

## روایت تصویر در قالی شکارگاه موزه پولدی پترزولی

### چکیده

در هنر کتاب‌آرایی دوره اسلامی از تک‌نگاره‌هایی استفاده شده است که علاوه بر تزیین صفحات کتاب‌ها، به درک بهتر مضمون داستان، برای مخاطب نیز کمک فراوانی کرده است. از این شیوه در تزیین داستان‌های حماسی مانند شاهنامه نیز استفاده شده است. در دوره صفویه نیز به دلیل حمایت حکومت از هنرهای کتاب‌آرایی و قالی‌بافی، تصاویر این نگاره‌ها در طراحی نقشه‌های قالی استفاده می‌شده است. یکی از این نمونه‌ها قالی شکارگاه محفوظ در موزه پولدی پترزولی است که در آن بخشی از یک صحنه پر جنب و جوش شکار به تصویر درآمده است. پژوهش حاضر با هدف آشکار کردن روایات نهفته در تصویری که در طراحی نقشه این قالی به کار رفته، انجام شده است. روش انجام پژوهش توصیفی-تحلیلی و شیوه گردآوری اطلاعات، کتابخانه‌ای و اسنادی است. نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد که در این دوره با توجه به علاقه پادشاهان صفوی به موضوع شکار و ویژگی‌های نمادین مستتر در آن، صحنه‌های شکار و گرفت و گیر میان حیوانات طبیعی و همچنین جانوران افسانه‌ای مدنظر قرار گرفته و به همین دلیل نیز وارد نقشه‌های قالی شده است. در این قالی‌ها صحنه‌های شکار بیشتر حالت روایتگرانه دارند که در نوع خود از نمونه‌های مهم روایتگری در نقشه قالی‌های ایران است. این صحنه‌ها علاوه بر ویژگی‌های نمادین به ویژگی‌های زندگی روزمره مردم در این دوره نیز اشاره دارند.

### علی پیری

استادیار گروه فرش، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه سیستان و بلوچستان، زاهدان، ایران.

ali.piri@arts.usb.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۰۸-۰۸

واژه‌های کلیدی: روایتگری تصویر، دوره صفویه، قالی‌بافی، قالی‌های شکارگاه، نگارگری.

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.41467.1156

## مقدمه

و بناهای شاهی مانند عالی‌قاپو و چهل‌ستون بوده است. در این پژوهش که به روش توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است، ابتدا با بررسی‌های کتابخانه‌ای، اطلاعاتی دربارهٔ قالی‌های شکارگاه به دست آمده و سپس با بررسی‌های موزه‌ای نمونه‌های باقی‌مانده از این دوره به دقت بررسی شده است. یکی از نمونه‌های قالی شکارگاه باقی‌مانده از دورهٔ صفویه، قالی شکارگاهی است که در موزهٔ پولدی پترزولی، در میلان ایتالیا نگهداری می‌شود و می‌تواند اطلاعات مفیدی پیرامون ویژگی‌های تصویر صحنهٔ شکار و روایت نهفته در آن را منتقل کند. هدف از انجام پژوهش حاضر، پاسخ‌دادن به این سؤال اساسی پیرامون قالی شکارگاه موزهٔ میلان متعلق به دورهٔ صفویه است که روایتگری نظام تصویری در قالی اشاره‌شده چگونه تبیین می‌شود؟ بنابراین سعی شده است با مراجعه به منابع تاریخی و سفرنامه‌های مربوط به دورهٔ صفویه، اطلاعاتی پیرامون شیوهٔ زندگی و آداب و رسوم رایج در این دوره گردآوری شده و با جزئیات تصویر استفاده‌شده در طراحی نقشهٔ قالی مطابقت داده شود.

## پیشینه پژوهش

در خصوص معرفی قالی‌های شکارگاه پژوهش‌هایی صورت گرفته که هرکدام به‌نوبهٔ خود بخشی از نقوش را بررسی کرده‌اند، اما با بررسی‌هایی که انجام گرفته تاکنون مطلبی پیرامون بررسی و تحلیل روایت تصویر در قالی شکارگاه موزهٔ پولدی پترزولی یافت نشده است. از مهم‌ترین پژوهش‌های صورت گرفته در این خصوص می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: حسنونند و خانی اوشانی در مقاله‌ای با عنوان «ارتباط متن و تصویر از نگاه رولان بارت در صفحات گلچین اسکندر سلطان، شاهنامهٔ بایسنقری و شاهنامهٔ محمد جوکی» (۱۴۰۰) با هدف شناخت ارتباط متن و تصویر با استناد به نظریهٔ رولان بارت، رابطهٔ عنوان و متن را در شاهنامه‌های یادشده رابطه‌ای نزدیک می‌دانند و عنصر غالب در صفحات را تصویر دانسته‌اند همچنین معتقدند که هنر نگارگری هم بازنمای غنای هنر ایرانی است و هم اهمیتی تاریخی در بازجست مسائل فرهنگی و اجتماعی سرزمین ایران دارد.

پیری و حسنونند و فرهادیه در مقالهٔ «تبیین شیوهٔ طراحی قالی لچک و ترنج شکارگاه دورهٔ صفوی (نمونهٔ موردی: قالی شکارگاه موزهٔ پولدی پترزولی)» (۱۳۹۹)، که با هدف تبیین شیوهٔ طراحی قالی مذکور انجام شده است، ساختار و شیوهٔ طراحی اجزای مختلف این قالی را بررسی کرده، اما دربارهٔ روایت تصویر در این قالی مطلبی ذکر نشده است. میرزا امینی و شاهپوری، در مقالهٔ «بررسی ماهیت وجودی نقش

