


The use of mythological animal motifs in the works entered into the graphic design biennials of Iran (1987-2017)

ISSN (P): 2980-7956
ISSN (E): 2821-2452

 10.22034/jivsa.2025.494753.1109

Ghasem Rashidi Dehsahraei* 

* Lecturer at Department of Visual Communication, Faculty of Arts, Islamic Azad University Najaf Abad, Isfahan, Iran.
Email: ghasemrashidi28@gmail.com

Citation: Rashidi Dehsahraei. G. (2025), The use of mythological animal motifs in the works entered into the graphic design biennials of Iran (1987- 2017), *Journal of Interdisciplinary Studies of Visual Arts*, 2025, 3 (6), P. 45-62

Received: 04 January 2025

Revised: 26 February 2025

Accepted: 07 April 2025

Published: 07 April 2025

Abstract

The period after the Islamic Revolution in Iran is a new era in graphic design and various works in this field. During these years, graphic designers were influenced by the prevalence of computers and graphic software, the social atmosphere after the Islamic Revolution, as well as Western culture and graphic works, and they found a new perspective, as a result of which, the use of Iranian mythological animal motifs in graphic works has received less attention. The main goal of this research is to investigate the use of mythological animal motifs in works that have been selected for the Iranian Graphic Design Biennials, in terms of quantitative and qualitative studies. Question: How have the various mythological animal motifs identified in the works that have been selected for the Iranian Graphic Design Biennials (1987 to 2017) been represented and in what media have they been used? Works containing motifs of mythological animals were extracted from different periods of the Tehran Graphic Design Biennial and the Silver Cypress, and the results of their evaluation are as follows: In all the media examined, poster design was used the most and web design the least. Also, the dove motif was used the most and the winged cow motif was used the least in the works. representation method: In each media, the technique of performing works has been mostly digital, the approach of using motifs in all media has been mostly symbolic (a different function from the role itself), the relationship of the role to the subject in all media has been indirect (profile), and the position of the role in all media has been of great importance. The research method is descriptive-analytical and the data collection method is library-field.


Keywords: Motifs of Mythical Animals, Iranian graphic design, Graphic Biennials.

کاربرد نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران (سال‌های ۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ ه.ش)

ISSN (P): 2980-7956

ISSN (E): 2821-2452

 10.22034/jivsa.2025.494753.1109

قاسم رشیدی ده صحرای * 

مربی گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف آباد، اصفهان، ایران

Email: ghasemrashidi28@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۰/۱۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۱/۱۸

چکیده

دوران پس از انقلاب اسلامی ایران، عصر جدیدی در طراحی گرافیک و آثار متنوع این حوزه است. در طی این سال‌ها، طراحان گرافیک تحت تأثیر رواج کامپیوتر و نرم افزارهای گرافیکی، فضای اجتماعی بعد از انقلاب اسلامی و همچنین فرهنگ و آثار گرافیک غربی قرار گرفته و نگاه تازه‌ای یافتند که به مثابه آن، استفاده از نقوش جانوران اساطیری ایران در آثار گرافیک کمتر مورد توجه قرار گرفته است. بررسی کاربرد نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران، از حیث مطالعات کمی و کیفی، هدف اصلی این پژوهش است. پرسش: نقوش متنوع جانوران اساطیری شناسایی شده در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران (سال‌های ۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ ه.ش) چگونه بازنمایی شده و در چه رسانه‌هایی کاربرد داشته است؟

آثار حاوی نقوش جانوران اساطیری از دوره‌های مختلف دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای استخراج و نتایج ارزیابی آن‌ها این‌گونه است: در تمامی رسانه‌های بررسی شده، طراحی پوستر بیشترین و طراحی وب کمترین کاربرد را داشته، همچنین نقش کبوتر بیشترین و نقش گاو بالدار کمترین کاربرد را در آثار داشته است. شیوه بازنمایی: در هر رسانه، تکنیک اجرای آثار بیشتر بصورت دیجیتال، رویکرد استفاده از نقوش در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت سمبولیک (کارکردی متفاوت از خود نقش)، ارتباط نقش با موضوع در همه رسانه‌ها به صورت غیر مستقیم (نماینه) و جایگاه نقش در همه رسانه‌ها، اصلی و از اهمیت بالایی برخوردار بوده است. روش تحقیق، توصیفی - تحلیلی و شیوه گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای - میدانی است.

کلیدواژه‌ها: نقوش جانوران اساطیری، طراحی گرافیک ایران، دوسالانه‌های گرافیک

۱. مقدمه

نقوش اساطیری ایران، به دلیل بار معنایی و پیشینه فرهنگی خود، از جمله نقوشی بوده که در تاریخ هنرهای تصویری ایران جایگاه ویژه‌ای داشته و از میان آن‌ها، انواع نقوش جانوری در قالب‌های ترکیبی و انتزاعی ظهور یافته و در ادوار مختلف کاربرد داشته، که از اهمیت بالایی برخوردار هستند. بدین منظور، این پژوهش به دنبال آن است تا طراحی گرافیک ایران را (به طور خاص، آثار راه‌یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای) که در آن‌ها از نقوش جانوران اساطیری برای بیان معنی و انتقال مفهوم استفاده شده، شناسایی کرده و با نگاه توصیفی تحلیلی، کاربرد نقوش مذکور و معانی موجود در آن‌ها را استخراج کند. بنابراین پی بردن به تنوع و تعدد نقوش جانوران اساطیری، به لحاظ فرم، محتوا و مفهوم، در آثار راه‌یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک بعد از انقلاب اسلامی ایران، یک دغدغه بوده و مسأله این پژوهش است. هدف، شناسایی میزان کاربرد و شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه‌یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران، طی سال‌های (۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ ه.ش) است. پرسش این است: نقوش متنوع جانوران اساطیری شناسایی شده در آثار راه‌یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران (سال‌های ۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ ه.ش) چگونه بازنمایی شده و در چه رسانه‌هایی کاربرد داشته است؟

پیشینه تحقیق

پژوهش‌هایی در باب شناسایی و بررسی نقوش جانوران اساطیری در گرافیک ایران انجام شده است، از جمله؛ علیرضا یزدانی (۱۳۹۶) در کتاب «درآمدی بر نشانه‌شناسی گرافیک معاصر ایران» سعی داشته تا عملکرد نشانه‌ها و نقش آن‌ها را در بخش‌های مختلف آثار گرافیک معاصر ایران بازتاب دهد، که مسیر این پژوهش را کمی هموار، لیکن بطور کامل به انواع نقوش جانوران اساطیری و معرفی آن‌ها نپرداخته است. سمیه غلامی (۱۳۹۷) در کتاب «نمادهای آئینی و دینی در گرافیک معاصر ایران» با بررسی نقوش و الگوهای بصری نمادین، سعی داشته تا مفاهیم عمیق دینی و تأثیرات آن را در آثار گرافیک معاصر نشان دهد، که این موضوع با پژوهش حاضر مرتبط، اما به تعداد محدودی از نقوش جانوری (طاووس، سیمرغ و شیر)

اشاره شده است. سمانه ارجمند (۱۳۸۹) در پایان‌نامه «تحلیل جنبه‌های تصویری پرندگان اسطوره‌ای دوره ساسانی و تأثیر آن بر گرافیک معاصر ایران» اسطوره را شرح، داستان‌ها و عقاید نهفته در نقوش اساطیری را بیان و خاستگاه آن‌ها را بررسی کرده و برای استفاده از آن نقوش در گرافیک امروز، کوشیده است. کوشش سمانه ارجمند، مفید و راه‌گشا بوده، ولی صرفاً به نقوش پرندگان پرداخته شده است. زهرا اسلامی (۱۳۹۱) در پایان‌نامه خود «نشانه‌شناسی نقوش سنتی در پوسته‌های دهی ۸۰ ایران» نتیجه گرفته که نقوش سنتی می‌توانند هویت و ارزش ایرانی-اسلامی را زنده نگه داشته و این ضرورت، به استمرار جایگاه نقوش سنتی در طراحی پوستر کمک می‌کند. زهرا اسلامی، به رسانه‌ای کاربردی اشاره نموده، لیکن فقط به تعدادی نقش و به طور اختصاصی یک رسانه (طراحی پوستر) را بررسی کرده است. ندا داوری (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی نمادهای برگرفته از طبیعت در نشانه‌های گرافیکی معاصر (با تأکید بر نمادهای حیوانی)» نتیجه گرفته که نمادهای حیوانی با توجه به مفهوم اساطیری خود، با هدف تجلی هویت ایرانی، در آثار استفاده شده‌اند. مرور پیشینه تحقیق نشان می‌دهد که اغلب تحقیق‌های انجام شده در زمینه نقوش جانوران اساطیری، روند پژوهش حاضر را تسهیل می‌کنند، لیکن هیچ یک به مسأله تحقیق حاضر توجه نداشته و به آن نپرداخته‌اند.

