

## تأثیر معماری و پوشاک دوره اسلامی در رویکرد حماسی انیمیشن معاصر ایران در دو دهه اخیر مورد پژوهش انیمیشن جوانمردان تولید شده در مرکز پویانمایی صبا

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۳/۰۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۳/۲۸

کد مقاله: ۹۶۰۶۴

زهرة شایسته فر<sup>۱</sup>

### چکیده

ساخت انیمیشن یکی از گذرگاه‌های مهم در برقراری ارتباط با دنیای معاصر و دریچه‌ایی برای ورود به دنیای هنر و فرهنگ ملی هر کشور است. اگرچه که میزان توجه به انیمیشن‌های خارجی نسبت به انیمیشن‌های ساخت داخل با استقبال بیشتری مواجه بوده و انیمیشن‌های ایرانی به دلیل عوامل مختلفی نتوانسته است به یک تولید صنعتی منتهی گردد، اما با وجود این، کارشناسان در پی آن می‌باشند که چرایی موفقیت انیمیشن‌های خارجی و کارکرد موثرتر این گونه انیمیشن‌ها در به کارگیری فرهنگ و هنر بومی خود را دریابند. یکی از ابتکاراتی که تولیدکنندگان انیمیشن‌های داخلی در معطوف کردن توجه مخاطبان خود، به آن دست زده‌اند، به کارگیری عوامل تأثیرگذاری چون مولفه‌های معماری و پوشاک دوره اسلامی و داستان‌های حماسی یعنی جنگ و پیروزی‌ها در ساخت انیمیشن‌های معاصر دو دهه اخیر بوده است. به همین منظور، پژوهش با محوریت موضوع بررسی ویژگی‌های انیمیشن جوانمردان؛ نمونه به روز تولید مرکز پویانمایی صبا با استفاده از جمع‌آوری اطلاعات به صورت مصاحبه‌ایی، کتابخانه‌ایی و الکترونیکی به این بحث پرداخته است. در نهایت، نتایج بیانگر کاربرد مولفه‌های بومی- ملی معماری و پوشاک دوره اسلامی ایران در فضاسازی، شخصیت‌پردازی و داستان‌پردازی انیمیشن جوانمردان می‌باشد که به نوعی همسو با جهت‌گیری‌های فرهنگی- مذهبی سیاست‌های ساخت انیمیشن‌های ایرانی است.

واژگان کلیدی: معماری اسلامی، پوشاک اسلامی، رویکرد حماسی، انیمیشن، مرکز پویانمایی صبا.

۱- دانشجوی دکتری پژوهش هنر پردیس بین‌المللی کیش دانشگاه تهران z\_shayestehfar@alumni.ut.ac.ir

یکی از اهداف کاربردی دولت در جهت پیشبرد ساختارهای اقتصادی- فرهنگی و به نوعی توجیه اقتصادی در تولید هنرهای معاصر بومی- فرهنگی، گسترش مقبولیت این نهادهای هنری جدید در جوامع بین المللی و کمک به فرآیند جذب منابع اعتباری می باشد. در جهت این اهداف اقتصادی- فرهنگی، نهادهای هنری سیاست های خاصی را در جهت گسترش این بُعد از هنر معاصر اتخاذ کرده اند. یکی از این نهادهای هنری، مرکز پویانمایی صبا می باشد که تحت عنوان شرکت فرهنگی- هنری صبا با به کارگیری فرهنگ و هنر بومی ایرانی- اسلامی سعی در نیل به این اهداف دارد. یکی از اهداف این شرکت فرهنگی- هنری، تامین نیازهای فرهنگی و هنری و اجتماعی و اطلاعاتی و آموزشی و ارشادی و تربیتی جامعه علی الخصوص کودکان و نوجوانان و جوانان کشور و همچنین، در زمینه تولید محصولات انیمیشن و پاسخگویی به نیازهای صدا و سیما و علاقمندان به هنر انیمیشن می باشد که می توان رد پای هنر اسلامی- ایرانی را در تولید انیمیشن های آن جستجو کرد.

کاربرد هنر اسلامی- ایرانی که به نوعی ریشه در تاریخ کهن این سرزمین دارد، به گونه ایی منحصر به فرد در هنر انیمیشن سازی شکل و قالب تازه ایی به خود گرفته است. پژوهش های زیادی که توسط محققان در این حیطه منتشر شده است، غالباً تعریف سنتی از هنر اسلامی- ایرانی می باشد. ولی نگارنده این پژوهش سعی بر آن دارد که از دریچه ایی متفاوت به مولفه های اسلامی- ایرانی خصوصاً تاثیر معماری و پوشاک این دوره بپردازد. همچنان که تعریف و تبیینی مانوس از هنر اسلامی در حقیقت ناظر بر محتوای اسلامی آثار هنری است، که تعبیری فراگیر در توصیف آثاری است که هنرمندان غالباً مسلمان به پشتیبانی از سلاطین پدید می آورند. درباره این تعبیر و فراتر بودن یا نبودن آن از دایره معنای حقیقی، تاکنون صاحب نظران نظریه هایی ارائه داده اند که هنر اسلامی از رویارویی تمدن و هنرهای ملل تازه مسلمان شده با فرهنگ و اعتقادات اسلامی ناشی می شود (غلامی، ۱۳۸۶: ۷۷).

حال اگر در پژوهش پیش رو، به یکی از جنبه های تاریخ هنر اسلامی یعنی بُعد حماسی آن بپردازیم، همچنین، با توجه به اینکه تولیدات انسانی رابطه ایی مستقیم با محیط زندگی، فرهنگ و اقتصاد هر قوم و ملتی دارد، برای مشخص و متمایز شدن هنر و فرهنگ یک قوم و یا یک سرزمین، باید به گونه ایی آن را به آن قوم و یا به آن سرزمین ارتباط دهیم که مخاطب هنر به راحتی به درک آن نایل شود. لذا، این وسیله ارتباطی در سخن و در نوشتار محسوب می شود که به آخر نام آن قوم و فرهنگ افزوده شده است. این چنین است که هنگامی که گفته می شود هنر چینی، هنر ایرانی، یا هنر مسیحی، هنر اسلامی، به این معنی است که این هنر متعلق به سرزمین چین و یا به چینی ها، یا نشأت گرفته از فرهنگ مسیحیت یا اسلامی است. بنابراین، هنگامی که از هنر اسلامی سخن می گوئیم، بدون تردید این اندیشه ذهن را به خود مشغول می کند که این هنر باید شاخصه های اسلامی داشته باشد و از دین مبین اسلام و فرهنگ آن نشأت گرفته شده باشد (آیت اللهی، ۱۳۸۳: ۲۲۵). در این صورت است که اگر مولفه های تاریخ هنر اسلامی تبلور احساس و بصیرت هنرمند مسلمان می باشد، وی این هنر را عبادت و وسیله ایی برای تقرب به حق تلقی می کند و هنر اسلامی پایبند یاس و ناامیدی نیست بلکه بال های امید است تا این بریده نالان را به نیستان وصال معهود برساند (خزایی، ۱۳۸۲: ۲۳). لذا طبق گفته های هیلن برنند: هرگونه تلاشی برای درک هنر و معماری اسلامی به مفهوم کلی تا زمانی که در یک چهارچوب تاریخی بررسی شود، خطر آمیخته شدن به تحریف را به دنبال خواهد داشت، هرچند نوعی جهت گیری اجتناب ناپذیر می باشد. بعید به نظر می رسد که محقق به طور یکسان مطلع و علاقمند به تمام جوانب یک موضوع باشد. بررسی هرچند جزئی هنر قرون اولیه اسلامی به جهت تاثیر آن بر هنر دوران متاخر لازم به نظر می رسد. متأسفانه بیشتر آثار آن دوره اولیه از میان رفته است و برای قضاوت عادلانه در مورد باقی مانده آن آثار، باید آن ها را نسبت به آثار متعددتر متاخر با حوصله بیشتری مورد مقایسه قرار داد (هیلن برنند، ۱۳۸۶: ۹). بنابراین طبق گفته ایشان، تحلیل تاثیر هنر معماری و پوشاک دوران اسلامی برهنر معاصر ایران از جمله انیمیشن که مورد انتخابی این مبحث می باشد، لازم و ضروری است.