دورهٔ صفویه یکی از دوره‌های درخشان هنر ایران به‌ویژه در قالی‌بافی است. حمایت شاهان صفوی از هنرمندان و بافندگان قالی و راه‌اندازی کارگاه‌های متمرکز تولید، موجب شد تا شاهکارهای بی‌نظیری در حوزهٔ قالی‌بافی ایران در این دوره خلق شوند. یکی از نمونه‌های رایج قالی‌بافی این دوره قالی‌هایی هستند که میدان و صحنهٔ شکار را به تصویر کشیده‌اند که از آن جمله می‌توان به قالی شکارگاه محفوظ در موزهٔ پولدی پترزولی میلان ایتالیا اشاره کرد. در این دوره قالی‌های شکارگاه در قالب نقشه‌های لچک و ترنج طراحی شده است و صحنهٔ شکار به متن قالی لچک و ترنج افزوده شده است. با توجه به اینکه شکار و شکارگری در میان اقوام پیش از تاریخ با حیات بشر آمیخته بوده است، جنبهٔ آیینی داشته و مناسک و مراسمی نیز برای آن ترتیب داده شده بود که این مورد در آثار به‌جا مانده از هنر اقوام مختلف پیش از تاریخ، مشهود است. در سده‌های اخیر شکار بیشتر جنبهٔ تفننی پیدا کرده و به‌عنوان مراسمی برای تمرین جنگ‌آوری شاهان و درباریان تبدیل شده بود. با توجه به اهمیت موضوع شکار، صحنه‌های مربوط به آن در هنر ادوار مختلف به تصویر درآمده است.

از نمونه‌های ابتدایی نقش شکارگاه در هنر ایران می‌توان به نقوش صخره‌نگاره‌های منطقهٔ کوه‌دشت در لرستان اشاره کرد که صحنه‌های شکار با تیر و کمان و حیواناتی چون اسب، گوزن، بز کوهی و سگ را نشان می‌دهند، در ایران قبل از اسلام نیز اوج اهمیت شکار را می‌توان در داستان‌های شکار بهرام، پادشاه ساسانی جست‌وجو کرد. در این دوره صحنه‌های شکار یکی از شاخصه‌های فرهنگی ویژهٔ طبقهٔ شاهی است؛ زیرا بیشتر آثار به‌دست آمده از صحنه‌های شکار متعلق به پادشاهان است و کیفیت صحنه‌ها نیز حکایت از آن دارد. بیشتر حیواناتی که در ظرف‌های دورهٔ ساسانی شکار می‌شوند، قوچ، گراز و شیر هستند. این حیوانات نمادی از موجودات مقدس‌اند؛ بنابراین شکار این حیوانات امری مقدس است که خیر و برکت را برای شاه به همراه می‌آورد. در ایران بعد از اسلام نیز بررسی تاریخ نقش شکارگاه نشان می‌دهد که دورهٔ صفوی، عصر احیای این نقش به‌ویژه در هنر قالی‌بافی بوده است. نقش شکارگاه از دورهٔ صفوی، علاوه بر نگارگری در قالی‌بافی که در این دوره تحت حمایت خاص دربار بود، نیز نمود پیدا کرد و بافت قالی‌های موسوم به شکارگاهی از این زمان رواج یافت.

بدیهی است که این‌گونه فرش‌ها مختص کاخ‌ها

شکار در فرش‌های دوره صفویه» (۱۳۹۲)، به این مطلب اشاره دارند که «ماهیت وجود نقش شکار بر فرش در دوره صفویه می‌تواند به دو دلیل عمده و البته کاملاً متفاوت باشد که یکی انعکاس تصویر بزم و جلال شاهانه در شکارگاه‌های درباری و قدرت‌نمایی شاهان بر روی فرش و دیگری بیان مفاهیم اساطیری و عرفانی صید و صیادی است».

شیرازی و کشاورز، در مقاله «تحلیل نقشه فرش‌های شکارگاهی محمدحسین مصورالملکی بر مبنای فرش‌های شکارگاهی دوره صفوی» (۱۳۹۰) به این موضوع اشاره دارند که طراح «در این نقشه‌ها واقع‌گرایی را مطمح‌نظر قرار داده و علاوه بر استفاده از برخی عناصر تصویری جدید، مسئله تفکیک بین پس‌زمینه یا متن و عناصر شکارگاهی را که در فرش‌های دوره صفوی وجود داشت، با تغییر عناصر پس‌زمینه از بندهای افشان به گل بوته‌ها و درختچه‌های کوچک، حل نمود. در واقع امر، کار او را می‌توان ایجاد ارتباط منطقی بین طراحی فرش اصفهان در نیمه سده چهاردهم (ش)، با سنت‌های تصویری پیشین دانست».

تقوی‌نژاد (۱۳۸۷) در مقاله «تجلی نقوش گرفت و گیر در فرش دوره صفوی»، نمونه‌هایی از نقوش گرفت و گیر از دوران باستان تا پس از دوره صفویه را معرفی کرده و در نهایت جلوه‌هایی از این نقوش را از نظر تنوع حیوانات و نوع ترکیب‌بندی‌های موجود در چند نمونه از فرش‌های شکارگاهی و جانوری عصر صفوی مطالعه کرده است. اگرچه در مقالات یادشده اطلاعاتی پیرامون فرش‌های شکارگاه ارائه شده است، با توجه به بررسی‌های انجام‌شده تاکنون مطلبی پیرامون بررسی روایت تصویر در آن‌ها یافت نشده است.

### روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر بر مبنای هدف از نوع توسعه‌ای است، روش پژوهش به‌صورت توصیفی-تحلیلی و روش گردآوری اطلاعات به‌صورت کتابخانه‌ای است. تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش به‌صورت کیفی و با استفاده از روش تحلیل ساختار نقشه قالی صورت گرفته است. ساختار طرح هر قالی به‌عنوان یک سند تصویری می‌تواند بیانگر روایت نهفته در تصویر قالی باشد.

