

Sociological Cultural Studies, Institute for Humanities and Cultural Studies (IHCS)

Doi: [http://www.doi.org/ 10.30465/scs.2026.54260.3132](http://www.doi.org/10.30465/scs.2026.54260.3132)

Documentary study of Qajar Asnas playing card images based on Pierre Bourdieu's field opinions and cultural capital

Seyyed Maryam Miri*
Abolfazl Davoodi**
Hossein Ardalani ***
Mahsa Khoie²****

Abstract

Since works of art are created in the scope of culture and social belief, analyzing and discovering unknown angles and worldviews hidden in them can create a new perspective in the field of cultural studies and enrich the theoretical discussions of Iranian Islamic art. Therefore, in the present research, relying on Pierre Bourdieu's theory of the cultural field and cultural capital, the images of Asnas playing cards as a visual media in the field of art and entertainment of the Qajar era have been examined. In the context of the transition from aristocratic court entertainment to a popular coffeehouse game, Asnas cards carry the shift in taste and the transformation of the position of cultural capital in Qajar society, and provide the possibility of recognizing the hidden layers of the relationship between art, power, and everyday life. The main goal of the research is to study these cards as documented images of the lived experience of art in the Qajar era and to recognize their visual conventions within the framework of the concepts of the field and cultural capital. The central question is how the characteristics of iconography and foreignization in the card designs simultaneously reflect and shape the artistic taste in the cultural field of that era and what is their relationship to the process of generalization of art and entertainment. The research

* ph.d.candidate. of art group . The comparative and analytical history of Islamic art (IAUCTB, Islamic azad University.Tehran.Iran . s.maryammiri@iau.ac.ir-09351361622

** . Professor of Philosophy of Art.Department ofTextile Design,yazd Branch,Islamic azad University.yazd.Iran. davodi@iauyazd.ac.ir(Corresponding Author).09131513796

*** Associate Professor of Philosophy of Art.HaC.,Islamic azad University.Hamedan. h.ardalani@iauh.ac.ir.09121015698

**** Assistant Professor of Philosophy of Art (IAUCTB,Islamic azad University.Tehran.Iran . m.khoie@iauctb.ac.ir.09121001834

Received: 15/02/2026, Accepted: 07/06/2026

method is qualitative and based on documentary study and descriptive-interpretive analysis of visual samples. The findings show that the iconography of the cards, with its emphasis on individuality, face-building, shading, and idealized realism, along with abstract painting, ornamentation, bust and full-length painting, and the display of Qajar splendor, serves to consolidate a kind of symbolic capital linked to political power and court culture. Also, elements of Westernization such as natural landscapes, hunting scenes, European characters, women in Western clothing, flowers and bushes, and military soldiers reveal the arrival of a new taste and the tension between tradition and modernity at the level of visual culture and everyday entertainment

Keywords: Qajar art. The playing card game ASnas. Foreignization and iconography. Pierre Bourdieu. The field and cultural capital

Introduction

The type of thinking, the way of thinking and the characteristics of different ethnic groups can be deciphered through their customs, beliefs and socio-cultural habits. In the meantime, the documents that have been left behind from the past, especially the works that have emerged in direct connection with daily life and entertainment, act as a mirror for the manifestation of culture, worldview and power structure and are considered one of the main ways to understand the history, culture and identity of the ancestors. In this view, art is not only not just an aesthetic front but also an efficient tool for carrying and transmitting cultural values and a dynamic platform for the formation of attitudes, tastes and social interactions; because works of art condense part of the lived experience of society and, along with reflection, play a role in reproducing that same experience. One such work is the playing cards attributed to the Qajar period, which have been in circulation between the court and popular culture in the field of art and entertainment. These cards, in the context of the socio-political conditions of that era, the reference to ancient culture, the extensive interaction with the West, and the emergence of new visual media such as photography, lithography, and engraving, have numerous capacities for examination. In many examples of this period, one can observe the imitation of Western culture and art alongside the continuity of Iranian tradition; such as naturalism, the use of human figures, the presence of foreign women and girls, mythological and ancient motifs, and various decorative arrangements. Therefore, beyond their entertainment function, the Qajar Asnas playing cards can be studied as visual documents of the lived experience of art in the Qajar era; documents in which we can recognize the relationships between artistic taste, cultural capital, and developments in the field of art and entertainment. Therefore, the main issue of the research is how the iconographic and foreignization characteristics in the images of these cards played a role in the formation and representation of artistic taste in the cultural field of the Qajar era, and what relationship these images establish with the process of generalization of art and entertainment. Accordingly, the aim of the present fundamental research is to study the picture cards of the As-Nas game as documentary images as well as visual media in the field of art and entertainment in the Qajar era and to identify the conventions governing the images, relying on Pierre Bourdieu's theory of the cultural field and cultural capital. It tries to answer the research questions: What structural and content features do the images of the Qajar As-Nas cards have? How can these features be interpreted within the framework of Bourdieu's concepts of the cultural field and capital? What is the role of these images in reflecting and shaping artistic taste in Qajar society?

Materials & Methods

The present fundamental research, with the aim of achieving the truth and enhancing the civilizational and cultural identity, has been conducted in a descriptive-analytical method based on documentary study and with the approach of Bourdieu's sociology of art. The research data has been collected through inference from related research (mentioned in the background), a review of the bibliography of written and visual sources, electronic surveying, and the use of modern search tools such as available databases. In this regard, a collection of 200 playing cards has

been collected and studied in its entirety and with a qualitative approach. Considering the structural limitations of the article and writing guidelines, the socio-cultural role of the five main points of the game of Asanas, which have been identified and categorized through non-probability (purposive) sampling, has been provided to allow focusing on the samples that have the greatest visual richness for theoretical analysis. In addition, 10 cards were selected by a non-probability (purposeful) method with criteria such as the distinctive characteristics of Qajar iconography (such as facial expression, shading, and composition), the presence of Western elements (such as clothing, figures, and naturalism), and the historical authenticity of the cards in accordance with museum documents (domestic and foreign mentioned in the sources) and analyzed along with a description of the cognitive style in relation to cultural capital, symbolic capital, and the distinction of tastes. All selected images have been recorded in the research tables based on their number and Internet address to enable other researchers to review and re-evaluate the results.

Discussion & Result

Asnas cards, having entered the public space of the coffeehouse, are not only a medium for entertainment, but also a “map of the field” in the new cultural competition arena. Therefore, the change in the form of the cards from the courtly to the public space also indicates the adaptation of social habits to the new rules of the game in the field of art and entertainment of the Qajar era; where the images both “reflected” this transformation and “shaped” it. Analyzing the formation of the five motifs of Qajar Asnas cards can explain how each role (Shah, Bibi, Sarbaz, Lakat, Ace) embodies the hierarchy of power and visual taste of the period through the position of the body, axes of vision, center-margin and text/margin ratio. Therefore, in order to facilitate and explain the important points for each role, several fixed indicators (figure location, direction of gaze, body size to frame ratio, density of decorations, relationship with the border and written text) are introduced and then the connection of these patterns with symbolic capital and the Qajar cultural field is explained.

Conclusion

In this study, Asnas playing cards were examined as visual media in the cultural field of the Qajar era and it was shown that these works, beyond being an entertainment tool, carry deep layers of cultural and symbolic capital. Based on Bourdieu’s theory of field, cultural capital, it became clear that Asnas was first formed in the aristocratic-courtly field and then, by moving to coffeehouses and popular gatherings, became a bridge between elite culture and popular culture. This shift reflects the transformation of the boundary between aristocratic and popular art/entertainment and the changing position of art in the daily life of Qajar Iranians. In other words, the images of the cards, as documents and visual data, carry signs of the relations in the field of art and the transformation of taste in the Qajar period. The analysis of these images based on the concepts of field, cultural capital, and habitus showed that some of the visual components, especially in iconography, portraiture, shading, and idealized realism, reflect the established patterns of courtly visual culture in the service of consolidating the court’s symbolic capital and representing the hierarchical structure of society; while some Westernized and innovative elements are signs of the arrival of a new taste and a gradual shift in the system of visual preferences. These two trends together show that the Qajar artist is not simply an imitator, but an activist who selects, combines, and reinterprets imported elements in the light of his own habitus and visual tradition. These cards reflect both the individual attitudes of artists and kings and the collective emotions of society towards change; from legitimizing the monarchy and displaying courtly splendor to reflecting curiosity, skepticism, and selective acceptance of Western culture. Finally, although the present results only refer to the samples examined in this study and cannot be generalized to all manifestations of Qajar art or all instances of the lived artistic experience of that period, the study of asanas as valuable visual documents within the intended framework suggests that in order to understand Iranian-Islamic art, paying attention to seemingly “marginal” media such as playing cards can open new perspectives on cultural identity, historical memory, and mechanisms of distinction and power in Iranian society. Also, an intra-collection comparison shows that the homogenization of all cards is not justified and confirms that the visual field of Asnas was a diverse and transitional arena.

