



## بررسی و تحلیل طراحی پتوی نوجوان با رویکرد نمادشناسی اساطیر شاهنامه

مریم جاقوری<sup>۱\*</sup>

کارشناسی ارشد طراحی پارچه

Email: maryamjaghoori@gmail.com<sup>\*1</sup>

### چکیده

اساطیر شاهنامه مجموعه‌ای از قویترین نمادهای فرهنگی ایرانیان به حساب می‌آیند. با توجه به اینکه در عصر حاضر توجه به هویت ملی و احیای ارزشهای فرهنگی بسیار حایز اهمیت است به کارگیری قابلیت‌های نهفته در اساطیر شاهنامه در قالب‌های جدید و متناسب با نیازهای روز جامعه راهکاری مناسب و شایسته در جهت دستیابی به این مهم می‌باشد اصلی‌ترین مسأله پژوهش حاضر دستیابی به تحلیلی دقیق از اساطیر شاهنامه و مناسب‌سازی آن برای طراحی پتو می‌باشد که از طریق تحلیل توصیفی داده‌ها و در فرآیند طراحی تحقق یافته است. از دست‌آوردهای مشخص بررسی نگاره‌ها می‌توان چنین استنباط کرد که این نگاره‌ها معمولاً ساختاری متقارن دارند و شخصیت‌های اصلی تصویر در موقعیت‌های مهمتری از کادر قرار گرفته‌اند استفاده از این ترفندهای تصویری می‌تواند در طراحی پتو نیز به کار گرفته شود. این پژوهش سعی دارد پلی باشد میان نسل گذشته و نسل امروزی و آشنایی آنان با این بخش از فرهنگ و تاریخ تمدن ایران با توجه به اهمیت ویژه‌ای که این اساطیر تاریخی از گذشته تا به امروز داشته است می‌پردازد روش تحقیق در این پژوهش بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی و به روش تحلیل و توصیف بوده، که با بررسی عوامل پایداری در جهت یک طراحی نوآورانه گام برداشتیم. از این رو معماری پایدار را به عنوان یک رویکرد برای این پروژه که کاربری کارگاه جمع‌آوری، بسته‌بندی گیاهان دارویی را دارا است انتخاب کردیم. تا به یکی از اهداف اصلی یعنی طراحی مکانی مناسب برای جمع‌آوری، خشک‌کردن و بسته‌بندی استاندارد گیاهان دارویی در کشور دست پیدا کنیم.

واژگان کلیدی: اساطیر شاهنامه، پتوی نوجوان، ارزشهای فرهنگی، نماد.



## مقدمه

اسطوره‌ها نه تنها بیان تفکرات آدمی درباره مفهوم اساسی زندگی نیستند بلکه منشورهایی هستند که برطبق آنها زندگی می‌کند و می‌توانند توجیهی منطقی برای جامعه باشند برای درک بهتر و نیاز جامعه به فرهنگ گذشته و اساس نیازی که کودکان برای پی بردن به سرگذشت نیاکان خود دارند باید مفاهیم نوشتاری را با تصویر همراه کرد تا بتوانند شخصیت‌های اساطیری و اسطوره‌ای را خود را بهتر بشناسند و با آنها ارتباط برقرار کنند (اسماعیل پور، ۱۳۹۱: ۲۹).

در راستای این موضوع کار شده بود پرداخته شد و به رویکرد جدید در خصوص اسطوره‌ها پرداخته شد، که اسطوره‌ها تنها برای داستان گویی و قصه بوجود نیامده اند بلکه این نیاز جامعه و فرهنگ و ملت ماست به آنها در زمانی که انسان آشفته و خسته از محیط و کارهای خود بود به وجود آمده اند و در حال حاضر هم این نیاز احساس می‌شود. اولین آثار و نمادهای اسطوره‌ای را می‌توان در تپه‌های املش، کلار دشت، اشاره کرد (رزمجویی، ۱۳۸۲: ۵۱).