### تعریف روایت و روایتگری

سابقه پیدایش روایت با تاریخ بشر ارتباطی تنگاتنگ دارد، روایت را می‌توان با زبان گفتاری و نوشتاری، با تصاویر ثابت و متحرک، با حرکات بدن و همچنین با آمیزه‌ای حساب شده از همه این ساحت‌ها

رساند، ابوت در تعریف روایت می‌نویسد: «روایت به زبان ساده عبارت است از بازنمایی یک رخداد یا مجموعه‌ای از رخدادها». اصطلاح روایت به دو صورت به کار می‌رود: ۱. موجز و تعریف‌پذیر: این نوع روایت جزء سازنده ساختارهای روایی طولانی‌تر است؛ ۲. آزاد و نسبتاً مشخص: این‌ها ساختارهای طولانی‌تری هستند که روایت خواننده می‌شوند، هرچند ممکن است اجزای غیر روایی بسیاری نیز داشته باشند. یک بخش مهم از روایت، شیوه روایت است و شیوه‌های به‌کاررفته برای برقراری ارتباط در روایت به‌عنوان یک عملکرد را روایتگری می‌نامند.» (ابوت، ۱۳۹۷: ۴۰۳)

روایتگری از طریق نگاره‌ها و تصاویر در هنر ایران قبل و بعد از اسلام وجود داشته است و هنرمندان به کمک تصاویر سعی در انتقال مفاهیمی داشته‌اند که در متن داستان نهفته است. در مصورسازی کتاب‌ها در دوره اسلامی نیز از این مهم بهره فراوانی برده شده است؛ بنابراین نگاره‌ها را می‌توان به‌عنوان پیش‌متن اصلی نقشه‌های قالی در نظر گرفت که طراحان قالی به کمک آنها قالی‌هایی با مضامین روایت‌گرایانه را خلق کرده‌اند. دوره صفویه از دوره‌هایی است که توجه به مضامین ملی و مذهبی در آن اهمیت زیادی داشته است. به همین دلیل نیز تصاویر مراسم آیینی از جمله تصاویر صحنه‌های شکار و گرفت و گیر میان جانوران مدنظر قرار گرفته و در نقشه‌های قالی این دوره نیز بازتابی گسترده داشته است که قالی شکارگاه محفوظ در موزه میلان نیز یکی از آن‌هاست.

### قالی‌های شکارگاه

از دیرباز طراحان فرش و بافندگان در طراحی نقش انواع فرش ایران مانند قالی، قالیچه، پشتی، گلیم، نمد، پلاس و غیره با الهام از طبیعت و محیط پیرامون خویش نقش‌های زیبایی را پدید آورده و آن را با داستان هنرمند خود بر فرش جاودانه ساخته‌اند. «بافندگان عشایر و ایلات و روستایی که نقش‌بافته‌های خود را بدون طرح و نقشه و سلیقه شخصی و به‌صورت ذهنی انتخاب کرده و می‌بافند نیز مشاهدات و خواسته‌ها و اعتقادات و باورهای خویش را در این کار دخالت می‌دهند و در نقش فرش موجودات اطراف خود از جمله حیوانات را به‌صورت واقعی و موجود در طبیعت یا افسانه‌ای و خیالی اما نزدیک به واقع می‌بافند.» (دانشگر، ۱۳۷۶: ۲۰۷) این تصاویر هر کدام دارای روایاتی گوناگون است که ریشه در آداب و رسوم و باورداشت‌های اقوام مختلف دارد.

اگرچه قالی‌بافی در ایران ریشه‌ای قدیمی دارد، این صفویان بودند که آن را از سطح یک صنعت

دسته گلی، لچک و ترنج سبزی کار، لچک و ترنج درختی، لچک و ترنج افشان و لچک و ترنج شکارگاه اشاره کرد.

نقشه لچک و ترنج شکارگاه از ابداعات طراحان فرش در عصر صفوی است. اجزای استفاده شده در نقشه لچک و ترنج شکارگاه عبارت‌اند از: ترنج، کتیبه، سرترنج، لچک، زمینه، حاشیه و صحنه شکار که نقش غالب در زمینه فرش را به خود اختصاص می‌دهد.

### قالی شکارگاه موزه پولدی پتزوولی

قالی شکارگاه موزه پولدی پتزوولی میلان (تصویر ۱) دارای نقشه لچک و ترنج شکارگاه است و دارای کتیبه‌ای نوشتاری است که سعی در معرفی طراح یا بافنده این قالی و سال بافت آن دارد. این فرش از قدیمی‌ترین فرش‌های تاریخ‌دار بافت ایران است. طرح آن لچک ترنج، رنگ زمینه آن آبی سیر و حاشیه اصلی آن سرخ خوش‌رنگ با حاشیه‌های باریک زرد است و بافتی بسیار ظریف دارد. تار از ابریشم طبیعی زرد، پود از نخ قهوه‌ای و پرز آن از پشم است. نقش متن ترنج آن را شاخه‌های نازک درهم به رنگ سبز با برگ و شکوفه ریز و گل‌های ختایی و ستاره‌ای به رنگ‌های مختلف تشکیل می‌دهد. در زمینه ترنج فرش ابرها به رنگ آبی روشن پراکنده است و گرداگرد آن لک‌ها و مرغابی‌هایی ریزنقش به شکل قرینه در پروازند. این فرش رگه‌دار است و آثار ترمیم در آن دیده می‌شود.

روستایی به فعالیت در سطح کشور ارتقا دادند و به‌صورت بخش مهمی از اقتصاد کشور درآمدند. «شاه‌عباس اول با تأسیس کارگاه‌های قالی‌بافی در اصفهان، کاشان و دیگر نقاط، قالی‌بافی را به سطح صنعتی ملی ارتقا داد. فرش‌های بافته شده از ابریشم و طلا در کاشان بافته می‌شد و در اصفهان نه تنها فرش‌های گران‌بهای سفارشی شاه بلکه فرش‌های سفارشی اشخاص دیگر نیز به دست استادان بافنده کارگاه‌های سلطنتی تهیه می‌شد.» (سیوری، ۱۳۸۹: ۱۳۵)

شرلی در سفرنامه‌اش در جریان بازدید که از ایران داشته در خلال یکی از جشن‌های برگزار شده در قزوین می‌گوید: «بر سراسر دیوارهای میدان اصلی شهر فرش‌های نفیس و پارچه‌های گران‌بها آویخته شده بود و هزاران چراغ و مشعل فروزان منظره‌ای بدیع و شگفت‌انگیز آفریده بود.» (شرلی، ۱۳۴۹: ۶۶)