Bibliography

- Ansari, Hamid Reza; Heydari, Erfan (2018). Reflection on the effects of the development of Iranian culture and society in the middle of the Qajar era on mural painting. *Fine Arts, Visual Arts*, Volume 23, Issue 1, April, pp. 17-28[in persian]
- Afzal Tusi, Effat Al-Sadat; Salahi, Golnaz; Salahi, Ladan (2017). Study of Qajar tile paintings of Shiraz houses from the perspective of mythology. Year 13, Issue 48, Autumn, pp. 13-37[in persian]
- Pakbaz, Roeyn (2010). *Encyclopedia of Art*. Tehran - Contemporary Culture Publications[in persian]
- Pakbaz, Roeyn (2014). *Iranian Painting from Ancient Times to Today*. Tehran - Zarrin and Simin Publications[in persian]
- Panjeh Bashi, Elahe (2012). Recognition of the Art of Courtly Iconography Painting by Mozaffar al-Din Shah in the Late Qajar Period. *Quarterly Journal of the Faculty of Arts, Shahid Chamran University of Ahvaz*, Volume 11, Issue 30, pp. 97-115[in persian]
- Panjeh Bashe, Elahe (1402). The Aesthetic Function of the Iconography of Female Dancers and Musicians in the Painting of the First Qajar Period. *Iranian Anthropological Research*, Volume 13, Issue 25, pp. 19-38[in persian]
- Panjeh Bashi, Elahe (1403). A comparative study of the court iconography of Mohammad Ali Dowlatshah, the ruler of Kermanshah, in the Qajar period, with the works of Fath Ali Shah Qajar period. *Quarterly Scientific Journal of Negreh*, Issue 70, pp. 91-73[in persian]
- Taraji, Marzieh (1399). Iconographic characteristics in the lithographic version of One Thousand and One Nights of the Qajar period. *Journal of Islamic Art Studies*, Volume 17, Issue 39, pp. 140-126[in persian]
- Taghi Khan, Behrouz (1339). Ganjfeh. *Yaghma Magazine*, Issue 146, pp. 296-300. [in persian]
- Tovalei, Neda; Shirazi, Mah Monir (1393). A comparative study of the representation of women in the Safavid period Isfahan school with the court iconography of the Qajar period. *Quarterly Journal of Visual Arts, Naghsh-e-Mayeh*, Year 8, Issue 19, pp. 70-55[in persian]
- Shakeri, Hamid. Shariati, Sara. Nawabakhsh, Mehrdad (1403). Sociological Analysis of the Development of Iranian Painting in the Qajar Period, *Quarterly Journal of Cultural Studies and Communications*, Series 74, Volume 20, Issue 2[in persian]
- Shariati, Sara. Vatankhah, Kosha (1392). How to apply Bourdieu's field theory in the study of modern Iranian architecture (Discourse on Pierre Bourdieu's sociology of art). *Journal of Sociology of Art and Literature*, Number Two, Volume 5, pp. 257-241[in persian]
- Cheghand, Pegah. Rezazadeh, Taher (1403). Bourdieu's analysis of Kamal-ol-Molk's artistic decisions in the field of Iranian art in the Qajar era. *Quarterly Journal of Perspective*, Number Sixty-Nine, Volume 19, April, pp. 109-95[in persian]
- Hosseinpour, Mohammad (1402). Understanding the strange elements in the text of an artistic work; A case study of the chair element in Qajar court photographs, *Rahpooyeh Publication of Visual Arts*, Volume Six, Number 3, pp. 101-91[in persian]
- Khazaei, Mohammad (1386). Principles and foundations of the aesthetics of Iranian art. *Quarterly Book of the Month of Art*, Issue 110, 119 and 110, Pages 4-5[in persian]
- Rahbarnia, Zahra: Yaqouti, Sepideh and Mursali Tohidi, Fatemeh (2017). Aesthetic Analysis of Photography in the Context of Fine Arts with an Approach to Bourdieu's Theory of Cultural Capital, *Fundamentals of Visual Arts*, Issue 3, 107-93[in persian]
- Sadegh Esfahani, Mirza Mohammad (1059). *Shahed Sadeq*. Manuscript. National Library.-Taher, Zohreh.
- Rahbarnia, Zahra (1402) Analysis of the Individual Dimension of Contemporary Audience Action in the Field of Traditional and Modern Iranian Painting Based on Bourdieu's Theory of Cultural Capital. *Quarterly Journal of Negre*, Issue 74, Summer, pp. 151-165[in persian]
- Alami, Abolfazl (1006). *Akbari's Code*. Manuscript, National Library[in persian]
- Qajar, Mohammad Amin (1239) *Gambling Etiquette*. Manuscript, National Library.
- Kashfi Sabzevari, Maulana Hossein Vaez (1130). *Soltani's Photogram (Public Culture 4)*. Iranian Cultural Foundation Publications[in persian]
- Connell, Ernest (1388). *Islamic Art*. Translated by Yaqoob Ajhand, Third Edition, Tehran: Moli Publications[in persian]
- Golchin Maani, Ahmad (1355). Games of Winning and Losing in the Thirteenth Century. *Journal of Art and*

People, Issue 164, pp. 28 to 45. [in persian]

Mahmoudi, Fataneh (2019). Illustration of the works of underglaze painting (papier-mache) in the Qajar period with an iconographic approach. *Journal of Parseh Archaeological Studies*, Summer, No. 8, pp. 177-159[in persian]

Mostedi, Kianoush (2012). *Tilers and tilers of Tehran in the Qajar era*. First edition. Tehran. Daniyar Publishing House.-Moeen al-Dini, Mohammad (2015). Studying the relationship between Fath Ali Shah Qajar's support of art and its political use. *Specialized Quarterly Journal of Political Sciences*, Volume 11, Issue 30, Ordibehesht, pp. 117-140[in persian]

Mousavi, Hassanieh (2012). *Entertainment and Hobbies of the Qajar Period*. Faculty of History, Al-Zahra University, Master's Thesis[in persian]

Moeed, Nahid (2014). *A Drama on the Theoretical and Methodological Approach of Pierre Bourdieu*, First Edition, Tehran, Publishing House of the Institute of Humanities and Cultural Studies, [in persian]

Roh Rawan, Masoumeh (2011). *Visual Analysis of Human Figures in the Qajar Period Ganjfeh Playing Cards Based on the Iconographic Approach*. Soureh Art Faculty, Master's Thesis

Nekueimehr, Fatemeh;Sultanzadeh, Hossein;Mirshahzadeh, Shervin (2012). A Comparative Study of Western and Iranian Motifs of Qajar Period Mansions. *Journal of Islamic Art Studies*, Issue 48, Volume 19, pp. 714-692[in persian]

Bourdieu, Pierre. 1984 *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Lon don: Routledge and Kegan Paul .

Dummett, M. , & Abu-Deeb, K. (1973). Some Remarks on Mamluk Playing Cards. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 36, 106–128. <https://doi.org/10.2307/751160>

Prior, Nick (2005). A question of perception: Bourdieu, art and the postmodern. *The British Journal of Sociology* 2005 Volume 56 Issue 1.

Lindell, J. (2017). Bringing field theory to social media, and vice-versa: Network-crawling an economy of recognition on Facebook. *Social Media+ Society*, 3(4), 2056305117735752.
<http://www.en.tarotquest.fr>
<https://framemark.vam.ac.uk/collections>
<http://www.tarotheritage>
<http://www.wopc.co.uk>
<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55007315w/f13.item>
<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2006BE7200/full/1400/0/default.jpg>
<https://theprint.in/pageturner/excerpt/ganjifa-the-persian-game-that-became-symbol-of-status-for-indians-in-mughal-era/1028615>
<https://thebathmagazine.co.uk/inside-art-playing-cards>
<https://www.jstor.org/action/doBasicSearch?Query=ti%3A%28%22ganjifa%22%29>
https://www.jstor.org/stable/751160?read-now=1&seq=26#page_scan_tab_contents
<https://www.wikiwand.com/en/Ganjifa>
<https://sites.asiasociety.org/arts/asiangames/match02.html>
<https://tarotbg.eu/en/playing-cards-reproductions/309-as-nas-set-of-cards-persia-xix-century.html>
https://www.liveauctioneers.com/item/38910668_persian-paper-mache-playing-cards-19th-century
<http://krc.orient.ox.ac.uk/iamcssn/index.php/en>
<https://www.holburne.org>
<http://gallica.bnf.fr/ark>

مطالعه مستندنگارانه تصاویر کارتهای بازی آس ناس قاجار با تکیه بر

آرای میدان و سرمایه فرهنگی پییر بوردیو

سیده مریم میری*

ابوالفضل داوودی رکن آبادی**

حسین اردلانی***

مهسا خویی****

چکیده

از آنجایی که آثار هنری در گستره فرهنگ و باور اجتماعی خلق می‌شوند بنابراین تحلیل و کشف زوایای ناشناخته و جهان بینی مستتر در آنها می‌تواند نگرشی نو در حوزه مطالعات فرهنگی و غنای مباحث نظری هنر ایران اسلامی پدید آورد. از این رو در پژوهش پیش رو سعی شده با تکیه بر نظریه میدان و سرمایه فرهنگی پییر بوردیو، تصاویر کارتهای بازی آس ناس به مثابه رسانه‌ای تصویری در میدان هنر و سرگرمی عصر قاجار مورد بررسی قرارگیرد. کارتهای آس ناس در بسترگذار از سرگرمی اشرافی درباری به بازی عامه‌پسند قهوه‌خانه‌ای، حامل جابه‌جایی ذائقه و دگرگونی موقعیت سرمایه فرهنگی در جامعه قاجاری‌اند و امکان شناخت لایه‌های پنهان رابطه هنر، قدرت و زندگی روزمره را فراهم می‌کنند. هدف اصلی پژوهش، مطالعه

* دانشجوی دکتری گروه دانشی هنر، گرایش تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

s.maryammiri@iaui.ac.ir .۰۹۳۵۱۳۶۱۶۲۲

** استاد گروه طراحی و پارچه لباس، واحد یزد، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد، ایران (نویسنده مسول). davodi@iauyazd.ac.ir .