روش تحقیق

این تحقیق از منظر هدف توسعه‌ای-کاربردی، از منظر نوع داده، کمی و کیفی غیر تعاملی، ابزار تولید داده مشاهده و هدف پژوهش؛ شناسایی میزان کاربرد و شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه‌یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران، طی سال‌های (۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ ه.ش) است.

۲. مبانی نظری پژوهش

۲-۱. اسطوره و اسطوره‌های ایرانی

اسطوره در لغت به معنی «روایت و تاریخ»^۱ هم‌ریشه است؛ در یونانی، به معنی «شرح، خبر قصه»^۲ آمده که با واژه «دهان، بیان و روایت»^۳ از یک ریشه است (اسماعیل پور، ۱۳۸۷، ص ۱۳). اسطوره‌ها آئینه‌هایی هستند که تصویرهایی را از ورای

هزاره‌ها منعکس می‌کنند و آنجا که تاریخ و باستان‌شناسی خاموش می‌مانند اسطوره‌ها به سخن در می‌آیند و فرهنگ آدمیان را از دوردست‌ها به زمان حال می‌آورند و افکار بلند و منطق گسترده‌ی مردمانی ناشناخته ولی اندیشمند را در دسترس قرار می‌دهند (آموزگار و تفضلی، ۱۳۷۳، ص ۹).

اسطوره‌های ایرانی قصه‌ها و داستان‌های کهن هستند که موجوداتی خارق‌العاده یا ماوراءطبیعی را شامل می‌شوند. این اسطوره‌ها که از گذشته افسانه‌ای ایران بر جای مانده‌اند، دیدگاه‌های جامعه‌ای را منعکس می‌کنند که در آغاز به آن تعلق داشته‌اند، دیدگاه‌های این مردم نسبت به رویارویی خیر و شر، اعمال خدایان، و دلآوری‌های قهرمانان و موجودات افسانه‌ای. اسطوره‌ها در فرهنگ ایرانی نقش مهمی ایفا می‌کنند، و چنانچه در بافت تاریخ ایران به آن‌ها توجه شود، آن‌ها بیشتر درک می‌شوند (مخبر، ۱۳۹۰، ص ۳).

۲-۲. طراحی گرافیک ایران در ۷۰ سال اخیر

گرافیک معاصر ایران، به معنی گسترده‌ی وسیع فعالیت‌های گرافیک است. از سردر یک مغازه تا بروشورهای صنعتی، آگهی‌های روزنامه‌ها، صفحه‌بندی‌ها، بیلبوردها، روی جلد مجلات و کتاب‌ها، وب پیج‌ها، و حتی گرافیک فیلم‌های تبلیغاتی و تیتراژ برنامه‌های تلویزیونی و طرح روی تی شرت‌ها، و بالاخره، پوسته‌های فرهنگی و شخصی را شامل می‌شود (مقالی، ۱۳۸۸، ص ۶).

هوشنگ کاظمی، سال ۱۳۳۵ از دانشکده هنرهای تزئینی پاریس (آرت‌دکو) در مقطع فوق‌لیسانس رشته طراحی گرافیک فارغ‌التحصیل شد. او در سال ۱۳۳۸ به ایران بازگشت و با موافقت «مهرداد پهلبد» وزیر فرهنگ وقت - هنرکده تزئینی (دانشگاه هنر) را دایر و ساختارهای آموزشی آرت‌دکو را در این دانشکده پایه‌ریزی کرد. این هنرکده در مهرماه ۱۳۳۹ تاسیس شد. یکی از اهداف تاسیس این مرکز راه‌اندازی رشته طراحی گرافیک بود، این رشته در آغاز با نام «هنرهای چاپی و نگارشی» در کنار رشته‌های نقاشی تزئینی، مجسمه‌سازی و طراحی پارچه تدریس می‌شد. استادان این دانشکده را گروهی از فرانسوی‌ها و ایرانی‌ها تشکیل می‌دادند. از این افراد می‌توان به ایوان ژیرار، آلن باباش، مادام ژوبر،

حسین کاظمی، محسن وزیرمقدم، لیلیت تریان، سرژ آواکیان و... اشاره کرد. روند ایجاد رشته گرافیک در دانشگاه تهران نیز، از سال ۱۳۴۸ آغاز شد و تثبیت جایگاه آن چند سالی به طول انجامید. مرتضی ممیز تحصیلاتش را در (آرت‌دکو) فرانسه ادامه داده بود و پس از بازگشت به ایران، در اندیشه پیاده کردن الگوی آموزشی آرت‌دکو پاریس در ایران بود. سرانجام با کوشش‌های او و همراهی معلمین دیگر، با تاسیس رشته گرافیک همزمان با رشته طراحی صنعتی موافقت شد (URL 1).

انجمن صنفی طراحان گرافیک ایران کوشش می‌کند تا در حد توان خود، به بهترین روش، اهمیت حرفه‌ی طراحی گرافیک ایران را به جامعه‌ی خود و جهان بشناساند. در سال ۱۳۵۵ جمعی از طراحان صاحب نام گرافیک ایران کوشش کردند تا برای حمایت و نوعی نظارت بر حرفه‌ی خود و نیز ارتقاء و تعالی طراحی گرافیک در کشور، سندیکای گرافیست‌های ایران را تاسیس کنند. این تلاش طراحان، هم‌زمان با دوره‌ی نخست شکوفایی و اوج‌گیری طراحی گرافیک ایران در دهه‌ی ۵۰ شمسی بود. انتشار برخی از آثار طراحان گرافیک ایران در نشریات تخصصی جهان، گرافیک ایران را به جهانیان معرفی کرد، اما رسمیت یافتن سندیکا به سرانجام نرسید. پس از انقلاب اسلامی و هم‌چنین جنگ تحمیلی، طراحی گرافیک ایران به مسیری دیگر وارد شد. تا این که در سال ۱۳۶۴ اولین گام صنفی، با انتشار نخستین تعرفه بهای کارهای گوناگون گرافیک، به کوشش جمعی از طراحان گرافیک برداشته شد (URL 2). از جمله نهادهای مؤثر در پیشرفت طراحی گرافیک ایران از زمان پایه گذاری، می‌توان به حوزه هنری انقلاب اسلامی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، موزه گرافیک ایران، مجله همشهری، مجله نشان، انتشارات سوره مهر، آتلیه‌های شخصی طراحی گرافیک و فعالیت‌های گرافیکی افراد مهمی چون؛ محمد بهرامی (آتلیه آرک)، هوشنگ کاظمی (کارگاه هنرهای تزئینی)، مرتضی ممیز، جلال شباهنگی، صادق بریرانی، قباد شیوا (مؤسسه فرهنگی هنری شیوا)، فرشید مثقالی (استودیو دسک تاپ) و ... اشاره کرد.

پژوهش مورد مطالعه قرار گرفته‌اند. در این مقاله، ابتدا نقوش جانوران به کار رفته در رویدادهای طراحی گرافیک ایران شامل: دوسالانه گرافیک تهران سال‌های ۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸.ش و سرو نقره‌ای سال‌های ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶.ش شناسایی شده و سپس بر حسب ماهیت نقوش به سه دسته کلی: ۱. نقوش تک جانوری، ۲. نقوش ترکیبی و ۳. نقوش تخیلی دسته‌بندی شدند. توضیحات مربوط به هر کدام از نقوش و انواع آن‌ها در ادامه ارائه شده است. نتایج کلی مطالعات این بخش نشان می‌دهد که نقوش جانوران غیر اساطیری از جمله: خرس، سگ، الاغ، گرگ، آهو، گربه، موش، مار، مرغ، گنجشک، چکاوک، طوطی، اردک و خرگوش نیز هر کدام حداقل یک بار مورد استفاده قرار گرفته است.

۳-۱. نقوش تک جانوری

کبوتر: واژه کبوتر در ادبیات سنسکریت به صورت کپوته^۴، یعنی بدون پسوند - تر است که به همین شکل، به معنی «رنگ کبود» آمده است (مجتبایی، ۱۳۸۹، ص ۱۵). تنوع نقش کبوتر در اساطیر ایران و بیشتر در ظروف نیشابور را گاه با سر بسیار کوچک، گاهی با تاج و گاه بسیار ساده، کودکانه و عاری از تزئینات می‌بینیم، عنصر اصلی ظرف، تک پرندۀ ای است با سر فوق‌العاده کوچک، این پرندۀ، کبوتر است و بال آن با نقطه و بافت چشم طاووسی، پر شده است و مشابه خیلی از نمونه‌های دیگر، نیم برگ نخلی به دهان دارد که تا پشت سر آن ادامه دارد (چنگیز و رضالو، ۱۳۹۰، ص ۳۷).