این موضوع نشان‌دهنده اهمیت فرش به‌عنوان یک عنصر تصویری و تزئینی در دوره صفویه است. فرش‌های شکارگاه که نمونه‌های اولیه آنها از دوره صفویه به‌جا مانده است در قالب نقشه‌های لچک و ترنج قرار می‌گیرند. نقشه‌های لچک و ترنج از مهم‌ترین انواع نقشه‌های فرش هستند و دارای طیف گسترده‌ای از ترکیبات مختلف‌اند که از آن جمله می‌توان به لچک و ترنج کف ساده، لچک و ترنج هندسی، لچک و ترنج شاخه شکسته، لچک و ترنج شاه‌عباسی، لچک و ترنج اسلیمی، لچک و ترنج تلفیقی، لچک و ترنج گل‌فرنگ، لچک و ترنج



تصویر ۱. قالی شکارگاه لچک و ترنج، موزه پولدی پتزوولی میلان، ایتالیا (URL1)



حاشیة پهن آن دوگانه است: یکی به رنگ لاجوردی و دیگری آبی بسیار روشن که هر کدام شاخه نازکی را با غنچه‌ها و گل‌های مینا و ختایی در طول حاشیه در بر می‌گیرد. این شاخه‌های نازک به رنگ آبی روشن است و با شکوفه، گل‌های مینا، ختایی، ستاره به رنگ‌های آبی و زرد و سرخ و برگ‌های سبز یا زرد طلایی بر زمینه فرش نقش بسته است. در زمینه فرش، سواران با نیزه و شمشیر در پی شکارند. انواع جانوران مانند شیر و خرس و گرگ و سیه‌گوش و گراز و گوزن و آهو و گورخر و بزکوهی و خوک و خرگوش و روباه در متن فرش در تکاپو هستند، چنان‌که گویی نقش‌ها زنده است. پرندگان در پروازند یا از پس بوته‌گلی با احتیاط سر برآورده‌اند. در این فرش بیست رنگ متفاوت به کار رفته است (ویکی‌فرش). در این قالی که ۶۸۲ سانتی‌متر طول و ۳۳۵ سانتی‌متر عرض دارد و با رج‌شمار ۴۰ بافته شده است (وبسایت موزه پلدی پتزولی)، در قالب یک طراحی دو لایه صحنه‌های پر جنب‌وجوش شکار به تصویر کشیده شده است (پیری و دیگران، ۱۳۹۹: ۱۵۴-۱۵۵) و طراح در نقشه این قالی برای روایتگری از دو شیوه نوشتاری و تصویری استفاده کرده است که در ادامه با مراجعه به منابع تاریخی و سفرنامه‌ها سعی شده است ویژگی‌های مستتر در آن بیان شود.

#### الف. شیوه نوشتاری روایت

شیوه نوشتاری روایت، در کتیبه این قالی به کار رفته است و حکایت از تاریخ بافت و نام بافنده قالی دارد، اما عبارت «شد از سعی غیاث‌الدین جامی - بدین خوبی تمام این کار نامی» به اندازه کافی روشن و معلوم نیست که غیاث‌الدین جامی، طراح قالی بوده یا بافنده یا سفارش‌دهنده آن و همین امر هم می‌تواند موجب به وجود آمدن روایت‌های گوناگونی شود که از آن جمله می‌توان به روایت پوپ اشاره کرد. پوپ معتقد است که از عبارت فوق مشخص می‌شود که «این قالی را مردی طراحی کرده و در بافت آن نظارت داشته که از شهر جام در خراسان آمده بوده است و در ایران شهری دیگر به نام جام وجود ندارد.

البته این نسبت جامی دلیل بر آن نیست که این غیاث‌الدین خود متولد جام بوده است یا حتی اینکه محل کار او در جام بوده است، اما این نسبت آشکارا حکایت از آن دارد که خانواده او در آن موقع یا در زمانی پیش از آن در این شهر اقامت داشته‌اند. این غیاث‌الدین یا شاید هم پدرش احتمالاً از هنرمندانی بوده‌اند که در اوایل سده دهم هجری از خراسان مهاجرت کردند تا از فرصت‌ها و امکانات جدیدی بهره‌مند شوند که پس از تجدید حیات و

نوزایی صفوی فراهم آمده بود و تازه در دربار شاه اسماعیل آغاز شده بود» (پوپ، ۱۳۸۷: ۲۶۴۴). «در خصوص خواندن [رقم] کتیبه این قالی نیز در بین کارشناسان فرش اختلاف‌نظر وجود دارد (Dimand, ۱۹۷۱: ۱۵) و به علت ناخوانابودن رقم میانی، دو روایت مختلف در این زمینه وجود دارد. پوپ تاریخ درج شده در کتیبه را ۹۲۹ ق (پوپ، ۱۳۸۷: ۲۶۴۴) و عده‌ای دیگر از محققان ۹۴۹ ق (ملول، ۱۳۸۴: ۲۵) تشخیص داده‌اند.

#### ب. شیوه تصویری روایت

تصویر صحنه‌های شکار و گرفت و گیر در قالی شکارگاه موزه میلان، در سراسر نقشه از جمله، حاشیه، زمینه، لچک‌ها، ترنج، کتیبه‌ها و سرترنج‌ها پراکنده شده است، اما بیشترین تأکید بر نقش شکار در زمینه قالی صورت گرفته است. در این قالی ابتدا زمینه به صورت یک‌چهارم با استفاده از نقوش ختایی طراحی شده و سپس صحنه شکار با مهارت زیادی به آن افزوده شده است؛ به گونه‌ای که به نظر می‌رسد شکارچیان و جانوران بخشی جدایی‌ناپذیر از طرح زمینه هستند و جانوران در پس گل‌های زمینه پنهان شده‌اند.



زمینه این قالی به گونه‌ای طراحی شده است که صحنه واقعی شکار را تداعی می‌کند. ترنج در نقطه مرکزی زمینه طراحی شده و اطراف آن را با انواع نگاره‌های مختلف مثل گل‌های شاه عباسی و ختایی و نقوش جانوران و صحنه شکار تزیین نموده‌اند.