پتوهای موجود در بازار و برخی از انیمیشن‌هایی که از آنها در طراحی پتوها استفاده شده است مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است با استفاده از نمادشناسی نگاره‌ها، توجه به تصاویر شاهنامه و اساطیر موجود به طراحی چند نمونه پتو برای نوجوان پرداخته و این آثار نیز از نظر فرم و معنا تحلیل شده است.

## پیشینه تحقیق

در تحقیقات مربوط به نماد شناسی و تحلیل داستانهای شاهنامه بویژه در بخش اساطیری آن، اعمال خارق العاده قهرمانان، شخصیت‌های اساطیری، وقایع عجیب و غریب و غیر واقعی آنان تفسیرهایی شده است اما این تفاسیر اندک و محدود است و به طور جداگانه به نمادشناسی اساطیر پرداخته نشده است.

اطلاعاتی از تلاشهای انجام شده در چند مقاله، پایان نامه و کتاب ذکر شده است برای نمونه:

رسول موسوی در پایان نامه خود با عنوان صور خیال در شاهنامه فردوسی به شناخت و تحلیل صور خیال، شناخت تصاویر بهره جویی از عناصر خیال و رنگ آرایبی در شاهنامه پرداخته است. همچنین حمید آقاجانی در پایان نامه خود با عنوان بررسی و تحلیل پنج نماد کهن الگو در شاهنامه فردوسی براساس مکتب روانکاوی یونگ پرداخته است که این پنج نماد اژدها، پیر فرزانه، رویین تن، قهرمان شکست ناپذیر می‌باشند. افزون بر این شهرزاد بهمنی در پایان نامه خود با موضوع بررسی و تحلیل نمادهای بخش اساطیری شاهنامه: به تقابل میان خیر و شر پرداخته و به نمادشناسی اشخاص بیش از هر عنصر دیگری توجه شده است. همچنین محمد نوری در پایان نامه خود با عنوان نماد و نمادپژوهی در شاهنامه فردوسی به پیدایش نماد، اسطوره و حماسه پرداخته است و به بررسی موجودات موهوم، شخصیت‌های نمادین و نمادینگی آب و آتش پرداخته است. و در مقاله‌ای دیگر یونس نجفی اشرف آبادی با عنوان جایگاه رمز، نماد، تمثیل و نشانه در خوانش هنر کتاب آرایبی شاهنامه در این مقاله برپایه روایت‌های اساطیری ایران که با چهار شیوه رمز گرایانه، نمادین، تمثیلی و نشانه شناسانه به بررسی پنج نگاره از شاهنامه پرداخته است.



## روش تحقیق

روش تحقیق پژوهش بصورت کتابخانه‌ای و تحلیل محتوا می‌باشد. ابتدا مطالعات کتب، مقالات، مجلات، و پایان نامه‌ها انجام شد و سپس شروع به تحلیل تحقیقات انجام شده کرده.

## فرضیه‌ها

- ۱- به کاربردن نمادهای اساطیری بر روی پتو می‌تواند به رفع آسیب‌های فرهنگی در جامعه کمک کند.
- ۲- طراحی پتو با رویکرد نمادشناسی اساطیر شاهنامه می‌تواند در بالا بردن عرضه و تقاضا در بازار موثر باشد.

## نماد

نماد از تصویری محسوس و شناخته شده به امری متعالی، ناشناخته و مبهم میرسد و با اینکه مفهومی بارها گشوده میشود، اما همچنان زنده میماند. اسطوره اساسی‌ترین جایگاه ظهور نماد است، ماهیت اسطوره چنان است که جز با نماد توضیح داده نمیشود. مطالعه نماد با خودشناسی انسان مربوط است و یکی از ابزارهای معرف و روشی بنیادی در آشکار شدن مفاهیمی است که به صورت دیگر قابل بیان نیست. هر چند نمی‌توان تمامی علائم نمادین را به چند دایره المعارف یا فرهنگ منحصر کرد، اما با توجه به آنکه موضوع مورد بررسی یکی از نمادهای اساطیری است، در آغاز مبحث بهتر است که پیش از هر چیز، تعریفی مشخص از کلمه نماد بدست آوریم تا در وضوح هر چه بیشتر موضوع یاریمان کند. عنوان نماد (سمبول) به هر چیزی نسبت داده شده که بیانگر یا نمود چیزی دیگر یا مفهومی غیر خود باشد (ستاری، ۱۳۷۶، ۶۵).