در هر صورت، بر طبق آنچه که گفته شد این چنین برداشت می شود که یک کارگردان یا تهیه کننده خلاق انیمیشن می تواند با بهره گیری از مضمون های حماسی، داستانی و عبرت آموز رویدادهای تاریخ هنر اسلامی، ترکیبی نوین در خلق هنر معاصر در پس بیان واقعه های تاریخ هنر اسلامی در قالبی جذاب و حیرت آور به کودکان و بزرگسالان خلق کند. در میان هنرهای معاصر ایران، انیمیشن که توانسته است در ایران طی دو دهه اخیر گسترش پیدا کند، خصوصاً انیمیشن های حماسی که تحت تاثیر مولفه های تاریخ هنر و فرهنگ اسلامی بوده اند، در انتقال این مفاهیم بسیار تاثیرگذار بوده اند. لذا، این پژوهش با استفاده از جمع آوری اطلاعات به صورت مصاحبه ایی، کتابخانه ایی و الکترونیکی با محوریت موضوع بررسی ویژگی های انیمیشن جوانمردان که تولیدی از مرکز پویانمایی صبا می باشد، به این بحث پرداخته است.

## ۲- شرحی از فعالیت های مرکز پویانمایی صبا

مرکز پویانمایی صبا که در تاریخ ۱۳۷۴/۳/۳۱ تحت عنوان شرکت فرهنگی هنری صبا جهت تولیدات برنامه های انیمیشن به پیشنهاد آقای دکتر لاریجانی ریاست محترم وقت سازمان صدا و سیما و تصویب مقام معظم رهبری با هدف اصلی تامین نیازهای فرهنگی و هنری و اجتماعی و اطلاعاتی و آموزشی و ارشادی و تربیتی جامعه به خصوص ارائه بسته های فرهنگی- آموزشی به کودکان، نوجوانان و جوانان کشور تاسیس شده و همچنین، در زمینه تولید محصولات انیمیشن و پاسخگویی به نیازهای صدا و سیما و علاقمندان به هنر انیمیشن همچنان به فعالیت مشغول است. به طوری که با ارائه و فروش خدمات برنامه ایی و عرضه

محصولات فرهنگی چند رسانه ایی، تولید انیمیشن را بر عهده تیم های تولیدی برگزیده قرار داده تا از این طریق بتواند اقدام به تولید مشترک با ارگان ها و سازمان های داخلی و خارجی داشته باشد و محصولات تصویری را با سایر افراد حقیقی و حقوقی و موسسات داخلی و خارجی مبادله کند. از سویی دیگر، به منظور دستیابی به موضوعات فرهنگی و روش های پیشرفته و فناوری جدید در این زمینه، به تحقیقات و پژوهش های متعددی دست زده و با به کارگیری روش های پیشرفته و فناوری جدید در تولید انیمیشن را با برگزاری دوره های آموزشی کوتاه مدت تخصصی در رابطه با موضوع فعالیت مرکز، سعی کرده است که صنعت ساخت انیمیشن را به ایران وارد کند.

در مجموع، با اهتمام و پذیرش شورای صنفی انیمیشن ایران و همراهی و همکاری تشکل های رسمی مانند آسیفای ایران، شورای صنفی و مراکز آموزشی و تولید شاخص های برتر مانند دانشگاه ها، صدا و سیما، وزارت ارشاد، حوزه هنری و کانون پرورش فکری کودکان و بالاکره مرکز تخصصی صبا توانسته است در ساماندهی و استانداردسازی ابهامات مالی و تشکیلاتی این رشته موثر باشد. با این اتفاق، سیاست گذاران، مدیران و نهادهای سفارش دهنده با پیش بینی بودجه مالی و سرمایه انسانی متناسب، در رشد و گسترش ساخت انیمیشن در ایران موثر خواهند بود. لذا، می توان به آینده هنر صنعت انیمیشن ایران امیدوار بود. بنابراین، می توان گفت که در بخش رونق اقتصادی انیمیشن در ایران، مرکز صبا، به عنوان تنها مرکز تخصصی صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، نقشی کلیدی و اساسی ایفا می کند. چرا که انیمیشن یک صنعت فرهنگی و هنری است و حمایت از آن می تواند بسیار کارآفرین و درآمدزا و از همه مهم تر وسیله ایی مهم و تاثیرگذاری در فرهنگ سازی کشور تلقی شود. قابل ذکر است در حال حاضر، مرکز صبا با چارت سازمانی مشخص و با مدیریت رحیم لیوانی در حال فعالیت می باشد. در دوره ریاست ایشان، تولیدات انیمیشن بر اساس مخاطب به گروه های مختلف شامل گروه عام، گروه نوجوان، گروه کودک، گروه خردسال طبقه بندی شده است. از دیگر بخش های این مرکز می توان به ریاست مرکز صبا، واحد اداری و مالی، تولید فنی، اطلاعات و برنامه ریزی، طرح و برنامه، فیلمنامه و استوری برد، آرشیو و تولیدات جانبی نام برد و این تشکلات سازمانی گام مهمی در تسریع فرآیند محتواسازی ساخت انیمیشن ها براساس مفاهیم فرهنگی - اسلامی بومی ایران برمی دارد.

### ۳- سیر تحولات تاریخ انیمیشن در دو دهه اخیر

قدمت هنر انیمیشن در ایران به ۳۰۰۰ سال پیش از میلاد مسیح می رسد؛ انیمیشن در مفهوم معاصر آن، قدری متاخرتر از سینما و پیشینه آن، به دهه ۱۹۵۰ میلادی می رسد. مردم اعم از پیر و جوان و زن و مرد، انیمیشن را دوست دارند. از طرفی، ساخت یک انیمیشن مانند ساخت یک فیلم خیلی دست و پا گیر و پر زحمت نیست و نیاز به یک لوکیشن واقعی ندارد. همچنین، شرایط آب و هوایی خوب و بد در ساخت آن بی تاثیر است و بازیگرها همگی در محیط کامپیوتری خلق می شوند (عظیمی، ۱۳۸۶: ۶۸).