فضای کلی ترنج با شبه اسلیمی‌ها جدا شده و از نقوش پرنده به همراه نقوش ختایی در تزیین بخش داخلی ترنج استفاده شده است. در مرکز ترنج کتیبه‌ای به شیوه یک‌چهارم قرار گرفته، اما متنی به روش یک‌یکم در آن نوشته شده است. نقش ترنج و نقش لچک‌ها یکسان است و از یک تصویر در تزیین آنها استفاده شده است. از نظر وجود کتیبه، در مجموع قالی شکارگاه موزه میلان، سه کتیبه دارد: یکی کتیبه مرکزی که دارای متن نوشتاری است و در مرکز ترنج جای گرفته است و دو کتیبه مشابه هم که در بالا و پایین ترنج قرار گرفته‌اند. در این کتیبه‌ها تصویر حوضی دیده می‌شود که دو مرغابی به سوی دو ماهی در مرکز حوض در حرکت هستند. پوپ صحنه شکار در این قالی را چنین روایت کرده است:

«صحنه شکار سباعانه و خونین است. یکی از شکارچیان سوار بر اسب و در حالت تاخت بر روی اسب خم شده تا شمشیر خود را در گلوی شیری مهاجم فرو برد و از پس گردن او در آورد. سوار دیگری گرز گران خود را بر یک خرس قهوه‌ای کوچک فرو می‌کوبد. سواران دیگر کفل گوزن‌های شاخ‌دار را

درشت، چون شیرها، گوزن‌ها، غزال‌ها، گورخرها، گرگ‌ها، شغال‌ها، پازن‌ها، گرازها، روباه‌ها و خرگوش‌ها دیوانه‌وار به هر سو می‌گریزند و در این میان بوقلمونی وحشی از پس شکوفه‌ها یا برگ‌هایی که او را محافظت می‌کنند در هر گوشه‌ای سر بلند می‌کند.» (پوپ، ۱۳۸۷: ۲۶۴۷-۲۶۴۶)

می‌درند. به گرازها نیزه فرو می‌برند. غزال‌ها را تعقیب می‌کنند و گویا بر آن‌ها کمند می‌افکنند یا به شکارهای ناپیدا تیرهای بلند می‌اندازند. یک شکارچی که پیاده می‌گریزد گرفتار شیری شده است و در عین درماندگی و نومیدی خنجر کوچکی را برای دفاع از خود به تن شیر فرو می‌کند که ظاهراً بی‌اثر است. (جدول ۱) جانوران بسیار، ریز و

۱. نبرد با گرگ	۲. شکار گوزن	۳. نبرد با شیر	۴. شکار آهو
			
۵. نبرد با شیر	۶. شکار آهو	۷. شکار آهو	۸. نبرد با گراز
			

جدول ۱. جزئیات صحنه شکار در قالی شکارگاه محفوظ در موزه پولدی پتزولی (بیری و دیگران، ۱۳۹۹: ۱۶۴)

باستان نیز مدنظر بوده است، در این دوره در نقشه فرش‌های شکارگاه دوره صفویه مورد توجه بوده است و ریشه آن را می‌توان در مراسم جنگ انداختن شیر و گاو که شاردن در بازدید از اصفهان گزارش کرده است باز یافت. شاردن از جنگ انداختن شیر و گاو نر در اصفهان یاد می‌کند و می‌نویسد «سبب اینکه رها نمی‌کنند تا گاو نر با شیر بجنگد و از خود دفاع کند این است که شیر نشان پادشاهان ایران است و اخترگران و پیشگویان و خرافه‌پردازان می‌گویند که اگر شیر در حمله نخست گاو را نکشد نامبارک و بد شگون است.» (شاردن، ۱۳۷۲: ۶۴۲/۲) همچنین می‌توان به تصاویر نبرد بهرام ساسانی با

#### یافته‌ها

در خصوص استفاده از تصاویر صحنه‌های شکار و گرفت و گیر در این قالی، دو روایت را می‌توان مدنظر قرار داد که یکی ریشه در تاریخ اساطیری این نقوش دارد و دیگری می‌تواند منشأ فرهنگی و اجتماعی داشته باشد: روایت اول را که پیش‌متن این تصاویر را با تاریخ اساطیری نقوش در ارتباط می‌داند، می‌توان در مناسک آیینی و باستانی ایران جست‌وجو کرد؛ زیرا نبرد حیوانات با یکدیگر علاوه بر آنکه موجبات تفریح و سرگرمی مردم و شاه را فراهم می‌کرده است، جنبه آیینی نیز داشته است. به‌عنوان مثال نبرد شیر و گاو که در هنر ایران

خویش دیده‌اند با استفاده از صورخیال به شیوه‌ای هنرمندانه در طراحی نقشه‌های فرش به کار برده‌اند و صحنه‌های شکار را در نقشه‌های فرش متجلی ساخته‌اند. بدین منظور نبرد حیوانات با یکدیگر را که از مهم‌ترین آن‌ها نبرد شیر با گاو نر است به‌عنوان یک نقش‌مایه وارد فرش کرده‌اند. از این نقش‌مایه‌ها در طراحی فرش با عنوان گرفت‌و‌گیر یاد می‌شود. همچنین حمله‌ باز شکاری به حیوانات شکار از دیگر نقوشی است که تبدیل به یک نقش‌مایه شده است.

حیواناتی که در این قالی‌ها به تصویر درآمده است نیز بیشتر حیوانات واقعی است که در شکارگاه‌های آن دوره یافت می‌شده است. به‌دلیل اینکه قالی‌ها در دوره صفویه جهت تزیین کاخ‌های پادشاهان استفاده می‌شد و همچنین جهت هدیه به سفرا و پادشاهان کشورهای خارجی به‌ویژه اروپاییان نیز تهیه می‌شده است؛ بنابراین در این دوره از قالی به‌عنوان یک رسانه تصویری استفاده می‌شده است و طبیعی است که این تصاویر نیز بیانگر اعتقادات و باورداشت‌های حکومت و همچنین نشان‌دهنده اقتدار پادشاهان در این دوره بوده است.