## اسطوره

مولوی اسطوره را افسانه و سخنان بدون تعمق و تحقیق دانسته است. (مهرو، بی تا، ۱۵) از آنجا که اساطیر بن مایه‌های فرهنگی و اعتقادی هر سرزمین را تشکیل می‌دهند، اساطیر ایران نیز از این قاعده مستثنی نیست. ایرانیان باستان از لایه لای زندگی پادشاهان پیشدادی و کیانی - مقابله خیر و شر - پهلوانان و دلیران و خدایان باستان در معرض دید قرار گیرد. قربانی کردن برابر خدایان و مراسم آیینی و جشن‌ها، آفرینش و اعتقاد به سرای باقی فضای کلی اسطوره‌ی ایرانیان را تشکیل می‌دهد. اساطیر هر ملت که زیر ساخت‌ها و باورهای بشر کهن را نسبت به خدا، انسان و جهان نشان می‌دهد. انسان مشتاق را بر می‌انگیزد که به ژرفای زندگی گذشتگان فرو رود و هسته و باطن این اعتقادات و باورها را بیابد (میان‌نیمی، ۱۳۹۱: ۴)

## پتو

پتو به معنی مو نوعی بافته پشمی - به نوعی روانداز گویند که معمولاً در هنگام خواب بر روی خود می‌کشند پتوها می‌توانند از لایه‌های مختلفی ساخته شوند بعضی از این لایه‌ها برای گرم نگه داشتن و بعضی تنها برای زیبایی به کار می‌رود (لغت نامه دهخدا)

## ۶ نکته که در مورد پتو مورد توجه می‌باشد:

در حال حاضر بیشتر پتوهای موجود در بازار ترکیبی از نخ پنبه و الیاف مصنوعی مانند اکریلیک و پلی استر هستند. این پتوها بسیار گرم و نرم هستند و کمتر از پتوهای پشمی پرز می‌دهند تنوع و فراوانی این جنس پتوها باعث شده گوی رقابت از سایر جنسهای پتو برده شود پتوهای پنبه‌ای که با الیاف مصنوعی نامبرده ترکیب می‌شوند بسیار سبک هستند و معمولاً در ۲ مدل یک لایه و دو لایه برای فصل گرمتر و سردتر سال عرضه می‌شود.



۱- **پتوهای ۲ لایه:** بهترین انتخاب برای روزهای سرد زمستانی آن گروه از افرادی هستند که تمایل چندانی به استفاده از لحاف‌های سنگین ندارند البته اگر مبتلا به آگزما هستید و یا پوستتان به الیاف مصنوعی حساسیت دارد امکان تشدید خارش و التهاب پوستی با استفاده از پتوهای ۲ لایه در شما وجود خواهد داشت در این صورت باید از پتوهای تمام پنبه ارگانیک استفاده کنید قیمت این پتوها گران می باشد اما امکان ایجاد حساسیت پوستی و حتی تنفسی با استفاده از آنها به صفر میرسد.

۲- **پتوهای پشمی:** یکی از خاصیت‌های مهم و برجسته پشم این است که به خوبی گرما را در خود حبس میکند این پتوها از انواع پتوهای پنبه‌ای و حتی انواع که الیاف مصنوعی دارند کمی زبرتر و سنگین تر هستند با این حساب استفاده از آنها برای بچه‌ها و افرادی که پوست حساسی دارند مناسب نیست.