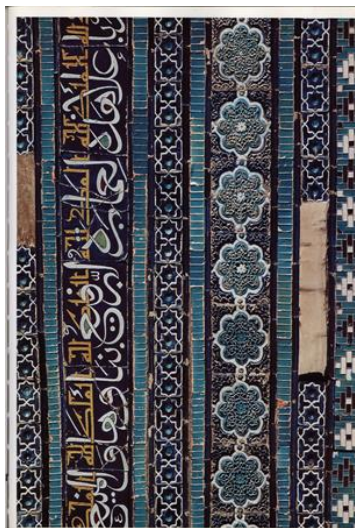
عواملی که در جذب مخاطب انیمیشن تاثیرگذار است، شامل: ۱- شخصیت ها ۲- فیلم نامه ۳- دیالوگ ها ۴- روایت داستان ۵- دکوپاژ (ترتیب آوردن نماها) است. انیمیشن را می توان در سه حالت انیمیشن کوتاه، سینمایی و انیمیشن تلویزیونی بررسی کرد. بخش کوتاه به سبب سابقه بیشتر و حمایت های مالی، وضع خوبی داشته و دارد. بخش سینمایی حرکت خوبی آغاز کرده و اندک اندک جای خود را پیدا می کند و اما در بخش تلویزیونی، شاهد رشد و پیشرفت زیادی در تولید انیمیشن با کیفیت مطلوب هستیم؛ که از آن جمله می توان به مجموعه انیمیشن جوانمردان اشاره کرد. امروزه بیشترین تولیدات انیمیشن را انیمیشن تلویزیونی تشکیل می دهد. تعداد زیاد شبکه های تلویزیونی در دنیا باعث شده این نوع انیمیشن، بازار بسیار وسیعی را به خود اختصاص دهد و موضوع مهم این تحول اساسی در تولیدات را می توان این نکته دانست که ظرفیت های پراکنده در زمینه انیمیشن را متمرکز و ساختارمند ساخته اند که این اتفاق مهم تا حد زیادی توسط مرکز پویانمایی صبا صورت گرفته است. با بررسی تولیدات جدید، مشخص شده است که توجه به ظرفیت های فرهنگی - اسلامی در قالب بیان ادبی - حماسی ایران و قابلیت نمایشی آن ها که تا قرن های آتی توان تامین محتوای ادبی - حماسی را در انیمیشن ایران داراست، بسیار حائز اهمیت است. از سوی دیگر، در سال های اخیر با گسترش اطلاعات و سهولت دسترسی به تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری، نسل جدیدی از هنرمندان ساخت انیمیشن در ایران پا گرفته اند که فاصله کمی با بدنه سینمای حرفه ایی انیمیشن در سایر کشورها دارند و اگر به اندازه کافی به آن ها فرصت و بها داده شود، می توانند این فاصله را به مراتب کمتر کنند. این موضوع را می توان به خوبی با نیم نگاهی به کیفیت بافت آثار کوتاه انیمیشن ساخته شده از لحاظ ساختار و فرم و محتوا در ایران در دو دهه اخیر دریافت. با توجه به بررسی آثار در این سال ها می توان به این برداشت رسید که در بخش تکنیک و نیز در پرورش نیروی متخصص پیشرفت های زیادی حاصل شده است. اما کاملاً روشن است که با توجه به ظرفیت بالای آن، این تعداد کافی نیست. در واقع، اگر از دانشگاه شروع کنیم؛ باید اقرار کنیم که رشته انیمیشن کمترین ظرفیت را در پذیرش دانشجو دارد. حال آنکه انیمیشن، در تربیت فرهنگی بیشترین نقش را ایفا می کند. کلاس های آزاد نیز به جهت پروسه طولانی یادگیری عمدتاً مقرون به صرفه نیستند و بسیاری از دانشجویان قادر به پرداخت هزینه های آن نخواهند بود. از طرف دیگر، هرچه نیروهای متخصص، پرسابقه تر باشند برای جذبشان بودجه بیشتری نیاز است و به طبع تولید انیمیشن در کشور، جز اولویت فرهنگی نمی باشد. این واقعیت تلخ همیشه با هنر ساخت انیمیشن ایران همراه بوده و هست. اما نباید از نظر دور داشت که در سال های اخیر انیمیشن های اثرگذاری چون جوانمردان تغییر و تحول شگرفی در مسیر تولید مجموعه انیمیشن تلویزیونی ایجاد کرده است. می توان گفت نخستین رکن تولید این انیمیشن روایت تصویری آن است و ادبیات ایران که سرشار از پندها، اندرزها، داستان ها و ضرب المثلاًست، خواه به نظم و خواه به نثر در غنی تر کردن متن و

شیوایی سخن در این انیمیشن افزوده است. به یقین هر کدام از آثار ماندگار ادبیات ایران در بر دارنده صدها مضمون قابل تبدیل به انیمیشن هستند. کافی است بدانیم چگونه فیلمنامه‌ای اثرگذار و شخصیت‌هایی ماندگار از آن تولید کنیم. روایت‌های داستانی با مضامین آموزنده و اخلاقی در ادبیات ما کم نیستند. لذا، کافیست راه بیان آن‌ها را بیابیم و به نوعی میان محتوای بصری آن با فرهنگ ایرانی- اسلامی ارتباطی تنگاتنگ ایجاد شود که در ذهن و ضمیر مخاطب به صورت ملموس و بدون هرگونه آشنایی زدایی جاودان بماند. بنابراین، به کاربردن مشخصه‌های هنر اسلامی می‌تواند جزئی از برنامه‌ها و سیاست‌گذاری‌های تولید انیمیشن در ایران محسوب شود.

#### ۴- مشخصه‌های هنر اسلامی

اما اینکه هنر اسلامی دارای چه مشخصه‌هایی است که به کارگیری آن در قالب داستان‌های حماسی مشخصه روشنی برای ساخت انیمیشن جوانمردان شده است، حائز اهمیت است. به بیان کلی، هنر اسلامی برای مردم مناطق مختلف معانی گوناگونی را در بر دارد. برای یک مسلمان احتمالاً اظهار ایمان و محتوای عمیق و با شکوه عبارت یک صفحه یا در سادگی و رهبانیت رواق مسجد تلقی می‌شود. برای غیر مسلمان شکوه و ابهت تزیینات غنی و پر راز و رمز آن است که اغلب اهدافی کاربردی داشته‌اند. این تزیینات برای یک جهانگرد، در ابتدا احتمالاً به صورت شکوه عناصر مشخصی چون برآمدگی باشکوه گنبد که در خط افق شهر شناور است یا نیم رخ مناره در برابر غروب خورشید، جلوه‌نمایی می‌کند. هنر اسلامی برای موزه‌داران، مجموعه‌داران، متخصصان و دانشجویانی که درگیر این موضوع بوده‌اند، دنیایی است با جذبه‌ایی نفوذناپذیر که برای درک بهتر موضوعات هنری و آفرینندگان آثار هنری آن باید تلاش کرد (هیلن برند، ۱۳۸۳: ۱۰).

اما آنچه که مسلم است، تزیین؛ یکی جنبه‌های مهم هنر اسلامی، پیوسته جایگاهی رفیعی در این هنر داشته است. تزیین هم می‌تواند شکل را زینت بخشد و هم فی‌نفسه از نظر زیبایی‌شناسی دارای ارزش باشد. یکی از ویژگی‌های هنر اسلامی گریز از تصویر برداری از طبیعت و توجه به تجارب درونی هنرمند است. قابلیت هنری ایرانی سبب شده تا هنرمند با ایجاد اشکال و نقوش تجریدی آفریده‌های جمال را از پرده مختص خود به در آورد و در کلیتی برتر از زمان و مکان جلوه دهد (شایسته‌فر، ۱۳۸۴: ۱۰۹) (تصویر ۱).



تصویر شماره ۱: کاشیکاری سمرقند، Samarkand, Bukhara, khiva, 2001

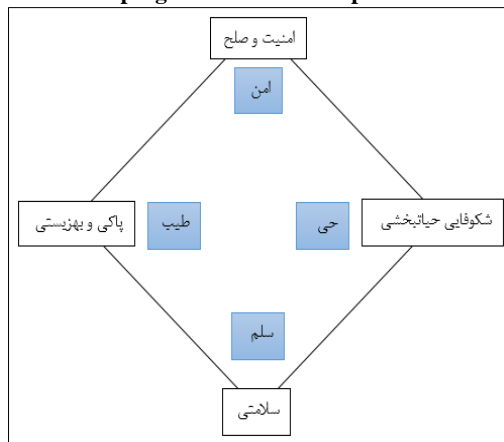
در هنر اسلامی، طرح و نقش علاوه بر مضمون و زیبایی ظاهری‌اش، دارای یک معنای درونی است که چشم جستجوگر بیننده، در پس‌ظواهر زیبا به دنبال یافتن رمز درونی آن است معنایی که به عالم باطن باز می‌گردد. به این ترتیب، زبانی که هنر اسلامی برگزیده، تا مفاهیمش را به مخاطبانش منتقل کند، زبان نماد است که این یکی از محسنات هنر اسلامی است. زیرا ملل مختلف، نسبت به عقاید خود احساس علقه دارند و به راحتی پذیرای عقیده جدید نمی‌شوند. اما هنر اسلامی با زبان نرم خود، این فرصت را در اختیار کسانی که پذیرای آن هستند قرار می‌دهد، تا علاوه بر حظ وافری که از زیبایی‌های آن می‌برند، بهره‌ای غیر مستقیم نیز از مفاهیم لاهوتی آن داشته باشند (عنایت، ۱۳۸۷: ۳۴).