### نتیجه‌گیری

استفاده از طرح شکارگاه ریشه در فرهنگ باستانی ایران دارد و در دوره‌های مختلف نیز مدنظر بوده است، اما در دوره صفویه، تصاویر شکار وارد نقشه‌های قالی شده است. در قالی شکارگاه محفوظ در موزه پولدی پترزولی، میلان ایتالیا از دو عنصر نوشتار و تصویر جهت بیان روایت استفاده شده است. به‌منظور بیان نوشتاری، از کتیبه‌ای در مرکز ترنج قالی استفاده شده است که سعی در روایت زمان بافت قالی و معرفی بافنده یا طراح قالی دارد. برای استفاده از بیان تصویری، نیز صحنه‌های شکار و گرفت و گیر به متن قالی لچک و ترنج افزوده شده است. صحنه‌های شکار و گرفت و گیر در نقشه این قالی می‌تواند نشان‌دهنده دو روایت باشد که یکی ریشه در تاریخ اساطیری این نقوش دارد و دیگری نیز می‌تواند بر اساس شرایط فرهنگی و اجتماعی حاکم بر دوره صفویه شکل گرفته باشد. این صحنه‌ها بیشتر حالت روایتگرانه دارند و به‌عنوان یک سند تصویری از اوضاع اجتماعی و فرهنگی دوره صفویه پرده برمی‌دارند و از اولین نمونه‌های روایتگری در نقشه قالی‌های ایران در دوره صفویه‌اند. استفاده از نقش شکارگاه در این قالی‌ها نشان‌دهنده اقتدار پادشاهان صفوی است و زمینه‌ساز تصویرگری در قالی‌بافی در دوره‌های بعدی شده است. با توجه به اینکه صحنه‌های شکار در متون ادبی نیز توصیف شده‌اند پیشنهاد می‌شود در

دو شیر اشاره کرد که در آن بهرام برای پس‌گرفتن تاج پادشاهی با دو شیر گرسنه روبه‌رو می‌شود و آن‌ها را از پای در می‌آورد؛ روایت دوم سوابق فرهنگی و اجتماعی این مراسم را مدنظر قرار داده که البته خود این مراسم نیز می‌تواند دارای پیش‌متن اسطوره‌ای باشد که البته در دوره اسلامی دیگر به کار کرد اسطوره‌ای این نقوش توجه نمی‌شده، بلکه بیشتر سعی در نشان‌دادن قدرت جنگ‌آوری پادشاهان و شاهزادگان داشته است. این روایت حکایت از آن دارد که مراسم شکار در زمان‌هایی که کشور در حال جنگ نبود جهت تمرین شجاعت و جنگاوری و تقویت روحیه سربازان با حضور شخص شاه برگزار می‌شده است. شخص شاه‌عباس اول «چراغان و آتش‌بازی، شکار و چوگان‌بازی و قیق‌اندازی را بسیار دوست داشته و تماشای جنگ گاو و قوچ و شتر و گرگ‌بازی و جنگ شاهین و عقاب از جمله تفریحات او بوده است.» (فلسفی، ۱۳۹۱: ۳۷۸/۱)

بدین منظور میدان نقش‌جهان در اصفهان یکی از مراکز مهم این تمرینات بوده که گاهی جنبه تفریحی نیز داشته است. این «میدان در ضمن زمین چوگان هم بوده و برای دیگر انواع ورزش‌ها نیز به کار می‌رفته است، از جمله مسابقات تیراندازی به نام قیق‌اندازی که در آن اسب‌سواری که چهارنعل می‌تاختند بر جامی زرین که بر بالای دیرک چوبی بلندی قرار داشت تیر می‌انداختند.» (سیوری، ۱۳۸۹: ۱۵۸) علاوه بر قیق‌اندازی و چوگان‌بازی که مهارت شاه را در تیراندازی و سوارکاری نشان می‌داد مراسم نبرد جوانان با حیوانات و همچنین نبرد حیوانات با یکدیگر نیز در این میدان برگزار می‌شده است. شاردن می‌نویسد: «در گوشه میدان چند قوچ و گاو نر را گردش می‌دادند تا برای جنگیدن آماده شوند. در این گوشه میدان جوانانی که هنرشان جنگیدن با جانوران بود، عده‌ای کشتی‌گیر و گروهی شمشیر باز خود را مهیا کرده بودند تا به محض اینکه اجازه یابند هنر خویش بنمایند.» (شاردن، ۱۳۷۲: ۶۴۲/۲)

این مراسم نیز در حضور شاه برگزار می‌شده است. «شاه پس از انجام بازی قیق‌اندازی بر جایگاه خود نشسته به تماشای جنگ فیلان و شیران و گاوان و قوچان پرداخته است.» (تاورنیه، ۱۳۸۹: ۲۳۹) فیگوئرا در این زمینه می‌نویسد: «به محض آنکه شاه از کاخ خارج شد جنگ حیوانات آغاز گشت. در این موقع قوچ‌ها را که از هر طرف بر سر آنها شرط‌بندی می‌شد رها کردند. بعد گاوها وارد صحنه شدند و آویزش آنها گرم و طولانی شد.» (فیگوئرا، ۱۳۶۳: ۳۵۸) آنچه از بررسی اوضاع فرهنگی و اجتماعی دوره صفویه به دست می‌آید این است که طراحان نقشه‌های قالی آنچه را در مراسم شکار به چشم

پژوهش‌های آتی، ویژگی‌های صحنه‌های شکار در نقشه‌های قالی و متون ادبی بررسی شود.