نقش کبوتر، در تمام دوره‌های دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای حداقل یک بار و بیشتر، در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه، طراحی جلد کتاب و مجله، صفحه‌آرایی، تبلیغ و آگهی، بسته‌بندی، رسانه‌های نو و هویت بصری به کار رفته است. در اینجا ضروری است که؛ از نقش کبوتر و هر نقشی جانوری بکار رفته در آثار راه یافته به هر دوره از دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای، با توجه به حجم آثار و نوع رسانه، چند نمونه در جداول زیر آورده شود.

۲-۲-۱. دوسالانه طراحی گرافیک تهران

این دوسالانه از سال ۱۳۶۶ شروع شد و تا قبل از دوره هشتم در سال ۱۳۸۸ به صورت ملی با بخش‌های مهمی چون؛ طراحی پوستر، طراحی نشانه و طراحی جلد از بین آثار طراحان داخلی و از دوره هشتم به صورت جهانی و متنوع‌تر، با افزودن بخش‌های جدید، متناسب با پیشرفت‌های روز جهان، برگزار شده است. با توجه به امر چاپ، کیفیت کاغذ، رشد خلاقیت و تنوع ایده‌ها و همچنین پیشرفت تکنولوژی و ... در دوره‌های متأخر، آثار این دوره‌ها از کیفیت مطلوب‌تری برخوردارند.

۲-۲-۲. دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای

دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای، بعد از آخرین دوسالانه طراحی گرافیک تهران، در سال ۱۳۸۹ شروع شد و آخرین دوره آن در سال ۱۳۹۶ برگزار شده و همچنان ادامه دارد. این دوسالانه شامل بخش‌های مهمی چون؛ هویت بصری، طراحی نشانه، طراحی پوستر، طراحی جلد کتاب و نشریات، بسته‌بندی، صفحه‌آرایی، طراحی وب و مالتی مدیا و سایر آثار می‌باشد. کیفیت و تنوع آثار، در همه دوره‌ها بخصوص دوره پنجم بسیار مطلوب و قابل قبول می‌باشد. ضمن اینکه آثار این دوسالانه، مختص ایران و اعضای رسمی انجمن صنفی طراحان گرافیک است.

۳. معرفی نقوش جانوران اساطیری در طراحی گرافیک ایران

با توجه به این‌که؛ در آثار گرافیکی، جهت برقراری ارتباط مؤثر با مخاطب و انتقال معانی مختلف از طریق تصویر، نیاز به عناصر بصری تاثیرگذار (با پیشینه و هویت) ضروری بوده، بنابراین بررسی و بازنمایی نقوش جانوران اساطیری کهن ایرانی بدلیل غنای فرمی و تصویری آن‌ها، علت اصلی تمرکز بر این نقوش در پژوهش حاضر بوده است. همچنین، از آنجا که دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران (گرافیک تهران و سرو نقره‌ای) از رویدادهای معتبر و سازمان یافته در حوزه گرافیک بوده و منابع گسترده‌ای از آثار متنوع و استاندارد هستند، در این

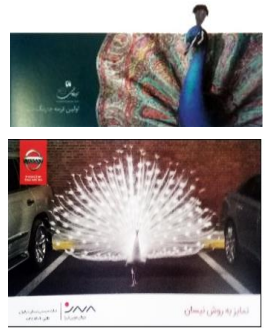
نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی نشانه و تبلیغات (بیلبورد) به کار رفته است.

جدول ۲. کاربرد نقش طاووس در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک



پوستر شعر عاشورایی، اثر محمد عدلی پور، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶

پوستر صنایع دستی، اثر بیژن جناب، پنجمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۵



بیلبورد شرکت نیسان، اثر فرشید منفرد، پنجمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۶



نشانه جشنواره فیلم حسنت، اثر علی سجادی، دومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۰

جدول ۱. کاربرد نقش کبوتر در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک ایران



پوستر هنر عاشورایی، اثر ابوالفضل خسروی، دهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۸

پوستر جشنواره موسیقی فجر، اثر مهدی سعیدی، هشتمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۲



صفحه آرای بروشور صلح المپیک، اثر کورش جدی، سومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲



نشانه رستوران هزاردستان، اثر امین منتظری، دومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۰

طاووس: پرنده‌ای از راسته ماکیان «گالی فرم»^۵ و متعلق به خانواده قراقاول‌ها است. این پرنده عمدتاً در آسیا یافت می‌شود که به گونه نر آن «پی کاک»^۶ و به گونه ماده آن «پی هن»^۷ گفته می‌شود (اولیائی و سامانیان، ۱۳۹۸، ص ۶۹). طاووس نماد زیبایی و برکت در فرهنگ ایرانی پیش از اسلام است. طاووس: شمسی؛ با پرستش درخت خورشید تداعی می‌شود؛ مظهر بی مرگی؛ طول عمر، عشق. نماد طبیعی ستارگان آسمان؛ از این رو مظهر خداگونگی و بی مرگی است. اگر پیش از باران بی‌قراری کند طوفان در پیش است؛ رقص باران او با ماریچ نیز تداعی می‌شود. دنیا دوستی و تکبر و بطالت نشانه‌های جدید او هستند (زابلی‌نژاد، ۱۳۹۰، ص ۱۰۱). نقش طاووس در میان قرص خورشید یا همراه با درخت زندگی، جایگاه مهمی را در هنر ایران به خود اختصاص داده است این نقش اغلب با مفاهیم مذهبی همراه است. همچنین در بسیاری از آثار دوره ساسانی نقش طاووس در تزئینات یا در دو طرف درخت زندگی قرار گرفته است (خرزایی، ۱۳۸۶، ص ۸). نقش طاووس، در دوره‌های پنجم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه و تبلیغات و در دوره‌های دوم و پنجم دوسالانه سرو

خروس: خروس از مصدر خرئوس در اوستا به معنی خروشیدن و خروش است. در اوستا نام این مرغ از زبان مردم بد گفتار کهرکتات^۸ از اسماء صوتی و نام دینی او در همین کتاب پروردش^۹ از ترکیب پرو^{۱۰} به معنی فرا و پیش و مصدر درش^{۱۱} به معنی دیدن و دیدار و بدین‌سان پروردش یعنی از پیش بیننده، یعنی سپیده را پیش از همه دیدن و مرغی که مردمان را از آمدن بامداد آگاه می‌کند آمده است. این مرغ در اوستا پیک سروش و ایزدی است که پاسداری شب بدو سپرده شده است. در فرگرد ۱۸ وندیداد (۲۸-۱۴) آمده است که: «پرسید زرتشت از اهورا مزدا، ای اهورا مزدا، ای پاک‌ترین خرد، ای داور جهان خاکی، آنگاه گفت اهورا مزدا آن گماشته پروردش نام دارد، مردم بد گفتار او را کهرکتات نامند، زیرا این مرغ است که در سپیده دم توانا آواز برآورد: برخیزید ای مردمان، نماز بهترین راستی بگزارید و به دیوها نفرین

را نداشتند (پاشایی، ۱۳۹۳، ص ۱۰۹). از ماهی به عنوان نمادی برای آب، باران، تازگی و طراوت استفاده می‌شده است. ماهی، تجسمی از دریا و نشانه‌ی باروری است. به طور کلی نقش ماهی حضوری سمبلیک دارد، نوع و شیوه طراحی اندام ماهی تداعی کننده حرکت موجود در آب است (چنگیز و رضالو، ۱۳۹۰، ص ۴۱). نقش ماهی، در دوره‌های سوم، چهارم، پنجم، هشتم، نهم و دهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، جلد کتاب و مجله، آگهی و بسته بندی و در دوره‌های اول، دوم، سوم و چهارم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه و آگهی به کار رفته است.

جدول ۴. کاربرد نقش ماهی در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک

	
<p>طراحی کاراکتر، اثر مهرزاد دیرین، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>پوستر نمایش عروسکی، اثر ابوالفضل همتی آهویی، پنجمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۵</p>
	
<p>نشانه نشر باغ آبی، اثر کورش، سومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲</p>	<p>تبلیغ رستوران شن، اثر مهرزاد دیرین، اولین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۸۹</p>

شیر: در متون پهلوی، شیر از گروه خرفستران و سرده گرگان به حساب آمده است. در بندهش اشاره ای به سنت رام کردن شیر شده است و در وداها شیر جانوری اهریمنی است (نیکویی و دیگران، ۱۳۹۹، ص ۴۴۳). شیر در ایران مظهر میترا،

فرستید [وگرنه] بوشیاستا آن دیو درازدست بر شما چیره شود و دیگر بار سراسر گیتی را که در سپیده دم بیدار گشته به خواب فرو برد او گوید که ای مردمان باز بخوابید و هنوز هنگام برخاستن نرسیده شما را با آن سه بهترین که اندیشه نیک، گفتار نیک و کردار نیک است کاری نباشد (فرّخی، ۱۳۸۹، ص ۴۵۱). نقش خروس، در دوره‌های ششم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر و نشانه و در دوره‌های اول، سوم و چهارم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، جلد کتاب و تبلیغات (بیلورد) به کار رفته است.