همان‌طور که می‌دانید هنر اسلامی شامل ویژگی‌های مختلف و جنبه‌های گوناگون است که هریک بیانگر خصیصه‌ایی از خصوصیات آن به شمار می‌آید. اغلب تعریف‌ها، نگاهی تقلیل‌گرایانه دارند. از این رو، موجب حذف برخی ویژگی‌ها شده، اما به برخی دیگر محوریت می‌بخشند که این روند موجب جدایی تاولیل از متن اصلی می‌گردد (افروغ، ۱۳۸۷: ۶۶). حال اگر به رویکرد حماسی و اسطوره‌ای هنر اسلامی بپردازیم به مفاهیم قابل توجه‌ایی دست خواهیم یافت. ادغام مفاهیم اسطوره‌ای ایران باستان با عقاید اسلامی ترکیب تازه‌ایی از شکل‌گیری فرم و ساختاری جدید به باورهای ایرانی است. فرهنگ‌نامه‌های فارسی اسطوره را سخن‌پریشان و بیهوده، اباطیل و اکاذیب، احادیث بی‌سامان، قصه‌های دروغ، خرافات گذشتگان، افسانه‌ها و داستان‌های خدایان و پهلوانان قدیم و ... گفته‌اند. اما این سخنان نامیزان و بی‌سامان پیوند عجیب و عمیقی با باورهای دینی خورده است. مولوی آن را افسانه و سخنان بدون تعمق و تحقیق دانسته و در قرآن کریم به صورت اساطیر اولین آمده است (مهرروز، ۱۳۷۷: ۱۵). برای نمونه نسخه خطی خاوران نامه سروده شاعر سده نهم ابن‌حسام خوسفی، یکی از آثار ارزشمند تاریخ نگارگری هنر اسلامی می‌باشد و برخی از مضامین خاوران نامه برگرفته از اسطوره‌های باستانی ایران است. مضمون اصلی این اثر مبین مقام و منزلت علی (ع) و شرح نبردهای آن حضرت می‌باشد (معمارزاده، ۱۳۹۰: ۱۶۲) (تصویر ۲). در این کتاب که تلیقی از فرهنگ اساطیری ایران باستان و عقاید اسلامی است، با کاربرد متن اسطوره‌ای به باورهای دینی وجهت و شخصیت دو چندان داده است گویی با زینت بخشیدن به روایت داستان اسلامی، میان هنر اسلامی و باورهای کهن ایرانیان ارتباط پیچیده‌ایی ایجاد کرده است. همین کاربرد روشن مفاهیم اسطوره‌ای و باورهای اسلامی در کنار یکدیگر در انیمیشن جوانمردان نیز قابل دریافت است که سبب شده مخاطب دریافت نزدیکی از مفاهیم این انیمیشن داشته باشد.

## ۵- نمود بصری معماری اسلامی در انیمیشن جوانمردان



تصویر ۲: امام علی با ازدها می جنگد، فرهاد شیرازی، خاوران نامه، ۱۴۷۶-۱۴۸۶، کاخ گلستان <http://galerie.teheran.ir/?p=2153>



نمودار ۱: آرمانشهر قرآنی، ریشه چهار واژه حی، امن، سلم، طیب (نگارنده، ۱۳۹۸).

جلوه‌های باشکوه هنر زیبای معماری اسلامی بر همگان اثبات شده است، همچنان که از نقوش معماری در زمان معاصر استفاده های کاربری مانند طراحی جواهرات، پارچه و ... معماری در زبان عربی از ریشه عمر به معنای عمران و آبادی و آبادانی است و معمار بسیار آبادکننده معنا می‌دهد<sup>۱</sup> و در فارسی نیز معماری به بنای و علم بنایی آورده شده است.<sup>۲</sup> برخی معماری را سبک طراحی و شیوه ساخت و ساز ساختمان ها و دیگر سازه های فیزیکی نامیده‌اند. براساس تعریف بیان شده باید معماری را از مهندسی سازه و ساخت و ساز متمایز نمود. شاید یکی از مهم‌ترین نمود های هنر اسلامی معماری باشد، به ویژه مساجد چهار ایوانه و ستون‌دار که معرف هنر اسلامی است. این عمارت‌های باشکوه، می‌تواند تاثیر فرهنگ های متفاوت در درون تمدن اسلامی را نشان دهد. نقش گنبد در معماری اسلامی بسیار قابل توجه بوده و طی قرن‌ها گنبد در معماری اسلامی مورد استفاده قرار گرفته است. آنچه که مسلم است، هنر اسلامی به ویژه معماری اسلامی بر پنج پایه مردم‌واری، خودبستگی، پرهیز از بیهودگی، بهره‌گیری از پیمون (مدول) و نیارش و درون‌گرایی نهاده و بی‌شک هنرمندان مسلمان ایران بیش از دیگران بدان‌ها پای‌بند بوده‌اند (رهبری و دیگران، ۱۳۹۵: ۵۶).

همچنان که در قرآن کریم خداوند فرموده است: و به یقین این برادری و اخوت بی نظیر است و من پروردگار شما هستم پس از من بترسید و نه از هیچ کس دیگری (سوره مومنون، آیه ۵۲).

چنانچه در جدول ۱ مشخص شده است، آرمانشهر قرآنی از وجه حی، امن، سلم، طیب تشکیل شده است که براساس آیه مذکور، به برادری و اخوت در جامعه مسلمین تعبیر شده است. این هماهنگی در پایگذاری امت مسلمین جلوه گر نوعی نظم در تشکل های اسلامی است که این هارمونی و سلسله مراتب به صورت نمادهای ریاضی وار و تقسیم بندی شده در هنر معماری اسلامی نمود یافته است.

پس از تعریف معماری و هنر معماری اسلامی نوبت به تعریف سبک جامعه‌ای است که بستر ایجاد این سبک از معماری شده است. یقیناً از آنجا که در معماری اسلامی، عقاید و باورهای اسلامی جریان دارد، لذا پایه و اساس جامعه ایی که این سبک از معماری در آن پرداخته شده است باید دارای ویژگی ها و باور یا ایمان اسلامی باشد که جوهره آن تقوا می‌باشد (اعتقاد با وجود و وحدت خدا). اسلام سنتی است که به سمت اجتماع و جامعه سوق یافته است. لذا، تاثیر این جهت‌گیری در مفهوم واژه امت تفسیر می‌گردد، یا چیزی که جامعه مسلمان کاملاً همسان است. این مفهوم فرمان و ماموریت تعیین شده از جانب خداوند می‌باشد، کسی که همواره مسلمانان را بر تمامیت اجتماعی (امت) حکم می‌کند که بر این رسالت در سراسر قرآن تاکید شده است (اخوت و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۱). بنابراین، این سبک از جامعه نیازمند نوعی خاص از قواعد نظام مند معماری می باشد که در بناهایی چون مساجد، بازار و بافت های قدیمی شهرها که به سبک و سیاق معماری دوره اسلامی ساخته شده اند، دیده می شود. چنانچه که تاملی در بافت شهری انیمیشن جوانمردان داشته باشیم، نمود همین سبک از معماری را در طراحی بصری این انیمیشن مشاهده می شود. سبک چیدمان خانه ها، حجره ها، بازار و بافت شهری از فشردگی و تراکم ویژه ایی برخوردار است. این سبک از طراحی شهری متناسب با روایت و فضای داستانی انیمیشن جوانمردان در تصویرسازی آن به کار رفته است (تصاویر ۳ و ۴).