۰۹۱۳۱۵۱۳۷۹۶

*** دانشیار گروه فلسفه هنر، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران. h.ardalani@iauh.ac.ir .۰۹۱۲۱۰۱۵۶۹۸

**** استادیار گروه موسیقی، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. m.khoie@iauctb.ac.ir .۰۹۱۲۱۰۱۸۳۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۱/۲۶، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۳/۱۷

این کارت‌ها به عنوان نگاره‌هایی مستند از تجربه زیسته هنر در عصر قاجار و بازشناسی قراردادهای بصری آن‌ها در چارچوب مفاهیم میدان و سرمایه فرهنگی می‌باشد. پرسش محوری این است که چگونه شاخصه‌های پیکرنگاری و فرنگی‌سازی در نقوش کارت‌ها، هم‌زمان بازتاب‌دهنده و شکل‌دهنده ذائقه هنری در میدان فرهنگی آن دوران هستند و چه نسبتی با فرایند عمومی شدن هنر و سرگرمی دارند. روش تحقیق، کیفی و مبتنی بر مطالعه اسنادی و تحلیل توصیفی-تفسیری نمونه‌های تصویری می‌باشد. یافته‌ها نشان می‌دهد پیکرنگاری کارت‌ها با تأکید بر فردیت، چهره‌سازی، سایه‌زنی و واقع‌نمایی آرمانی، همراه با چکیده‌نگاری، آذین‌بندی، نیم‌تنه و تمام‌قدنگاری و نمایش شکوه قاجاری، در خدمت تثبیت نوعی سرمایه نمادین پیوندخورده با قدرت سیاسی و فرهنگ درباری قرار می‌گیرد. همچنین عناصر فرنگی‌سازی مانند مناظر طبیعی، صحنه‌های شکار، شخصیت‌های اروپایی، زنان با پوشش غربی، گل و بوته و سربازان نظامی، ورود ذائقه‌ای نو و تنش میان سنت و تجدد را در سطح فرهنگ بصری و سرگرمی‌های روزمره آشکار می‌سازند.

کلیدواژه‌ها: هنر قاجار، کارت بازی اس ناس، پی‌یربوردیو، میدان و سرمایه فرهنگی

۱. مقدمه

نوع تفکر، شیوه اندیشیدن و خصوصیات اقوام مختلف را می‌توان از خلال آداب و رسوم، عقاید و عادات اجتماعی-فرهنگی آنان رمزگشایی کرد. در این میان، اسنادی که از گذشته به یادگار مانده‌اند، به‌ویژه آثاری که در پیوند مستقیم با زیست روزمره و سرگرمی پدید آمده‌اند، چونان آینه‌ای برای تجلی فرهنگ، جهان‌بینی و ساختار قدرت عمل می‌کنند و یکی از راه‌های اصلی شناخت تاریخ، فرهنگ و هویت پیشینیان به شمار می‌آیند. هنر در چنین نگاهی، نه تنها صرفاً جلوه‌ای زیباشناختی نبوده بلکه ابزاری کارآمد برای حمل و انتقال ارزش‌های فرهنگی و بستری پویا برای شکل‌گیری نگرش‌ها، ذائقه‌ها و تعاملات اجتماعی به شمار می‌آید؛ زیرا آثار هنری بخشی از تجربه زیسته جامعه را در خود متراکم می‌کنند و توأم با بازتاب در بازتولید همان تجربه نیز نقش دارند. یکی از این گونه آثار، کارت‌های بازی منسوب به دوره قاجار هستند که در میدان هنر و سرگرمی، میان دربار و فرهنگ عامه در رفت‌وآمد بوده‌اند. این کارت‌ها، در متن شرایط سیاسی-اجتماعی آن عصر، رجوع به فرهنگ باستان، تعامل گسترده با غرب و ظهور رسانه‌های تصویری جدیدی مانند عکاسی،

چاپ سنگی و گراور، واجد ظرفیت‌های متعددی برای بررسی هستند و در بسیاری از نمونه‌های این دوره، می‌توان الگوبرداری از فرهنگ و هنر غرب را در کنار تداوم سنت ایرانی مشاهده کرد؛ چنان‌که طبیعت‌گرایی، کاربست پیکره‌های انسانی، حضور زنان و دختران فرنگی، نقوش اساطیری و باستانی و انواع آرایه‌های تزئینی در آن‌ها به چشم می‌خورد. بنابراین کارت‌های بازی آسناس قاجار، فراتر از کارکرد سرگرمی، به‌مثابه اسنادی تصویری از تجربه زیسته هنر در عصر قاجار قابل مطالعه‌اند؛ اسنادی که در آنها می‌توان مناسبات میان ذائقه هنری، سرمایه فرهنگی، و تحولات میدان هنر و سرگرمی را بازشناخت. از این‌رو، مسأله اصلی پژوهش آن است که شاخصه‌های پیکرنگاری و فرنگی‌سازی در تصاویر این کارت‌ها چگونه در شکل‌گیری و بازنمایی ذائقه هنری در میدان فرهنگی عصر قاجار نقش داشته‌اند و این تصاویر چه نسبتی با فرایند عمومی شدن هنر و سرگرمی برقرار می‌کنند. بر این اساس هدف پژوهش بنیادی حاضر، مطالعه کارتهای تصویری بازی آسناس به‌مثابه نگاره‌هایی مستند همچنین رسانه‌هایی تصویری در میدان هنر و سرگرمی در عصر قاجار و شناسایی قراردادهای حاکم بر تصاویر با تکیه بر نظریه میدان فرهنگی و سرمایه فرهنگی پیر بردیو میباشد و می‌کوشد تا به پرسش‌های تحقیق پاسخ دهد: تصاویر کارت‌های آسناس قاجار از چه ویژگی‌های ساختاری و محتوایی برخوردارند؟ این ویژگی‌ها چگونه در چارچوب مفاهیم میدان و سرمایه فرهنگی بردیو قابل تفسیرند؟ نقش این تصاویر در بازتاب و شکل‌دهی به ذائقه هنری در جامعه قاجار چیست؟

۲. روش تحقیق

پژوهش بنیادی حاضر با هدف دستیابی به حقیقت و اعتلای هویت تمدنی و فرهنگی، به روش توصیفی-تحلیلی و بر پایه مطالعه اسنادی و با رویکرد جامعه‌شناسی هنر بردیو صورت گرفته است. داده‌های تحقیق از طریق استنتاج از پژوهش‌های مرتبط (ذکرشده در پیشینه)، بررسی برگه‌شناسی منابع نوشتاری و تصویری، پیمایش الکترونیک و بهره‌گیری از ابزارهای نوین جست‌وجو مانند پایگاه‌های اطلاعاتی در دسترس گردآوری شده است. در این راستا، مجموعه‌ای متشکل از ۲۰۰ کارت بازی جمع‌آوری و به‌صورت تمام‌شمار و با رویکرد کیفی مورد مطالعه قرار گرفته است. با توجه به محدودیت ساختاری مقاله و دستورالعمل‌های

نگارشی، نقش اجتماعی-فرهنگی پنج خال اصلی بازی آسناس که از طریق نمونه‌گیری غیراحتمالی (هدفمند) شناسایی و دسته‌بندی شده‌اند تا امکان تمرکز بر نمونه‌هایی که دارای بیشترین غنای بصری برای تحلیل نظری هستند فراهم شود. همچنین افزون بر آن، ۱۰ کارت به روش غیراحتمالی (هدفمند) با معیارهایی همچون شاخصه‌های بارز پیکرنگاری قاجاری (مانند چهره‌پردازی، سایه‌پردازی و ترکیب‌بندی)، حضور عناصر فرنگی‌مآب (مانند پوشش، فیگورها و طبیعت‌گرایی) و اصالت تاریخی کارت‌ها منطبق بر مستندات موزه‌ای (داخلی و خارجی مذکور در منابع) انتخاب و همراه با توصیف سبک شناختی در نسبت با سرمایه فرهنگی، سرمایه نمادین و تمایز ذائقه‌ها مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. تمامی تصاویر انتخاب‌شده بر اساس شماره و آدرس اینترنتی در جداول پژوهش ثبت شده‌اند تا امکان بازبینی و ارزیابی مجدد نتایج برای سایر پژوهشگران فراهم باشد.