جدول ۳. کاربرد نقش خروس در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک

	
<p>نشانه شیرینی خروس قندی، اثر فرشاد هوشیار، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>پوستر روز جهانی کودک، اثر علی جهانشاهی، ششمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۷</p>
	
<p>پوستر نمایشگاه هنری، اثر قباد شیوا، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴</p>	<p>جلد کتاب نمایش نامه، اثر محمود حسینی، سومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲</p>

ماهی: ماهی در اصطلاح عام، موجودی است فراروانی، یا دارای حرکتی بسیار نافذ، که نیروی برخاستن؛ نیروی مربوط به اجسام پست و ناخودآگاه نیز به او بخشیده شده است. به سبب ارتباط نمادین بسیار نزدیک میان دریا و بزرگ مادر، ماهی را گاه مقدس انگاشته‌اند. در برخی آئین‌های آسیایی ماهی مورد پرستش واقع می‌شد و کاهنان اجازه خوردن ماهی

باستان، از گاو نر به عنوان منبع وفور و عامل تمام خوبی نام برده شده است. گاو در اساطیر ایران نماد ماه است و با باروری زمین ارتباط دارد (دادور و مبینی، ۱۳۸۷، ص ۱۱۸ و ۱۱۹). نقش گاو، در دوره‌های اول، ششم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه و طراحی جلد سی دی و در دوره اول، دوم، چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه، طراحی جلد سی دی، صفحه‌آرایی و در بخش (سایر) به کار رفته است.

جدول ۶. کاربرد نقش گاو در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک ایران

	
<p>جلد سی دی موسیقی، اثر نادیا بیژنی، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>نشانه شرکت فراورده های گوشتی اثر مسعود سپهر، اولین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۶۶</p>
	
<p>پوستر صنعت چاپ، اثر امیرحسین رستگاری، پنجمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۶</p>	<p>پوستر نمایشگاه آثار هنری، اثر میثم نامدار، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴</p>

اسب: اسب، پستانداری است سُم‌دار و علف‌خوار از جنس «اکوئوس ۱۴» تیره اسبان و راسته فرسُمان که نژادهای اهلی آن از گونه اکوئوس کابالوس هستند (URL: 3). اسب در اساطیر ایران از مقام والایی برخوردار و همانند شیر نماد خورشید و در اساطیر زرتشتی در شمار آفریدگان نیک و نام او نیز همان نامی است که آریایی‌ها چندین هزار سال پیش به کار می‌بردند. کشنده و حامل ایزدان و خدا بانوان ایرانی اسب است. در اسطوره‌های مردمی، رخس همزاد رستم و با او زاده می‌شود و عمری به درازای عمر رستم دارد و سرانجام

خورشید، گرما، تابستان، پیروزی، شجاعت، سلطنت، نور، قدرت و آتش است. شیر در بسیاری از نقوش ایران به عنوان نیروی شر شکار می‌شود، به عبارت دیگر پادشاهان نبرد با شیر را نماد قدرت و قلبه بر شر می‌دانستند. در دوران باستان شیر نیز همانند اسب و گوزن رباینده‌ی روح جانوران تصور می‌شد. ترسیم دم بلند برای شیر علامت اقتدار بیشتر بود. شیر با نماد خورشید در ایران اشاره به ساکن شدن قدرت خورشید در این حیوان دارد (مبینی، ۱۳۸۹، ص ۴۴). نقش شیر، در دوره‌های سوم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه، صفحه‌آرایی و آگهی و در دوره‌های سوم، چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه، طراحی جلد کتاب و صفحه‌آرایی به کار رفته است.

جدول ۵. کاربرد نقش شیر در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک ایران

	
<p>صفحه آرایی کتاب شعر زنان افغان، اثر مریم عنایتی، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>پوستر بزرگداشت مرتضی میبیز، اثر سیامک فیلی‌زاده نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>
	
<p>نشانه ماه‌های سال، اثر مجتبی ادیبی، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴</p>	<p>جلد کتاب مجله الکترونیکی رنگ، اثر مجتبی ادیبی، سومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲</p>

گاو: واژه گاو، گاو شگفت در اوستایی «گائو ۱۲» یا «گئوس ۱۳» را اهورا مزدا در کناره راست رودخانه وه‌دایتی در ایران و بیچ، همان ارض مقدس و ناکجاآبادی که خاستگاه ایرانیان تصور شده، خلق کرده است (معنوی، قره‌بیگلو، ۱۳۹۹، ص ۲۳۴). مقام گاو در زمین برابر «ثور» در آسمان است، زیرا وی در کشتکاری زمین نقش مؤثری دارد و نیز علامت میترا است. در اساطیر ایران، شکلی از «گوشورون» و «سریشوک» سمبل ابر، باران و طوفان است. در یک سرود روحانی ایران

بز و بز کوهی: بز، جانوری است «پستاندار» و نشخوار کننده از راسته زوج سمان و تیره «گاوسانان» که حدود ۹۰۰۰ سال قبل اهلی شده است. همچنین «پازن» یا بز کوهی که بز وحشی ایران نیز نامیده می‌شود بیشتر در منطقه‌های کوهستان‌های ایران و همچنین در قفقاز و جزیره کرت (دریای مدیترانه) وجود دارد (URL4). بز مظهر فراوانی، رب‌النوع روئیدنی‌ها و در شاخ آن قدرتی جادویی پنهان بود. از زمان‌های کهن ماه با باران و خورشید با خشکی و گرما رابطه داشته است و چون میان شاخ‌های پرپیچ و خم بز کوهی و هلال ماه نیز رابطه‌ای وجود دارد، از این رو مردم باستان معتقد بودند، شاخ‌های بز در نزول باران مؤثر است (چنگیز و رضالو، ۱۳۹۰، ص ۳۹). نقش بز و بز کوهی، در دوره‌های سوم، ششم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه و آگهی و در دوره‌های اول، چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی نشانه، جلد (سی دی) و صفحه‌آرایی به کار رفته است.

جدول ۸. کاربرد نقش بز در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک ایران



پوستر روز جهانی میراث فرهنگی، اثر مجید کاشانی، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶

آگهی نوروژ، اثر فاطمه باقریان، سومین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۱

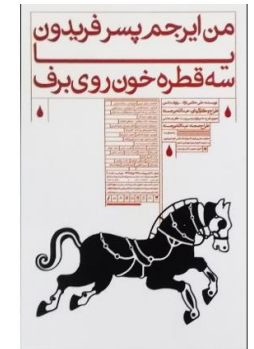
همراه او به چاه نابرابر شُغاد گرفتار و با او جان می‌دهد. توصیف شاهنامه از رخس کمابیش همانند فقره ده دین یشت است. و نیز این اسب اسطوره‌ای است که توان کشیدن رستم را دارد و او را از مهلکه‌های بسیار می‌رهاند و همیشه همدم اوست و رستم گاه با او حرف می‌زند (فرّخی، ۱۳۸۹، ص ۴۵۵ و ۴۵۶). نقش اسب، در دوره‌های اول، سوم، چهارم، پنجم، ششم، هفتم، هشتم و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه، طراحی جلد کتاب و مجله، آگهی و بروشور و صفحه‌آرایی و در دوره‌های اول، دوم، سوم، چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه، طراحی جلد کتاب، مجله و سی دی، هویت بصری، صفحه‌آرایی و در بخش پروژه (سایر) به کار رفته است.