۱- فرهنگ لغت عربی، فارسی المعانی

۲- لغت‌نامه دهخدا



تصویر ۳: فشرده‌گی و تراکم در شهرهای مسلمانان نماد امت می‌باشد، اصفهان. (اخوت و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۲)

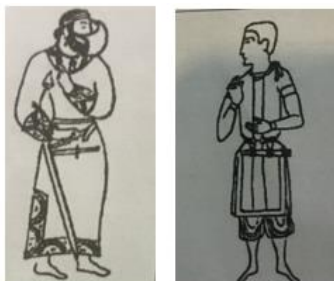


تصویر ۴: نمای شهر، انیمیشن جوانمردان

الگوی تفکیک شده کاملی از عناصر ساختاری در رسانه انیمیشن در تصویرسازی انیمیشن جوانمردان ارائه شده است که بیانگر محتوا و جنبه‌های حوادث تاریخی-اسلامی است. از جمله عناصر ساختاری-بیانی ویژه انیمیشن، عناصر ساختاری متن دراماتیک (فیلم نامه) در انیمیشن، عناصر ساختاری طراحی بصری در انیمیشن، عناصر ساختاری طراحی صوتی در انیمیشن و همچنین عناصر ساختاری تدوین در انیمیشن که در ساخت یک انیمیشن باید در نظر گرفته شود، هر آنچه که بازتاب‌کننده هنر معماری اسلامی است، مشاهده می‌شود. این تطابق ساختاری-بیانی، متن دراماتیک، طراحی بصری، طراحی صوتی و تدوین با هنر اسلامی مخاطب را به سال‌های شکوه هنر معماری دوره اسلامی سوق می‌دهد و همچون پل ارتباطی میان حال و گذشته، درک مفاهیم را برای مخاطب سهل و آسان می‌کند و بیننده می‌تواند ارتباط نزدیکی با انیمیشن برقرار کند. همین ویژگی ناآشنازدایی هنر اسلامی است که سبب پایداری این هنر در عصر معاصر شده است.

## ۶- نمود بصری پوشاک اسلامی در انیمیشن جوانمردان

در فرهنگ دهخدا، پوشاک در معنای پوشیدنی و پوشش به کار رفته است. در فرهنگ المنجد نیز، لباس به معنای شبهه و عدم وضوح و غیرشفاف تعبیر شده است. لباس پوشیدن که شانی از شئون انسان می‌باشد و در هر تمدن رابطه مستقیمی با معنای انسان و تعریف انسان در آن تمدن دارد، پدیده‌ای است که تقریباً به اندازه طول تاریخ بشر سابقه و به قدر پهنه جغرافیای امروزی زمین گسترش دارد. این پدیده با خصوصیات مختلف فردی و اجتماعی انسان در ارتباط است و می‌توان آن را از دیدگاه‌های مختلفی از قبیل روانشناسی، اخلاق، اقتصاد، جامعه‌شناسی، مذهب، قانون، تاریخ و جغرافیا مورد مطالعه قرار داد (مبینی و اسدی، ۱۳۹۶: ۲۲). آن چه که به عنوان سند و مدرک، نمونه‌هایی از تن پوش ایرانیان در قرون اولیه اسلامی نشان داده شده است، اسناد نقاشی‌های مانوی و دیوارنگاره‌های سغدی در پنج کنت یا پنچیکنت در حوالی سمرقند و یا پارچه‌هایی است که بر روی آن‌ها نقش تن پوش ایرانیان تا حدودی مشخص شده است و یا مقایسه با بشقاب‌های فلزی دوره ساسانی و جوجه مشترکی را می‌توان میان آن‌ها تشخیص داد و نتیجه گرفت که تن پوش ایرانیان در دوران اولیه اسلامی به‌ویژه در مناطقی چون ماوراءالنهر، سغد، غزنه، قندهار و افغانستان امروزی همان تن پوش عصر ساسانی بوده است. همان‌طور که گفته شد ادامه پوشاک دوران ساسانی را در نقاشی‌های دیواری سغدیان مربوط به دوران اولیه اسلامی یعنی قرون هفتم و هشتم میلادی (اول و دوم هجری قمری) می‌توان مشاهده کرد. پوشاک سغدی‌ها که در عین جنگاوری اشرافیتی خاص داشتند، از همان مدهای دوره ساسانی پیروی می‌کردند که عبارت بود از پیراهن تا بالای زانو (تونیک)، ارخالق با تزیینات دوره ساسانی، شلوار گشاد که در مچ پا جمع می‌شد و کلاه و تاج و زینت‌آلاتی چون بازوبند و گردنبند و غیره که شاید به طور کلی در شرق ایران (ماوراءالنهر، سغد و خراسان و غزه) این نوع اشرافیت از دوران ساسانی تا اوایل قرن دوم هجری قمری رایج بوده است (غیبی، ۱۳۹۸: ۲۷۱). با مقایسه پوشش شخصیت مردان نقش اصلی انیمیشن جوانمردان چون شهاب الدین با تصاویر دیوارنگاره‌ها این شباهت‌ها مشخص می‌شود (تصاویر ۵ و ۶).



تصاویر ۵: طراحی از روی دیوارنگاره پنچیکنت، خفتان آستین کوتاه و شلوار سغدیان. (غیبی، ۱۳۹۸: ۲۷۲)



تصویر ۶: شهاب‌الدین، انیمیشن جوانمردان



تصویر ۸: راست، پادشاه ساسانی (هوستن، ۱۳۸۱: ۶۰)



تصویر ۷: چپ، پادشاه هخامنشی (هوستن، ۱۳۸۱: ۵۳)



تصویر ۹: غزاگند یک جنگجو، بخشی از نگاره‌ای از نسخه شاهنامه، شیراز، هشتم / چهاردهم، (غیبی، ۱۳۹۸: ۲۱۶)

لذا، در این بخش به طور اجمالی به پوشاک نبرد پرداخته می‌شود. تمام ارتشیان در دوره‌های مختلف از طاهریان تا ایلخانیان از زره و جوشن، کلاهخود و انواع سلاح‌های سرد استفاده می‌کردند. علاوه بر این، در دوره طاهریان نیز در زیر زره غلاله که پیراهنی با آستین‌های کوتاه بود می‌پوشیدند. بازکنند یا بازکنند هم که نوعی سر دوشی بود را بر روی کتف خود داشتند و این سر دوشی ادامه سردوشی ساسانیان می‌باشد که در جام دیلمان به شکل گل یخ دایره شکل کاملاً آشکار است (همان، ۳۱۵) (تصویر ۹). با بررسی ترکیب زره و پوشش جنگی شهاب الدین، شباهت کمی در بالاپوش و سر دوش لباس رزم او با لباس نظامی آسیای شرقی دارد که البته می‌توان ادعان داشت که این شباهت‌ها بیشتر با لباس نظامی قرون وسطی دیده می‌شود (تصویر ۱۰).