۳. پیشینه تحقیق

اگرچه آثار هنری بر جای مانده از دوره قاجار بارها از زوایای مختلف مورد تحقیق و کنکاش قرار گرفته‌اند اما با توجه به منابع در دسترس پژوهشگر مشخصاً هنوز هیچگونه پژوهشی اعم از کتاب یا پایان‌نامه یا مقاله به طور مستقل جزئیات دغدغه‌های مطرح شده در پژوهش پیش رو را مورد توجه قرار نداده است. پژوهش‌های انجام‌شده را می‌توان در دو سطح کلی دسته‌بندی کرد که هر یک به رغم ارزشمند بودن، دارای خلأهایی در تبیین مسأله تحقیق حاضر هستند. دسته نخست صرفاً با رویکردی تاریخی به معرفی ساختار بازی‌ها و توصیف اجمالی اوراق پرداخته‌اند و فاقد تحلیل بصری و جامعه‌شناختی اند همچون گلچین معانی (۱۳۵۵) در مقاله «بازی‌های برد و باخت قرن سیزدهم» مجله هنر و مردم ضمن معرفی شیوه‌ی بازی‌های رایج در دوره قاجار به معرفی مختصر آسناس و گنجفه در قالب لعب سوم و چهارم اشاره دارد (گلچین معانی، ۱۳۵۰، ۲۸-۴۵، شماره صد و شصت و سه). تقی‌خان (۱۳۳۹) در مقاله «گنجفه» نشریه یغما به معرفی و نحوه‌ی بازی اوراق گنجفه پرداخته است. یافته‌های تقی‌خان حاکی از این مطلب است که قدمت این بازی به دوره صفوی

برمی گردد و اکبرشاه هندی نیز با تغییرات اندکی از آن تقلید کرده است (تقی خان، ۳۰۰، ۱۳۳۹-۲۹۶، شماره صد و چهل و شش). دسته دوم به رغم تحلیل‌های نشانه‌شناختی و مطالعات نظری، کارت‌های بازی صرفاً به عنوان ابزار سرگرمی و نه اسنادی از سرمایه فرهنگی جامعه دیده شده‌اند. همچون فرخی (۱۳۹۶) در پایان‌نامه ارشد خود با عنوان «تحلیل آیکونوگرافیک نقاشی‌های کارت‌های بازی گنجفیه دوره قاجار» بدون اشاره و دسته‌بندی کارت‌ها آس ناس، صرفاً به صورت موردی و رندوم برخی تصاویر را از منظر پیرس و برخی را از منظر پانوفسکی مورد توجه قرار داده است (سمیه فرخی، ۱۳۹۶). شاکری و دیگران (۱۴۰۳) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل جامعه‌شناختی تحول نقاشی ایران در دور قاجار» به بررسی سیر تحول نقاشی ایران در دوره قاجار با تأکید بر دو نقاش برجسته صنیع الملک و کمال الملک از منظر جامعه‌شناختی پرداخته است (شاکری و دیگران، ۱۱۶، ۱۴۰۰-۸۳، دوره بیست، شماره دو) با توجه به پیشینه تحقیق مذکور میتوان اذعان داشت که علی‌رغم وجود مطالعات تاریخی از یک سو و مطالعات نظری از سوی دیگر حلقه مفقوده در این میان تحلیل جامعه‌شناختی رسانه‌های تصویری روزمره و سرگرم‌کننده است. پژوهش حاضر تلاش می‌کند تا برخلاف رویکردهای پیشین، کارت‌های آس ناس را نه فقط به عنوان یک اثر هنری، بلکه به عنوان میدانی برای بازنمایی تشخص و جابه‌جایی سرمایه‌های فرهنگی در عصر قاجار مورد واکاوی قرار دهد.

۴. معرفی کارت‌های بازی آس ناس

از دیرباز سرگرمی و بازی بخشی از زندگی انسان به شمار آمده و با گذشت زمان از پیوند با آیین‌های مذهبی و جشن‌ها به بخشی از زندگی روزمره مردم تبدیل شده است. گرچه برخی بازی را راهی برای تخلیه انرژی زیستی و یا مفری برای تنوع، لذت و رفع خستگی می‌دانند اما بنا بر نظر موسوی تفریحات و سرگرمی‌های رایج در میان جامعه می‌تواند بازتاب باورها و رفتارهای فرهنگی و بخشی از حیات اجتماعی به شمار آید (موسوی، ۱۴، ۱۳۹۱). به عبارت دیگر هر چیزی که در عالم ظهور و بروز پیدا می‌کند گرچه ظاهری هزل داشته باشد واجد حقیقتی ست که می‌بایست برای کشف آن از مرحله بازی و ظاهر عبور کرد (کاشفی سبزواری،

۱۱۳۰، ۳۴۰). با دگرگونی اجتماعی و سلیقه عمومی در دوره قاجار، تفریحات جمعی رایج و همگانی تر شد و مردم به دنبال بازی‌هایی کم‌زحمت، سریعتر و قابل انجام برای جمع‌های کوچک همچون آس ناس بودند که امکان بازی سریع با تعداد بازیکنان محدود و حداقل ابزار را فراهم می‌کرد. همچنین در اواخر قاجار با گسترش روابط فرهنگی و اقتصادی با غرب به دلیل شباهت ساختاری و شیوه بازی آس ناس به بازی‌های کارتی اروپایی وارداتی، تطابق بیشتری با ذائقه عمومی پیدا کرد. به عبارت دیگر در دوره قاجار، بازی آس ناس به دلایل سادگی، کارآمدی، هزینه پایین و تأثیرپذیری از فرهنگ غربی، جایگزین گنجفه با ساختار پیچیده و پیشینه آیینی شد. گنجفه تدریجاً محدود به کلکسیون‌ها و آیین‌های خاص گشت، اما آس ناس تا اوایل قرن بیستم در قهوه‌خانه‌ها و جمع‌های مردمی زنده ماند و بعدتر جای خود را به کارت بازی غربی داد. همه کارت‌های آس ناس (جدول شماره ۱) فقط با تصویر شناخته و نقوش آن نسبتاً ساده و تکراری با تصویرسازی‌های تیبیک و شامل پنج دسته اصلی می‌باشند: شاه (در حال نشستن یا سوارکاری ساده با پس‌زمینه مینمال)، بی بی (زن یا ملکه)، سرباز (جنگجو یا مرد با سلاح)، لکات (رقاص/دلک یا فرد عادی)، آس (تصویر شیر و خورشید یا نماد حیوانی). هر نقش در دست‌های ۲۰ یا ۲۵ تایی چندین بار تکرار و با مشخصات فوق‌الذکر به وضوح قابل شناسایی‌اند و با ابعاد حدود ۶ در ۴ سانتی‌متر معمولاً به شیوه نقاشی لاک‌با با جنس پایه ماشه ساخته می‌شدند. در این روش بعد از ساخت اشیا با خمیرکاغذ، قالب چوبی و زمینه‌سازی با مواد مخصوص روی آن‌ها نقاشی و در پایان سطح کار با روغنی خاص (مخلوطی از روغن بزرک، جلا و سندروس) پوشانده می‌شد تا براق و ماندگار شود. نقاشی لاک‌با نوعی هنر تزئینی به شمار می‌آید که بیشتر برای تزئین جلد کتاب، قاب آینه، جعبه، سینی، قلمدان و کارتهای بازی به کار میرفت که از هند آغاز و در ایران خاصه دوره صفوی رواج بسیاری داشت. بنابر نظر قاجار شیوهی بازی آس ناس از قدیمی و رایجترین انواع بازیهای کارتی در جهان میباشد که در آن بازیکنان یکیکی به ترتیب نوبت، کارت می‌اندازند و کسی که قویترین کارت را بازی کند هر راند یا دست از بازی را برده و در پایان بازی نیز کسی که بیشترین تعداد دست یا امتیاز را برده باشد، برنده است. بدین ترتیب در بازی آس ناس همه کارتها با ارزشهای کاملاً مشخص: آس بالاترین، و پس از آن شاه، ملکه، سرباز و لکات (نوازنده-رقصنده). بین بازیکنان (معمولاً بین ۲