جدول ۷. کاربرد نقش اسب در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک

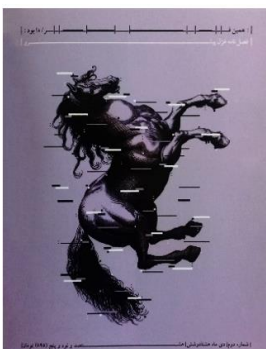


پوستر حماسه چالدران، اثر فرشید مثقالی، هشتمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۲

صفحه‌آرایی کتاب، اثر تابش میرمیرانی، اولین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۶۶



بخشی از هویت بصری تئاتر، اثر سعید مزینانی، سومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲



جلد مجله همین فردا، اثر وحید عرفانیان، اولین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۸۹



نشانه نساجی، اثر اسدالله چهره پرداز، پنجمین دوسالانه سرو نقره‌ای، ۱۳۹۶



جلد مجله چاپ، اثر پیمان پورحسین، سومین دوسالانه سرو نقره‌ای، ۱۳۹۲

جلد سد دی موسیقی، اثر ایمان راد، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴
نشانه ماه‌های سال، اثر مجتبی ادیبی، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴

۲-۳. نقوش ترکیبی

شیر بالدار: شیر بالدار، شیر دال، موجودی افسانه‌ای با تن شیر، سر عقاب (به پارسی: دال) و گوش اسب است. در پاره‌ای از نوشتارهای پارسی میانه از آن به نام بشکوک یاد شده است (طاهری، ۱۳۹۱، ص ۱۷). در کاخ آپادانای تخت جمشید، شیرهای بالدار- شیرهای دال (شیرهای بالدار کله عقابی یا گریفین^{۱۵}) از یک سرستون به سرستون دیگر تفاوت پیدا می‌کنند. معمار تخت جمشید در پی آن بوده که به بینندگان اثرش تلقین کند پادشاه ایران، درنده‌ترین جانوران و هیولاهای را برای برپا نگه داشتن بام کاخش به اسارت گرفته است (فرامرزی، ۱۳۹۴، ص ۷۰). همچنین در تالار صد ستون تخت جمشید، تصویری از نقوش شیرهای بالدار که پشت به پشت هم قرار گرفته‌اند، دیده می‌شود. شیر ایرانی، نماد سلطنت؛ نیروی شمس؛ نور و به هر حال شیر چه به صورت بالدار که تأکیدی بر جنبه‌ی ماورایی و الوهیتی آن است و چه بدون بال، از جمله نقوش باستانی فرهنگ و هنر ایرانی است (زابلی‌نژاد، ۱۳۹۰، ص ۱۰۵). نقش شیر بالدار، در دوره چهارم دوسالانه گرافیک تهران در بخش طراحی تقویم و در دوره‌های اول، سوم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای در بخش‌های طراحی نشانه و طراحی جلد سی‌دی به کار رفته است.

گاو بالدار: در تخت جمشید، گاوهای ریش‌دار و بالدار با سر انسانی، بدن گاو و دو بال عقاب (لاماسو^{۱۶}) که تجسم ماه هستند مانند پاسداران کاخ شاهان هخامنشی‌اند که بر مدخل دروازه خشایار شاه قرار گرفته‌اند (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۵، ص ۲۰). نقش گاو بالدار، فقط در دوره نهم دوسالانه گرافیک تهران در بخش طراحی نشانه، متأثر از نقوش تخت جمشید، یک مورد به کار رفته است.

جدول ۱۰. کاربرد نقش گاو بالدار در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک



طراحی تقویم تخت جمشید، اثر هاشم تقوی، چهارمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۳

جدول ۹. کاربرد نقش شیر بالدار در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک



جلد کتاب آثار گرافیک، اثر هیوا پاشایی، اولین دوسالانه سرو نقره‌ای، ۱۳۸۹



تقویم هخامنشی، اثر هاشم تقوی، چهارمین دوسالانه تهران، ۱۳۷۳

اسب بالدار: اسب بالدار یا «پگاسوس^{۱۷}» در اساطیر یونانی از نسل مدوزا و پوزیدون است. زمانی که مدوس به دست پرسوس کشته شد از گردن قطع شده وی پگاسوس پدیدار شد در مهرهای ساسانی این مجموعه اسب بالدار فاقد سوار است، زیرا که بال نمادی از عالم ایزدان است و سوار بودن بر این نماد نوعی هتک حرمت محسوب می‌شده است (کاظمی اسفه و همکاران، ۱۴۰۰، ص ۱۷۹). در نقش برجسته گورها در روایت‌های ایرانی از اسب بالدار به ندرت یاد می‌شود. در افسانه‌های مردمی از اسبی یاد می‌شود که نام‌های متفاوت

جانور» نشان داده‌اند. بشر برای دستیابی به بینشی تنزیهی دربارهٔ خداوند، از چندین مرحله گذشته که یکی از این مراحل، مرحلهٔ تصور ترکیبی است (حسین‌آبادی، ۱۳۹۵، ص ۱۴ و ۱۵). لازم به ذکر است که؛ در آثار راه یافته به دوره های دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای نقش انسان، بیشتر با نقوش پرندگان اساطیری و گاهاً اسب و یا نقوشی دیگر ترکیب و مورد استفاده قرار گرفته است. نقش ترکیبی «انسان- جانور» در دوره‌های اول و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه، جلد کتاب و تبلیغ و آگهی و در دوره‌های اول، دوم و چهارم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های طراحی پوستر، طراحی نشانه و جلد کتاب به کار رفته است.

جدول ۱۲. کاربرد نقش ترکیبی انسان و جانور در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک ایران

	
<p>نشانه شرکت پرداخت نوین، اثر سیامک فیلی زاده، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>پوستر جشنواره شبابوز، اثر فرشید شفیع، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>
	
<p>نشانه ماه‌های سال، اثر مجتبی ادیبی، چهارمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴</p>	<p>جلد کتاب پژوهشی شعر، اثر مهران زمانی، دومین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۰</p>

۲-۳. نقوش تخیلی

سیمرغ: یکی از حیوانات خیالی ایرانیان که به‌خصوص در دوره ساسانی اهمیت فراوانی داشته «سین مرو» یا سیمرغ است که دارای طبایع مختلف شیر و گرگ و پرنده بوده است. سر آن کمی شبیه گرگ و کمی مانند شیر یا پلنگ است، تنه حیوان پستانداری را نمایش می‌دهد، پاها و بال‌ها، به عقاب می‌ماند. این جانور که می‌گفتند بر بالای «درخت تخمه»

بحری، بادی و دریایی دارد و در هاله‌ای از ابهام گاه اسبی اهورایی و گاه اسبی اهریمنی و او را یارای پرواز است و قهرمان افسانه را از دشواری‌ها می‌رهاند: و در برخی از روایت‌ها همتای سیمرغ است (فرّخی، ۱۳۸۹، ص ۴۵۵ و ۴۵۶). نقش اسب بالدار، در دوره‌های اول و نهم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر و طراحی نشانه و در دوره‌های اول و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های صفحه‌آرایی و طراحی نشانه به کار رفته است.

جدول ۱۱. کاربرد نقش اسب بالدار در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک

	
<p>نشانه شرکت تجاری، اثر داریوش مختاری، نهمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۸۶</p>	<p>پوستر اشعار واروژان، اثر آرمان استپانیان، اولین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۶۶</p>
	
<p>نشانه خانه ایده آل، اثر بردیا رضایی، پنجمین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۹۶</p>	<p>صفحه آرایی کتاب، اثر مریم عنایتی، اولین دوسالانه گرافیک سرو نقره‌ای، ۱۳۸۹</p>

ترکیب جانور و انسان: شباهت و ارتباط چشمگیری میان عناصر تشکیل دهندهٔ انسان و عناصر متشکلهٔ کائنات وجود دارد. از سوی دیگر، تصاویر ترکیبی «انسان- جانور» بیان‌کننده برخی از اعتقادات مردم باستان دربارهٔ خداوند است. به تصور آنان، خداوند موجودی است شبیه انسان و در حین حال، متفاوت با او و دارای قدرتی به مراتب والاتر. آنان برای تجسم باور خود، خداوند یا موجودات ماورایی را با تصاویر «انسان-

سعادت نیز یاد می‌شود. اگر سایه او بر کسی افتد او را سعادت‌مند و اگر بر تارک کسی نشیند او را به شهریاری رساند و شاید واژه همایون و همایونی با این نام پیوند دارد. با آنکه در اساطیر زرتشتی از مرغی بدین نام نشانی نیست در افسانه‌های مردمی اما هما به هیئت‌های مختلف نمایان می‌شود و فراسوی نشان ویژه استخوان‌خواری به هیأت باز، شاهین، عقاب و گاهی مرغ تخم‌طلا و جز آن پدیدار می‌شود (فرّخی، ۱۳۸۹، ص ۴۴۳). نقش هما، در دوره هفتم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش طراحی پوستر و در دوره دوم دوسالانه سرو نقره‌ای در بخش هویت بصری به کار رفته است.