۳- **پتوهای پشمی شیشه‌ای:** این پتو می تواند بهترین انتخاب برای بچه‌ها و افراد با پوست حساس باشد معمولا در این نوع پتو یک لایه سبک پشم شیشه در میان پارچه نخی بزرگی دوخته می شود که همین امر امکان تماس مستقیم پوستی و تنفسی را با پشم شیشه به صفر می رساند حال اگر پارچه رویی پتو هم نخی باشد دیگر امکان هرگونه حساسیتی نسبت به پتو از بین میرود. پتوهای پشم شیشه‌ای به رغم نازک و سبکی شان گرمای خوبی دارند و به همین دلیل می توانند گزینه مناسبی برای بچه‌ها و سالمندان محسوب شوند.

۴- **شستشوی پتو:** بهتر است هنگام خرید پتو دقت کنید که عبارت قابل شستشو در ماشین لباسشویی بر روی آن درج شده باشد در این صورت می توانید کار شستشوی آن را به ماشین لباسشویی بسپارید و یا یک تشت از آب ولرم و مایه شوینده تهیه و پتو را داخل آن بندازید پتوها معمولا بعد از شستشو کمی زبر و دارای اصطکاک میگردند بنابراین حتما هنگام آخرین آبکشی مایع نرم کننده به تشت شستشویتان اضافه کنید.

۵- **رنگ پتو:** یکی از نکته‌هایی که هنگام خرید به آن توجه نمیشود رنگ و طرح پتو است در صورتی که داشتن طرح و رنگ مناسب پتو می‌تواند به خواب راحت و آرامش ما کمک کند روان پزشکان امریکایی می‌گویند بهتر است پتو را از بین رنگهای سبز ملایم لیمویی، صورتی، گل‌بهی، یاسی، کرم، و حتی سفید انتخاب کنند تا پیش از خواب و با دیدن رنگ پتو از نظر روانی به آرامشی نسبی برسیم.

۶- **طرح پتو:** طرح پتو باید خلوت و آرامش بخش باشد تا باعث آشفته‌گی ذهن، درست پیش از خواب نگردد. اگر تمایلی به استفاده از پتوهای تک رنگ ندارید، طرح گلها و طرح‌های هندسی ساده میتوانند گزینه مناسبی برای پتوی خواب شما باشند ضمن اینکه بهتر است از خریدن پتوهای با عکس‌های حیوانات ترسناک، شخصیت‌های کارتونی خشن، رنگهای تند و هیجان انگیز مثل قرمز برای بچه‌ها خودداری کنید.

۷- **پتوهای مسافرتی:** این پتوها بسیار سبک و کم حجم هستند و فضای کمی را اشغال می‌کنند معمولا پتوهای مسافرتی از الیاف مصنوعی تهیه شده و پرز می‌دهند عمر کوتاهی دارند اما گزینه بسیار مناسبی برای سفر به شمار می‌آیند و قیمت این پتوها نسبت به دیگر پتوها ارزان است.

## اهداف تحقیق

### اهداف علمی

تحلیل برخی از اساطیر شاهنامه به صورت نمادشناسی و استفاده از این نمادها در ایجاد طرحی مناسب و تاثیر گذار بر روی پتوی نوجوانان.

### اهداف کاربردی



۱- تحلیل برخی از عناصر شاهنامه به صورت نمادین

۲- به کارگیری از تصاویر نمادین در پتو

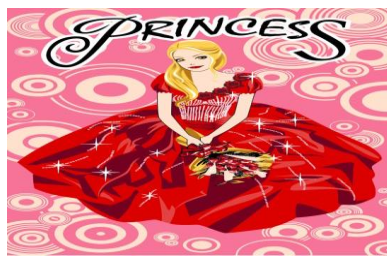
۳- مطالعه در مورد اساطیر شاهنامه و کاربرد آن در صنعت نساجی و بافندگی