تا ۴ نفر) تقسیم میشود (اگر ۴ نفر باشند هر نفر ۵ کارت): به عبارت دیگر تمرکز بازی روی تکرار نقشها بوده و دستهای برنده بر اساس تکرار یا ترکیب کارتها مرتب میشود؛ پنجگانه (در کارتهای ۲۵ تایی-پنج کارت هم نوع) چهارگانه (چهارکارت هم نوع)، سهگانه (سه کارت هم نوع)، جفت (دو کارت هم نوع) و کارت منفرد است (قاجار، ۷۴، ۱۲۳۹-۶۹). در ادامه برای فهم بهتر به زبان ساده شیوهی اجرای یک دور کارت بازی آس ناس به اختصار توضیح داده میشود: در گام اول هر بازیکن بر اساس قدرت پنج کارتی که دریافت کرده (ارزش کارتها) تصمیم میگیرد که بازی کند، پاس بدهد یا کنار بکشد. به عبارت دیگر در یک دست آس ناس، اگر کسی بتواند کارت آس (مثلاً شیر و خورشید) را همراه با سه یا چهار کارت یکسان دیگر جمع کند (چهارگانه یا سه گانه) رتبه بالاتری دارد. در انتها نیز همه بازیکنان کارتهای خود را رو میکنند و کسی که قویترین ترکیب را دارد برنده است. به عنوان مثال: اگر سه کارت آس و دو کارت پادشاه داشته باشد، دست «سه گانه» و اگر چهار کارت یکسان مثل چهار پادشاه داشته باشد، «دست چهارگانه» داشته و معمولاً برنده خواهد بود.

<https://www.brooklynmuseum.org> بر اساس ارزش و امتیاز ازر است بیشترین به کمترین - مأخذ بندی یک دست کامل کارت جدول شماره ۱-دسته

آس	پادشاه	بی بی (ملکه)	سرباز	لکات (نوازنده، رقصنده)
تحلیل ساختاری-نظری مؤلفه‌های بصری کارت‌های آس ناس بر اساس آرای بورديو- مأخذ: نگارندگان				
				
مژگان	شاخ	مفصل	ان	وست‌های
پیکرنگار	بی سایه	ناده	نقار تص	ر
عناصر	بربی طبیع	ناده	جدا	
موضوعات روزمره و سامیانه	تصاویر سربازان، زنان معمولی، صحنه‌های شکار سامیانه	میدان	بازتاب‌دهنده	نشان‌دهنده قواعد ساختاری میدان هنر در حال گذار از انحصار دربار به سمت عمومی شدن در قهوه‌خانه‌ها
تکنیک اجرایی و رسانه	تکثیر تصاویر، چاپ سنگی یا نقاشی دستی در ابعاد خرد	سرمایه نمادین	شکل‌دهنده	تبدیل اثر هنری به کالای مصرفی عمومی، جابه‌جایی ارزش‌های نمادین و دسترس‌پذیر شدن هنر برای طبقات غیرنخبه

۵. ریشه‌شناسی کلمه آس ناس

قاجاردر بخش قمارنامه میرزا مشتری، مخترع اصل بازی آس ناس را ایرانی و اختراعش را به غیاث الدین جمشیدکاشانی منتسب دانسته و اذعان دارد دلیل نامگذاری کارت‌ها از آن روست که در ترکیب صور و نقوش کارت‌ها شیر و آدمی به کار رفته است. به عبارت دیگر آس آن مخفف اصلا ن به معنای شیر در زبان ترکیست که بعد از تخفیف و تعجین صاد به سین بدل شده و ناس نیز مرتبط با چهارنقش انسانی در کارت‌ها می‌باشد. به عبارت دیگر اصلا ن و ناس اسم اصلی این بازی بوده که به آس ناس تغییر نام داده است (قاجار، ۱۳۳۹، ۷۰-۶۹).

۶. مبانی نظری (میدان و سرمایه فرهنگی بوردیو)

پی‌یر بوردیو (۲۰۰۲-۱۹۳۰) جامعه‌شناس برجسته فرانسوی، زندگی دانشگاهی و پژوهشی خود را با فعالیت‌های میدانی در الجزایر آغاز کرد و بعدها به عنوان استاد جامعه‌شناسی در دانشگاه‌های فرانسه و مدیر مرکز جامعه‌شناسی اروپا شناخته شد. او نقش مهمی در توسعه نظریه میدان فرهنگی، سرمایه فرهنگی ایفا کرد و آثارش از دهه ۱۹۷۰ تا اوایل قرن بیست و یکم الهام‌بخش مطالعات گسترده‌ای در حوزه جامعه‌شناسی هنر، مطالعات فرهنگی و تحلیل آثار هنری می‌باشد. جامعه‌شناسی هنر بوردیو سه بُعد به هم پیوسته را در نظر می‌گیرد: هنرمند و آثارش، فضای اجتماعی هنر و مخاطب دارای سرمایه فرهنگی. در بُعد اول، آثار هنری به عنوان تولیدات هنرمند در شرایط تاریخی خاص تحلیل می‌شوند. در بُعد دوم و سوم، میدان‌ها و نهادهای هنری (مثل موزه و گالری) و سلیقه و عادت‌واره مخاطبان نشان می‌دهند چگونه معنا، ارزش و مشروعیت آثار در دل روابط قدرت و سرمایه‌های مختلف شکل می‌گیرد (پرایر، ۲۰۰۵، ۱۲۵). به عبارت دیگر در نظریه «میدان فرهنگی» بوردیو معتقد است هر عرصه اجتماعی (مثل هنر، سیاست، آموزش) همچون یک میدان نیمه‌خودمختار از روابط قدرت است که درون آن کنشگران (هنرمندان، مخاطبان، نهادها) برای کسب انواع سرمایه با یکدیگر رقابت می‌کنند. به عبارت دیگر هر میدان از افرادی تشکیل شده است که بر اساس میزان و

نوع سرمایه‌ای که در اختیار دارند (اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی و نمادین)، در موقعیت‌های متفاوتی قرار می‌گیرند و میان آن‌ها روابط سلطه، تابعیت یا هم‌ارزی شکل می‌گیرد (لیندل، ۲۰۱۷). «سرمایه فرهنگی» شامل دانش، سلیقه، مهارت‌ها و اشکال نمادین است که جایگاه فرد یا گروه را در میدان تعیین می‌کند و از نظر رهبرنیا در سه حوزه درونی، بیرونی و نهادینه دسته‌بندی می‌شود (رهبرنیا، ۱۳۹۶، ۱۰۰). به عبارت دیگر سرمایه‌های فرهنگی منابعی هستند که از طریق آن‌ها می‌توان در میدان‌های اجتماعی کسب منزلت و مزیت کرد که در سه بستر: بدن و ذهن، کالاها و اشیای فرهنگی و یا اسناد و عناوین آموزشی قابل تفکیک هستند. سرمایه فرهنگی درونی: دانسته‌ها، سلیقه‌ها، مهارت‌ها و عادت‌های درونی شده‌ای مثل نحوه حرف‌زدن، فهم هنر، مهارت نوشتن یا نواختن موسیقی که در «خود فرد» درونی شده‌اند. سرمایه فرهنگی عینی/بیرونی: مواردی همچون کتاب، تابلو نقاشی، ساز موسیقی، آرشیو فیلم و آثار هنری که می‌توان آن‌ها را داشت و مصرف کرد. سرمایه فرهنگی نهادینه: مدارک و عناوین رسمی مثل مدرک دانشگاهی، گواهینامه‌های تخصصی و هنری که به‌صورت رسمی از طرف نهادها تأیید شده و برای فرد اعتبار و امتیاز می‌آورد (بورديو، ۱۳۹۴، ۱۳۹).