تصویر ۱۰: چپ، لباس نظامی شهاب‌الدین، انیمیشن جوانمردان، وسط، لباس نظامی آسیای شرقی، زره پولکی؛ راست، لباس نظامی قرون وسطی

همچنین، باتوجه به اینکه شخصیت زن در انیمیشن جوانمردان همراه با صفاتی چون شجاع، نترس و کاردار آورده شده است، لذا در این نوشتار نگاهی گذرا به پوشاک زنان نیز پرداخته شده است. همان‌طور که شواهد نشان می‌دهد، از تن پوش زنان در قرون اولیه اطلاعات چندانی در دست نیست، ولی آثار باقی‌مانده (دیوارنگاره‌ها، نقش برجسته‌ها و غیره) و همچنین، از نوشته‌های پراکنده مورخان و نویسندگان (زیرا بیشتر آنان در مورد تن پوش زنان سکوت کرده‌اند) می‌توان دریافت که تن پوش زنان در قرون اولیه تن پوش محلی بوده که ادامه همان تن پوش زنان دوره ساسانی است و عناصر اصلی لباس زنان در دوران مختلف (طاهریان تا ایلخانیان) تقریباً یکسان بوده ولی مقنعه و چادر از عناصر اصلی و مهم پوشش زن در خارج از خانه در این دوران محسوب می‌شده است. عناصر اصلی پوشاک زنان تا قرن هشتم هجری قمری یعنی تا آغاز فرمانروایی ایلخانیان عبارت بود از: پیراهن، قبا (جبه) یا روپوش، سلوار (سرورال)، ارخالق، کمر بند یا شال، پوشش سر، کلاه، عمامه یا دستار، تاج و دیهیم، مقنعه، چادر. در تصویر سازی سارا یکی دیگر از شخصیت‌های برجسته انیمیشن جوانمردان، این تشابه پوشش دیده می‌شود (تصاویر ۱۱ و ۱۲).



تصویر ۱۲: کتاب التریاق، بخشی از  
از یک نقاشی سده هشتم/ چهاردهم  
که مقنعه زنان را می‌نمایاند.  
(مبینی و اسدی، ۱۳۹۶: ۲۰۴)



تصویر ۱۱: سارا، شخصیت اصلی زن  
پویانمایی جوانمردان.

حتی این شباهت سعی شد تا حدی رعایت شود که در چهره پردازی شخصیت‌ها نیز این تأثیرات دیده می‌شود. کماکان که تشابه پوشاک زنان به دوره‌های قبل نشان‌دهنده توجه خاص این انیمیشن در حفظ اصالت فرهنگی پوشش است. همچنین، توجه وافر به کارگیری نمادپردازی اسلامی در تزئینات پوشش شخصیت‌های این انیمیشن شده است.

## ۷- تناسب بین فرم و محتوا در انیمیشن جوانمردان

در جریان پژوهش درباره تأثیر معماری و پوشاک دوره اسلامی در انیمیشن جوانمردان، مصاحبه‌ای با اساتید رشته هنر و افراد عادی و تحصیل کرده رشته انیمیشن انجام داده است که در جدول زیر چکیده‌ای از نظرات آن‌ها گردآوری شده است (جدول ۲).

جدول ۲: گزارشی از مصاحبه نگارنده درباره انیمیشن جوانمردان، نگارنده.

نام	تحصیلات	نظر
مهناز شایسته‌فر	دکتری هنر اسلامی، دانشیار دانشگاه تربیت مدرس	انیمیشن جوان مردان زیبا، پر معنی و قوی کار شده است. شخصیت‌ها و چهره پردازی‌ها بسیار خوب پرداخت شده است. شروع و پایان قصه به خوبی ترسیم شده و جایگاه زنان رفیع و توانمند ترسیم شده است. در مورد کاربرد نقوش تزئینی و استفاده از فرم‌های معماری اسلامی خوب و زیبا و مناسب کار شده بود. استفاده از نقوش در لباس‌ها دیوارهای داخلی گنبد و مناره‌ها قابل توجه بود. همچنین، تزئینات میز و پنجره‌ها با استفاده از نقوش هندسی زیبا می‌باشد.
محمد خزایی	دکتری گرافیک، استاد تمام دانشگاه تربیت مدرس	کارکرد تزئینات و نقوش خیلی خوب در پس زمینه، خصوصاً در نمای بناها دیده می‌شود. جا دارد از این دست تزئینات و حتی فرم کتبه در البسه، ابزار و آلات جنگی هم به کار گرفته می‌شود. فضا و اتمسفر کار بیشتر عربی بخصوص فضای مصر را تداعی می‌کند. اگر از رنگ‌های ایرانی و اماکن در گرافیک محیطی استفاده شود، این انیمیشن توفیر بسیاری بدست می‌آورد.
آزاده پوراشراف	کارشناسی ارشد انیمیشن	از لحاظ کارگردانی مشکل دارد، سکنه‌های در کار دیده می‌شود. تکنیک تولید در این مجموعه نسبت به سال‌های گذشته پیشرفت زیادی داشته است. از لحاظ کاری به نظر می‌رسد که روایت داستان و بحث دکوپاژ کار شامل اشکالاتی می‌شود و موجب شده که تداوم داستانی در بعضی جاها از دست رود. همچنین، عدم وجود وزن در انیمه کاراکترها دیده می‌شود که اشکالی است که همچنان در انیمیشن‌های کشورمان دیده می‌شود. عدم وجود احساس و تغییرات میمیک صورت نیز مشکل اساسی این انیمیشن است.
عارف فلاح	کارشناسی حسابداری	با توجه به وجود المان‌ها و عناصر زندگی و اعراب، در این انیمیشن نمی‌توان یقین داشت که این انیمیشن یک اثر ملی ایرانی و حماسی مربوط به تاریخ ایران زمین محسوب می‌شود.

نظرات گوناگونی که هر یک از این افراد بر حسب میزان آشنایی با این تخصص خود ارائه داده اند، بیانگر دیدگاه‌های متفاوت در باب ساختار این انیمیشن است که باید توسط کارشناسان تحلیل شود و در روند پیشرفت در ساخت انیمیشن‌های آتی مورد استفاده قرار گیرد. اما در این بین، آنچه که مدیر مرکز پویانمایی صبا؛ لیوانی (۱۳۹۸) درباره انیمیشن جوانمردان تحلیلی کوتاه را ارائه کرده است: «از شاخصه‌های تولید در روند پویانمایی صنعتی این است که کنترل مناسبی بر پروسه تولید داشته باشیم و مرکز صبا توانسته است این کنترل و مدیریت را بر آثار داشته باشد». وی ادامه داد: «پیش تولید مجموعه "جوانمردان"، ۲ سال طول کشید و دچار تغییراتی در پروسه ساخت و کارگردانی شد. روایت داستانی "جوانمردان" در دوره مغول می‌گذرد که سرداران ایرانی در این بازه زمانی مقاومت‌هایی انجام دادند. بعد از یک دوره، مقاومت‌ها نامنظم شد و گروه‌های کوچک مردمی شکل گرفت و با حفظ باورها و ارزش‌های جامعه مبارزه ادامه پیدا کرد. این مجموعه توسط روایت این ماجراها پیام مبارزه با ظلم را به نوجوانان آموزش می‌دهد». لیوانی درباره فرآیند تولید انیمیشن‌ها در مرکز پویا نمایی صبا توضیح داد: «ما همچنان ارزان‌ترین پویانمایی‌های دنیا را تولید می‌کنیم و این باعث شده است که ما مؤلف باشیم و محتوایی با فرهنگ ایرانی اسلامی تولید کنیم. ما یکی از تولیدکنندگان منحصر به فرد پویانمایی در جهان هستیم. البته تولیدات، کمی دیر آغاز شد و تاکنون غفلت کرده ایم، ولی از سال



گذشته ۴۶ درصد از تولیدات را به حوزه نوجوانان اختصاص داده ایم». همچنین، وی تصریح کرد: «در بین مراکز مختلف، مثل سیما فیلم و مرکز پویانمایی صبا همکاری های خوبی شکل گرفته است و مجموعه "جوانمردان" طی همین همکاری ها شکل گرفت. این مجموعه ابتدا در شبکه امید پخش می شود که در ۱۰۰ قسمت ۲۰ دقیقه ایی روی آنتن می رود و فاز اول آن در ۱۳ قسمت ۲۰ دقیقه ایی آماده پخش است».

