

Abstract

شناسایی وجوه بصری بن‌مایه‌های قهرمانی در نگاره‌های مجالس رزم شاهنامه بزرگ ایلخانی

سمانه اسکندری نصرآباد* هاشم حسینی**

دریافت: ۱۴۰۴/۰۵/۱۲ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۰۴ انتشار: ۱۴۰۴/۱۰/۱۱
بازنگری نهایی: ۱۴۰۴/۰۷/۲۱ زودآیند: ۱۴۰۴/۰۸/۰۵

صفحه ۱۳۶ تا ۱۵۷

نوع مقاله: پژوهشی

DOI: 10.22070/negareh.2024.18000.3306



چکیده

مقدمه: اسطوره قهرمان متداول‌ترین و شناخته‌شده‌ترین اسطوره در جهان است. قهرمان و بینش او در شکل‌گیری محتوای حماسی نقش مهمی دارد. هنرنگارگری با قرار گرفتن در کنار مفاهیم ادبی، به مدد قابلیت‌ها و کیفیات تصویری و بصری، به وصف معانی و مفاهیم به شکلی مفصل و کاملاً مشهود، همراه با جزئیات می‌پردازد. در نگاره‌های مجالس رزم شاهنامه بزرگ ایلخانی، نگارگر با به کار بردن عناصر و امکانات بصری به بیان، روایت و بازنمایی، فضا و صحنه‌های بدیع برای انتقال مفاهیم پنهان، دست می‌زند. افزون بر آن، به دلیل هویت ملی، با حفظ وفاداری به مضامین از آن هم فراتر رفته و معانی قهرمانی موجود در بطن حماسه را به تصویر می‌کشد.

اهداف و سؤال‌ها: این پژوهش با هدف یافتن ارتباط میان امکانات بصری و بن‌مایه‌های قهرمانی نگاره‌های مجالس رزم شاهنامه بزرگ ایلخانی را مورد مطالعه و تحلیل قرار داده است تا بتواند به الگوهای تصویری مناسب این دوره زمانی دست یابد. این پژوهش علاوه بر معرفی بن‌مایه‌های قهرمانی موجود در شاهنامه و کاوش آن‌ها در نگاره‌های مجالس رزم، به این سؤالات نیز پاسخ می‌دهد که: ۱. عوامل تأثیرگذار در انتخاب و چگونگی تبلور بن‌مایه‌های قهرمانی در قالب فنون یا کیفیات بصری در نگاره‌ها چیست؟ ۲. در هر نگاره، نقش کدام فن یا کیفیت بصری انتخاب شده توسط نگارگر برای نمایش مفهوم بن‌مایه‌های قهرمانی، پررنگ‌تر است؟

روش‌ها: روش تحقیق، توصیفی و تحلیلی و شیوه جمع‌آوری اطلاعات، کتابخانه‌ای است.

یافته‌ها و نتایج: نتایج کلی پژوهش اذعان می‌دارد که نوع نبرد اعم از تن‌به‌تن یا گروهی، در انتخاب بن‌مایه قهرمانی و کیفیت بصری متجلی‌کننده آن، تأثیر بسزایی دارد و بارزترین بن‌مایه قهرمانی به تصویر درآمده در نگاره‌ها، شجاعت است. شاخص‌ترین کیفیت یا فن بصری، ترکیب‌بندی متناسب با نوع نبرد و چینش عناصر در قاب با توجه به موقعیت قهرمان و استفاده از انواع کنتراست رنگی (سرد، گرم و مکمل) است.

واژگان کلیدی: بن‌مایه قهرمانی، شاهنامه بزرگ، ایلخانی، مجالس رزم، نمود بصری.

* دانش‌آموخته کارشناسی ارشد نقاشی، دانشگاه نیشابور، نیشابور، ایران، (نویسنده مسئول).

Email: Samane.eskandari.nasrabad@gmail.com

Email: H.hoseini@neyshabur.ac.ir

** دانشیار، دانشکده هنر، دانشگاه نیشابور، نیشابور، ایران.



مقدمه

اساطیر راویان تفکر و برداشت انسان از جهان هستی اند که گاه در قالب منشوری، طرح جامعه انسانی را می سازند. برخی از اسطوره ها مانند قهرمانان حماسه، به عنوان الگو و برای نشان دادن راه و رسم و روش مناسب رسیدن به موفقیت و کامیابی به وجود می آیند. اسطوره قهرمانی در سراسر جهان، از اساطیر روم و یونان باستان گرفته تا خاور دور و حتی قبایل بدوی کنونی، متداول ترین و شناخته شده ترین اسطوره است. تجسمی آرمانی از موجودی نیم خدا و تنومند با قدرت بدنی زیاد که با اهریمن در قالب های گوناگون همچون دیو، اژدها و مار مبارزه کرده و مردمش را از مرگ و تباهی می رهند. پرداختن به شخصیت پهلوان (قهرمان) با ویژگی های خارق العاده و زندگی پرفراز و نشیب اش، از مضامین اصلی داستان های شفاهی حماسی ملل مختلف است که خود در شکل گیری حماسه های منظوم مانند شاهنامه، بسیار تأثیرگذار بوده اند. برخی از جنگ ها در شاهنامه برای نام جویی قهرمانان آن روی می دهد و این موضوع در قوت بخشیدن به جنبه قهرمانی داستان به دلیل جایگاه محوری آنان، نقش بسزایی دارد. ادبیات سنتی به ویژه شعر، به دلیل داشتن ماهیت مجرد، در صورتی که با هنر نگارگری همراه شود؛ به مدد قابلیت ها و کیفیات تصویری و بصری، وصف معانی و مفاهیم به شکلی مفصل و کاملاً مشهود، همراه با جزییات آسان تر می شود. نگارگری مکتب تبریز اول دارای ویژگی های منحصربه فرد نظیر اهمیت به انسان در هیبت قهرمان، تحرک و جنبش، ترسیم حالات، قلم گیری ملموس و تلفیق هنر ایرانی با عناصر وارده برای رسیدن به فن برتر و ارائه بهتر مفاهیم بود. نگارگری این مکتب، در ترکیب بندی و موضوع به جایگاه مناسبی دست یافت و اصول پایه گذاری شده در این مکتب، بعدها در عهد تیموری و صفوی به کمال رسید. پژوهش حاضر ضمن مطالعه مفهوم کلمه قهرمان و بن مایه های قهرمانی در شاهنامه باهدف مطالعه و تحلیل نگاره های مجالس رزم شاهنامه بزرگ برای پی بردن به ارتباط میان امکانات بصری به کاررفته در نگاره ها با بن مایه های قهرمانی است.

این پژوهش و جوه بصری بن مایه های قهرمانی در نگاره های مجالس رزم را شناسایی می کند و در ضمن، به این سؤالات پاسخ می دهد که: ۱. عوامل تأثیرگذار در انتخاب و چگونگی تبلور بن مایه های قهرمانی در قالب فنون یا کیفیات بصری در نگاره ها چیست؟ ۲. در هر نگاره، نقش کدام فن یا کیفیت بصری انتخاب شده توسط نگارگر برای نمایش مفهوم بن مایه های قهرمانی، پررنگ تر است؟

با توجه به این که یافتن معادلی تصویری برابر با زبان استعاری شاعر و پرداختن به جوهره و عصاره داستان

به گونه ای که باطن فدای ظاهر نشود، از وظایف نگارگر ایرانی است و با در نظر گرفتن ویژگی های برجسته شاهنامه بزرگ ایلخانی همچون بیان دقیق حالات، استفاده استادانه از ترکیب چند سنت نگارگری و انتخاب مضامین متنوع که این اثر را به شاهکار مکتب تبریز اول تبدیل کرده است؛ ضرورت و اهمیت پژوهش حاضر در تمرکز بر نگاره های مجالس رزم این شاهنامه، باهدف یافتن ارتباط میان مفاهیم ادبی و زبان تصویر و نحوه تبدیل آن ها برای رسیدن به اصول و قوانین مشخص است تا بر مبنای آن بتوان مبنای هنر تصویری ایران را شکل داده و به آن انسجام بخشید. زمینه قهرمانی حماسه یکی از چهار زمینه اصلی ادبیات حماسی است. نگارگر در نگاره های رزم، با به کار بردن فنون و امکانات بصری به بازنمایی و ساخت فضا و صحنه های بدیع برای انتقال مفاهیم پنهان، از جمله بن مایه های قهرمانی می پردازد. این امر می تواند به پژوهشگران در درک هر چه بهتر مفاهیم پنهان در نگاره ها کمک کند.

روش تحقیق

این پژوهش با روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است. شیوه گردآوری اطلاعات و داده ها نیز مبتنی بر منابع کتابخانه ای و پایگاه های الکترونیکی است. در ابتدا مفهوم و ماهیت واژه قهرمان آن گونه که در این پژوهش، مدنظر است؛ تبیین می شود. سپس با اتکا بر تحلیل اعمال و رفتار قهرمانان شاهنامه، به شناسایی و تشریح بن مایه های قهرمانی در شاهنامه، به ویژه در بخش پهلوانی، پرداخته خواهد شد. در ادامه نمود و تجلی این بن مایه ها در نسخه شاهنامه بزرگ ایلخانی بررسی می شود. جامعه آماری این پژوهش، شاهنامه بزرگ ایلخانی است و نمونه آماری شامل ده نگاره مربوط به مجالس رزم آن است. این نمونه ها گونه های مختلف نبرد، از جمله نبردهای تن به تن، نبردهای انبوه و مبارزه با موجودات اهریمنی و حیوانات عظیم الجثه را دربر می گیرد. روش تجزیه و تحلیل پژوهش نیز کیفی و استقرایی است.

پیشینه تحقیق

تاکنون پژوهش های گسترده ای درباره مفاهیم قهرمانی در حماسه، قهرمانان شاهنامه و تحلیل نگاره های شاهنامه بزرگ ایلخانی از جنبه های مختلف، انجام شده است؛ با این حال، با توجه به اهداف پژوهش حاضر، تاکنون تحقیق مستقلی که به صورت مشخص به شناسایی بن مایه های قهرمانی در قالب عناصر بصری در نگاره های شاهنامه بزرگ بپردازد، صورت نگرفته است. با وجود این خلأ پژوهشی، برخی تحقیقات مرتبط که در جریان جست و جو،

مطالعه و نگارش این پژوهش موردتوجه قرار گرفته‌اند، عبارت‌اند از: مقاله «تحلیل بصری چگونگی شخصیت‌سازی قهرمان در نگارگری شاهنامه طهماسبی» اثر فاطمه ابهر زنجان، منتشرشده در نشریه مطالعات میان‌رشته‌ای هنر و علوم انسانی، شماره اول، بهار ۱۴۰۱. نویسنده با تحلیل چهار نگاره منتخب، ویژگی‌های بصری قهرمانان شاهنامه را بررسی کرده و می‌کوشد الگویی ایرانی برای طراحی شخصیت ارائه دهد. تأکید نویسنده در نهایت بر جنبه‌های ظاهری شخصیت، از جمله تناسب اندام، ایستایی بدن و فرم چهره است. در حوزه ادبیات، نزدیک‌ترین پژوهش درباره بررسی بن‌مایه‌های قهرمانی، مقاله «نقش قهرمان در خلق محتوای حماسی در داستان رستم و اسفندیار شاهنامه فردوسی»، نوشته اعظم حسین‌زاد صلاتی، سید مهدی نوریان و سید مرتضی هاشمی است که در نشریه متن پژوهی ادبی، دوره ۲۶، شماره ۹۳، پاییز ۱۴۰۱ منتشرشده است. در این مقاله، برجسته‌ترین ویژگی‌های رستم و اسفندیار (قهرمانان شاهنامه)، به‌عنوان عوامل شکل‌دهنده بن‌مایه‌های تکرارشونده حماسی در شاهنامه شناسایی شده است. از آنجاکه نبرد قهرمان با اژدها یکی از مهم‌ترین مضامین مجالس رزم در ادبیات حماسی، به‌ویژه در شاهنامه و نگاره‌های آن به‌شمار می‌رود، مقاله «نبرد قهرمان با اژدها در روایت‌های حماسی ایران» نوشته غفوری (۱۳۹۴) در مجله ادب پژوهی، به قهرمانان اژدها کش، نژاد قهرمانان، چگونگی نبرد با اژدها و پایان زندگی آنان پرداخته است. این تحقیق تلاش دارد به تبیین بن‌مایه‌های قهرمانی شاهنامه و چگونگی نمود آن‌ها در نگاره‌های مجالس رزم شاهنامه بزرگ ایلخانی به شکل عناصر و کیفیات بصری بپردازد.