۷. تحلیل اجتماعی-فرهنگی کارت‌های آسناس در میدان فرهنگی قاجار

نقطه عزیمت این پژوهش، فهم کارت‌های بازی آسناس در افق نظری جامعه‌شناسی هنر و به‌ویژه اندیشه‌های پی‌یر بورديو درباره میدان فرهنگی، سرمایه فرهنگی است. با توجه به تعریف و رویکرد مذکور می‌توان ادعان داشت که کارت‌های آسناس فقط اثر هنری نبوده و بخشی از فرهنگ روزمره، سرگرمی، قهوه‌خانه، ذائقه و روابط طبقاتی عصر قاجار به شمار می‌آیند. میدان فرهنگی هنر قاجار را می‌توان شامل قطب اشرافی-درباری، نهادهای مذهبی، هنرمندان حرفه‌ای، و لایه‌های مختلف فرهنگ عامه دانست. به عبارت دیگر میدان فرهنگی در مورد کارت‌های آسناس قاجار یعنی همه فضاها و روابطی که این کارت‌ها در آن تولید، توزیع و مصرف می‌شوند (دربار، بازار، قهوه‌خانه و خانه‌ها) و شبکه‌ای از قدرت و رقابت نمادین را میان شاه، هنرمندان، بازی‌کنان و نهادها شکل می‌دهند. کارت‌های بازی آسناس در این میدان، ابتدا

در قطب اشرافی و مجالس خصوصی درباری رواج می‌یابد و سپس با ساده‌تر شدن اجرا و تکثیر مادی، به قهوه‌خانه‌ها و محافل مردمی راه پیدا می‌کند؛ یعنی از زیرمجموعه سرگرمی‌های ویژه طبقات بالا به بخشی از فرهنگ بصری و تفریحی طبقات میانی و فرودست منتقل می‌شود. این جابه‌جایی، نمود تغییر نسبت میدان‌های قدرت، اقتصاد و فرهنگ و دگرگونی مرز میان «هنر والا» و «هنر عامه‌پسند» است. بنابراین کارت‌های بازی آسناس به‌مثابه یکی از رسانه‌های تصویری مهم در میدان فرهنگی عصر قاجار میان قطب اشرافی-درباری و فرهنگ عامه در گردش بوده که با انتقال از فضای درباری به قهوه‌خانه و فرهنگ عامه، نوع سرمایه فرهنگی و مخاطبان هنر تغییر کرده‌اند. از منظر جامعه‌شناسی هنر، تصاویر روی کارت‌ها نه فقط بازتاب ساختار اجتماعی، بلکه ابزار بازتولید آن نیز انگاشته می‌شوند. حضور نقش‌هایی چون شاه، بی‌بی، سرباز و رقا، در کنار صحنه‌های شکار، مناظر طبیعی و مجالس بزم، تصویری فشرده از سلسله‌مراتب قدرت، روابط جنسیتی و الگوی تفریح در جامعه قاجاری ارائه می‌کند. همچنین بازی با این کارت‌ها در جمع‌های دوستانه، قهوه‌خانه‌ها و مجالس خصوصی، فرصت بازنمایی و تجربه دوباره این روابط را فراهم و به شکل‌گیری عادت‌واره و ذائقه مشترک در میان کاربران کمک می‌کرده است. نقش‌های تصویری کارت‌های آسناس را می‌توان حامل «سرمایه فرهنگی» و «سرمایه نمادین» دانست. سرمایه فرهنگی در مورد کارت‌های آسناس یعنی دانش و سلیقه و مهارت بازی و نیز خود تصاویر و سبک نقاشی این کارت‌ها که داشتن و فهمیدن‌شان، نشانه تمایز و برتری فرهنگی برخی گروه‌ها (مثلاً درباریان یا قهوه‌خانه‌نشینان خاص) نسبت به دیگران است. سرمایه فرهنگی در اینجا هم در سطح «صور مجسم» (تصاویر، سبک پیکرنگاری، نمادها) و هم در سطح «دانش ضمنی» قواعد بازی و شیوه مصرف این کارت‌ها در محافل مختلف عمل می‌کند. داشتن مهارت بازی، آشنایی با نقش‌ها و تمایز مجموعه‌های نفیس (با اجرای دقیق و مواد گران‌قیمت) از نمونه‌های ارزان‌تر، همه به شکل‌گیری مرزهای پنهان میان سلیقه‌ها و طبقات اجتماعی یاری می‌رساند. سرمایه نمادین نیز در نمایش شکوه قاجاری، اقتدار پادشاه، حضور پیکره‌های درباری و رجوع به اسطوره‌ها و مناظر باشکوه متجلی می‌شود و به بازتولید هژمونی فرهنگی-سیاسی کمک می‌کند. بعد دیگر نقش اجتماعی-فرهنگی آسناس، نسبت آن با فرایند فرنگی‌سازی و مواجهه جامعه با تجدد است. حضور چهره‌ها و

لباس‌های اروپایی، مناظر و صحنه‌های شکار به سبک غربی و نقوش گل و بوته اقتباس‌شده، نشان می‌دهد که کارت‌ها بخشی از گردش تصاویر غربی و ترجمه آن‌ها به زبان بصری بومی بوده‌اند. بدین ترتیب، آس‌ناس نه‌تنها حافظ بخشی از سنت تصویری ایرانی-اسلامی است، بلکه عرصه‌ای برای آزمون و ادغام عناصر نو نیز به‌شمار می‌آید؛ عرصه‌ای که در آن، مخاطبان عادی در تعامل روزمره با کارت‌ها، با الگوهای جدید زیبایی‌شناختی و سبک زندگی آشنا شده و تنش میان سنت و تجدد را در سطح سرگرمی تجربه می‌کنند. بر مبنای این چارچوب، کارت‌های بازی آس‌ناس نه فقط به‌عنوان اشیای موزه‌ای یا نمونه‌هایی از «صنایع دستی»، بلکه به مثابه عناصری فعال در میدان فرهنگی عصر قاجار تحلیل می‌شوند. به زبان ساده تصاویر کارت‌های بازی آس‌ناس نه فقط بازتاب فرهنگ بلکه رانش‌دهنده و تثبیت‌کننده مرزهای قدرت، هویت و سلیقه‌اند؛ یعنی جابه‌جایی هنر اشرافی به هنر عامه، و نقش کارت‌ها در تعامل فرهنگ سنتی و تجدد. بنابراین کارت‌های بازی را می‌توان نه صرفاً به‌عنوان یک شیء تاریخی، بلکه ابزار کنش اجتماعی و رسانه‌ای فعال در شکل‌دهی و بازتولید میدان فرهنگی و سرمایه نمادین تلقی کرد. همچنین بوردیو هنر را محصول «استعداد فردی ناب» ندانسته و آن را برآیند کنش متقابل کنشگران (هنرمندان، مخاطبان، نهادها) در میدان‌های اجتماعی متمایز می‌بیند که هر یک قواعد، منافع و اشکال خاص سرمایه را تولید و بازتولید می‌کنند. بر این اساس، آثار هنری و حتی محصولات ظاهراً «عامه‌پسند» مانند کارت‌های بازی فقط کاربرد تصویری نداشته و در جامعه قاجار رابطه قدرت، طبقه، جنسیت، هویت ملی و شیوه زندگی را بازنمایی و تقویت می‌کرده است. به عبارت دیگر این نقش‌ها در میدان فرهنگی قاجار به تمایز میان اشراف و عامه، مرد و زن، مرکز قدرت و حاشیه، و نیز شکل‌گیری سرمایه و ذائقه فرهنگی کمک می‌کرده‌اند و به‌مثابه رسانه‌ای اجتماعی، فرایند جابه‌جایی و بازتعریف سرمایه فرهنگی را در زندگی تصویری ایرانیان قاجار عینیت بخشیده‌اند.

۸. خوانش صورت‌بندی نقوش پنج‌گانه کارت‌های آس‌ناس در میدان فرهنگی قاجار

کارت‌های آس‌ناس با ورود به فضای عمومی قهوه‌خانه، در میدان رقابت فرهنگی جدید نه تنها رسانه‌ای برای سرگرمی، بلکه «نقشه‌ای از میدان» به‌شمار می‌آیند. بنابراین تغییر فرم کارت‌ها از فضای درباری به عمومی نیز حاکی از انطباق عادت‌واره‌ی اجتماعی با قواعد جدید بازی در میدان هنر و سرگرمی عصر قاجار است؛ جایی

که تصاویر، هم «بازتاب‌دهنده» این تحول و هم «شکل‌دهنده» به آن بوده‌اند. تحلیل صورت‌بندی نقوش پنج‌گانه کارت‌های آس ناس قاجاری می‌تواند تبیین‌گر این موضوع باشد که هر نقش (شاه، بی‌بی، سرباز، لکات، آس) چگونه از طریق جایگاه بدن، محورهای دید، مرکز-حاشیه و نسبت متن/حاشیه، سلسله‌مراتب قدرت و ذائقه‌ی بصری دوره را مجسم می‌کند. از این رو در ادامه به منظور تسهیل و تشریح موارد حائز اهمیت برای هر خال، چند شاخص ثابت (مکان فیگور، جهت نگاه، نسبت اندازه بدن به قاب، تراکم تزئینات، رابطه با حاشیه و متن نوشتاری) معرفی و سپس پیوند این الگوها با سرمایه نمادین و میدان فرهنگی قاجار تبیین شده است (جدول شماره ۲).