جدول ۱۴. کاربرد نقش هما در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک



ققنوس: ققنوس، معرب کلمه یونانی «کوکونوس»^{۱۸} مرغی به غایت خوش‌رنگ و خوش‌آواز در هند است. از ققنوس، در اساطیر ایران، یونان، مصر و چین نام برده شده است (علی‌خانی و همکاران، ۱۳۹۷، ص ۵۹). این مرغ در روایت‌های ایرانی مرغی نادر و تنهاست که او را زایشی نیست. هزار سال می‌زید و چون عمرش به انجام می‌رسد توده‌ای بزرگ از هیزم فراهم می‌آورد و با نشستن بر آن توده چندان آواز می‌خواند که از آواز خود به وجد می‌آید و با بر هم زدن بال و به یاری منقار آتشی می‌افروزد و با سوختن در آتش از وی بیضه‌ای پدیدار و ققنوسی دیگر زاده می‌شود. در منطق الطیر عطار ققنوس طرفه مرغی دل‌ستان است که ماوای او در هندوستان و پرنده‌ای است که نزدیک به صد سوراخ در منقار دارد و او را جفتی نیست. بدین روایت ققنوس در بلندی‌ها می‌نشیند و با وزیدن باد بر منقار او نوایی دل‌نشین پدیدار می‌شود و مرغان دیگر بدین آواز گرد او جمع می‌شوند و مدهوش و صید وی

آشیان دارد و درخت بر برکه «ورو کشه» روئیده است، تجسم الهه بزرگ آب‌های آسمانی و زمینی یعنی «اردوی سور» یا به نام معروف «ناهید» بوده است (زابلی‌نژاد، ۱۳۹۰، ص ۱۰۳ و ۱۰۴). نقش سیمرغ، در دوره‌های سوم، چهارم، هفتم و نهم دوسالانه گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه و آگهی و در دوره‌های اول، سوم، چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای نیز در بخش‌های پوستر، نشانه و جلد کتاب به کار رفته است.

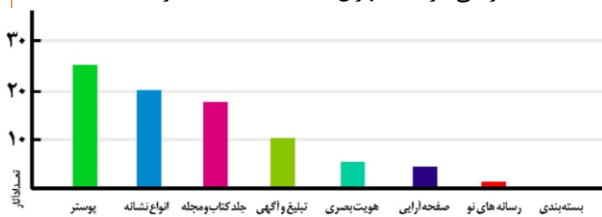
جدول ۱۳. کاربرد نقش سیمرغ در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک



هما: هما، مرغ استخوان‌خوار یا کرکس ریش‌دار، گونه‌ای پرنده شکاری بزرگ جثه از تیره قوشیان و راسته شاهین‌سانان است. این پرنده ۱۰۲ تا ۱۲۵ سانتی متر طول دارد و بزرگترین کرکس با ویژگی‌ها و طرح بدن متفاوت با سایر کرکس‌ها است (طارمی و همکاران، ۱۴۰۰، ص ۲۸۶). در افسانه‌های مردمی هما مرغ فرخنده‌ای است که گاه از آن با نام مرغ

نقوش جانوران اساطیری در رسانه‌های مختلف شناسایی و استخراج شدند. نتایج بررسی در نمودارهای ۱ و ۲ به پراکندگی انواع رسانه‌ها در دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای و در نمودارهای ۳ و ۴ به تعداد نقوش جانوران اساطیری (تک جانوری، تخیلی و ترکیبی) استفاده شده، در دوسالانه‌ها به ترتیب از بیشترین تا کمترین، پرداخته شده است.

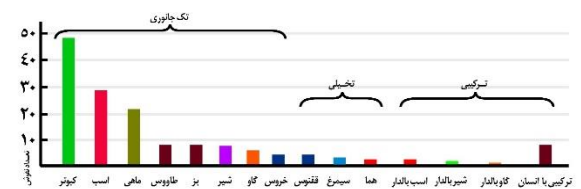
نمودار ۱. پراکندگی انواع رسانه‌ها در آثار راه یافته به دوره‌های دوسالانه طراحی گرافیک تهران ۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸ (نگارنده)



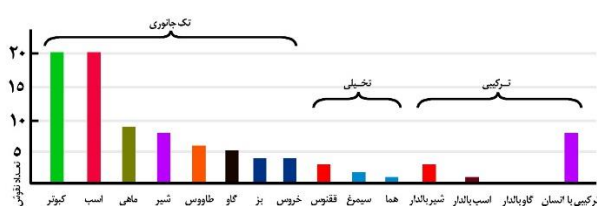
نمودار ۲. پراکندگی انواع رسانه‌ها در آثار راه یافته به دوره‌های دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶ (نگارنده)



نمودار ۳. تعداد نقوش جانوران اساطیری به تفکیک (تک جانوری، تخیلی و ترکیبی) در آثار راه یافته به دوسالانه طراحی گرافیک تهران ۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸ (نگارنده)



نمودار ۴. تعداد نقوش جانوران اساطیری به تفکیک (تک جانوری، تخیلی و ترکیبی) در آثار راه یافته به دوسالانه سرو نقره‌ای ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶ (نگارنده)



می‌شوند (فرّخی، ۱۳۸۹، ص ۴۴۶). نقش ققنوس، در دوره‌های اول، چهارم و ششم دوسالانه طراحی گرافیک تهران در بخش‌های طراحی پوستر، نشانه و جلد کتاب و در دوره‌های چهارم و پنجم دوسالانه سرو نقره‌ای در بخش نشانه به کار رفته است.

جدول ۱۵. کاربرد نقش ققنوس در آثار راه یافته به رویدادهای گرافیک

<p>جلد کتاب منطق الطیر، اثر امیر خانچی، ششمین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۷۷</p>	<p>نشانه شرکت سینمایی، اثر برنا بدیعی، اولین دوسالانه گرافیک تهران، ۱۳۶۶</p>
<p>نشانه شرکت سپید نگار، اثر مسعود حشمتی، پنجمین دوسالانه سرو نقره‌ای، ۱۳۹۶</p>	<p>نشانه باغ پرندگان شهران، اثر مصطفی اوجی، چهارمین دوسالانه سرو نقره‌ای، ۱۳۹۴</p>

۴. تحلیل میزان کاربرد نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران

در این بخش آثار راه یافته به دوسالانه طراحی گرافیک تهران (۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸) و دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای (۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶) مورد ارزیابی قرار گرفته و کاربرد نقوش جانوران اساطیری در تمام رسانه‌های گرافیکی شامل: طراحی پوستر، طراحی نشانه، طراحی جلد کتاب و مجله، صفحه‌آرایی، تبلیغ و آگهی، بسته بندی، طراحی کاراکتر و طراحی وب، سنجش و طبقه‌بندی شده است. بر این اساس آثار دارای

۵. تحلیل شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران

در جامعه بررسی (آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران)، بویژه (آثار حاوی نقوش جانوران اساطیری)، دارای هر سه جنبه بازنمایی (کارکردی، نشانه‌شناسی و چگونگی نمایش) هستند. بدین منظور که، آثار مورد پژوهش در هر صورت، جنبه کارکردی (اطلاع‌رسانی، هویت‌نمایی و یا تبلیغاتی) دارند و در رسانه‌های گرافیکی مختلف (طراحی پوستر، نشانه، جلد کتاب و مجله و ...) کارکردی بودن خود را نشان می‌دهند. آثار همچنین، دارای جنبه نشانه‌شناسی (نمادین، نمایه‌ای و یا شمایی) بوده و در نهایت، جنبه چگونگی نمایش (تصاویر واقعی، تصویرسازی شده و ...) در آثار مشهود است.

در این بخش، آثار راه یافته به دوره‌های مختلف دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران (۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸) و طراحی گرافیک سرو نقره‌ای (۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶)، از نظر شیوه‌های بازنمایی مورد ارزیابی قرار گرفته و در جداولی تحت عناوین مرتبط تنظیم و ارائه گردیده است. آثار در هر رسانه به صورت جداگانه، با توجه به تکنیک، رویکرد استفاده از نقوش در خلق اثر، ارتباط نقش با موضوع اثر و جایگاه و اهمیت نقوش در آثار، طبق معیار سنجش درصدی، بررسی شده است. نتایج کلی نشان می‌دهد که در هر رسانه، از لحاظ تکنیک، بیشتر آثار بصورت دیجیتال اجرا شده‌اند، رویکرد استفاده از نقوش در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت سمبولیک (کارکردی متفاوت از خود نقش)، ارتباط نقش با موضوع در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت غیر مستقیم (نمایه) بوده و نهایتاً جایگاه نقش در همه رسانه‌ها اصلی و حائز اهمیت است (از این نظر که نقوش جانوری، به منظور برقراری ارتباط و انتقال معنی، عناصر بصری کلیدی در طراحی محسوب می‌شوند) (جداول ۱۶ و ۱۷).