معنی و ماهیت واژه قهرمان

واژه قهرمان همانند بسیاری از واژگان بنیادی زبان فارسی که بدون هیچ دشواری و پیچشی در گفتار و نوشتار روزانه به کار می‌روند؛ گاه به سبب پیشینه و خاستگاه گمان برانگیز یا ناروشن، به یک‌باره در ابهامی رازآلود و تاریک حتی برای زبان‌پژوهان، فرو می‌روند؛ بنابراین لازم است در ابتدا به کاوش در معنی، مفهوم، کلمات هم‌معنا، مشابهات و دگرگونی‌های آن پرداخته شود (کزازی، ۱۳۸۸، ص. ۱۱۲). قهرمان: وکیل یا امین دخل و خرج. جمع آن قهارمه است و این کلمه عربی نیست. (اقراب الموارد). پهلوان دلاور. (ناظم‌الاطبا). پهلوان مظفر و غیر مغلوب. (ناظم‌الاطبا) (اقراب الموارد). قائم به کارها و خزانه‌دار و وکیل و نگه‌دارنده آنچه در تصرف او هست. معرب کهرمان. (آندراج). کارفرما. (برهان) (ناظم‌الاطبا)؛ دهخدا، ۱۳۷۷، ص. ۱۷۸۲۴.

1. Protagonist
2. Plot
3. Brave, Vaillant.
4. Hero

شخصیت اول (اصلی)^۱ داستان را نیز گاه قهرمان گویند. قهرمان داستان خواه نیک یا بد، «همواره با نیرویی معارض به کشمکش برمی‌خیزد. معارضش، آغاز می‌شود، پیرنگ^۲ داستان شکل می‌گیرد. بدون شخصیت، هیچ داستانی شکل نمی‌گیرد و کمتر حادثه‌ای پیش می‌آید و در صورت بروز حادثه نیز هیچ‌گونه تأثیر عاطفی بر مخاطب نخواهد داشت» (براهنی، ۱۳۶۸، ص. ۶۷).

پهلوان. [پ ل] شیر مرد، دلیر و مردانه (لغت‌نامه اسدی). مرد شجاع و دلاور (برهان). دلیر به مناسبت شجاعت و دلیری قوم پارت. پهلوان. گرد. گندآور. جمع: پهلوان (دهخدا، ۱۳۷۷، ص. ۵۸۲۹).

پهلوان. [پ ل]. منسوب به پهلوان (پارت) با الف و نون علامت نسبت نه جمع، مجازاً به معنی سخت توانا و دلیر و زورمند به مناسبت دلیری قوم پارت. (از حاشیه برهان قاطع چ معین). مردم سخت، توانا، دلاور، قوی‌جته، بزرگ، ضابط، درشت‌اندام و درشت‌گوی. (برهان). دلیر. بطل. مرد زورمند. یل. سپهبد بر لشکر. (صحاح الفرس). سپهبد لشکر باشد بر لشکر تمام؛ (نسخه‌ای از لغت‌نامه اسدی).

پهلوان افسانه؛ بطل الروایه. بطل القصه. ترجمه کلمه فرانسوی هروا. قهرمان. مرد داستان. مرد فوق‌العاده. (دهخدا، ۱۳۷۷، ص. ۵۸۳۰)

قهرمان اسطوره: او کسی است که به خواست خود به تسلیم رسیده است. از زندگی روزمره دست کشیده و سفری مخاطره‌آمیز را در حیطه ماورالطبیعه آغاز می‌کند. در خلال یک بحران، به‌واسطه وارستگی یعنی تأکید بر دنیای درونی نه بیرونی و کناره‌گیری از ظواهر (ممکن است از زمین خاکی هم گذر کند؛ اما حضور واقعی‌اش در اعماق وجود است)، بر محدودیت‌هایش فائق آمده و بر مخالفت‌ها چیره می‌گردد. نیروهای گم‌گشته و فراموش‌شده را احیا می‌کند تا به اشکال مفید و انسانی برسد. در نهایت با هیئتی جدید و آموزشی که طی دگرگونی یافته است، بازمی‌گردد و دنیا را دگرگون می‌سازد (کمپل، ۱۳۸۵، صص. ۲۸-۳۰) اعمال قهرمانان حماسی با دیگر قهرمانان در سایر انواع ادبی متفاوت است. شاعر به کمک وی حوادث حماسی را برای مخاطب باورپذیر می‌کند و قهرمان نقشی اساسی در به وجود آمدن محتوای این نوع ادبی دارد.

با توجه به معانی اشاره‌شده، قهرمان مفهومی عام‌تر نسبت به سایر واژه‌های معادل آن است. بنابراین، در این مطالعه هر جا سخن از شخصیت اصلی داستان، مرد توانا و زورمند و پهلوان باشد؛ برای سهولت در بیان مسئله و نتیجه‌گیری متناسب با موضوع، از معادل آن‌ها یعنی واژه قهرمان استفاده خواهد شد.

**بن‌مایه‌های قهرمانی در شاهنامه**

از شاهنامه به‌عنوان سند هویت ملی ایرانیان یاد می‌شود؛ زیرا سرشار از ماجراهای تاریخی این مرزوبوم و نمایانگر مبارزات ملی برای کسب استقلال و رهایی از تسلط اعراب است. پس از شکست سپاه ایران در برابر اعراب در جنگ نهاوند، اعراب بر برخی از قسمت‌های ایران و نه بر تمامی آن، تسلط یافتند. رفته‌رفته پس از دو سده مبارزه، پایداری منطقه‌ای و جنبش‌های ملی در طول دوران حکومت اعراب و سپس با نیرومند شدن امرای ایرانی در مقابل خلیفه‌های بغداد و در نهایت باروی کارآمدن سامانیان و آل‌بویه، حکومت اعراب برچیده شد. در این دوران، با حمایت فرمانروایان از شاعران، نویسندگان و دانشمندان، رشد دانش و فرهنگ هویت ملی در سایه استقلال امکان‌پذیر شد. از دیگر نتایج مبارزه ایرانیان، ظهور و تکامل زبان فارسی دری است. علاوه بر آن در واکنشی علیه اعراب و برای جبران گذشته، زمینه‌ای برای زنده کردن افتخارات کهن ایران‌زمین و تدوین آن‌ها در چند با بیانی مبالغه‌آمیز، به وجود آمد. در نتیجه ترجمه و گردآوری روایات حماسی و پهلوانی آمیخته با اساطیر، با استفاده از زبان پارسی دری که به زبانی غنی و مناسب برای بیان مطالب علمی و ادبی بدل شده بود؛ منجر به ظهور شاهنامه‌ها شد. از جمله: شاهنامه ابوالمؤید بلخی (که در تاریخ بلخی از آن یاد شده است)، شاهنامه ابوعلی محمد بن احمد بلخی (که تنها ابوریحان بیرونی در کتاب آثار الباقیه عن القرون الخالیة به آن اشاره کرده) و شاهنامه ابو منثوری که اساس اثر پرشکوه فردوسی و بر آن بسیار تأثیرگذار بوده است (کابلی، ۱۳۸۱، صص. ۱۴۸-۱۵۲).

شاهنامه صرفاً پرداختن به داستان‌های پهلوانی نیست، بلکه از سه بخش، شامل اساطیری، پهلوانی (داستانی) و تاریخی تشکیل شده است. دو بخش اساطیری و پهلوانی به دلیل آنکه داستان، ریشه در اساطیر دارد؛ به گونه‌ای درهم آمیخته شده است که ایجاد هرگونه مرز و تفکیک میان این دو بخش، بیهوده و در عین حال غیرضروری می‌نماید. در نتیجه بهتر آن است که شاهنامه را دارای دو بخش اساطیری-حماسی و تاریخی بدانیم. ابهام اساطیری حماسه، دنیای ناشناخته‌ای در میانه بی‌کراکی و بین خدایان زیرین و زبرین است و دو ارتفاع اصلی دارد. ارتفاع زندگی و مرگ قهرمان و ارتفاع اجتماعی که با ضرباهنگ آهسته‌تر و در طول سالیان دراز جوامع را به اوج یا حضيض می‌برد (فرای، ۱۳۷۷/۱۹۵۷، ص. ۲۷۷). ارزش حماسی یک اثر وابسته به میزان اساطیری بودن و ابهام روایات آن است. هر قدر که از جنبه اساطیر آن کاسته شود و وقایع تاریخی و معین به آن افزوده گردد؛ از ارزش حماسی اثر کاسته می‌شود (صفا، ۱۳۶۳، ص. ۱۱).

دوره پهلوانی با قیام کاوه آهنگر و فریدون در برابر ظلم

ضحاک (رویاریوی خیر و شر) آغاز می‌شود و با کشته شدن رستم و پادشاهی بهمن به پایان می‌رسد. بخش پهلوانی، به مدد حضور پهلوانان و قهرمانان آن، بخش اصلی حماسه ملی در شاهنامه و دربرگیرنده بهترین نمونه اشعار فارسی است. مهم‌ترین و باشکوه‌ترین داستان‌های حماسی، شامل داستان‌های مربوط به رزم، نبرد تن‌به‌تن و جنگ میان ایرانیان و تورانیان است. آخرین داستان دوره پهلوانی شاهنامه رزم رستم و اسفندیار و سپس مرگ رستم است (صفا، ۱۳۶۳، صص. ۲۰۶-۲۱۰).

بن‌مایه اصلی آثار حماسی نظیر شاهنامه، اشخاص و حوادث را شامل می‌شود و پرداختن به شرح حال، دلاوری، نام‌آوری و اقدامات پهلوانی قهرمانان با بیانی شیوا و بلیغ، وظیفه شاعر حماسی است. آن‌چنان‌که تصویرساز انسانی ممتاز چه از نظر ظاهری و مادی و چه از نظر نیروی معنوی با وجود احساسات و عواطف رقیق باشد (شفیعی کدکنی، ۱۳۵۲، ص. ۱۰۵). قهرمان حماسه به‌عنوان نماینده منتخب دوران خویش، نمایانگر آمل و ویژگی‌های یک ملت است. از آنجاکه قهرمان و بینش او تأثیر بسزایی در خلق محتوای حماسی دارد؛ بنابراین شناسایی بن‌مایه‌های قهرمانی بر اساس شناخت ویژگی‌های قهرمان و نقش او در ساختار حماسه صورت می‌گیرد. بیشترین صفتی که منتقدان برای حماسه به کار می‌برند، باشکوه بودن است. شکوه حماسه متمایز از شکوه اسطوره‌ای یا دینی است. قهرمان حماسی با وجود محدودیت‌هایی که در قالب انسان بودن خویش دارد؛ گاه اعمالی قهرمانانه، خارق‌العاده و ورای ظرفیت و توانایی انسان از خود بروز می‌دهد و شکوه حماسه را پدید می‌آورد. قهرمان بعد از فائق شدن بر محدودیت‌ها و عبور از آن‌ها، چیزی فراتر از دستاوردهای معمول را تجربه می‌کند و به شکلی مفید و انسانی می‌رسد. نکته‌ای که باید به آن توجه کرد، شناخت درست قهرمان و درک این مسئله که او نیز درگیر مواردی چون جهل، نابرداری و مرگ است.

از مهم‌ترین وجوه شناخت حماسه، درگیری میان قهرمان و پلیدی‌ها و در رأس آن رویاریوی وی با مرگ است؛ زیرا قهرمانان مرگ را بزرگ‌ترین دشمن می‌شناسند و هر چند زندگی را دوست داشته و از نیروی خود تمام و کمال بهره می‌برند؛ هر لحظه زندگی را در معرض خطر روبه‌رو شدن با مرگ قرار می‌دهند. زندگی یک قهرمان درگرو معنابخشی به نام اوست. قهرمان از میان مردم و برای نجات آنان برمی‌خیزد. آنچه می‌کند متضمن خطر است و در این راه برای آزمودن توانایی‌هایش تلاش می‌کند؛ زیرا درست است که او توانایی‌هایی خارج از طبیعت انسانی دارد، اما در زمره خدایان که نام‌شان تضمین‌دهنده کامیابی است؛ نیز قرار ندارد. پس از قرار گرفتن در میدان نبرد که عموماً رویاریوی

باموجودی شریاهیولایی اهریمنی است؛ توانایی‌اش در بوته آزمایش قرار می‌گیرد. سپس با اثبات آن، بر جهان خویش مسلط می‌شود. تلاش وی نوعی تحول ایجاد می‌کند. خواه تغییری در موقعیت قهرمان یا جامعه‌اش باشد. قهرمان برای اثبات جایگاهش، تداوم در امر سلطه‌جویی را پیشه خود قرار می‌دهد. در نتیجه نقش وی در طول حیاتش، شکوه تخیل حماسه را دنبال می‌کند. با وجود همه اعمال قهرمانی آنچه در پایان انتظارش را می‌کشد، محدودیتی گریزناپذیر به نام مرگ است (گرین، ۱۳۷۲/۱۹۶۵، صص. ۴۸-۴۹).