## تجزیه و تحلیل پتوهای موجود در بازار

### باربی

در روش‌های تعلیم و تربیت مهمترین و کلیدی ترین عامل، بحث الگو سازی است هر سن و هر جنس الگوی خاص خود را برمی تابد. در این میان مهمترین سن، دوران کودکی است. مبتنی بر این اصل استفاده از نماد حیوانات به صورت فانتزی، در انتقال مفاهیم آموزشی و تربیتی به کودکان همواره مد نظر بوده است به گونه‌ای که امروزه بیشترین حجم تولیدات فرهنگی مربوط به کودکان در زمینه انیمیشن، کتاب داستان، اسباب بازی و... به استفاده از نمادگرایی از حیوانات محدود می‌شود. عروسک بالاترین نقش تربیتی را به ویژه در شکل دهی و پایه ریزی شخصیت دختران دارد. از این منظر نقش عروسک در تهاجم فرهنگی نقش بسیار برجسته‌ای دارد.

عروسک باربی برخلاف سایر عروسکها تداعی کننده بچه نبوده و دارای چهره بچه گانه نمی باشد بلکه یک زن بیست ساله آمریکایی با تمام مشخصات اندامی آن است که با دقت فراوان طراحی و ساخته میشود و با حضور تصاویرش در مایحتاج و ملزومات ضروری کودکان و نوجوانان ملکه ذهنی آنان گردیده است. بنابراین نباید فراموش کرد که تا این لحظه هیچ کشوری نتوانسته است در برابر باربی رقیبی ماندگار و جدی بترشد. در این تصویر که برای قشر نوجوان دختر در نظر گرفته شده است رنگهای مورد نظر ترکیبی از رنگهای قرمز، صورتی و زرشکی می باشد. استفاده از اشکال دایره در پست زمینه تصویر نوعی پویا نمایی را در تصویر به وجود آورده است. عروسک باربی در مرکز تصویر قرار دارد و تمام چشم بیننده مجذوب خود میکند. لباس پف دار این شخصیت که یکی از علایق دختران در این سن و سال محسوب می شود نیز بسیار چشم گیر است و طراح به خوبی توانسته است بر زیبایی لباس تاکید کند. آناتومی بدن کاملاً بر خصوصیات جنسی اثر تاکید دارد که این خود یکی از آسیب های اجتماعی است که بر دختران این سرزمین وارد می شود (شکل ۱ نگارنده).



شکل ۱- باربی (نگارنده)

### بن تن

یک مجموعه تلویزیونی پویا نمایی است که در آمریکا تولید شده است، یکی از دلایل جذب بن تن استفاده از ترکیب رنگها، نور، صدا و طراحی مناسب لباس که توانسته است به خوبی نه تنها نظر مخاطب کودک بلکه نظر مخاطب بزرگسال خود را هم جلب کند کودکان با پوشیدن لباس‌های مختلف با شمایل کارتونی این انیمیشن خود را می‌آریند که این خود نشان از تأثیر این انیمیشن بر روی کودکان می باشد. بن تن شخصیتی ناسازگار و زیاده خواه که با اعمالی قهرمانانه منجی بشریت شده است. طبق گفته محققان در این کارتون از علامات فراماسونی بسیار استفاده شده است زیرا نمادگرایی یکی از شاخصه‌های اصلی فراماسون است که در بیشتر کارها و فعالیت‌های خودشان از نمادگرایی استفاده می کنند.

در این تصویر شخصیت اصلی در مرکز تصویر قرار دارد فیگور این شخصیت که بن تن نام دارد با حالتی که دارد نوعی جنبش را در بیننده ایجاد میکند علاوه بر این دواپر پس زمینه نیز بر شدت این حس می‌افزاید استفاده از رنگ سبز در پس زمینه کار با رنگهای



موجود در تصویر هماهنگی خاصی را به وجود آورده است، فرار گرفتن رنگ زرد بر روی رنگ سبز نیز حالتی از عمق را در نظر بیننده به وجود می‌آورد. این تصویر برای قشر نوجوان پسر در نظر گرفته شده است و در بازار با استقبال خوبی مواجهه شده است (شکل ۲ نگارنده).