جدول شماره ۲- خوانش بوردیویی صورت‌بندی نقوش پنج‌گانه کارت‌های آس ناس قاجاری مأخذ: نگارندگان

نقش کارت	محور خوانش بوردیویی	ویژگی‌های ترکیب‌بندی و تصویر	معنای نمادین در میدان فرهنگی قاجار
شاه	تثبیت مرکزیت نمادین و سرمایه نمادین سلطنت	حضور تمام‌قد یا نیم‌تنه در مرکز کادر، تاج/تخت/شمشیر/اسب، نگاه مستقیم و مسلط، تزئینات طلایی و پس‌زمینه مجلل	تجسم اقتدار سیاسی، پیوند قدرت زمینی و شکوه تاریخی، شمایل سرمایه نمادین سلطنت و حافظ نظم میدان فرهنگی
بی‌بی / ملکه	تصویرگری جایگاه زن و ذائقه جنسیتی	چهره‌پردازی ظریف، لباس پر نقش و جواهرات، نشستن/ایستادن در فضای نیمه‌خصوصی، نگاه حیاآمیز و غیرمستقیم	بازنمایی زن ایده‌آل در ذائقه قاجاری، تأکید بر نجابت و زینت، حامل سرمایه فرهنگی نقش‌های زنانه در میدان درباری و خانوادگی
سرباز	بدن مطیع و نقش در تثبیت نظم سیاسی	فیگور ایستاده تمام‌قد، محور عمودی بدن و سلاح، جایگاه پایین‌تر از شاه، یونیفرم و کلاه‌خود، پس‌زمینه یا نشانه‌های نظامی	واسطه بین اراده سلطنت و توده مردم، تجسم انضباط و خشونت مشروع، عامل تثبیت نظم و امنیت در میدان قدرت
لکات / رقصنده	بدن نمایشی و حاشیه میدان	خطوط منحنی بدن، ژست‌های رقص، حرکت پارچه‌ها، رنگ‌های تند، فضای بزم/قهوه‌خانه، نگاه دعوت‌کننده یا بازیگوش	نماد شادی و لذت حاشیه‌ای، بازنمایی لایه پنهان ذائقه و سرگرمی، نقش در شکل‌دهی ذائقه جمعی و هویت بصری عامه در حاشیه میدان رسمی
آس	سرمایه نمادین ملی (هویت ایرانی-اسلامی، دولت)	نقش شیر و خورشید یا نماد مشابه، قرارگیری در مرکز یا بالاترین بخش کادر، اندازه بزرگ‌تر، رنگ‌های پر قدرت مانند طلایی، سرخ، سبز، لاجوردی	فشرده‌سازی مفهوم قدرت کلان و هویت ملی، قرار گرفتن فراتر از شاه فردی، نماینده کشور، دین و تاریخ، ارتقای بازی از سرگرمی به بازنمایی هویت جمعی

۹. پیکرنگاری و فرنگی‌سازی صورت‌های بصری سرمایه فرهنگی در عصر قاجار

وقتی گفته می‌شود پیکرنگاری و فرنگی‌سازی صورت‌های بصری سرمایه فرهنگی/نمادین‌اند یعنی در میدان فرهنگی قاجار، خودِ تصویر انسان‌ها (شاه، بی‌بی، سرباز، رقصنده) و شیوه فرنگی‌مآب نقاشی‌شان صرف صور

تزئینی نبوده و چیزهای باارزش نمادین هستند که داشتن، فهمیدن و به نمایش گذاشتن‌شان، به صاحب کارت یا تولیدکننده آن‌ها اعتبار و وجهه می‌دهد. به عبارت دیگر پیکرنگاری (چهره‌پردازی شاهانه، بدن ایده‌آل، ژست‌های رسمی) سرمایه نمادینی به شمار می‌آید که شکوه و برتری طبقاتی را نشان می‌دهد؛ فرنگی‌سازی (لباس و منظره اروپایی، پرسپکتیو، سایه‌روشن) سرمایه فرهنگی می‌باشد که نشانه آشنایی با جهان مدرن و «متمدن بودن» تلقی می‌گردد. بنابراین این دو مؤلفه فراتر از سبک تصویری ابزارهایی هستند که از طریق آن‌ها کنشگران قاجاری در بازی تمایز، کسب پرستیژ و نمایش قدرت در میدان فرهنگی شرکت می‌کردند. به عبارت دیگر پیکرنگاری و فرنگی‌سازی در هنر عصر قاجار را می‌توان به‌عنوان مهم‌ترین عرصه‌های تبلور تجارب زیسته‌ی هنر در میدان فرهنگی آن دوران فهم کرد. هنر در این دوره، در متن تحولات سیاسی و اجتماعی، ظهور روشنفکری، انقلاب مشروطه، گسترش روابط خارجی و ورود کالاها و تصاویر فرنگی، از سطح صرفاً زیباشناختی فراتر رفته و به ابزاری برای بازنمایی و بازتولید روابط قدرت، هویت و ذائقه بدل گشت. در این میان بنا بر نظر انصاری هنر تصویری قاجاری در پیوند با گفتمان سیاسی و فرهنگی حاکم، هم استمرار سنت‌های هنر ایرانی-اسلامی را حفظ و هم به استقبال عناصر جدید برخاسته از مواجهه با غرب رفته؛ مواجهه‌ای که میدان فرهنگی را دستخوش تنش میان سنت و تجدد ساخته است. (انصاری، ۱۳۹۷، ۲۸-۱۷).

پیکرنگاری قاجاری نیز در چنین بستری، حامل نوعی سرمایه نمادین است که از طریق همانندسازی با شکوه شاهان باستانی، استفاده از نشانه‌های قدرت و اقتدار، و ترکیب آن با نقش‌مایه‌های هندسی و گیاهی، به مشروعیت‌بخشی سلطنت و تثبیت جایگاه دربار در میدان قدرت کمک می‌کند (معتقدی، ۱۹۱۴۰). در عین حال به گفته تراجمی ورود عکاسی، چاپ سنگی و تصویرگری نوین، هنرمندان را به سوی نوعی طبیعت‌گرایی، چهره‌پردازی واقع‌نما، استفاده از پرسپکتیو و روایت‌گری تصویری سوق می‌دهد (تراجمی، ۱۳۹۹، ۱۴۰-۱۲۶)؛ عناصری که نشان از جابه‌جایی ذائقه و گسترش میدان مخاطبان از دربار به لایه‌های گسترده‌تر جامعه دارند. بدین ترتیب، پیکرنگاری قاجاری را می‌توان نتیجه برهم‌کنش عادت‌واره‌های ریشه‌دار سنتی با فشارهای ناشی از تجدد و رسانه‌های جدید دانست (پنجه‌باشی ۱۴۰۱-۹۷-۱۱۵). فرنگی‌سازی هم در این میان، سطح دیگری از تجربه زیسته‌ی هنرمند و جامعه قاجاری را آشکار می‌کند. استفاده از مناظر طبیعی،

صحنه‌های شکار، چهره‌ها و پوشش‌های اروپایی، زنان فرنگی و نقش‌مایه‌های اقتباسی، صرفاً یک تقلید صوری از غرب نیست، بلکه بازتاب تردید، جذابیت، مقاومت و انتخاب‌گزینشی عناصر فرهنگ وارداتی است. به عبارت دیگر تمایل به واقع‌گرایی آرمانی و سایه‌پردازی در تصاویر، فراتر از یک تغییر تکنیکی، بازتاب‌دهنده دگرگونی در عادت‌واره‌ی نخبگان و طبقات میانی است. این فرم‌ها، سوگیری‌های اکتسابی جدیدی را نشان می‌دهند که در آن فیگور (به‌مثابه دال بر فردیت) جایگزین فرم‌های انتزاعی سنتی می‌شود. در میدان هنر دربار، عادت‌واره‌ی غالب، شکوه و سلسله‌مراتب را طلب؛ اما تصاویر کارت‌های بازی (به‌ویژه در قهوه‌خانه‌ها)، نشان‌دهنده عادت‌واره‌ای (ترکیبی) است که در آن، عناصر فرنگی‌مآب (نظیر پوشش غربی) با ساختارهای سنتی در هم آمیخته‌اند. این تلفیق، نشان از تلاش کنشگران برای کسب سرمایه فرهنگی جدید از طریق متمایزسازی بصری دارد. به عبارت دیگر هنرمند قاجاری، در تماس با جهان جدید، با تکیه بر عادت‌واره ایرانی خود، عناصر غربی را غربال و با سنت‌های بومی ترکیب می‌کند و سبک متمایزی می‌آفریند که هم‌زمان «دیگری فرنگی» و «خود ایرانی» را به نمایش می‌گذارد. از این منظر، پیکرنگاری و فرنگی‌سازی در هنر قاجاری - و به‌طور خاص در رسانه‌هایی مانند کارت‌های تصویری - نه تنها بازتاب تغییرات اجتماعی و سیاسی، بلکه صحنه تثبیت و چانه‌زنی بر سر هویت فرهنگی، سرمایه نمادین و مرزهای ذائقه در میدان فرهنگی عصر قاجار هستند.