قهرمان اصلی حماسه که بسیاری از حوادث و رویدادها حول محور او جریان می‌یابد، معمولاً نیم‌خدایی است که سرنوشت قوم و مردمش به دست اوست. او که بر سایر افراد و محیط طبیعی اطرافش برتری دارد، قهرمانی ملی و محبوب است (داد، ۱۳۸۵، ص. ۱۱۹؛ شمیسا، ۱۳۸۳، ص. ۱۱۹). قهرمان حماسه بر سرنوشت خود از قبل آگاه است و آن را پذیرفته و این‌گونه نیست که در مسیر حوادث حماسه به معرفت و شناخت برسد (مختاری، ۱۳۶۹، ص. ۹۱). اقدام قهرمان، خواه ریشه در مفهومی اخلاقی داشته باشد یا از انگیزه‌ای درونی برخاسته باشد، در درجه اول باید باورپذیر و قابل‌درک باشد. بنابراین، شاعر حماسه‌سرا باید رویدادهای حماسی را حول محوری واقعی و ملموس، عینیت بخشد. قهرمانان شاهنامه از نظر ظاهری با مردم عادی متمایزند. آن‌ها دارای قامتی بلند و هیکلی درشت همچون پیل هستند. این ویژگی عاملی برای ایجاد ترس در دل دشمنان و گریز آنان است. نیروی فوق‌العاده و زورمندی دیگر خصیصه آن‌هاست که باعث می‌شود بتوانند ابزار جنگی به مراتب بزرگ‌تر و سنگین‌تر و مختص به خود داشته باشند. توانایی در خوردن و نوشیدن بسیار نیز از ویژگی‌های پهلوانان شاهنامه است. چنان‌که رستم در هر وعده گوری را به تنهایی می‌خورد. داشتن صدایی بلند آن‌چنان‌که هراس در دل دشمن بیندازد، نه تنها از ویژگی‌های پهلوانان شاهنامه محسوب می‌شود؛ بلکه از هنر نعره زدن به عنوان نوعی سلاح در نبرد یاد می‌شود. از مهم‌ترین ویژگی‌های پهلوانان شاهنامه، داشتن فره ایزدی است. در پرتوی این فروغ ایزدی، می‌توانند به پیروزی و کامیابی دست یابند. از نیروی آن، هر کس که به کمالات روحی آراسته شود؛ برای راهنمایی مردم انتخاب‌شده و شایسته الهام ایزدی می‌شود (پورداوود، ۱۳۷۷، ج. ۱، ص. ۳۱۳). فره با وجود مظاهر و اشکال گوناگون در جای‌جای شاهنامه رخ می‌نماید. خواه به شکل نیرویی در بازوان قهرمان، خواه اندیشه‌ای برای یافتن راهی یا از بین بردن جادو؛ اما هر چه هست؛ منشأ آن الهی است.

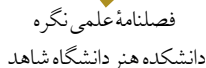
پهلوانان یا قهرمانان شاهنامه تنها از نظر ظاهری بر دیگران برتری ندارند؛ زیرا در نظر ایرانیان زورمند بی‌دین و آیین

دیو است. بنابراین قهرمان یا پهلوان شاهنامه باید برخی عادات را کسب کند. نظیر خردگرایی که در شاهنامه بسیار مورد توجه قرار دارد و از آن به عنوان ارزشمندترین دستاورد انسان در زندگی یاد می‌شود. رستم به عنوان جهان‌پهلوان شاهنامه، مظهر تدبیر و اندیشه است. از آن‌جاکه تمامی وقایع شاهنامه بر محور ایران می‌گردد؛ میهن‌پرستی از دیگر ویژگی‌های قهرمانان آن است. پهلوانان شاهنامه حمایت از ایران و ایرانی را مهم‌ترین وظیفه خود می‌دانند. آزادگی، استغنا، یزدان‌پرستی، جوانمردی (سبب می‌شود که پهلوان برای جلوگیری از آسیب رسیدن به دیگران خود پیش‌قدم شود و نبرد تن‌به‌تن را پیشنهاد دهد)، بخشودن دیگران، شجاعت، خشونت توأم با عطف، پیش‌بینی و دقت نظر و اعتقاد به مسائل عرفانی نظیر مرگ، از خصوصیات دیگر پهلوانان شاهنامه است.

وفای به عهد و نشکستن پیمان از دیگر ویژگی‌های قهرمانان شاهنامه است. پیمان‌شکنی در نزد ایرانیان حتی برای دشمن، جایز نبوده است. بنا بر آموزه‌های اخلاقی، ایرانیان فرشته‌ای به نام مهر را موکل پیمان‌ها می‌دانسته‌اند. فرشته مهر پیمان‌شکنان را به عذاب‌هایی چون داغ‌فرزند یا ویران شدن خانه، مجازات می‌کند (پورداوود، ۱۳۷۷، ج. ۱، ص. ۲۴). همین امر سبب ایجاد اعتماد میان جامعه و قهرمانان شده و بستن پیمان توسط قهرمان تضمینی برای به ثمر رسیدن اعمالش است. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که قهرمانان شاهنامه افزون بر دارا بودن جایگاه خاص فردی، می‌توانند به عنوان عاملی تأثیرگذار در مناسبات اجتماعی نیز در نظر گرفته شوند.

هر قهرمان حماسی ممکن است اسب، لباس یا سلاح خاصی (گرز سام، ببر بیان، زره سیاوش، تازیانه بهرام)، برای رزم داشته باشد. انتخاب اسب مناسب در حوادث حماسی شاهنامه به خوبی مشاهده می‌شود. اسب قهرمانان شاهنامه جزئی از شخصیت ایشان محسوب می‌شود و تنها برای صاحب خود رام شده و در وضعیتی خاص موجب نجات جان قهرمان می‌شود. اهمیت اسب برای قهرمان آن‌قدر زیاد است که اگر اسب خود را در نبردی از دست بدهد، بخش مهمی از توان رزمی خویش را ازدست‌داده است. مهارت قهرمان در رزم و به کار بردن ابزار جنگی و قدرت و نیروی بدنی او طی سفرهای طولانی و آزمون‌های مختلف سنجیده می‌شود. برخی از این آزمون‌ها شامل نبرد با دیوان، حیوانات وحشی یا اژدها و گذر از خوان‌های مختلف را شامل می‌شود که از عهده هر پهلوانی بر نمی‌آید.

شجاعت در ابراز عقیده یا انتقاد به پادشاه و مقامات، غرور و رجزخوانی از ویژگی‌های قهرمان شاهنامه است. او باید در برابر دشمنان توانایی خودستایی کردن را به نحو احسن دارا



اثر حماسی همچون شاهنامه نیازمند به زبانی نیرومند برای بیان حوادث عظیم حماسه است. آن چنان که کلمات، آواها، ترکیبات زبانی و صور خیال در آن یادآور میادین نبرد باشند (شهبازی و ملک ثابت، ۱۳۹۱، ص. ۱۱۰). پرداختن به صحنه‌های نبرد از مهم‌ترین بخش‌های شاهنامه است. قهرمان، انسانی خردمند، اخلاق‌مدار و نماینده خیر است. از آنجاکه بر اساس اعتقادات زرتشتی نیکی همیشه بر شر پیروز است؛ قهرمان پیروز میدان خواهد شد. مگر آنکه در جهت بالا رفتن مقام اخلاقی‌اش شکست بخورد. رزم، از اصلی‌ترین کردارها در شاهنامه است. بزرگ‌ترین

دروس مربوط به وطن‌پرستی، مبارزه با بیداد، دفاع از ناموس، نام نیک و مرگ با عزت در روند نبردهای شاهنامه شکل می‌گیرد (موسوی، ۱۳۸۷، ص. ۱۷). در هنگام بروز حادثه، قهرمان داستان از نظر روحی و جسمی، موقعیتش را در برابر خواننده به‌روشنی اذعان می‌دارد و مخاطب او را به شکلی کاملاً ملموس و نه به‌صورت موجودی پوشیده در وهم افسانه‌ای و تاریخی درک می‌کند (براهنی، ۱۳۶۸، ص. ۲۶۳). با وجود پیش‌گویی آینده و آگاه بودن قهرمان از پایان ماجرا، قهرمان با تکیه بر ارزش‌های حاکم بر جامعه عمل کرده و واقعیت را نمی‌پذیرد. مثلاً در داستان رستم و اسفندیار با وجود آگاهی رستم از بر باد رفتن دودمانش به‌واسطه کشتن اسفندیار، اما برای حفظ نام از جنگ با او رو برنمی‌گرداند (راشد محصل، ۱۳۶۹، ص. ۱۰۸). توانایی فردوسی در ترسیم شخصیت رستم در نبرد با اسفندیار ستودنی است زیرا با آنکه او اسفندیار را با تیر کشته است؛ اما به‌جای آنکه خواننده او را فردی بدسرشت در نظر گیرد؛ با وی همدردی می‌کند. از نظر پهلوانان شاهنامه، مُردن با نام نیکو بهتر از زندگی با ننگ است. از عوامل مهم در سنت شاهنامه که سبب نام و ننگ پهلوان می‌شود؛ می‌توان به نکوهش و ستایش بزرگان یا مردم اشاره کرد. آنچه سبب نکوهش گردد؛ ننگ را به دنبال دارد و آنچه ستایش را برانگیزد نام در پی آن است. تا آنجا که پهلوان حاضر است بمیرد اما نکوهش نشود. خوب جنگیدن پهلوان نیز برای او نام به ارمغان می‌آورد؛ زیرا وظیفه‌ی او رزم کردن است و اگر بتواند دشمن را شکست داده و این مهم را به سرانجام برساند؛ نام نیک از خود بر جای خواهد گذاشت. سایر عوامل مؤثری که سبب ننگ پهلوان ایرانی است؛ ابراز درد و ناراحتی بر اثر ضربات دشمن، کشته شدن در میدان نبرد، از پای درآوردن پهلوانی نامی، اسیر شدن به دست دشمن بدون جنگ و تلاش، اسیر شدن زنان به دست دشمن، تسلیم

بن‌مایه‌های قهرمانی	
باطنی	ظاهری
دارای قامتی بلند و میکنی درشت همچون پهل	نیروی فوق‌العاده و زورمندی
توانایی در خوردن و نوشیدن	توانایی در خوردن و نوشیدن
کسب نام	کسب نام
گوهر نژادی	گوهر نژادی
غور	غور
داشتن صلابتی بلند و توانایی نعره زدن	داشتن صلابتی بلند و توانایی نعره زدن
شجاعت در ایران عقیده یا انتقاد به پادشاه و مقامات	شجاعت در ایران عقیده یا انتقاد به پادشاه و مقامات
مهارت زبان‌آوری و رجزخوانی	مهارت زبان‌آوری و رجزخوانی
مهارت در نبرد تن‌به‌تن	مهارت در نبرد تن‌به‌تن
داشتن اسب، لباس یا سلاح خاصی	داشتن اسب، لباس یا سلاح خاصی
انفس‌وگری و بهریرگری از چادو	انفس‌وگری و بهریرگری از چادو
یک‌گتبه به جنگ یادداشتن رفتن	یک‌گتبه به جنگ یادداشتن رفتن
داشتن خره ایزدی	داشتن خره ایزدی
خردگرایی و هنر چاره‌اندیشی	خردگرایی و هنر چاره‌اندیشی
مهربان‌زی‌ستی	مهربان‌زی‌ستی
آزادی، استغنا، ایران‌پارس‌ی، جوانمردی	آزادی، استغنا، ایران‌پارس‌ی، جوانمردی
پیششودن دیگران	پیششودن دیگران
شجاع‌ت	شجاع‌ت
خشودن توأم با عطرولت	خشودن توأم با عطرولت
پیش‌بینی و دقت نظر	پیش‌بینی و دقت نظر
وفایی به عهد و نشکستن پیمان	وفایی به عهد و نشکستن پیمان
اعتقاد عرفانی (اعتقاد به مرگ)	اعتقاد عرفانی (اعتقاد به مرگ)

و با فریب و نیرنگ به ایرانیان زیان می‌رسانند (راشد محصل، ۱۳۶۹، صص. ۹۶-۹۷). ۲. نبرد با حیوانات وحشی و عظیم‌الجثه: این نوع نبرد نوعی آزمون برای پهلوان تازه‌پا به میدان گذارده محسوب می‌شود. در میان این حیوانات، اژدها جنبه‌های اساطیری بیشتری دارد. ۳. نبرد با بیگانگان: بیشترین جنگ‌های شاهنامه میان ایرانیان و تورانیان (۸۴ نبرد) است. این جنگ‌ها عموماً برای دفاع از کشور و دادخواهی از مظلوم است. گاه نیز جنبه کین‌خواهی دارند (سرانی، ۱۳۸۸، ص. ۴۳۱). ۴. نبرد با حصاریان: عموماً دژی محکم بر فراز کوهی ساخته می‌شود و با دیده‌بانی از آن محافظت می‌گردد. در صورت حمله دشمنان همگی به دژ پناه می‌برند. ۵. نبرد با خودی‌ها: جاه‌طلبی، کین‌خواهی و انتقام‌جویی از مهم‌ترین انگیزه‌های نبرد داخلی است. ۶. نبرد با خویش و ۷. نبرد لفظی.