شکل ۲- بن تن (نگارنده)

### تحلیل نگاره سیاوش و افراسیاب در شکارگاه

نگاره یک شکارگاه را نشان می‌دهد که افراسیاب و سیاوش در آن حال شکار هستند افراسیاب بر اسبی به رنگ قهوه‌ای روشن سوار است لباس نارنجی و پیراهن و شلوار آبی بر تن که نقوش طلایی تزیین شده اند - سیاوش با لباس زرد، پیراهن بنفش، شلوار نارنجی و شمشیری در دست به رنگ گورخری می‌رود که از کادر نقاشی خارج شده است بین گورخری که زخمی شده بر زمین افتاده است سیاوش و افراسیاب در مرکز تصویر و بزرگ تر از افراد دیگر ترسیم شده اند از رنگ سیاه اسب سیاوش در زمینه، بسیار روشن کامل چشمگیر است آسمان به رنگ طلایی می‌باشد که این رنگ جلایی در زمین اسب، در لبه کلاه‌ها، تزیینات و نقوش روی لباس‌ها و یراق اسب‌ها تکرار می‌شود و به لحاظ گستردگی، صحنه اند که که به بیرون شکستگی دارد و کادر به تبع آن شکسته است.

زیباترین نقشه صحنه صخره‌هایی است که از فراز ستون‌های نگاره به طرف بالا کشیده شده و بز کوهی بالای آن ایستاده است صخره‌های بز در بنفش، زیبایی خاصی به صحنه داده است. از لابه لای صخره‌ها، تپه‌ها و گل‌های ریز و درشت روییده و در شکاف بین دو صخره چشمه کوچکی روان است.

بز کوهی دیگری در کنار این چشمه نشسته که نیمی از آن در پشت صخره‌ها پنهان است. دو بز کوهی دیگر در سمت راست به موازات آن ایستاده اند. فضای سبز روشن صحنه با تپه‌های کوچک، دو پرند نیز روی صخره‌ها نشسته اند فضای سبز روشن صحنه به بخشی به رنگ سبز لجن تیره در پایین جدا شده است که خط مرزی مارپیچی در کف صحنه ایجاد کرده است در بخش پایین در سمت چپ تصویر سه سوار با اسب‌هایی به رنگ قهوه‌ای، سفید و آبی روشن نقش شده اند که یکی از آن بر روی دست خود شاهین نگه داشته و دو سوار دیگر تیردان را نگه داشته اند.

نقاشی یک حرکت به سمت بالا دارد که از سمت بالا و راست کاملاً از کادر خارج شده است دور گور رمیده از جانب کار بیرون زده که یکی با دیگری با تیره‌های متعددی که بر بدن دارد واژگون گشته است. صحنه بسیار پرتحرک و هیجان آور است. حس شکار و هیجان را به خوبی انتقال می‌دهد همچنین خارج شدن گور خر از کادر به نشانه فرار است و از کادر خارج شدنش با رساندن معنای اثر به زیبایی هماهنگ است شکل ۳.

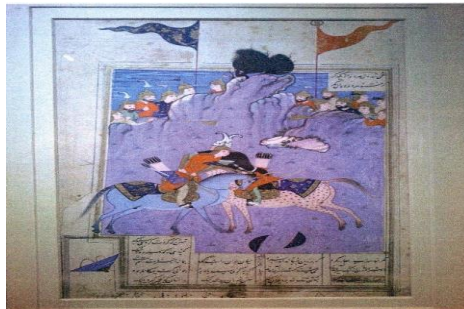


شکل ۳- سیاوش و افراسیاب در شکارگاه، برگی از شاهنامه به سفارش شاه اسماعیل دوم (مکتب قزوین)