## منابع:

- ابوت، اچ. پورتر (۱۳۹۷) *سواد روایت*، ترجمه رؤیا پورآذر و نیما مهدی‌زاده اشرفی، تهران: اطراف.
- پوپ، آرتور آپهام؛ اکرم، فیلیس (۱۳۸۷) *سیری در هنر ایران*، جلد ۶، ترجمه نجف دریابندری و دیگران، تهران: علمی و فرهنگی.
- پیری، علی؛ حسنونند، محمدکاظم؛ فرهادیه، مرتضی (۱۳۹۹) «تبیین شیوه طراحی قالی لچک و ترنج شکارگاه دوره صفوی (نمونه موردی: قالی شکارگاه موزه پولدی پترزولی)»، *گلجام*، ۱۶(۳۸)، ۱۴۹-۱۶۹.
- تقوی نژاد، بهاره (۱۳۸۷) «تجلی نقوش گرفت و گیر در فرش دوره صفوی»، *گلجام*، ۴(۹)، ۴۹-۶۲.
- حسنونند، محمدکاظم؛ خانی اوشانی، مهسا (۱۴۰۰) «ارتباط متن و تصویر از نگاه رولان بارت در صفحات گلچین اسکندر سلطان، شاهنامه بایسنقری و شاهنامه محمد جوکی»، *گرافیک و نقاشی*، ۴(۶)، ۳۵-۴۲.
- سیوری، راجر (۱۳۸۹) *ایران عصر صفوی*، ترجمه کامبیز عزیزی، چاپ ۱۹، تهران: مرکز.
- شاردن، ژان (۱۳۷۲) *سفرنامه شاردن*، ترجمه اقبال یغمایی، تهران: توس.
- شرلی، سررابرت (۱۳۶۲) *سفرنامه برادران شرلی*، ترجمه آوانس، تهران: نگاه.
- شیرازی، علی‌اصغر؛ کشاورز، حسام (۱۳۹۰) «تحلیل نقشه‌فروش‌های شکارگاهی محمدحسین مصورالملکی بر مبنای فرش‌های شکارگاهی دوره صفوی»، *گلجام*، ۷(۲۰)، ۷۳-۹۶.
- فلسفی، نصرالله (۱۳۹۱) *زندگانی شاه عباس اول*، تهران: نگاه.
- فیگوترا، دن گارسیا دسیلوا (۱۳۶۳) *سفرنامه فیگوترا*، ترجمه غلامرضا سمیعی، تهران: نشر نو.
- ملول، غلامعلی (۱۳۸۴) *بهارستان: دریچه‌ای به قالی ایران*، تهران: زرین و سیمین.
- میرزا امینی، سید محمد مهدی؛ شاه‌پرو، محمد رضا (۱۳۹۲) «بررسی ماهیت وجودی نقش شکار در فرش‌های دوره صفویه»، *گلجام*، ۹(۲۴)، ۹۷-۱۲۴.

## References:

- Abbott, H. (2018). *Narrative literacy*, (translated by Roya Pourazer, Nima M. Ashrafi; Edited by Mohammad Rezapour. Tehran: Neshar-e Atrah, (Text in Persian).
- Chardin, J. (1993). *Knight Chardin's travelogue*, (Translated by Iqbal Yaghmaei) Tehran: Toos Publications, (Text in Persian).
- Diamand, Maurice, S. (1971). "Persian hunting carpets of the Sixteenth century". *Boston Museum Bulletin*, Vol. 69, No. 355/356, Persian Carpet Symposium, pp. 15-20.
- Falsafi, N. (2012). *The life of Shah Abbas I*. Tehran: Negah publications, (Text in Persian).
- Figueroa, G. (1984). *Figueroa's travel book*, (Translated by Gholamreza Samiei). Tehran: Nashr-e no, (Text in Persian).
- Hassanvand, M. K., & Khani Oushani, M. (2021). "The connection between text and image from Roland Barthes's point of view in illustrated pages of the Miscellany of Iskandar Sultan, Baysonghori Shahnameh and Muhammad Jouki's Shahnameh". *Painting Graphic Research*, 4(6), 35-42. doi: 10.22051/pgr.2022.39095.1125, (Text in Persian).
- Malool, G. (2005). *Baharestan: A doorway to persian rugs*. Tehran: Zarrin and Simin, (Text in Persian).
- Mirzaamini S. M. M., & Shahparvari M. R. (2014). "Studying the nature and origin of hunting (Shekar) motifon Safavid carpets". *Goljaam*, (24), 97-124, (Text in Persian).
- Piri, A., Hassanvand M, K., & Farhadiyeh, M. (2021). Explaining the Safavid hunting ground corner and Medallion carpet design, (case study: the Poldi Pezzoli Museum hunting ground Carpet). *goljaam*; 16 (38), (Text in Persian).
- Pope, Arthur U. (2008). *A survey of Persian art, from prehistoric times to the present*: Under the supervision of Sirus Parham. Tehran: Elmi Farhangi Publications, (Text in Persian).
- Savory, R. (2010). *Iran under the Safavids*, (Translated by Kambiz Azizi). Tehran: Markaz Publication, (Text in Persian).
- Sherley, R. (1983). *Sherley brothers travelogue*, translated by Avans, by Ali Dehbashi. Tehran: Negah, (Text in Persian).



- Shirazi, A. A., & Keshavarz, H. (2012). "An analysis of the Mohammad Hossein Mosavver Al-Molki's Hunting Carpet Designs Based on the Safavid Hunting Carpets". *Goljaam*, 7(20):73-96, (Text in Persian).
- Taghavinejad, B. (2008). "Manifestation of "catch & take" motifs in Safavid carpets". *Goljaam*, 4 (9), 49-62, (Text in Persian).

**URLs:**

URL1: <https://museopoldipezzoli.it> (January, 2021).