در پایان، لیوانی از پدران و مادران ایرانی درخواست کرد که از انیمیشن ایرانی حمایت کنند و گفت: «انیمیشن ایرانی اکنون به بار نشسته است و با تمرکز بر حمایت از این تولیدات به زودی شاهد آثار بهتری خواهیم بود. ویژگی اصلی انیمیشن ایرانی پاک بودن آن است که مبتنی بر آموزه های اخلاقی و فرهنگ ایرانی است» (خبرگزاری مهر، ۱۳۹۸). در نهایت، در این نوشتار دو سوال برای تهیه کننده انیمیشن جوانمردان مطرح شده که در جدول زیر به اجمال آورده شده است (جدول ۳).

جدول ۳: سوال و جواب نگارنده با تهیه کننده انیمیشن جوانمردان

سوال - نگارنده	جواب - تهیه کننده
ارتباط تاریخ هنر اسلامی با انیمیشن جوانمردان تا چه اندازه می باشد؟	تنها می توان به بخش مربوط به معماری و طراحی آن اشاره داشت.
اینکه در شکل گیری ایده ساخت این انیمیشن، آیا تأکیدی بر نمایش تاریخ هنر اسلامی با رویکرد حماسی مدنظر بوده است؟	بیشتر تأثیرگیری از وجوهات تاریخی آن دوره بوده تا داستان های حماسی برای قسمت های پایانی توجه مشخص تری به جنبش سرپرداران داشته باشد.

براساس دیدگاه تهیه کننده انیمیشن جوانمردان، تأثیر معماری و پوشاک اسلامی در صحنه پردازی ها و پوشش شخصیت های این انیمیشن نمایان است. همچنین، این داستان تأکیدی بر حوادث تاریخی با رویکردی حماسی دارد. از طرفی دیگر، تهیه کننده قصد بزرگ جلوه دادن بخش حماسی این انیمیشن دارد و در نهایت این بخش با جنبش سرپرداران مشخص تر خواهد شد. لذا، در بخش پایانی این نوشتار، نگارنده به تأثیر جنبه حماسی در انیمیشن جوانمردان گریزی زده است.

## ۸- نگرشی بر جنبه حماسی انیمیشن جوانمردان

اگر انیمیشن جوانمردان به عنوان یک نمونه حماسی قابل پذیرش باشد، نکته های جالبی در این انیمیشن تاییدکننده این ایده است. یکی از این نکته ها به کارگیری پرنده شهابالدین قوش (باز) است که همچنان که از پرنده شهابالدین مربوط به بازی مغول ها در مغولستان در این انیمیشن استفاده شده است، یادآور قوش بازان اعراب است (تصویر ۱۳).



تصاویر ۱۳: سمت چپ انیمیشن جوانمردان و سمت راست عرب با پرنده قوش

همچنین، مورد دیگر اینکه خنگ جلوه دادن شخصیت های مغول در انیمیشن جوانمردان نمود فراوانی دارد. گویی این انیمیشن سعی در ضعیف نشان دادن دشمنان ایران زمین دارد و این در حالیست که وقتی سپاه مغول که وارد ایران شد از سلطنت پرآوازه خوارزم چیزی باقی نگذاشت و بخش عمده ایران به کلی ویران شد و بسیاری از آثار تمدنی آن نیز نابود گشت. ولی با وجود این تناقضات، باید متذکر شد که انیمیشن جوانمردان از تکنیک های ساخت بالایی از میان رقیبان خود برخوردار می باشد. در ادامه، می توان به صحبت های امیر محمد دهستانی انیماتور و مدرس دانشگاه بسنده کرد که اعتقاد دارد انیمیشن ایران پتانسیل عجیب و شگفت آوری دارد و وظیفه اهالی این سینما، گردآوری ظرفیت هاست. به گفته وی در طول بیست سال گذشته متخصصان این حیطه با چنگ و دندان، بی پولی، کمبود تجهیزات و از همه بدتر سو، مدیریت ها جنگیده و کنار آمده اند تا حرفه انیمیشن در ایران جدی شود و شکل گیرد (سینما انیمیشن، ۱۳۹۴: ۱۷). براساس گفته های ایشان، صنعت انیمیشن ایران در مرحله گذار قرار دارد و مسیری رو به پیشرفت را طی می کند. از جمله انیمیشن های حماسی تولید شده در مرکز پویانمایی صبا می توان

به انیمیشن‌های پهلوانان، فرمانروایان مقدس، قصه‌های قرآنی، قصه‌های انبیا، جوانمردان، بازمانده، کشتی‌گیران، والیاست‌ها و بانوی از بهشت اشاره داشت.

بازنمایی افسانه‌ها در قالب آثار سینمایی و به عبارت دیگر، تبدیل آن‌ها به اثر نمایشی، این تاثیرپذیری را افزایش می‌دهد. از آنجا که معمولاً افسانه‌ها مهم‌ترین ابزار هنرمند برای ساخت اثر خیالیش به شمار می‌رود، چگونگی اقتباس از افسانه‌ها برای تولید انیمیشن بسیار حائز اهمیت است. لذا، به کارگیری جنبه حماسی در ساخت انیمیشن جوانمردان سبب تاثیرپذیری بیشتر در ذهن و ضمیر مخاطبان خود می‌شود.

## ۹- نتیجه‌گیری

با توجه به منابع غنی و پر بار فرهنگی- هنری کشور ایران، این انتظار دور از دسترس نمی‌باشد که صنعت تولید انیمیشن در ایران به موازات اروپا و آمریکا و زاین رشد قابل توجه‌ای داشته باشد. انیمیشن ایران با اعتبار استفاده از خلاقیت و پتانسیل‌های هنری هنرمندان و شاعران مشغول در این رشته می‌تواند بستری برای بالندگی این صنعت هنری به وجود بیاورد. با توجه با ظرفیت داخلی کشورمان و با عنایت به تعداد بالای دانش‌آموختگان در مقاطع مختلف و سلیق مختلف آن‌ها، می‌توان با جهت‌گیری مناسب و بودجه مناسب در این زمینه از سوی مراکز تولید انیمیشن امیدوار بود که در سال‌های نه چندان دور، تولد برندی خاص در صنعت تولید انیمیشن ملی کشور را نظاره گر بود. مرکز پویانمایی صبا با سابقه‌ای طولانی که در تولیدات انیمیشنی دارد می‌تواند در حوزه کارآفرینی و با در نظر گرفتن بودجه‌های مناسب به گروه‌های تولیدی در خلق کارآفرینان موفق در حوزه انیمیشن سازی گام‌های ارزشمندی بردارد.

در این پژوهش، سه واژه معماری، پوشاک و حماسی را در مقابل انیمیشن قرار داده شد. باید متذکر شد که با توجه به پیشینه فرهنگی قوی در این واژه‌ها می‌توان برای فضاسازی، شخصیت‌پردازی و داستان‌پردازی تولید انیمیشن به ساخت یک انیمیشن موفق دست یافت و همچنین، دارا بودن هنرمندان حرفه‌ای در زمینه هنر انیمیشن سازی به هموار کردن این مسیر کمک شایانی می‌کند.