## تحلیل نگاره نبرد رستم و سهراب

در میانه تصویر رستم و سهراب، سوار بر اسب دست در دست یکدیگر دارند و صورت سهراب در مقابل صورت رستم قرار گرفته است و صورت او را پوشانده است در پس زمینه صخره‌ای بنفش با بوته‌های کوتاه بر سطح آن قرار دارد که نوک این صخره تا منتهی بالای این نقاشی ادامه یافته است و بر نوک آن دو، سهو کوتاه از کادر خارج شده، در پشت این صخره در طرفین تصویر دو لشکر ایستاده اند و در حال نظاره اند و شیپور زنان در حال نواختن و بیرق داران بیرق‌ها را افراشته اند که از کادر خارج شده و تا انتهای حاشیه سوار بر رخس به رنگ نخودی با خال‌های قرمز و زین و یراق زیبا و کلاه خود سر پلنگی خود را بر سر دارد و سهراب در دست دیگر سوار بر اسبی به رنگ آبی کم رنگ و لکه دار و زین و یراق باشکوه و خود بر سر با لباس نارنجی قرار دارد هر دو تیر و کمان‌دان به دوش دارند و زیر پای اسبان یک سپر که به دو نیم شده افتاده است و در پایین کنار ستون‌های متن خارج از نقش یک پسر لاجوردی رنگ به صورت وارانه نقش شده است در زیر پای سهراب نام نگارگر « سارس» آمده است رنگ‌های لب نگاره، طلایی، بنفش روشن، قرمز، لاجوردی، نارنجی در این نگاره اثری از برداشت احساس خشونت و جدیت و کشتار نیست، تنها نشانه جنگ در حد وقوع، دو سپر به زمین افتاده در تصویر است که یکی به دو نیم شده است و می‌توان خشونت را از آن برداشت کرد اما نگارگر به خوبی توانسته است اندوه رستم و سهراب را با به تصویر شده رنگ پس زمینه تقریباً خنثی است و این خنثی بودن به علت این است که صحنه، صحنه‌ی دوستی و صلح نیست و می‌توان از صخره‌ی سر به فلک کشیده برداشت کرد که نگارگر قصد داشته قدرت و عظمت هر دو طرف را از طریق آن به بیننده برساند زیرا کوه نشان استقامت و بزرگی است (شکل ۴).



شکل ۴- نبرد رستم و سهراب، برگی از شاهنامه به سفارش شاه اسماعیل دوم (مکتب قزوین)

## طرح سیاوش و سیمرغ

در این تصویر سیاوش سوار بر اسب خود شیرنگ می‌باشد و سیمرغ که در شاهنامه نمادی از نگهبان و دایه است بر روی دستش قرار دارد. سیمرغ را میتوان نمادی از خردمندی، درمانگری و در عرفان اسلامی نمادی از ذات باری تعالی دانست. استفاده از رنگ آبی بر روی لباس سیاوش نوعی آرامش درونی را تداعی می‌کند و به نظر پژوهنده به آسمانی بودن خصلت و خوی وی تاکید دارد در این تصویر نگاهی منتظر و معصوم را می‌توان در چشمان سیاوش نظاره کرد. ترکیب عناصر نگاره‌های قدیم و پس زمینه‌های امروزی را طرح قابل تاملی را به وجود آورده است استفاده از خطوط مواج در کناره تصویر برگرفته از حالت ابرهای نگاره‌های دوران قبل است و به نوعی به پویایی تصویر کمک می‌کند (شکل ۳).



شکل ۳- المان‌های مورد استفاده در طرح سیاوش و سیمرغ (نگارنده)



## نتیجه گیری

باتوجه به مطالب ارایه شده در پژوهش حاصل باعنوان طراحی پتو نوجوان با رویکرد نماد شناسی اساطیرشاهنامه به سوالات و فرضیات مطرح شده پرداخته می شود .

۱- به کاربردن نمادهای اساطیری بر روی پتو می‌تواند به رفع آسیب‌های فرهنگی در جامعه کمک کند؟

۲- به نظر میرسد به کار بردن نمادهای اساطیری شاهنامه می‌تواند تاثیر مثبتی در جلوگیری آسیب دیدگی فرهنگی در جامعه داشته باشد.