## Narration of the Image in the Hunting Ground Carpet of Poldi Pezzoli Museum

### Abstract:

Monographs have been used in the art of book design in the Islamic Era, which, in addition to decorating the pages of books, have helped the audience to better understand the story. This method has also been used in decorating epic stories such as Shahnameh. During the Safavid era, due to the government's attention to art, especially carpet weaving, the images of these paintings were also used in the design of carpet maps. Due to the fact that hunting among prehistoric peoples has been mixed with human life, it had a ritualistic aspect and rituals and ceremonies were arranged for it. This is evident in the works left by the art of different prehistoric peoples. In the recent centuries, hunting became more ceremonial and turned into a ceremony for the war-making practice of kings and courtiers. Due to the importance of the subject of hunting, its related scenes have been depicted in the art of different Eras. Among the early examples of the role of the hunting ground in Iranian art, we can mention the rock paintings of Koohdasht region in Lorestan, which show hunting scenes with bows and arrows and animals, such as horses, deer, mountain goats, and dogs. However, in pre-Islamic Iran, the peak of the importance of hunting can be found in the hunting stories of Bahram, the Sassanid king. In this Era, hunting scenes are one of the special cultural characteristics of the royal class, because most of the works obtained from hunting scenes belong to kings, and the quality of the scenes also speaks for it. In Iran after Islam, the study of the history of the hunting motives shows that the Safavid Era was the era of the revival of this motif, especially in the art of carpet weaving. The Design Hunting Graound (Shekargah) appeared in the Safavid era, In addition to painting in carpet weaving, which was under the special support of the court during this Era, the weaving of Shekargah carpets became popular since this time. It is obvious that such carpets were exclusive to royal palaces and buildings, such as Aali-Qapu and Chehelsotoon. In the current research, which was carried out using a descriptive-analytical method, information was obtained about the hunting ground carpets first by library research and then by museum research of the remaining samples of this



### Ali Piri

Assistant Professor, Faculty of Art and Architecture, University of Sistan and Baluchestan, Zahedan, Iran.

[ali.piri@arts.usb.ac.ir](mailto:ali.piri@arts.usb.ac.ir)

---

Date Received: 2022-08-25

Date Accepted: 2022-10-30

---

1-DOI: 10.22051/PGR.2022.41467.1156

Era. One of the examples of the hunting ground carpets from the Safavid Era is the hunting ground carpet, which is kept in the Poldi Pezzoli Museum in Milan, Italy. This carpet can convey useful information about the features of the hunting scene image and the traditions hidden in it. The purpose of the current research is to answer this basic question about the Safavid Era rug of the Milan Museum: how can the narration of the visual system in the mentioned carpet be explained? The current research is based on the purpose of development, the research method is descriptive-analytical and the method of collecting information is library. The analysis of the research data was done qualitatively using the carpet map structure analysis method. The results of the research show that the designer has used two writing and visual methods in designing the map of this carpet for narration: the writing style of narration is used in the inscription of this carpet and the story of the history of the weave and the name of the weaver. However, the phrase “made from the efforts of Ghiyath-ol-Din Jaami - this is how well this work is famous” is not clear enough, and it is not clear whether Ghiyath-ol-Din Jaami was the designer of the carpet, or the weaver or the person who ordered it. This brings about the diversity of narratives in this regard among which the Pope’s narrative can be mentioned in particular. Pope (2008) believes: from the above statement, it is clear that “this carpet was designed and supervised by a man who came from the city of Jaam in Khorasan, and there is no other city named Jaam in Iran. Of course, this relation of Jaami is not the proof that this Ghiyath-ol-din himself was born in Jaam or even that his place of work was in Jaam. However, this ratio clearly indicates that his family lived in this city at that time or at a time before that. Ghiyath- ol-Din or perhaps his father was probably one of the artists who migrated from Khorasan in the early 10th century of Hijri to take advantage of the new opportunities and facilities that were available after the Safavid renaissance and newness in the court of Shah Ismail had begun”. “Regarding the reading [number] of the inscription of this carpet, there is also a

difference of opinion among carpet experts, and due to the illegibility of the middle digit, there are two different narrations in this regard. Pope put the date included in the inscription as 929 (A.H.) and some other researchers, including Malool, have been diagnosed 949 (A.H.). Regarding the visual method of narration and the use of images of hunting and combat scenes in this rug, two narratives can be considered: One is rooted in the mythological history of these motifs and the other can have a cultural and social origin. The first narrative, which considers the pre-text of these images to be related to the mythological history of the motifs, can be found in the ritual and ancient rituals of Iran. Because the fighting of animals with each other, in addition to providing entertainment for the people and the king, also had a ritual aspect. For example, the battle of lion and bull, which is also considered in the art of ancient Iran, was considered in this era in the carpets of the Safavid hunting ground. The origin of this ritual can be found in the ceremony of fighting between the lion and the cow that Chardin Visiting Isfahan has reported recycling. It is also possible to refer to the images of Bahram, the Sassanid king’s battle with two lions, in which Bahram faces two hungry lions and destroys them in order to regain the crown. The second narrative has paid attention to the cultural and social records of this ceremony. This ceremony itself can have a mythological pre-text. In the Islamic Era, the mythological function of these motifs was no longer intended, but rather they were an attempt to show the power to raise wars of kings and princes. This narration tells that the hunting ceremony was held in the times when the country was not at war in order to practice bravery and fighting and to strengthen the morale of the soldiers in the presence of the Shah himself. What can be obtained from the study of the cultural and social situation of the Safavid Era is that the designers of carpet maps used what they saw with their own eyes in the hunting ceremony by using imaginary images in an artistic way in the design of carpet maps. They have used and made hunting scenes manifest in carpet designs. For this purpose, the battle of animals with each

other, one of the most important of which is the battle of the lion with the bull, has been included in the carpet map as a motif. These motifs in carpet design are referred to as Combat. Additionally, the attack of falcon on hunting animals is another pattern that has become a motif. Most of the animals depicted in these carpets are real animals that were found in the hunting grounds of that Era. Due to the fact that during the Safavid era, carpets were used to decorate the palaces of kings and were also prepared as gifts to ambassadors and kings of foreign countries, especially Europeans, in this era, carpets were used as a visual medium. It is natural that these images also narrated the beliefs and the beliefs of the government. They also showed the authority of the kings in this Era. Therefore, the scenes of hunting and combat in the map of this carpet can represent two narratives, one of which is rooted in the mythological history of these motifs, and the other can be formed based on the cultural and social conditions prevailing in the Safavid Era. These scenes are mostly narrative and as a visual document of the social and cultural conditions of the Safavid Era. They are one of the first examples of narratives in the map of Iran's carpets during the Safavid Era. The use of hunting grounds in these carpets shows the authority of the Safavid kings and has become the basis for depictions in carpet weaving in later Eras.

**Keywords:** Image narration, Safavid era, Carpet weaving, Hunting rugs, Persian painting.