از آنجا که در انیمیشن جوانمردان رنگ و بوی ملموسی از هنر اصیل ایرانی- اسلامی در معماری و پوشش شخصیت‌های داستان در کنار روایت حماسی دیده می‌شود، می‌توان این امر را موافق با روح هنر ایرانی دانست که در این انیمیشن سعی شده با به کارگیری این عناصر بر جنبه تاثیرگذاری آن افزوده شود. از طرفی دیگر جنبه‌های متناقضی در این انیمیشن دیده می‌شود که همان به کارگیری سنت‌های اعراب و اغراق بیش از حد در نشان دادن برخی از شخصیت‌هاست که نمونه بارز آن که در این مقاله ذکر شد، ابله جلوه دادن مغول‌ها در رویداد حمله به ایران بوده است که می‌توان هدف از این اغراق را همان تاثیرپذیری بر مخاطب ذکر کرد. استفاده از این ترفندها در کنار به کارگیری المان‌هایی که با روح ایرانی هماهنگی کامل دارد می‌تواند در جهت رشد و استقبال بیش از پیش این سبک از انیمیشن بیافزاید که خود می‌تواند توجیه اقتصادی خوبی برای گسترش این صنعت محسوب شود. لذا، در نهایت برای چرایی تولید انیمیشن ملی می‌توان به دلایلی چون: ایجاد اشتغال، تثبیت هویت ملی- مذهبی، ارزش‌آوری برای کشور، جلوگیری از فرار مغزها و کارآفرینی اشاره کرد. همچنین، در جهت ترقی و پیشرفت انیمیشن کشور، افزایش مراکز خصوصی تولید انیمیشن، همکاری بین‌المللی، جمع‌آوری نظرات مخاطبان، هماهنگی‌های لازم و پژوهش کافی و مناسب در مراحل پیش تولید، تولید و پس از تولید، بررسی آثار انیمیشن‌های موفق جهان و ارزیابی آن‌ها، رابطه تنگاتنگ مراکز آموزشی با مراکز تولید انیمیشن از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

## منابع

۱. قرآن کریم (۱۳۷۵) سوره مومنون، آیه ۵۲.
۲. اخوت، هانیة؛ الماسی‌فر، نینا و بمانیان، محمدرضا (۱۳۸۹) معماری و شهرسازی سنتی در کشورهای اسلامی، تهران: طحان.
۳. خزایی، محمد (۱۳۸۲) مجموعه مقالات اولین همایش هنر اسلامی، تهران: موسسه مطالعات هنر اسلامی.
۴. غیبی، مهرآسا (۱۳۹۸) هشت هزار سال تاریخ پوشاک اقوام ایرانی، تهران: هیرمند.
۵. مبینی، مهتاب و اسدی، اعظم (۱۳۹۶) سیری در مد و لباس دوره قاجار، تهران: مرکب هنر.
۶. نوحی، حمید (۱۳۸۸) تاملات در هنر و معماری، تهران: گنج هنر.
۷. هیلن برند، رابرت (۱۳۸۶) هنر و معماری اسلامی، ترجمه اردشیر اشرفی، تهران: روزنه.
۸. آیت‌اللهی، حبیب‌الله (۱۳۸۳) "بررسی نقوش منسوجات در دوران هخامنشی، اشکانی و ساسانی"، نگره سال ششم، بهار ۱۳۹۰ شماره ۱۷، صص ۲۲۳ تا ۲۳۱.
۹. افروغ، محمد (۱۳۸۷) "هنر اسلامی و افق‌های جدید"، کیهان فرهنگی، شماره ۲۶۰، صص ۶۶ تا ۷۱.
۱۰. ایمنی، عالیہ (۱۳۸۹) "بیان نمادین در تزئینات معماری اسلامی"، کتاب ماه هنر، شماره ۱۴۲، صص ۸۹ تا ۹۳.
۱۱. دان، هانز (۱۳۸۲) "جادوی تولید انیمیشن"، ترجمه بتول حدادی، فارابی، شماره ۴۹، صص ۱۶۱ تا ۱۶۸.

۱۲. رهبری، عباس؛ خسروی، علی اصغر و محمدی، فریده (۱۳۹۵) "سیری در تاریخ معماری اسلامی"، مطالعات تاریخ و تمدن ایران و اسلام، شماره ۴، صص ۵۴ تا ۶۵
۱۳. عظیمی، بهرام (۱۳۸۶) "۱۵ نکته انیمیشنی" مطالعات هنرهای تجسمی، شماره ۲۷، صص ۶۸ تا ۶۹.
۱۴. عنایت، توفیق (۱۳۸۷) "عناصر هویت و فرهنگ ایرانی در آثار هنر اسلامی"، کتاب ماه هنر، شماره ۱۲۰، صص ۳۲ تا ۴۳.
۱۵. غلامی، یدالله (۱۳۸۶) "دریافتی از تعبیر هنر اسلامی"، مطالعات تاریخی قرآن و حدیث، شماره ۴۰، صص ۷۶ تا ۸۸.
۱۶. مهرور، زکریا (۱۳۷۷) "فرهنگی و هنری: اسطوره چیست؟ حماسه کدام است؟"، رشد تعلیم، شماره ۱۳۶، صص ۱۵ تا ۱۷.
۱۷. معمارزاده، محمد (۱۳۹۰) "خاوران نامه از منظر هنر نگارگری، با تاکید بر عوامل موثر در شکل گیری اثر هنری و تحلیل نمادهای آن"، مطالعات فرهنگی اجتماعی خراسان، شماره ۱۹، صص ۱۶۲ تا ۱۷۷.
۱۸. هوستن، مری (۱۳۸۱) "پوشاک ساسانی"، ترجمه مژگان سیدین، باستان پژوهی، شماره ۹، صص ۵۹ تا ۶۳.

#### منابع الکترونیکی

- [www.en.wikipedia.org/wiki/Monster](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Monster)
- [what-is-this.net/en/define/monster](http://what-is-this.net/en/define/monster)
- [www.ketabnak.com](http://www.ketabnak.com)
- [www.fa.wikipedia.org](http://www.fa.wikipedia.org)
- <https://www.mehrnews.com>

#### فهرست تصاویر

- <http://galerie.teheran.ir/?p=2153>
- Radzinowicz, David(2001), Samarcande, Boukhara, Khiva, Paris, Flammarion.
- <https://tarikhema.org>
- <http://www.alamto.com>

# The Effect of Architecture and Clothing of Islamic Period on Epic Approach of Contemporary Iranian Animation in the Recent Two Decades

## (Case study: animation cartoon of chevaliers produced at Saba Animation Center)

### Abstract

Producing animation as an art caused by expansion of industry and technology is one of the important pathways of communication with the modern world and the gateway to the national art and culture of each country. In the other hands, art and culture are undoubtedly influenced by various factors. In this regard, the Islamic architectural and clothing sight of with epic approach is one of the effective factors in producing contemporary Iranian animations. Although foreign animations are more welcomed in the country compared to domestic animations and Iranian animations fail to become an industrial production due to various reasons, the experts look for the reasons of foreign animations' success and the more effective utilization of these animations in applying their native art and culture. In the last two decades, utilizing from effective factors such as architecture and clothing components of Islamic period and the epic stories of war and victory have been one of the initiatives that domestic animation producers have taken to attract the attention of their audiences. Therefore, it has been tried to develop and extend the credibility and identity of domestic animations through making a linkage between art and culture and national beliefs. In this regard, the purpose of present study was to investigate this problem by evaluating the case of Chevaliers animation cartoon as the most up-to-dated products of Saba Animation Center. In present study, the required data have been gathered through interview, library and electronic methods. Finally, the obtained results of present study indicated the application of native-national components of Islamic architecture and clothing in the spacing, characterization and storytelling Chevaliers animation cartoon, which is in line with the cultural-religious orientations of Iranian animation policies and can be utilized for identification of contemporary art of animation making in Iran.

Given the rich cultural and artistic resources of Iran, it is not out of the question that the animation industry in Iran will grow significantly in parallel with Europe, the US and Japan. Iranian animation, credited with using the creativity and artistic potential of artists and practitioners in the field, can provide a platform for the growth of the art industry. Given the internal capacity of our country and given the high number of graduates at different stages and different tastes, it can be hoped that with the proper animation and budget in this field by animation production centers, in the near future, the birth of a special brand in The national animation industry was watching. With a long track record in animation production. Research objectives are Establish a new approach of producing animation and revitalizing the national animation industry and Investigating the characteristics of f native-national components of Iranian Islamic architecture and clothing in producing Chevaliers animation cartoon.

Research Questions are What artistic components of Islamic architecture and clothing have affected the contemporary Iranian animation over the last two decades? And What historical elements and stories have been used in the last two decades of epic animation?

**Keywords:** Islamic architecture, Islamic clothing, epic approach, animation, Saba Animation Center