جدول ۱۶. شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوره‌های دوسالانه طراحی گرافیک تهران - ۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸ (نگارنده)

دوسالانه طراحی گرافیک تهران (۱۰ دوره) ۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸												
بخش‌ها	تکنیک آثار			رویکرد هنرمند در خلق آثار			ارتباط نقش با موضوع آثار			جایگاه نقش		
	کولاز	دیجیتال	چاپ دستی	عکاسی	انتزاع	سمبولیک	واقع‌گرا	مستقیم	غیرمستقیم	بی ربط	اصلی	فرعی
طراحی نشانه	-	۱۰۰٪	-	-	۲۰٪	۸۰٪	-	۱۲٪	۸۵٪	۳٪	۸۲٪	۱۸٪
طراحی پوستر	-	۸۵٪	۵٪	۱۵٪	۲۶٪	۶۰٪	۱۴٪	۲۵٪	۶۵٪	۱۰٪	۷۸٪	۲۲٪
طراحی جلد	-	۹۷٪	-	۳٪	۱۰٪	۸۰٪	۱۰٪	۲۰٪	۷۷٪	۳٪	۸۵٪	۱۵٪
صفحه‌آرایی	-	۹۲٪	-	۸٪	۱۷٪	۶۵٪	۱۸٪	۲۲٪	۷۰٪	۸٪	۹۲٪	۸٪
بسته بندی	-	۱۰۰٪	-	-	-	۶۷٪	۳۳٪	۳۳٪	۶۷٪	-	۶۷٪	۳۳٪
تبلیغ و آگهی	-	۹۴٪	-	۶٪	۹٪	۹۱٪	-	-	۱۰۰٪	-	۸۲٪	۱۸٪
طراحی وب	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
کاراکتر	-	۱۰۰٪	-	-	۱۰۰٪	-	-	-	۱۰۰٪	-	۱۰۰٪	-

جدول ۱۷. شیوه‌بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوره‌های دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای - ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶ (نگارنده)

دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای (۵ دوره) ۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶												
بخش‌ها	تکنیک آثار			رویکرد هنرمند در خلق آثار			ارتباط نقش با موضوع آثار			جایگاه نقش		
	کولاز	دیجیتال	چاپ دستی	عکاسی	انتزاع	سمبولیک	واقعگرا	مستقیم	غیرمستقیم	بی ربط	اصلی	فرعی
طراحی نشانه	-	۱۰۰٪	-	-	۲۵٪	۷۵٪	-	۳۵٪	۶۵٪	-	۱۰۰٪	-
طراحی پوستر	-	۷۶٪	۴٪	۲۰٪	۱۸٪	۶۲٪	۲۰٪	۳۰٪	۶۵٪	۵٪	۸۰٪	۲۰٪
طراحی جلد	-	۱۰۰٪	-	-	۱۰٪	۸۰٪	۱۰٪	۱۵٪	۸۵٪	-	۷۸٪	۲۲٪
صفحه‌آرایی	۲۵٪	۷۵٪	-	-	۲۵٪	۷۵٪	-	۲۵٪	۷۵٪	-	۷۵٪	۲۵٪
بسته بندی	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
تبلیغ و آگهی	-	۹۴٪	-	۶٪	۱۰٪	۷۰٪	۲۰٪	۲۰٪	۸۰٪	-	۹۰٪	۱۰٪
رسانه‌های نو	-	۱۰۰٪	-	-	-	۱۰۰٪	-	-	۱۰۰٪	-	۱۰۰٪	-
هویت بصری	-	۱۰۰٪	-	-	۲۵٪	۷۵٪	-	۲۵٪	۷۵٪	-	۱۰۰٪	-

جدول ۱۸- میزان کاربرد و شیوه‌بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های گرافیک تهران و سرو نقره‌ای - ۱۳۶۶ تا ۱۳۹۶ (نگارنده)

کاربرد	نوع رسانه		نوع نقش	
	طراحی پوستر: کاربردترین رسانه در بکارگیری نقوش جانوران اساطیری در تمام دوره‌ها	طراحی وب: کم کاربردترین رسانه در بکارگیری نقوش جانوران اساطیری در تمام دوره‌ها	نقش کیوتو: کاربردترین نقش در گرافیک ایران در تمام دوره‌های دوسالانه‌ها	نقش گاو بالدار: کم کاربردترین نقش در گرافیک ایران در تمام دوره‌ها
شیوه‌بازنمایی	طراحی دیجیتال: کاربردترین تکنیک خلق آثار در تمام دوسالانه‌ها	سمبولیک: مهمترین رویکرد هنرمند در خلق آثار در تمام دوسالانه‌ها	غیر مستقیم (نمایه): کاربردترین نوع ارتباط نقش با موضوع اثر در تمام دوسالانه‌ها	اصلی و محوری: مهمترین جایگاه نقش در آثار تمام دوسالانه‌ها

در بررسی شیوه‌بازنمایی نقوش جانوران اساطیری، بیشتر آثار به صورت دیجیتال اجرا شده‌اند. رویکرد استفاده از نقوش در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت سمبولیک (کارکردی متفاوت از خود نقش) و ارتباط نقش با موضوع در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت غیرمستقیم (نمایه) بوده است. در نشانه‌های نمایه‌ای، رابطه دال و مدلول غیر مستقیم اما قابل درک است. اما در نشانه‌های نمادین ارتباط مستقیم و غیر قابل درک است به این دلیل که این رابطه قراردادی است. و در آخر، جایگاه نقش در همه رسانه‌ها اصلی و حائز اهمیت است (از این نظر که نقوش جانوری، به منظور برقراری ارتباط و انتقال معنی، عناصر بصری کلیدی در طراحی محسوب می شوند) (جدول ۱۸).

۶. تحلیل یافته‌ها

در این تحقیق، میزان کاربرد نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به تمام دوره‌های دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای از زمان شروع (۱۳۶۶) تا آخرین دوره (۱۳۹۶) بررسی و مشخص شد که از بین رسانه‌های طراحی گرافیک در تمام دوره‌های دوسالانه‌های مورد پژوهش، رسانه پوستر بیشترین کاربرد و طراحی وب کمترین کارایی را به لحاظ استفاده از نقوش جانوران اساطیری داشته است. همچنین، نقش کیوتو از بین تمام نقوش بیشترین کاربرد و نقش گاو بالدار کمترین کارایی را داشته است.

نتیجه گیری

ارزیابی‌های این پژوهش، در دو بخش (۱) میزان کاربرد نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک ایران و (۲) شیوه بازنمایی نقوش، انجام شده است. در بخش تحلیل میزان کاربرد، آمار تعداد و نوع رسانه‌ها و همچنین تعداد و تنوع نقوش جانوران اساطیری استفاده شده در آثار راه یافته به تمام دوره‌های دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای، به ترتیب استخراج و در نمودارهایی مدون تنظیم گردیده است. همچنین معیار سنجش (نسبت بیشترین و کمترین) میزان استفاده از هر رسانه و هر نقش (از مجموع کل آثار حاوی نقوش) بصورت عددی بوده است. در بخش تحلیل شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری نیز، آثار هر رسانه به لحاظ تکنیک، رویکرد هنرمند در خلق اثر، ارتباط نقش با موضوع اثر و جایگاه نقش در اثر مورد ارزیابی قرار گرفته و در نهایت، نتیجه کلی با معیار سنجش درصدی (از مجموع کل آثار حاوی نقوش) در جدولی معین، تنظیم و ارائه شده است. نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوره‌های دوسالانه‌های بزرگ طراحی گرافیک ایران، شامل: دوسالانه طراحی گرافیک تهران (۱۳۶۶ تا ۱۳۸۸) و دوسالانه طراحی گرافیک سرو نقره‌ای (۱۳۸۹ تا ۱۳۹۶)، کاربردهای متنوعی از حیث نوع رسانه، تنوع نقوش و شیوه بازنمایی داشته که نتایج حاصل از بررسی نمونه‌های استخراج شده بدین شرح است:

- از بین تمام بخش‌های دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای، رسانه پوستر، بیشترین و طراحی وب کمترین کاربرد را از حیث استفاده از نقوش جانوران اساطیری داشته است. همچنین از بین تمام آثار رسانه‌های مختلف دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای، نقش کیوتر بیشترین استفاده و نقش گاو بالدار کمترین کاربرد را داشته است.

- شیوه بازنمایی نقوش جانوران اساطیری در آثار راه یافته به دوسالانه‌های طراحی گرافیک تهران و سرو نقره‌ای بدین شرح است: در هر رسانه، از لحاظ تکنیک، بیشتر آثار (معیار درصدی) بصورت دیجیتال اجرا شده‌اند، رویکرد استفاده از

نقوش در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت سمبولیک (کارکردی متفاوت از خود نقش)، ارتباط نقش با موضوع در همه رسانه‌ها بیشتر به صورت غیرمستقیم (نمایه) بوده و نهایتاً جایگاه نقش در همه رسانه‌ها اصلی و حائز اهمیت است (از این نظر که نقوش جانوری، به منظور برقراری ارتباط و انتقال معنی، عناصر بصری کلیدی در طراحی محسوب می‌شوند).