انواع نبرد از نظر نوع مبارزه به دو دسته جنگ‌های منظم (به شکل تن‌به‌تن یا گروهی) و نامنظم (عیاری) تقسیم می‌شوند. نبرد تن‌به‌تن از هیجان‌انگیزترین صحنه‌های حماسه است. گاه به صورت کاملاً مستقل و گاه در حین جنگ گروهی، دو مبارز با یکدیگر به نبرد تن‌به‌تن می‌پردازند. گاهی انواع مختلفی از سلاح، فریب و چاره‌گری را به کار می‌بندند و گاه به کار بردن سلاح را کاری ناچیز شمرده، از اسب به زیر آمده و با یکدیگر کشتی می‌گیرند. در شاهنامه فردوسی، نبرد تن‌به‌تن به اندازه جنگ دو گروه اهمیت دارد (صفا، ۱۳۶۳، ص. ۲۳۳). آخرین مرحله از رزم، نبرد انبوه

شدن در برابر دشمن، ترس از نبرد یا مرگ، سازش با دشمن و دریافت خلعت از او، پشت کردن به دشمن و فرار از میدان نبرد، افتادن ابزار رزم پهلوان به دست دشمن (زیرا هر پهلوان سلاح مخصوص به خود دارد که نامش را بر روی آن درج کرده است) و داشتن فرزند غیرعادی که علت آن را دخالت نیروهای اهریمنی می‌دانستند (مرجع زاده، ۱۳۸۷، صص. ۲۶۵-۲۷۶) (جدول ۱).

صحنه نبرد، از بنیادی‌ترین عناصر حماسه است و همچون ظرفی، سایر عناصر را در برمی‌گیرد. در میدان نبرد است که جنبه قهرمانی حماسه نمود می‌یابد و قهرمان یا پهلوان داستان، مجالی برای هنرنمایی می‌یابد و در خلال آن، توانایی‌های جسمی و روحی خود را در بوته آزمایش می‌گذارد. برای برافروختن آتش جنگ، نیاز به عامل آغازکننده جنگ است. ایرانیان اصولاً آغازکننده جنگ نبوده‌اند و برای ستاندن داد مظلوم از ظالم، گرفتن انتقام یا دفاع از میهن اقدام به نبرد می‌کردند. احساسات و عواطف مردم نیز به دنبال دفاع از هویت و آرمان‌های ملی برانگیخته می‌شد و حرارتی دوچندان به آتش جنگ می‌افزود (راشد محصل، ۱۳۶۹، ص. ۱۰۶).

انواع نبرد در شاهنامه با توجه به طرفین درگیری، به شرح زیر است:

۱. نبرد با دیوان و موجودات اهریمنی که از قدیمی‌ترین دشمنان ایرانیان هستند. اینان از آینده آگاه‌اند، بر علم جادو تسلط دارند و از دانش و تمدن و هنر بهره بیشتری برده‌اند

جدول ۲. عناصر اولیه بصری
Table 2. Primary Visual Elements

عناصر اولیه در ارتباط بصری
نقطه: ساده‌ترین و تجزیه‌ناپذیرترین عنصر بصری.
خط: دارای توان، انرژی، جهت و هدف؛ پرتحرک و سیال.
شکل: با ترکیب سه شکل اصلی (دایره، مربع، مثلث)، می‌توان تصویر هر شکلی اعم از طبیعی یا موجود ذهن بشر را ساخت.
جهت: عاملی مهم در به وجود آمدن پیام بصری.
رنگ مایه: عامل اصلی برای دیدن و مؤثرترین راه برای ایجاد بُعد سوم در هنرهای دوبعدی.
رنگ: مهم‌ترین عنصر بصری از نظر بار احساسی و عاطفی.
بافت: عنصری بدلی برای ارضای حس لامسه.
مقیاس: از اندازه اشیا نسبت به یکدیگر به وجود آمده است. نسبت طلایی یکی از زیباترین نسبت‌ها است.
بُعد: بر مبنای خطای بصری مانند پرسپکتیو، به وجود می‌آید.
حرکت: گاه به ریتم و آهنگ در ترکیب‌بندی می‌گویند.



جدول ۳. فنون بصری
Table 3. Visual Techniques

فنون بصری			
کنتراست	تعادل - ناپایداری	مقارن - نامتقارن	منظم - نامنظم
ساده - بخرنج	وحدت - پراکندگی	صرفه جویانه - پرنقشی	مختصرگیری - مبالغه
قابلیت پیش بینی - ارتجال	پرتحرک - آرام	تلویح - بی پردگی	بی طرفی - تأکید
شفافیت - ماتی	یکدستی - تنوع	مطابقت با واقع - انحراف از واقع	تخت - سه بعدی
تک عنصری - چند عنصری	ترادفی - درهم	واضح - محو	تکرار - سست پیوندی

دارد (شریف زاده، ۱۳۷۵، ص. ۸۷). تحرک در طرح های انسانی و حیوانی از تأثیرات هنر شرق دور در دوره ایلخانی است در حالی که در نقاشی ایرانی توجه به کیفیت سکون و آرامش از اهمیت بیشتری برخوردار است. اغراق آمیز بودن نحوه قلم گیری نیز تغییر دیگری است که در این مقطع تاریخی در نگاره ها دیده می شود.

به نظر می رسد انتخاب غیر معمول موضوعات نگاره های شاهنامه بزرگ، تأکیدی بر ارتباط میان حوادث شاهنامه با اتفاقات جامعه ایرانی در دوران حکومت ایلخانان بوده و بیانگر خودآگاهی ایلخانان و فروپاشی قریب الوقوع ایشان باشد (کنبی، ۱۳۷۸، ص. ۳۴). از آنجاکه جنبه قهرمانی حماسه اشاره به دورانی دارد که قوم یا ملتی دچار رنج، گرفتاری یا اسارت شده اند، بنابراین نیازمند کسی هستند که آنان را از این رنج نجات دهد (مختاری، ۱۳۶۹، ص. ۵۲). از این رو با بررسی ویژگی های بصری نگاره های این شاهنامه می توان به شناخت هر چه بیشتر الگوی قهرمانی در این دوره تاریخی رسید.

هنرمند نقاش در نقاشی غربی، به مدد نور و آثار آن، در تابلو تمرکز ایجاد می کند. اما در نگارگری ایرانی، نور تمامی نگاره را به صورت یکنواخت روشن کرده است. نگارگر با استفاده از تمهیداتی چون بزرگ تر نشان دادن موضوع اصلی در نگاره یا مجزا ساختن آن از سایر عناصر تصویری تمرکز را به وجود می آورد. هنرمند غربی برای نمایش موقعیت تراژیک، از ویژگی های چهره بهره گرفته و حالات مختلف را به اغراق آمیزترین شکل ممکن در چهره ها نمایان می کند. اما هنرمند ایرانی برای نشان دادن روابط هیجان انگیز و حوادث قریب الوقوع از عنصر ترکیب بندی به خوبی استفاده کرده است (بینیون و همکاران، ۱۳۶۷/۱۹۸۸، ص. ۳۰).

هرچند که اغراق در چهره ها و بیان حالات عاطفی را در نگاره های مربوط به سوگواری در شاهنامه بزرگ شاهد

یا گروهی است. پس از آنکه رزم میان پهلوانان و سرداران دو سپاه به پایان رسید و پهلوانانی از هر دو طرف کشته شدند؛ لشکریان به سوی هم یورش می برند و در این نبرد سخت که تا شب هنگام نیز به طول می انجامد، شمار زیادی از افراد کشته می شوند. گاه پس از پایان یافتن نبرد تن به تن میان پهلوانان، سایر سپاهیان به سلامت به موطن خود بازمی گردند. با توجه به اعتقادات ایران که روز را اهورایی و شب را متعلق به اهریمن می دانستند؛ تمام فعالیت های نظامی خود را محدود به روز کرده و با آغاز شب به استراحت و بزم می پرداختند (مرجع زاده، ۱۳۸۷، صص. ۲۵۷-۲۶۰).

نمود بصری قهرمان در شاهنامه بزرگ ایلخانی

نگارگری ایرانی در ارتباط گسترده ای با داستان های حماسی قرار دارد و این امر به دلیل سرشت ذهنی و نوع تفکر ایرانی است. ایرانیان همانند اغلب اروپاییان، انسان را محور حقیقی دایره حیات می دانستند. بنابراین او و اعمالش موضوع اصلی نقاشی بوده است. نگارگری عموماً چیزی میان دو انسان است و رفتار و کردار او در مرکز توجه قرار دارد. نگارگر با توجه به مضمون یا محتوا، عناصر اولیه بصری مناسب را انتخاب کرده و در ترکیبی مناسب و در جهت محتوای مورد نظر به کار می برد (جدول ۲).

هنرمند برای بیان معنای مورد نظرش گاه برخی فنون بصری را به کار می بندد (جدول ۳ جدول ۱). این فنون در کنار یک ترکیب بندی مناسب، امکانات بی شماری به هنرمند می دهد.

از منظر بصری، در نگاره های شاهنامه بزرگ ایلخانی نوعی خشونت به چشم می خورد. دلیل آن می تواند به کار بردن ترکیب بندی های پر قدرت، حرکات قوی، رنگ های جاندار با رنگدانه های درشت و تعداد محدود و طراحی های منحصر به فرد و به دوران ظرافت و لطافتی که در دوره های بعد مشاهده می شود؛ باشد که کاملاً هم با آن ها هماهنگی

هستیم؛ اما این امر در نگاره‌های قهرمانی کمتر به چشم می‌خورد. تم قهرمانی موجود در نگاره‌های شاهنامه ایلخانی دیگر هیچ‌گاه در نگارگری ایرانی با این قوت، مشاهده نمی‌شود. موضوعات قهرمانی در این کتاب، بیشتر بر نبرد علیه نیروی اهریمنی تمرکز دارد تا دلاوری‌های شخصی (گری، ۱۳۶۹، ص. ۳۴). به‌طور کلی در نگاره‌های شاهنامه بزرگ ایلخانی همراهی غنای تزئینی در کنار قدرت بیانی نشان‌دهنده مرحله‌ای نوین در تحول کتاب‌نگاری در نقاشی ایرانی است (مقدم اشرفی، ۱۳۶۷، ص. ۳۳). نگاره‌های مجالس رزم در شاهنامه بزرگ ایلخانی را با توجه به نوع نبرد می‌توان به شکل زیر تقسیم‌بندی کرد:

۱. نبرد تن‌به‌تن

از جذاب‌ترین انواع رزم در شاهنامه است. از میان نگاره‌های شاهنامه بزرگ ایلخانی، نبرد میان رستم و اسفندیار (آخرین داستان دوره پهلوانی شاهنامه)، نبرد میان اردشیر با بهمن (پسر اردوان) و نبرد میان اسکندر با فور هندی در این دسته قرار می‌گیرد. رستم بزرگ‌ترین شخصیت حماسی و قهرمان داستان‌های شاهنامه با لقب جهان‌پهلوان و «عصاره خوی ایرانی و تجلی آرمان‌های مردم ستم دیده» (راشد محصل، ۱۳۶۹، ص. ۴۳۶) است. داستان رزم میان رستم و اسفندیار از طولانی‌ترین و جذاب‌ترین داستان‌های شاهنامه و به لحاظ ادبی از زیباترین، هنری‌ترین و پرکشش‌ترین آن‌ها به شمار می‌رود. این نبرد هم از آن جهت که آخرین داستان قهرمانی در عهد پهلوانی شاهنامه است و هم به جهت تکامل و معنا که نشان‌دهنده تقابل مسائلی چون پیری و جوانی، اسارت و آزادی، سرنوشت و اراده و درنهایت مرگ و زندگی است؛ بسیار حائز اهمیت است. این نبرد، پرکشش‌ترین داستان، نه فقط در شاهنامه که در میان آثار حماسی جهان به شمار می‌رود (اسلامی ندوشن، ۱۳۹۰؛ نولدکه، ۱۳۲۷/۱۸۹۶، ص. ۱۱۳). تقابل آزادی و بندگی در آن به وضوح مشاهده می‌شود. اسفندیار در برابر فرمان گشتاسب، فرمان‌بردار و بنده است. اما در مقابل، رستم حاضر به بندگی (حتی در برابر فرمان شاه) نمی‌شود و پهلوان-شاهزاده مقابلش که آزادی او را محدود می‌کند؛ دشمن می‌داند. از نظر هگل این نوع تراژدی که بر اثر کشمکش میان قهرمانان داستان، منازعه ایجاد شود و هر دو صاحب حق باشند؛ عالی‌ترین آن خواهد بود.