به عنوان نمونه نقش سرو که در طراحی پتو مورد استفاده قرار گرفته است به بررسی فرم و معنا در نگاره های اساطیری ایران پرداخته شده است . درخت سرو مظهر و نمادی از جنبه مفرح و مثبت زندگی است . سرو رمز جاودانگی و نامیرانی است و در میان درختان از وجهه اساطیری قدرتمندی برخوردار است با توجه به معنای غنی آن و هماهنگی با باورها و اعتقادات ایرانیان امروز می‌تواند به شکل های متنوع در طراحی پتو مورد استفاده قرار گیرد واز این طریق آسیب ناشی از استفاده بی مورد از طرحهای وارداتی که هیچ تناسبی با باورهای ایرانیان ندارد کاسته خواهد شد.

سوال و فرضیه بعدی که پژوهشگر به آن پرداخته است :

۲- طراحی پتو با رویکرد نمادشناسی اساطیر شاهنامه می‌تواند در بالا بردن عرضه و تقاضا در بازار موثر باشد.

به نظر میرسد استفاده از نمادهای اساطیری شاهنامه در بالا بردن عرضه و تقاضا در بازار اثری چشمگیر داشته باشد.

در تصویر بعدی پژوهشگر با استفاده از تصویر سیاوش که یکی دیگر از نمادهای اساطیر انسانی می باشد به ایجاد طرح پتو پرداخته است . در این تصویر سیاوش سوار بر اسب خود شبرنگ می باشد و سیمرغ که در شاهنامه نمادی از نگهبان ودایه ست بر روی دستش قرار دارد . سیمرغ را میتوان نمادی از خردمندی، درمانگری و در عرفان اسلامی نمادی از ذات باریتعالی دانست.

استفاده از رنگ آبی بر روی لباس سیاوش نوعی آرامش درونی را تداعی میکند و به نظر پژوهنده به آسمانی بودن خصلت و خوی وی تاکید دارد . در این تصویر نگاهی منتظر و معصوم را می توان در چشمان سیاوش نظاره کرد . ترکیب عناصر نگاره های قدیم و پس زمینه های امروزی را طرح قابل تاملی را به وجود آورده است استفاده از خطوط مواج در کناره تصویر برگرفته از حالت ابرهای نگاره های دوران قبل است و به نوعی به پویایی تصویر کمک می کند.

با توجه به سوال دوم پژوهش به نظر میرسد که استفاده از نمادهای اسطوره ای شاهنامه راهکاری مناسب جهت ایجاد حس آشنا برای مخاطب و در نتیجه در بالا بردن عرضه و تقاضا در بازار موثر باشد . در پایان با توجه به مجموعه پژوهش های صورت گرفته تعدادی طرح پیشنهادی برای پتو با استفاده از فرمهای استخراج شده از نگاره های مرتبط با اساطیر شاهنامه ارایه گردیده است تا نتایج کار پژوهشی جنبه علمی پیدا نماید بدیهی است از طرفی این نتایج عملی باید در عرصه و تقاضا محک خورده و ارزیابی گردد و میزان استقبال مخاطبان درباره آنها مورد بررسی قرار گیرد و از طرفی دیگر لازم به ذکر است که پژوهشگر به هیچ وجه ادعا ندارد که نتایج عملی بدست آمده مقصد نهایی هستند و چنانچه طراحان گوناگون با رویکردهای متفاوت و شیوه ای متنوع برخورد با این موضوع روبرو گردند نتایج بهتری نیز بدست خواهند آورد.

## مراجع

اسماعیل پور، ۱۳۹۱: ۲۹

رزمجویی، ۱۳۸۲: ۵۱

ستاری، جلال، «رمز اندیشی و هنر قدسی»، تهران: انتشارات توس، ۱۳۶۵.

میارنعمی، ۱۳۹۱: ۴

لغت نامه دهخدا