پی‌نوشت‌ها

- 1 Historia
- 2 Mythos
- 3 Mouth
- 4 Kapota
- 5 Galiform
- 6 Peacock
- 7 Penhen
- 8 Kahrakatat
- 9 Pro-darsh
- 10 Para
- 11 Dares
- 12 Gao
- 13 Geus
- 14 Equus
- 15 Griffin
- 16 Lamassu
- 17 Pegasus
- 18 Kukunos
- 19 Representation
- 20 Mimesis

کتاب‌نامه

- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم (۱۳۸۷)، اسطوره بیان نمادین، چاپ سوم، تهران: انتشارات سروش.
- اولیائی، سیده اکرم، سامانیان، صمد (۱۳۹۸)، سیر تاریخی نقش‌پردازی طاووس در بافته‌های ایران دوره اسلامی، نشریه نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، دوره ۱۱، شماره ۲۲، صص ۶۷ - ۸۴.
- پاشایی، ژیلا (۱۳۹۳)، ظهور نقش‌مایه ماهی آئین مهر در مهرهای دوره قاجار و فلوس‌های دوره صفوی و قاجار، فصلنامه گنجینه اسناد، سال بیست و چهارم، شماره ۲، صص ۱۰۶ - ۱۳۷.

- جوانی، اصغر، خزایی، محمد، کلاه‌کج، منصور (۱۳۹۶)، رویکردهای بازنمایانه در طراحی گرافیک، نشریه باغ نظر، دوره ۱۴، شماره ۵۰، صص ۴۹ - ۵۶.
- چنگیز، سحر، رضالو، رضا (۱۳۹۰)، «ارزیابی نمادین نقوش جانوری سفال نیشابور»، نشریه هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، دوره اول، شماره ۴۷، صص ۳۳ - ۴۴.
- حسین آبادی، زهرا (۱۳۹۵)، بررسی نقوش جانوری و «جانوران ترکیبی» در آثار سنگی تمدن جیرفت، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی، دوره ۲۱، شماره ۱، صص ۹ - ۲۱.
- خزایی، محمد (۱۳۸۶)، نقش نمادین طاووس در هنرهای تزئینی ایران، ماهنامه کتاب ماه هنر، شماره ۱۱۱ و ۱۱۲، صص ۶ - ۱۲.
- دادور، ابوالقاسم، روزبهانی، رؤیا (۱۳۹۵)، مطالعه‌ی تطبیقی جانوران ترکیبی در هنر هخامنشیان و آشوریان با تأکید بر نقوش برجسته و مهرها، فصلنامه علمی- پژوهشی نگره، شماره ۳۹، دانشگاه شاهد، صص ۱۷ - ۳۴.
- دادور، ابوالقاسم، مبینی، مهتاب (۱۳۸۷)، بررسی تطبیقی نقش گاو در اساطیر و هنر ایران و هند، مجله‌ی مطالعات ایرانی، شماره ۱۴، دانشگاه شهید باهنر کرمان، صص ۱۱۵ - ۱۳۰.
- زابلی نژاد، هدی (۱۳۹۰)، مطالعه تطبیقی تصویری نقوش پارچه‌های دوره‌های ساسانی و قاجار، ماهنامه ماه هنر بهمن، شماره ۱۶۱، خانه کتاب ایران، صص ۹۶ - ۱۰۸.
- طارمی، اصغر، فیاض، مهدی، سمیع‌زاده، رضا، چهرقانی، رضا (۱۴۰۰)، پرندگان اساطیری، سمبولیسم عرفانی و محیط زیست با تکیه بر شعر عرفانی فارسی، مجله مطالعات عرفانی، شماره ۳۴، صص ۲۸۱ - ۳۰۴.
- طاهری، صدرالدین (۱۳۹۱)، گوپت و شیر دال در خاور باستان، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی، دوره ۱۷، شماره ۴، صص ۱۳ - ۲۲.
- علیخانی، پریسا، اکبری، فاطمه، ابراهیمی‌نژاد، احد (۱۳۹۷)، مطالعه‌ی تطبیقی پرندگان اسطوره‌ای در ایران و تمدن‌های مجاور؛ مطالعه موردی: سیمرغ و عنقا، فصلنامه جلوه هنر، دوره ۱۰، شماره ۲، صص ۵۵ - ۶۶.
- غفاری، لیلا، عرب‌زاده، جمال (۱۴۰۰)، بازنمایی بصری انسان در هنر اسلامی نقدی بر کتاب پیکر انسان در هنر اسلامی، ماهنامه پژوهش‌نامه انتقادی متون و برنامه‌های علوم انسانی، سال بیست‌ویکم، شماره ۵، صص ۲۲۵ - ۲۳۹.
- کاضمی‌اسفه، پیام، عبدوندظاهری، آمنه، منشی‌زاده، مجتبی (۱۴۰۰)، پژوهشی در ادب فارسی: تداوم توصیفات اسب در نظم فارسی بر اساس نقش مهرهای ساسانی (از مجموعه محسن فرغی)، نشریه متن پژوهی ادبی، دوره ۲۵، شماره ۹۰، صص ۱۶۲ - ۱۸۷.
- کرتیس، وستا (۱۳۹۰)، اسطوره‌های ایرانی، عباس مخبر، چاپ هشتم، تهران: انتشارات نشر مرکز.
- گاردنر، هلن (۱۳۹۴)، هنر در گذر زمان، محمدتقی فرامرزی، چاپ دوم، تهران، انتشارات کاوش پرداز.
- مبینی، مهتاب (۱۳۸۹)، بررسی تطبیقی نقش شیر در اساطیر و هنر ایران و هند، دو فصلنامه علمی- پژوهشی هنرهای تجسمی نقش مایه، سال سوم، شماره ششم، صص ۴۳ - ۴۸.
- مثقالی، فرشید (۱۳۸۸)، گرافیک معاصر ایران، نشریه طراحی گرافیک ایران- نشان، شماره ۲۰، صص ۶ - ۱۸.
- مجتبابی، فتح‌الله (۱۳۸۹)، پسوند - تر- در استر و کبوتر، فصلنامه نامه فرهنگستان، شماره ۴۳، صص ۱۳ - ۱۶.
- معنوی، فاطمه، قره‌بیگللو، سعیدالله (۱۳۹۹)، بررسی همسانی‌های اسطوره‌ای طاووس و گاو در باورهای ملل مختلف (با تکیه بر اساطیر ایران و یونان)، دو فصلنامه ادبیات پهلوانی، سال چهارم، شماره ۷، صص ۲۲۷ - ۲۴۲.
- نیکویی، مزگان، فوجه زاده، علیرضا، خدادادی، معصومه (۱۳۹۹)، نماد حیوانی شیر در مذهب و اساطیر ایران باستان و ادبیات منظوم فارسی، فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی، دوره ۱۴، شماره ۵۵، صص ۴۳۹ - ۴۵۶.
- هینلز، جان راسل (۱۳۷۳)، شناخت اساطیر ایران، ژاله آموزگار، احمد تفضلی، چاپ سوم، تهران: انتشارات چشمه.
- هینلز، جان راسل (۱۳۸۹)، شناخت اساطیر ایران، محمدحسین باجلان فرخی، چاپ سوم، تهران: انتشارات اساطیر.
- ----- (۱۳۶۷)، کتاب گرافیک سال (۶۵-۶۶)، چاپ اول، تهران: انتشارات صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران.
- ----- (۱۳۷۱)، گزیده‌ای از آثار سومین نمایشگاه دوسالانه طراحان گرافیک ایران، چاپ اول، تهران: انتشارات موزه هنرهای معاصر.
- ----- (۱۳۸۰)، گزیده‌ای از آثار هفتمین نمایشگاه دوسالانه طراحان گرافیک ایران، چاپ اول، تهران: انجمن هنرهای تجسمی ایران.

- ----- (۱۳۸۶)، نهمین دوسالانه جهانی گرافیک تهران: چاپ اول، تهران، مؤسسه توسعه هنرهای تجسمی.
- ----- (۱۳۸۸)، دهمین دوسالانه جهانی پوستر تهران: چاپ اول، تهران، مؤسسه توسعه هنرهای تجسمی معاصر.
- ----- (۱۳۸۹)، سرو نقره‌ای ۸۹، چاپ اول، تهران: مؤسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر.
- ----- (۱۳۹۰)، سرو نقره‌ای ۹۰، چاپ اول، تهران: انتشارات آبان.
- ----- (۱۳۹۶)، سرو نقره‌ای ۹۶، چاپ اول، تهران، انتشارات آبان.
- URL1: <https://newspaper.hamshahrionline.ir/>
روزنامه همشهری، آموزش آکادمیک گرافیک از سال ۱۳۴۰ آغاز شد.
- URL 2: <http://www.igds.ir>
انجمن صنفی طراحان گرافیک ایران، تاریخچه طراحی گرافیک ایران.
- URL 3: <https://lib.eshia.ir/12293/9/675>
اسب، دایرة المعارف بزرگ اسلامی، کتابخانه مرکز فقاقت.
- URL 4: <https://daneshnameh.roshd.ir/>
تاریخچه بز، دانشنامه رشد.