نگاره‌ی «تیر زدن رستم بر چشم اسفندیار» در شاهنامه بزرگ ایلخانی، نقطه اوج داستان را به نمایش گذاشته شده است. یعنی دقیقاً زمانی که کشمکش‌های درونی رستم با خود به پایان رسیده و تصمیم تیر زدن بر چشمان اسفندیار را عملی کرده است. هنوز داستان رستم در حالت

تیراندازی است و گویی که دمی بیشتر از رها شدن تیر از کمان، نگذاشته است. از منظر قهرمانی، نگاره کاملاً قرینه است و هر دو قهرمان در امتداد محور افقی نگاره و در نیمه بالایی فضای قاب قرار دارند و به میزان مساوی از فضای نگاره را به خود اختصاص داده‌اند. حتی درختان در بالا و درختچه‌ها در پایین نگاره که با رنگی مشابه به دو قهرمان داستان و اسب‌های‌شان، تصویر شده‌اند و خطوط زمین در پس‌زمینه به شکل صخره و به صورت مورب هستند؛ نیز کاملاً قرینه‌اند. استفاده از رنگ‌های محدود (لاجوردی، اکر، نارنجی، قهوه‌ای و خاکستری‌های رنگی)، اختصاص دادن قسمت اعظم نگاره به رنگ‌های خنثی و استفاده از رنگ تیره برای آسمان و ابرها را می‌توان از ویژگی‌های تأثیرگذار در ایجاد فضایی سوگوارانه در نظر گرفت که بر روانیتیک بودن صحنه می‌افزاید (حسینی، ۱۳۹۲، ص. ۲۳۷)، (تصویر ۱). تکرار رنگ آبی آسمان در لباس رستم و زین رخس و زین اسب اسفندیار، سبب چرخش چشم به سمت جهان‌پهلوان و سپس اسفندیار، شده است. استفاده از رنگ گرم نارنجی در ترسیم رخس، بر روی زمینه‌ای خنثی، سبب ایجاد نقطه تأکید در محل قرارگیری قهرمان شده است. سر اسفندیار و رستم با توجه به مربع شاخص، نزدیک به نقاط طلایی قرار گرفته است. علاوه بر این، بدن هر دو شخصیت در امتداد محور قطری قاب نیز قرار دارند. تصویر با وقار و در سکون نشان داده شده که می‌تواند اشاره‌ای به نیم خدا بودن دو قهرمان باشد. اسفندیار برخلاف حالت کاملاً متعادل رستم، نامتعادل و در حال سقوط از اسب بوده و سرش به جلو خم شده است (خم آورد بالای سرو سهی)؛ گویی نشان از آن دارد که در برابر رستم سر تعظیم فرود آورده است (تصویر ۱).

در نگاره نبرد اسکندر و فور، با توجه به مربع شاخص و خطوط جدول‌کشی، دو پهلوان در یک‌سوم میانی قاب جای گرفته‌اند. سپاهیان در دو سوی تصویر به صورت قرینه و در امتداد خط عمودی آرایش یافته‌اند؛ با این حال، نیزه‌ها دارای جهتی مایل‌اند که با مفهوم تعادل نسبت عکس دارد. این جهت، ناپایدارترین و در نتیجه پرتحرک‌ترین نیروی جهت‌دار بصری است و حضور آن در تصویر، بیش از هر عنصر دیگری نگاه بیننده را به خود جلب می‌کند (داندیس، ۱۳۹۸، ص. ۷۸) (تصویر ۲). این نیروی ناپایدار، در میانه تعادل حاصل از خطوط عمودی سپاهیان در دو سو و نبرد قریب‌الوقوع میان اسکندر و فور، سبب ارتباط این دو بخش با یکدیگر شده است. زیرا نبرد گروهی و میان دو لشکر نبوده و به صورت تن‌به‌تن و میان اسکندر و فور است. اسب اسکندر و اسب فور منطبق با خطوط قطری قاب بوده و در تقابل با هم قرار دارند. فور در زاویه‌ای بالاتر نسبت به



تصویر ۱. سمت راست: نگاره تیر زدن رستم به چشمان اسفندیار (Rustam Shoots Isfandiyar in the Eyes, 1335)
وسط: کنتراست مکمل و تأکید بر اسب با استفاده از رنگ، توسط نگارندگان.
سمت چپ: ترکیب‌بندی نگاره، توسط نگارندگان.

Figure 1. Right: Rustam Shoots Isfandiyar in the Eyes (Rustam Shoots Isfandiyar in the Eyes, 1335)
Center: Complementary Contrast and Emphasis on the Horse through Color, by the authors.
Left: Composition of the Illustration, by the authors

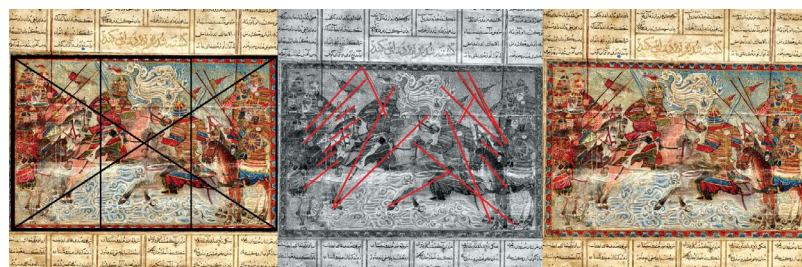
عدم تعادل، تنش و اضطراب حاصل از نبرد را نشان می‌دهد. بدن اردشیر و اسبش بر روی خطوط قطری قاب قرار دارند. نشان دادن اردشیر از زاویه پشت و قرار دادن درخت بر روی سپاه بهمن به ایجاد عمق در فضای نگاره کمک کرده است (تصویر ۲).

۲. نبرد انبوه

قهرمانان شاهنامه در نبردهای انبوه، عموماً در سمت فرمانده لشکر به ایفای نقش می‌پردازند. در شاهنامه ایلخانی، نگاره‌های رزم کردن رشنواد با رومیان و رزم لشکر اسکندر با سپاه فور هندی، در این دسته قرار می‌گیرند. رزم کردن رشنواد با رومیان: در این نگاره، سربازان سپاه ایران در سمت راست با اشغال دو سوم فضای نگاره و آرایش کلی به شکل مثلث نشان از هندسه پنهان و القای تحرک و جدال است. با توجه به رأس مثلث که محل قرارگیری سپهسالار لشکر (داراب) است و رو به سوی سپاه روم دارد؛ القاکنده جهت حرکت از راست به چپ است. این ویژگی‌ها

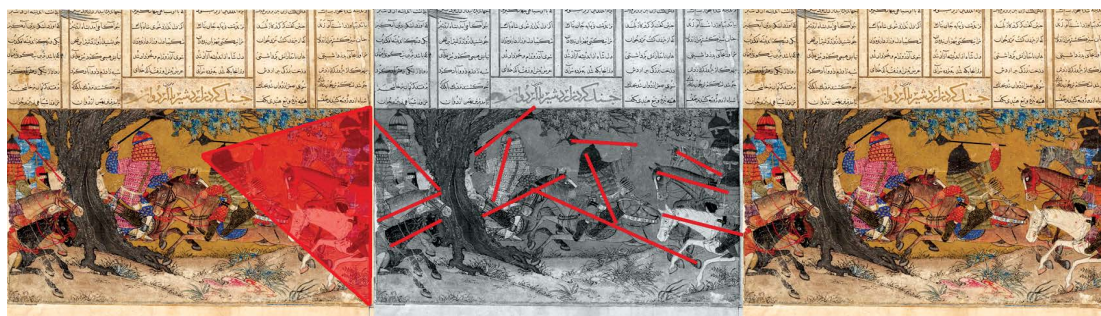
اسکندر قرار گرفته است. این امر نشانگر عدم تعادل قدرتی بدنی میان دو جنگاور است و کاملاً مطابق با ابیات شاهنامه است، اما در نهایت این اسکندر است که پیروز میدان می‌شود. کنتراست به وجود آمده میان روشنی ابری که در فضای بین اسکندر و فور قرار گرفته، به بهتر دیده شدن آن‌ها کمک می‌کند. حضور رنگ قرمز، سبز و خاکستری‌های گرم، فضایی گرم و متناسب با صحنه نبرد به نگاره بخشیده‌اند (تصویر ۲).

در نبرد میان اردشیر و بهمن، اردشیر در ترکیبی مثلثی با سپاهش و در رأس آن قرار دارد و بسیار تهاجمی به نظر می‌رسد. در سمت چپ درختی، میان بهمن و سپاهیان فاصله انداخته و ترکیب مثلثی را برهم زده است. «مثلث فعالیت، جدال و انقباض را تداعی می‌کند» (داندیس، ۱۳۹۸، ص. ۷۵)، (تصویر ۳). حدفواصل میان اردشیر و سپاهیان اسب‌ها با گردن مورب ترسیم شده‌اند که چشم را به سمت محل نبرد هدایت می‌کنند. این حالت مورب با حالت مورب بدن اردشیر ادامه پیدا می‌کند و



تصویر ۲. سمت راست: نگاره کشته شدن فور به دست اسکندر (Iskandar Kills the Fur of Hind, 1335)
وسط: انرژی خطوط مورب، توسط نگارندگان.
سمت چپ: نمایش ترکیب‌بندی و خطوط قطری، توسط نگارندگان.

Figure 2. Right: Illustration of the Killing of Fur by Iskandar (Iskandar Kills the Fur of Hind, 1335).
Center: Diagonal Line Energy, by the authors
Left: Representation of Composition and Diagonal Lines, by the authors



تصویر ۳. سمت راست: نگاره نبرد اردشیر با بهمن (Folio from the Great Mongol Shahnama, 1335)

وسط: انرژی خطوط مورب. توسط نگارندگان.

سمت چپ: هندسه پنهان، توسط نگارندگان.

Figure 3. Right: Illustration of the Battle of Ardashir and Bahman (Folio from the Great Mongol Shahnama, 1335)

Center: Energy of Diagonal Lines, by the authors

Left: Hidden Geometry, by the authors



تصویر ۴. سمت راست: نگاره نبرد رشنواد با رومیان. (Court of Gayumars, 1330)

وسط: بررسی تجمع و پراکندگی و هندسه پنهان، توسط نگارندگان.

سمت چپ: ترکیب‌بندی، توسط نگارندگان

Figure 4. Right: Illustration of the Battle of Rashnavad and the Romans (Court of Gayumars, 1330)

Center: Analysis of Density, Dispersion, and Hidden Geometry, by the authors.

Left: Composition, by the authors.

درجه خلوص بالا در این نگاره نیست، اما حضور رنگ قرمز در تمام فضای نگاره و خاکستری‌های گرم و رنگ آبی آسمان که آن هم تعدیل‌شده و شفاف و سرد نیست؛ فضای گرم صحنه نبرد را نشان می‌دهند. اسب داراب به سبب کنتراست رنگی با پس‌زمینه، کاملاً جلب‌توجه می‌کند (تصویر ۴).

نبرد لشکر اسکندر با سپاه هندی: احتمالاً جذاب‌ترین نگاره این نسخه محسوب می‌شود. ترکیب‌بندی پویای آن، به‌واسطه حضور رنگ و عناصری چون ابرهای پیچان در آسمان که انعکاس آن را می‌توان در شعله‌های خارج‌شده از اسب‌های آهنی مشاهده کرد؛ می‌تواند به شکل کاملاً مؤثری لحظه دراماتیک حمله را به تصویر بکشد. بریده شدن پیکره‌های سپاه در حال عقب‌نشینی هند توسط قاب، علاوه بر ایجاد توهمی از فضا، بر حس و حال ایجادشده در فضای نگاره تأکید می‌کند (Graber & Blair, 1980, pp. 116-117) (تصویر ۵). در این نگاره نیز همانند نگاره رزم رشنواد با رومیان، جهت حرکت از سمت راست به چپ نگاره است

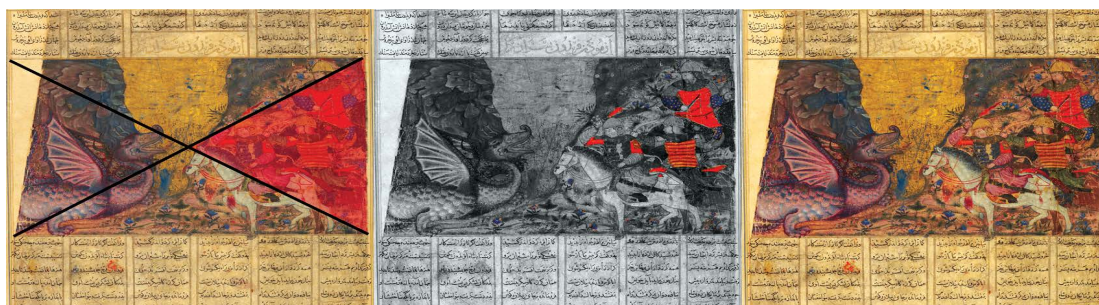
همگی نشان از سپاه پیروز دارد. در مقابل، لشکر روم کم تعداد و به‌صورت پراکنده، در بالا و پایین سمت چپ تصویر قرار گرفته‌اند و نمایانگر لشکر مغلوب در جنگ است. محل قرارگیری داراب کمی بالاتر از مرکز تصویر و منطبق بر محور عمودی قاب است که این ویژگی، به‌تنهایی سبب تحرک آن می‌شود (تصویر ۴). قرار گرفتن سربازان و اسب‌ها بر روی خطوط قطری قاب، چشم را به سمت داراب که در میانه تصویر قرار دارد؛ هدایت می‌کنند. بیشترین تحرک، تنش، کنتراست و تمرکز در محدوده یک‌سوم میانی قاب است. از نظر ارزش رنگی نیز، تراکم رنگ‌های تیره‌تر در سمت راست به‌واسطه اصل تجمع و پراکندگی بیشتر از چپ دیده می‌شود. هنرمند با استفاده از سطوح بزرگ‌تر رنگ‌های روشن در سمت راست، فضای نگاره را متوازن کرده است. ایجاد تعادل غیر قرینه (فعال) در این نگاره بر میزان تحرک نگاره، هیجان و جذابیت بصری آن افزوده است. فضای رنگی نگاره گرم است. باوجوداینکه خبری از رنگ‌هایی با



تصویر ۵. سمت راست: نگاره نبرد لشکر اسکندر با سپاه هند (Iskandar's Iron Cavalry Battles King Fur of Hind, c. 1335)
وسط: نمایش کنتراست مکمل و گرم و سرد. توسط نگارندگان.
سمت چپ: ترکیب‌بندی. توسط نگارندگان.

Figure 5. Right: Illustration of the Battle Between Iskandar's Iron Cavalry and King Fur of Hind (Iskandar's Iron Cavalry Battles King Fur of Hind, c. 1335)

Center: Representation of Complementary Contrast and Warm–Cool Contrast, by the authors
Left: Composition, by the authors



تصویر ۶. سمت راست: نگاره آزمودن فریدون پسرانش را (Faridun Tests his Sons, 1335)
وسط: کنتراست گرم، سرد و مکمل، توسط نگارندگان.
سمت چپ: ترکیب‌بندی، هندسه پنهان، تجمع و پراکندگی، توسط نگارندگان.

Figure 6. Right: Illustration of Faridun Tests His Sons (Faridun Tests his Sons, 1335)
Center: Representation of Warm–Cool Contrast and Complementary Contrast, by the authors.
Left: Composition, Hidden Geometry, and the Analysis of Density and Dispersion, by the authors.

مشاهده می‌شود. حضور رنگ آبی لاجوردی در آسمان و گوشه‌های پایین قاب سبب چرخش رنگ آبی در فضای نگاره شده است. نگارگر، رنگ مکمل آن را با درجه اشباع بالا و درخشان، در کناره‌های قاب و در زره‌های سپاهیان هم در هر دو سمت، به‌کار برده است. رنگ آبی برای چرخش در فضا، در گوشه پایین سمت راست در لباس سواری که پشت به بیننده قرار دارد (به نظر می‌رسد که اسکندر باشد) و توسط قاب بریده شده؛ به‌کار رفته است. وی عامل مناسبی هم برای ایجاد عمق و هم ورود به فضای نگاره است. درست در نقطه مقابل خط قطری سوار آبی پوش، اسب سفیدی از سپاه هندی قرار دارد و گویی تکمیل‌کننده اسب اوست. دقت در جزییاتِ چهره فیگورها و توجه به رنگ پوست در این نگاره دیده می‌شود (تصویر ۵).

۳. نبرد با ازدها

از مهم‌ترین انواع مجالس رزم می‌توان به تقابل میان قهرمان

و لشکر مغلوب و در حال فرار، فضای کمی از نگاره را به خود اختصاص داده‌اند و پیکر برخی از سپاهیان شکست‌خورده توسط قاب بریده شده است. اقدام جسورانه هنرمند نگارگر در قطع کردن بخشی از نگاره توسط حاشیه، پیشرفت‌های چشمگیر در قاب‌بندی برای مکاتب بعدی را به دنبال دارد (گری، ۱۳۶۹، ص. ۲۷). با توجه به نظام جدول‌بندی، آرایش سپاهیان در نگاره به شکل مورب و در سه دسته به نمایش درآمده است. در حالت کلی دو سوم فضای نگاره مختص به سپاه ایران است. اگر قطر مستطیل‌های حاصل از ادامه خطوط جد اول را ترسیم کنیم، فضای اشغال‌شده نگاره توسط سپاه ایران، سه برابر قشون هند است. حالت بدن همه سواران حاضر در تصویر، به‌صورت مورب و متمایل به سمت چپ و در جهت حرکت کلی سپاه است. خط افق که شیب تپه را نشان می‌دهد در تشدید جهت و زاویه حرکت لشکر از راست به چپ بسیار تأثیرگذار است (تصویر ۵). استفاده از تضاد مکمل با رنگ‌های نارنجی و آبی در این نگاره



تصویر ۷. سمت راست: نگاره رزم اسکندر با اژدها (Iskandar Kills a Dragon, 1335)
وسط: گردش رنگ طلایی در قاب و نمایش کنتراست سرد و گرم، توسط نگارندگان.
سمت چپ: ترکیب‌بندی و جهت نیروهای تصویر، توسط نگارندگان.

Figure 7. Right: Illustration of the Battle of Iskandar with the Dragon (Iskandar Kills a Dragon, 1335)
Center: Circulation of Golden Color Across the Frame and the Representation of Warm-Cool Contrast, by the authors
Left: Composition and the Directional Forces of the Image, by the authors

اژدها) قرار گرفته‌اند. جای‌گیری سلم در بالای تصویر سمت راست و منطبق بر خط قطری قاب و قرینه آن، اسب ایرج در نیمه پایینی نگاره، چشم را به سمت بخش اصلی رویداد هدایت می‌کند. استفاده از رنگ طلایی در ادوات جنگی پسران فریدون گردش چشم از آسمان طلایی به سمت راست نگاره را سبب می‌شود. افزون بر این، به کار بردن رنگ‌های گرم با درجه اشباع بالا و استفاده از رنگ سفید برای اسب ایرج، تمرکز نگاه بیننده را معطوف به سمت راست نگاره می‌کند. به کار بردن رنگ نارنجی و آبی بدون فاصله و در مجاورت هم در زره و لباس سلم، علاوه بر قابل‌رؤیت شدن او با ایجاد کنتراست مکمل، میزان اثرگذاری بر بیننده را افزایش داده است (تصویر ۶). ایرج کوچک‌ترین فرزند فریدون، قهرمان اصلی این نگاره است. او که نماد عدالت و توازن میان خرد و شجاعت است، در جلوی تصویر قرار دارد. هم از نظر موقعیت مکانی (در جلوترین نما) و هم به دلیل وجود اسب سفیدرنگش، نقطه تأکید در نگاره پدید آورده است. با وجود آنکه پویاترین عنصر نگاره را می‌توان اژدها در نظر گرفت؛ اما از نظر ارزش رنگی، فریدون مشخص‌تر از آن است (تصویر ۶).

رزم اسکندر با اژدها: نگاره در ترکیبی خاص با متن دیده می‌شود. فضای اشغال‌شده توسط متن و تصویر از نظر مساحت با هم برابر است. با توجه به خطوط جدول، اسکندر و یارانش در محدوده یک‌سوم میانی نگاره دیده می‌شود. اژدها در سمت راست نگاره و در میان شلوغی حاصل از بافت گیاهان و صخره‌ها به دور درختی خشکیده پیچیده و به‌سختی قابل دیدن است. سمت چپ تصویر نیز مملو از بافت است. اسکندر دقیقاً در مرکز صفحه و با حالتی مورب نسبت به اژدها قرار دارد. قرار گرفتن قهرمان داستان در زاویه‌ای بالاتر از اژدها نشان از پیروزی او دارد. زمینه نگاره از دو تپه

و اژدها پرداخت که یکی از رایج‌ترین راه‌های آزمودن توانایی پهلوان‌های شاهنامه است. «اژدها، به‌عنوان موجودی اسطوره‌ای، خشونت ذاتی دارد که در متون اساطیری بر آن تأکید شده است». اگرچه ظهور اژدها در نگاره‌های دوره ایلخانی را متأثر از هنر چین می‌دانند، اما در نگارگری ایرانی برخلاف چین، نماد شرارت و اهریمن به تصویر درآمده است. می‌توان این امر را به‌عنوان مبارزه‌ای پنهان در برابر حضور مغولان در ایران در نظر گرفت (نوری و موسوی لری، ۱۳۹۹، ص. ۱۸۸). «البته مارکشی (اژدها) عاقبتی وخیم دارد و شاید به همین دلیل است که فریدون، ضحاک را فقط به بند می‌کشد» (راشد محصل، ۱۳۶۹، ص. ۹۹). فرجام بد اژدها کنشی بدان سبب است که بر پایه اساطیر، اژدها آفریده خدایان است. هرچند که کشتن آن کاری پسندیده است؛ اما چون به ساحت خدایان تجاوز می‌شود. گناهی نابخشودنی است. البته در اساطیر ایرانی به‌ظاهر سخنی در این باره گفته نشده، اما سرنوشت بسیاری از قهرمانان بر این موضوع صحه می‌گذارد (غفوری، ۱۳۹۴، ص. ۱۲۱).

در نگاره «آزمودن فریدون پسرانش را»، نوعی دگردیسی اتفاق می‌افتد و فریدون برای آزمودن فرزندان به اژدها تبدیل می‌شود و در واقع اهریمن یا ضد قهرمان داستان نیست. فضای به تصویر کشیده شده رخداد، کوهستان است. کوه، یکی از عناصر مهم در داستان‌های شاهنامه است. بسیاری از اتفاقات و نبردهای شاهنامه در حوالی کوه‌ها رخ می‌دهد. علاوه بر آن، کوه، محل زندگی موجودات افسانه‌ای یا مآمن پهلوانان نیز هست (کابلی، ۱۳۸۱، ص. ۱۶۵).

فضای نگاره در رویارویی خیر و شر، به دو بخش مساوی تقسیم‌شده و به‌اندازه عرض دو ستون (یک‌سوم عرض نگاره)، به تقابل ایرج و اژدها اختصاص داده شده است. در میانه تصویر و در امتداد محور افق، ایرج، تور و فریدون



تصویر ۸. سمت راست: نگاره رزم بهرام و اژدها. (Bahram Gur Slays a Dragon, 1330)

وسط: نمایش کنتراست سرد و گرم، توسط نگارندگان.

سمت چپ: ترکیب‌بندی، خطوط قطری، جهت حرکت و قرارگیری نقطه تمرکز در قسمت پایین و چپ نگاره، توسط نگارندگان.

Figure 8. Right: Illustration of the Battle of Bahram Gur with the Dragon (Bahram Gur Slays a Dragon, 1330)

Center: Representation of Warm-Cool Contrast, by the authors.

Left: Composition, Diagonal Lines, Direction of Movement, and the Placement of the Focal Point in the Lower Left of the Illustration, by the authors.

بافت نگاره، کنتراست ایجاد کرده است و نگاه بیننده را به خود جلب می‌کند. علاوه بر آن، همراه با رنگ آبی آسمان، در تضاد گرم و سرد با سایر عناصر و اشارات رنگی قرمز و نارنجی که در جای‌جای نگاره قابل‌مشاهده است؛ قرار دارد (تصویر ۸).

۴. نبرد با حیوانات وحشی و عظیم‌الجثه

رزم اسکندر با کرگدن: در این نگاره، ترکیب‌بندی با توجه به خطوط جدول، طول قاب به سه قسمت مساوی تقسیم‌شده است. یک‌سوم سمت راست مربوط به سپاهیان اسکندر، یک‌سوم فضای سمت چپ قاب را کرگدن افسانه‌ای اشغال کرده و اسکندر در فضای میانی قاب با کمی انحراف از مرکز تصویر و منطبق بر خط قطری قرار گرفته است. حالت اسکندر و قرار گرفتن او در امتداد خط قطری، بر میزان تحرک آن افزوده است (تصویر ۹). کرگدن، اسکندر و تعدادی از سپاهیان در امتداد هم و بر روی خط قطری قاب، چشم را در نگاره به حرکت درمی‌آورند. هندسه پنهان این نگاره نیز به شکل مثلث است که اسکندر در رأس آن قرار دارد. با توجه به اصل تجمع و پراکندگی، نگارگر با تجمع سپاهیان در نیمه راست تصویر و قرار دادن آنان در حالت متعادل و سکون، در مقابل، نیمه چپ را به اسکندر، اسبش و کرگدن اختصاص داده که کم‌تعداد اما سرشار از حرکت است و بدین گونه توازن را در قاب برقرار ساخته است. گفتنی است که پس‌زمینه دارای منظره طبیعی و متأثر از نقاشی‌های شرق دور است و صخره‌های مواج آن به همراه نوع قرارگیری درختان و ریتم ایجادشده، بر تشنج صحنه افزوده است (حسینی، ۱۳۹۲، ص. ۲۰۸)، (تصویر ۹). در این نگاره، اسب اسکندر به‌عنوان درخشان‌ترین عنصر صحنه

مورب تشکیل‌شده و حضور اسکندر و همراهانش در فضای بین دو تپه، به نگاره عمق داده است. فضا با بافت‌های مختلف پوشیده شده و عناصر تصویری به‌سختی قابل‌مشاهده هستند. رنگ زرد بدن اژدها در لباس و تاج اسکندر و در لباس یکی از همراهانش تکرار شده و سبب گردش چشم در تصویر می‌شود. اسکندر و سپاهیان در ترکیبی دایره‌ای در اطراف اژدها قرار دارند و آماده تیراندازی به او هستند (تصویر ۷).

رزم بهرام و اژدها: یکی از شلوغ‌ترین و تزیینی‌ترین نگاره‌های شاهنامه ایلخانی، نگاره نبرد بهرام گور و اژدهاست. در ترکیب‌بندی این نگاره، نه‌قهرمان در قابی افقی و در برابر اژدها قرار گرفته و نه ترکیب‌بندی عمودی است که در زاویه‌ای بالاتر قرار بگیرد. اسب بهرام که در سمت راست قاب قرار دارد و نیمی از بدنش توسط آن بریده‌شده، عامل ورود نگاه مخاطب به فضای نگاره و هدایت چشم به محل وقوع حادثه است. شکل آرام بدن اسب، نقطه شروع مناسبی برای ورود به فضای ناآرام نگاره است (تصویر ۸). رویداد کشته شدن اژدها در نیمه سمت چپ قاب در حال وقوع است. دم اژدها در امتداد خط قطری قاب قرار دارد که هم چشم مخاطب را به محل حادثه سوق می‌دهد و هم به حرکت صحنه افزوده است. پیکره بهرام در میانه تصویر بدن اژدها را قطع کرده است. سر اسب بهرام، دست بهرام که برای فرو بردن شمشیر در بدن اژدها آن را کمی از بدنش فاصله داده است و سر اژدها، در امتداد محور میانی و افقی تصویر قرار دارند. حضور صخره‌های نوک‌تیز و تکرار درخت‌های سرو در پس‌زمینه نگاره به حرکت و تشنج آن افزوده‌اند. لباس بهرام به رنگ آبی لاجوردی با اشباع زیاد و در نزدیک‌ترین پلان ترسیم‌شده که در برابر پس‌زمینه و سایر اجزای شلوغ و پر



تصویر ۹. سمت راست: نگاره رزم اسکندر با کرگدن. (Firdawsi's Shahnama: Alexander fights the Rhinoceros of Habash, 1330)
وسط: کنتراست گرم و سرد، توسط نگارندگان.
سمت چپ: ترکیب‌بندی، هندسه پنهان و تجمع و پراکندگی، توسط نگارندگان.

Figure 9. Right: Illustration of the Battle of Iskandar with the Rhinoceros (Firdawsi's Shahnama: Alexander fights the Rhinoceros of Habash, 1330)

Center: Representation of Warm-Cool Contrast, by the authors.

Left: Composition, Hidden Geometry, and Density-Dispersion Analysis, by the authors.



تصویر ۱۰. سمت راست: نگاره نبرد بهرام و گرگ. (Bahram Gur Fights the Horned Wolf, 1330)
وسط: کنتراست مکمل، توسط نگارندگان.

سمت چپ: ترکیب‌بندی و چگونگی قرارگیری قهرمان در قاب، توسط نگارندگان.

Figure 10. Right: Illustration of the Battle of Bahram Gur with the Wolf (Bahram Gur Fights the Horned Wolf, 330)

Center: Representation of Complementary Contrast, by the authors

Left: Composition and the Placement of the Hero within the Frame by the authors

با روی هم‌اندازی عناصر تصویر، اندکی عمق به نگاره اضافه‌شده است (تصویر ۱۰). در این نگاره خبری از مبارزه و نبرد نیست. قهرمان فاتحانه و باطمأنینه بر نگاره مسلط و لحظاتی قبل، نیروی اهریمنی را از میان برداشته است. بنابراین، آرامش به‌جای التهاب بر فضای نگاره حاکم است. دیگر نیازی به غلبه رنگ‌های گرم نیست. حضور رنگ آبی در آسمان افزون بر ایجاد حس آرامش، به‌عنوان آخرین پلان نگاره، در آن عمق ایجاد کرده و در تضاد مکمل و سرد و گرم با لباس فاخر بهرام است. تجمع رنگ‌های گرم در لباس، اسب و هاله بهرام، نگاه مخاطب را به‌سوی او می‌کشاند. رنگ سبز برگ‌های درختان در لباس بهرام نیز وجود دارد. گرگ به رنگ قهوه‌ای و در پایین تصویر کاملاً سنگین به نظر می‌رسد و لکه‌های قرمز رنگ خون بر روی سرش جلب توجه می‌کند (تصویر ۱۰).

در مرکز قرار دارد و در تضاد با صخره‌های پس‌زمینه کاملاً موردتوجه قرار می‌گیرد. با وجود آسمان کاملاً طلا اندازی شده و حضور رنگ‌هایی چون انواع خاکستری‌های رنگی، قهوه‌ای قرمز و زرد در نگاره، رنگ غالب نگاره گرم است. حضور اسکندر با لباس آبی در مرکز تصویر کنتراست سرد و گرم ایجاد کرده است. رنگ آبی در لباس سایر افراد تکرار شده و هماهنگی ایجاد می‌کند (حسینی، ۱۳۹۲، ص. ۲۰۸). (تصویر ۹).

نبرد بهرام و گرگ: بهرام در نزدیک‌ترین فاصله به تصویر درآمده و با قامتی راست، سوار بر اسب و کاملاً آسوده به نقطه‌ای خارج از قاب می‌نگرد. در این نگاره دیگر خبری از تنش و التهاب جنگ و مبارزه با نیروی اهریمنی دیده نمی‌شود. بهرام به همراه اسبش دوسوم فضای نگاره را به خود اختصاص داده است. بدن گرگ موازی با شیب زمین و به سمت پایین ترسیم شده است.



نتیجه

به تصویر کشیدن نبرد یکی از جذاب‌ترین موضوعات نگارگری در ادبیات حماسی است. بن‌مایه اصلی مجالس رزم، نبرد همیشگی میان دو نیروی خیر و شر است. کشمکش و جدال، حوادث را به وجود می‌آورد و دو نیروی نیکی و بدی را مقابل هم قرار می‌دهد. رستم به‌عنوان برترین قهرمان شاهنامه و تجسم انسان آرمانی در نزد ایرانیان، مجموع اضداد است؛ زیرا او در نقطه تعادل میان خیر و شر قرار دارد. این امر، حتی در پیشینه نسبی او نیز مشاهده می‌شود. نیمه اهورایی از خاندان سام و نیمه اهریمنی از نسب مادری که به ضحاک می‌رسد. این دو نیروی متقابل در وجود رستم به نفع انسان به تعادل می‌رسند. اهمیت اعمال قهرمانی در نگاره‌های شاهنامه اهمیتی برابر با عظمت ماوراءالطبیعه دارند. نتیجه مورد انتظار از نگاره‌های مجالس رزم، برتری یافتن وجه اهورایی بر اهریمنی است. آنچه در ظاهر امر مشاهده می‌شود نمایی از صحنه‌های نبرد، خونریزی و درگیری میان دو گروه یا دو تن است. اما هدف نهایی، نمایش بن‌مایه‌های قهرمانی است که به واسطه آن محتوای حماسه شکل می‌گیرد. از مهم‌ترین بن‌مایه‌های قهرمانی، می‌توان به کسب نام و آزادی در نگاره نبرد رستم و اسفندیار و اهمیت آن (قهرمان تا پای جان برای دفاع از آن می‌کوشد)، فره ایزدی در نگاره‌های بهرام، به شکل هاله مقدس و در نبرد اسکندر با اژدها و کرگدن به شکل تاج، شجاعت در نگاره نبرد داراب با رومیان، اسکندر با کرگدن، پیش‌بینی و دقت نظر در نگاره نبرد لشکر اسکندر با هندیان اشاره کرد. قهرمان عموماً در نقاط تأکیدی قاب به تصویر درآمده است و چیدمان سایر عناصر به‌گونه‌ای است که چشم را به محل قرارگیری قهرمان هدایت می‌کند. نوع فیگور قهرمان بیانگر شجاعت، خشونت و میهن‌پرستی است. استفاده از رنگ‌های خالص و درخشان، به کار بردن بافت در سلاح، پوشاک و انتخاب رنگی متضاد، برای اسب قهرمان در جهت تأکید بیشتر، از دیگر وجوه بصری نگاره‌ها است. با وجود تنوع در اجرای نگاره‌ها و تعدد هنرمندان نگارگر شاهنامه بزرگ ایلخانی، اما به نظر می‌رسد، بارزترین کیفیت یا فن بصری قابل مشاهده در مجالس رزم تحلیل‌شده در این پژوهش، انتخاب ترکیب‌بندی متناسب با نوع نبرد و چینش عناصر گوناگون در قاب با توجه به موقعیت قهرمان و به کار بردن انواع کنتراست رنگی اعم از سرد، گرم و مکمل برای به هر چه بهتر به تصویر کشیدن قهرمان و بن‌مایه‌های قهرمانی است.

تقدیر و تشکر

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نقاشی با عنوان «واکاوی وجوه بصری مجالس رزم در شاهنامه بزرگ ایلخانی با رویکرد به مؤلفه‌های ادبیات حماسی» است که توسط نویسنده اول و به راهنمایی نویسنده دوم در پاییز ۱۴۰۲ در دانشگاه نیشابور به انجام رسیده است.

تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌دارند که در خصوص انتشار این مقاله تضاد منافع وجود ندارد. علاوه بر این، موضوعات اخلاقی، از جمله سرقت ادبی، رضایت آگاهانه، سوء رفتار، جعل داده‌ها، انتشار و ارسال مجدد و مکرر و همچنین، سیاست مجله در قبال استفاده از هوش مصنوعی از سوی نویسندگان رعایت شده است.

منابع و مآخذ

اسلامی ندوشن، م. (۱۳۹۰). داستان داستان‌ها: رستم و اسفندیار در شاهنامه. شرکت سهامی انتشار.
<https://entesharco.com/product/Esfandiar>

براهنی، ر. (۱۳۶۸). قصه‌نویسی. البرز.

<https://joyabook.com/product/Alborz>

بینیون، ل.، ویلکینسون، ج. و. س.، و گری، ب. (۱۳۶۷). سیر تاریخ نقاشی ایرانی (م. ایرانمنش، مترجم).
امیرکبیر.

<https://bookroom.ir/book90050/>

(نسخه اصلی منتشرشده در ۱۹۷۱).

پورداوود، الف. (۱۳۷۷). یشت‌ها (ج. ۱). اساطیر.

<https://ketabnak.com/book97089/>

حسینی، م. (۱۳۹۲). شاهنامه بزرگ ایلخانی (دموت). عطار.

<https://www.cgie.org.ir/fa/news9888/>

داد، س. (۱۳۸۵). فرهنگ اصطلاحات ادبی. دیدآور.

https://archive.org/details/abu-abdurahman-kurdi-f_barid0937_20180104

داندیس، د. الف. (۱۳۹۸). مبادی سواد بصری (م. سپهر، مترجم). سروش.

<https://soroushpub.com/product/Basari>

دهخدا، ع. (۱۳۷۷). لغت‌نامه علی‌اکبر دهخدا (ویراست چهارم). انتشارات دانشگاه تهران.

<https://noo.rs/m3vAX>

راشد محصل، م. (۱۳۶۹). اشاره توصیفی به برخی از عناصر بنیادی حماسه‌ی ملی. فرهنگ، (۷)، (پاییز)،
۷۹-۱۲۰.

<http://noo.rs/KmIVK>

سرامی، ق. (۱۳۸۸). از رنگ گل تار رنج خار: شکل‌شناسی قصه‌های شاهنامه. انتشارات علمی و فرهنگی.

<https://fa.wikipedia.org/wiki/Gol>

شریف‌زاده، س. ع. (۱۳۷۵). تاریخ نگارگری در ایران. انتشارات حوزه هنری.

<https://www.iketab.com1375/>

شفیعی کدکنی، م. (۱۳۵۲). انواع ادبی و شعر فارسی. خرد و کوشش، ۴(۱۱-۱۲)، ۹۶-۱۱۹.

<https://ensani.ir/fa/article189321/>

شمیسا، س. (۱۳۸۳). انواع ادبی. فردوس.

<https://www.scribd.com/document790776/>

شمیسا، س. (۱۳۹۶). شاه‌نامه‌ها. هرمس.

<https://www.hermespub.ir/product96/>

شهبازی، الف.، و ملک‌ثابت، م. (۱۳۹۱). الگوی بررسی زبان حماسی. پژوهش زبان و ادبیات فارسی،
(۲۴)، (بهار)، ۱۴۳-۱۷۹.

<http://noo.rs/Spgbz>

صفا، ذ. (۱۳۶۳). حماسه‌سرایی در ایران. امیرکبیر.

<https://www.scribd.com/document230769/>

غفوری، ر. (۱۳۹۴). نبرد قهرمان با اژدها در روایت‌های حماسی ایران. ادب پژوهی، ۹(۳۴)، ۹۹-۱۲۸.

https://adab.guilan.ac.ir/article.1788_html

فرای، ن. (۱۳۷۷). تحلیل نقد (ص. حسینی، مترجم). نیلوفر.

<https://niloofarpublications.com/product/anatomy-of-criticism/>



(نسخه اصلی منتشر شده در ۱۹۵۷).

کابلی، ع. (۱۳۸۱). اساطیر، حماسه، عرفان. نغمه زندگی.

<https://ketabnak.com/book136514/>

کزازی، م. (۱۳۸۸). قهرمان (پیشینه و خاستگاه و گوهر آن). نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، (۱۸۹)، (بهار و تابستان)، ۱۱۱-۱۲۰.

<http://noo.rs/ZSF63>

کمپیل، ج. (۱۳۸۵). قهرمان هزار چهره (ش. خسروپناه، مترجم). گل آفتاب.

<https://elmnet.ir/doc30278269-1661/>

کنبی، ش. (۱۳۷۸). نقاشی ایرانی (م. حسینی، مترجم). تهران: دانشگاه هنر.

<https://www30.book.com/book74452/>

گری، ب. (۱۳۶۹). نقاشی ایران (ع. شروه). عصر جدید.

<https://shelffee.ir/product1369/>

گرین، ت. م. (۱۳۷۲). معیارهای حماسه (م. افشار، مترجم). کلمه دانشجو، (۶)، (شهریور و مهر)، ۴۷-۵۰.

<https://ensani.ir/fa/article/290355>

(نسخه اصلی منتشر شده در ۱۹۶۵)

مختاری، م. (۱۳۶۹). حماسه و رمز و راز ملی. قطره

<https://archive.af/bib48827/>

مرجع زاده، س. (۱۳۸۷). آیین‌نامه پهلوانی و رزم در شاهنامه فردوسی [پایان‌نامه کارشناسی ارشد منتشر نشده]. دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی.

<https://www.virascience.com/thesis490576/>

مقدم اشرفی، م. (۱۳۶۷). همگامی نقاشی با ادبیات در ایران (ر. پاکباز، مترجم). نگاه.

<https://fanuus.org/library>

موسوی، ک. (۱۳۸۷). آئین جنگ در شاهنامه فردوسی. دانشگاه شهرکرد.

<https://daneshnegar.com/fa/product3702/>

نوری، س.، و موسوی لر، الف. (۱۳۹۹). خشونت در مجالس رزم با تأکید بر نگاره‌های اسطوره‌ای دوالیستی نگارگری ایران از منظر اسلاوی ژیتک (خشونت اسطوره‌ای). ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، ۱۹۹-۱۸۱، (۵۹)۶.

<https://sanad.iau.ir/en/Journal/jmmlq/Article1050347/>

نولدکه، ت. (۱۳۲۷). حماسه ملی ایران (ب. علوی، مترجم). انتشارات دانشگاه تهران.

<https://fa.wikinoor.ir/wiki27>

(نسخه اصلی منتشر شده در ۱۸۹۶).

Reference

Bahram Gur Fights the Horned Wolf, illustrated folio from the *Great Ilkha nid Shahnama* (*Book of Kings*) [Manuscript folio; ink, opaque watercolor, and gold on paper; Object No. 169542]. (ca. 1330). Harvard Art Museums (Arthur M. Sackler Museum), Cambridge, MA, USA. Retrieved November 4, 2024, from <https://hvrd.art/o/169542>

- Bahram Gur Slays a Dragon (verso)*, from a *Shahnama (Book of Kings) of Firdausi* (940-1019 or 1025). Known as *Great Mongol Shahnama (Book of Kings)* [Manuscript folio; ink, opaque watercolor, and gold on paper; Object No. 1943.658.b]. (ca. 1330). Cleveland Museum of Art, Cleveland, OH, United States. Retrieved November 3, 2024, from <https://www.clevelandart.org/art/1943.658.b>
- Baraheni, R. (1989). *Story Writing*. Tehran: Alborz. <https://joyabook.com/product/Alborz> [In Persian].
- Binyon, L., Wilkinson, J. W. S., & Gray, B. (1988). *Persian Miniature Painting* (M. Iranmanesh, trans.). Amir Kabir. <https://bookroom.ir/book/90050> (Original work published 1971). [In Persian].
- Campbell, J. (2006). *The Hero with a Thousand Faces* (S. Khosropanah, Trans.). Tehran: Gol Aftab. <https://elmnet.ir/doc/30278269-1661> [In Persian].
- Canby, S. R. (1999). *Iranian Painting* (M. Hoseini, Trans.). Tehran: University of Art. <https://www.30book.com/book/74452> [In Persian].
- Court of Gayumars* (Text, recto; painting, verso), illustrated folio from the *Great Ilkhanid Shahnama* (Book of Kings) [Manuscript folio; ink, opaque watercolor, and gold on paper; Object No. 170129]. (ca. 1330). Harvard Art Museums (Arthur M. Sackler Museum), Cambridge, MA, USA. <https://hvard.art/o/170129>
- Dad, S. (2006). *Dictionary of Literary Terms*. Didavar. https://archive.org/details/abu-abdurahman-kurdi-f_barid_20180104_0937 [In Persian].
- Dehkhoda, A. (1998). *Ali Akbar Dehkhoda Dictionary* (4th ed.). Tehran University Press. <https://noo.rs/m3vAX> [In Persian].
- Dondis, D. A. (2019). *A Primer of Visual Literacy* (M. Sepehr, Trans.). Tehran: Soroush. <https://soroushpub.com/product/Basari> [In Persian].
- Eslami Nodoushan, M. A. (2011). *The Story of Stories: Rostam and Esfandiar in the Shahnameh*. Tehran: Enteshar Co. <https://entesharco.com/product/Esfandiar> [In Persian].
- Faridun Tests his Sons, Folio from the Great Mongol Shahnama* [Folio/ Bi-Folio (Codex); Object No. Per 111.2]. (ca. 1335). Warfare in Miniatures. Retrieved November 3, 2024, from http://warfare.6te.net/Persia/14/Great_Mongol_Shahnama-Faridun_tests_his_sons-Chester_Beatty_Per_111_2-lg.htm
- Firdawsi's Shahnama: Alexander fights the Rhinoceros of Habash*, folio from the *Ilkhanid Shahnama* (Book of Kings) [Manuscript folio; ink, pigment, and gold on paper; Object No. 17580]. (ca. 1330). Museum of Fine Arts, Boston, MA, USA. Retrieved November 4, 2024, from <https://collections.mfa.org/objects/17580>
- Folio from the Great Mongol Shahnama: Ardashir battles Bahman son of Ardavan* [Museum object record; Object No. 49190]. (ca. 1335). Detroit Institute of Arts. Retrieved November 2, 2024, from <https://dia.org/collection/folio-great-mongol-shahnama-ardashir-battles-bahman-son-ardavan-49190>



- Frye, N. (1998). *Anatomy of Criticism* (S. Hoseini, Trans.). Niloofar. <https://niloofarpublications.com/product/anatomy-of-criticism/> (Original work published 1957) [In Persian].
- Ghafoori, R. (2015). The champion/dragon battle in Iranian heroic narratives. *Journal of Adab Pazhuhi*, 9(34), 99-128. https://adab.guilan.ac.ir/article_1788.html [In Persian].
- Grabber, O., & Blair, S. (1980). *Epic Images Contemporary History: The Illustrations of the Great Mongol Shahnama*. University of Chicago press. <https://archive.org/details/epicimagescontem0000grab/page/n5/mode/2up>
- Gray, B. (1990). *Persian Painting* (A. Sherveh, Trans.). Asr-e-Jadid. <https://shelffee.ir/product/1369> [In Persian].
- Greene, T. M. (1993). Criteria of epic (M. Afshar, Trans.). *Kalamehye Daneshjoo*, (6), 47–50. <https://ensani.ir/fa/article/290355> (Original work published 1965) [In Persian].
- Hoseini, M. (2013). *The Great Ilkhanid Shahnameh (Demotte)*. Tehran: Attar. <https://www.cgic.org.ir/fa/news/9888> [In Persian].
- Iskandar Kills a Dragon, In *Great Mongol Shahnama (Book of Kings)* [Ilkhanid miniature painting; Object No. K.1.2014.391]. (ca. 1335). Dallas Museum of Art, Keir Collection of Islamic Art. Retrieved November 1, 2024, from https://warfare.6te.net/Persia/14/Great_Mongol_Shahnama-Iskandar_kills_a_dragon-Keir_Collection.htm
- Iskandar Kills the Fur of Hind*, folio from *the Great Mongol Shahnama (Keir Collection)* [Miniature painting; Object No. K.1.2014.390]. (ca. 1335). Warfare in Miniatures. Retrieved November 4, 2024, from http://warfare.6te.net/Persia/14/Great_Mongol_Shahnama-Iskandar_kills_the_Fur_of_Hind-Keir_Collection.htm
- Iskandar's Iron Cavalry Battles King Fur of Hind (text, recto; painting, verso)*, illustrated folio from *the Great Ilkhanid Shahnama (Book of Kings)* [Manuscript folio; ink, colors, gold, and silver on paper; Object No. 1955.167]. (c. 1335). Harvard Art Museums (Arthur M. Sackler Museum), Cambridge, MA, USA. Retrieved November 4, 2024, from <https://hvr.dartmouth.edu/o/216944>
- Kaboli, A. (2002). *Myth, Epic, and Mysticism*. Tehran: Naghmeh Zendegi. <https://ketabnak.com/book/136514> [In Persian].

Kazazi, M. (2009). The hero (its origin, background and essence). *Journal of Faculty of Literature and Human Sciences, University of Tehran*, (189), 111–120.

<http://noo.rs/ZSF63> [In Persian].

Marja'zadeh, S. (2008). *Code of Chivalry and Combat in Ferdowsi's Shahnameh* [Unpublished master's dissertation]. Shahid Bahonar University of Kerman, Faculty of Literature and Humanities.

<https://www.virascience.com/thesis/490576> [In Persian].

Mokhtari, M. (1990). *Epic and National Symbolism*. Tehran: Ghatreh.

<https://archive.af/bib48827/> [In Persian].

Moqaddam Ashrafi, M. (1988). *Harmony of painting and literature in Iran* (R. Pakbaz, Trans.). Tehran: Negah Publishing. <https://fanuus.org/library> [In Persian].

Mousavi, K. (2008). *The Ritual of War in Ferdowsi's Shahnameh*. Shahrekord: Shahrekord University. <https://daneshnegar.com/fa/product/3702> [In Persian].

Nöldeke, T. (1948). *The National Epic of Iran* (B. Alavi, Trans.). University of Tehran Press. <https://fa.wikinoor.ir/wiki27> (Original work published 1896).

[In Persian].

Nouri, S., & Mousavilar, A. (2020). Violence in Iranian Paintings of Battle Scenes: A Study Based on Slavoj Žižek's Ideas. *Mytho- Mystic Literature*, 16(59) 181-199.

<https://sanad.iau.ir/en/Journal/jmmlq/Article/1050347> [In Persian].

Pourdavoud, E. (1998). *Yashts* (Vol. 1). Tehran: Asatir. <https://ketabnak.com/book/97089>

[In Persian].

Rashid Mohassel, M. (1990). A descriptive reference to some fundamental elements of the national epic. *Farhang*, (7), 79–120. <http://noo.rs/KmIVK> [In Persian].

Rustam Shoots Isfandiyar in the Eyes (Painting, Recto; Text, Verso), Illustrated folio from a manuscript of the *Great Ilkhanid Shahnama* (Book of Kings) [Museum object record; Object No. 1958.288]. (ca. 1335). Harvard Art Museums. Retrieved November 4, 2024, from <https://hvr.dart/o/169512>

Safa, Z. (1984). *Epic Poetry in Iran*. Amirkabir. <https://www.scribd.com/document/230769>

[In Persian].

Serami, G. (2009). *From the Color of the Flower to the Pain of the Thorn: Morphology of the Stories of Shahnameh*. Scientific and Cultural Publications. <https://fa.wikipedia.org/wiki/Gol> [In Persian].

Shafiei Kadkani, M. (1973). Literary types and Persian poetry. *Khorrad va Koushesh*, 4(11–12), 96–119. <https://ensani.ir/fa/article/189321> [In Persian].

Shahbazi, A., & Malek Sabet, M. (2012). A model for examining the epic language.



Persian Language and Literature Research, (24), 143–179. <http://noo.rs/Spgbz>
[In Persian].

Shamisa, S. (2004). *Literary Genres*. Tehran: Ferdows. <https://www.scribd.com/document/790776> [In Persian].

Shamisa, S. (2017). *The Shahnamehs*. Tehran: Hermes.
<https://www.hermespub.ir/product/96> [In Persian].

Sharifzadeh, S. A. (1996). *History of Painting in Iran*. Tehran: Hozeh Honari
Publications. <https://www.iketab.com/1375> [In Persian].