۱۰. تحلیل مستند نگارانه‌ی ۵ تصویر از کارت‌های بازی آس ناس از منظر فرنگی‌سازی به مثابه سرمایه

فرهنگی

فرنگی‌سازی در هنر قاجاری را می‌توان نه یک تقلید سطحی، بلکه یک فرایند پیچیده رقابت و ترجمه فرهنگی در میدان هنر دانست. بنا بر نظر پاکباز فرنگی‌سازی اصطلاح هنری است که به الگوبرداری ناقص از نقاشی و تقلید سطحی از شیوه نقش‌مایه‌های اروپایی اطلاق و از سده یازده تا چهارده بین نگارگران ایرانی و هندی رایج بوده (پاکباز-۱۳۷۹-۳۷۱) که در جدول شماره ۳ به اختصار چند نمونه از بروز و ظهور این شیوه در کارت‌های بازی آس ناس آورده شده است. این شیوه که در دوران صفویه تغییراتی را در نگارگری سنتی

ایجاد کرده بود در عهد قاجار به اوج خود رسید و بنیان پیگرننگاری درباری را بنا نهاد. به عبارت دیگر بنا بر نظریه بوردیو، میدان فرهنگی عصر قاجار تحت تأثیر تحولات سیاسی، ورود صنایع، سفر هنرمندان و مناسبات جدید قدرت با غرب، دستخوش تغییراتی شد که سرمایه فرهنگی و نمادین موجود را جابه‌جا ساخت. از این رو انصاری معتقد است در عصر قاجار سفرهای اروپایی شاه و درباریان، حضور تجار و سفرای فرهنگی همچنین تحصیل کردگان و سایر عوامل دیگر شرایط روایت فرهنگی‌سازی و میل به سوی تجدد را فراهم ساخت (انصاری، ۲۸، ۱۳۹۷-۱۷). نقوش وارداتی (فرشتگان نئوکلاسیک، مناظر طبیعی، صحنه‌های شکار و جشن‌های باروکی، فیگور زنان و مردان با پوشش غربی، پرسپکتیو و سامان‌دهی نوین فضای تصویری) بدل به سرمایه فرهنگی جدید شدند که کنشگران میدان (هنرمندان دربار، نقاشان صنفی، و حتی مصرف‌کنندگان شهری) برای کسب اعتبار و قدرت نمادین به آن چنگ زدند و نشانه‌ها و سبک‌های اروپایی را با سنت ایرانی تلفیق کردند. از نظر پنجه باشی تزئین در چهره، استفاده از کادر، حذف نقوش ایرانی، غرب‌گرایی، واقع‌گرایی در تصاویر، طراحی منسجم حاکی از زیباشناسی غربی در این دوران دارد (پنجه باشی، ۱۱۵، ۱۴۰۱-۹۷). به عبارت دیگر به دنبال جریان تجدد‌گرایی فزاینده در عهد قاجار و تأثیرپذیری از هنر اروپایی تطورات زیادی در هنر ایران زمین پدید آمد که بر ساختار نقاشی آن دوران اثر گذاشت (رویین پاکباز، ۱۹۲، ۱۳۹۳).

گرچه در این مسیر هنرمندان قاجاری تلاش کردند تا با ترکیب نقوش و طرح‌های غربی همچون زنان، گل و بوته، تصاویر روایتی با سنت‌های ایرانی و به کارگیری آن‌ها در صنایع دستی، پارچه‌ها و دیگر اشیاء تزئینی تسهیل‌گر تعامل فرهنگی باشند اما نقوش غربی معمولاً با طیف رنگ گسترده و کاربردهای مختلف به نوعی بازتاب فرهنگ التقاطی قاجار می‌باشند. از طرف دیگر نکویی مهر معتقد است در دوره قاجار ورود الگوهای غربی تمبر و کارت پستال (تصویر شماره ۳) همچنین نمونه‌های برابر اصل نقاشی، سبب شد تا در آثار ایرانی نقوش روایتگر با تمرکز بر موضوعات روزمره و ملهم از رخدادها اجتماعی و فرهنگی همچون تصاویر جنگ و جدال، پوشش سربازان و نظامیان روسی و فرانسوی (تصویر شماره ۴ و ۵)، تصاویر زنان غربی نشسته (تصویر شماره ۷) یا در حالت ایستاده پدیدار گردد که در پیوند با فرهنگ ایرانی بوده و (نکویی مهر، ۷۱۴، ۱۴۰۱-۶۹۲) که بخشی از تلاش برای کسب سرمایه نمادین تجدد به‌شمار می‌آید. البته اگرچه در اوایل قاجار تفاوتی

جنسیتی بین تصویرگری زنان و مردان به جز نوع پوشش به چشم نمی‌خورد اما در اواسط قرن نوزدهم چهره زن فرنگی (تصویر شماره ۷) با ظرافت‌های بالای زنانه خود نمایی و زن ایرانی در سیمای بی حجاب یا حجابی متفاوت از پیشین به تصویر کشیده می‌شود (انصاری، ۲۸، ۱۳۹۷-۱۷) که نه فقط تقلیدی صوری بلکه دخالتی فعال در فرایند تفکیک ذائقه و تثبیت سرمایه فرهنگی نوین محسوب می‌گردد. به عبارت دیگر زن ایرانی که در عصر قاجار به عنوان مبارز سیاسی در جنبش‌های اجتماعی شرکت می‌کند زنانگی خود را به خواست مرد قاجاری با تقلید از پوشش و رفتار غربی در پوشش تصاویر فرنگی به نمایش می‌گذارد (طوسی، ۳۷، ۱۳۹۶-۱۳). نکته حائز اهمیت دیگر این است که از آنجاییکه از نظر بوردیو میدان‌ها کاملاً بسته نیستند و از میدان‌های دیگر (سیاسی، اقتصادی، جهانی) تأثیر می‌پذیرند بنابراین می‌توان اظهار داشت که در عصر قاجار تعامل با غرب، ورود عکاسی، چاپ سنگی و گراور و گردش تصاویر اروپایی، میدان هنر ایران را تحت تأثیر قرار داد و چون هم صنعت عکاسی و هم تعلیم آن به ایرانیان غربی بوده بنابراین در عکس‌های قاجار عناصر غربی که دقیقاً شبیه آن در سنت عکسبرداری اروپا همان دوره نیز وجود دارد قابل مشاهده است. به همین دلیل استفاده از صندلی (تصویر شماره ۶) که تا به آن دوران در زندگی ایرانیان رایج نبوده به عنوان نماد تجددگرایی در نقوش و تصاویر به عنوان جز اصلی از قاب حضور دارد (حسن پور - ۱۴۰۳، ۱۰۱-۹۱). از این رو فرنگی‌سازی در کارت‌های آس ناس - از طریق حضور چهره‌ها و پوشش‌های اروپایی، مناظر و صحنه‌های شکار به سبک غربی، و نقش‌مایه‌های گل و بوته اقتباس شده - نه صرفاً تقلید سطحی، بلکه نشانه ورود سرمایه فرهنگی جدید و دگرگونی افق انتظار مخاطبان به شمار می‌آید. در این معنا، کارت‌ها در مرز میان سنت تصویری ایرانی-اسلامی و ذائقه نوپدید متأثر از اروپا قرار گرفته و تنش میان این دو را در

سازی به مثابه سرمایه فرهنگی - مأخذ: نگارندگان‌های بازی آس ناس از منظر فرنگی ۵ تصویر از کارت جدول شماره ۳- تحلیل مستند نگارانه

تصویر شماره ۷- مأخذ: موزه مقدم	تصویر شماره ۶- مأخذ: www.worthpoint.com	تصویر شماره ۵ مأخذ: www.kollerauktionen.ch	تصویر شماره ۴- مأخذ: www.emuseum.com	تصویر شماره ۳ مأخذ: Fournier Card Museum
-----------------------------------	---	--	--	---

				
ملکه (بی بی)		سرباز		پادشاه
سازی به عنوان سرمایه فرهنگی های بصری فرهنگی صورت				
نما و تنوع رنگ پردازی واقع لباس و مد پوشش غربی، صندلی طلایی، چهره	یونیفرم و کلاه نظامی پوشش سربازان و نظامیان روسی و فرانسوی، سلاح بندی فضایی منظم مدرن، ترکیب		پیکرنگاری سلطنتی، آرایش لباس، زمینه تزئینی غربی پرسپکتیو، پس	
معنای فرهنگی-اجتماعی در میدان قاجار				
صورت بصری سرمایه فرهنگی زنانه؛ ادغام زن اروپایی با سنت ایرانی و تغییر نگاه به نقش زن	صورت بصری سرمایه فرهنگی-نظامی؛ پذیرش سبک ارتش مدرن و اقتدار غربی در تصویرگری		نمایش اقتدار تجددخواهانه سلطنت و تلاش برای کسب و نمایش سرمایه فرهنگی مدرن	

سطح سرگرمی روزمره عینیت میبخشند. در مجموع فرنگی سازی در تصاویر این بازی، انعکاس دهنده تلاش کنشگران برای تثبیت جایگاه خود در میدان هنر قاجار و پاسخ به چالشهای ناشی از تعامل و رقابت با فرهنگ غربی است.

۱۱. تحلیل مستند نگارانه‌ی ۵ تصویر از کارت‌های بازی آس ناس از منظر پیکرنگاری به مثابه سرمایه فرهنگی






سبک پیکرنگاری عصر قاجار و زمینه‌های تجسمی آن را باید به عنوان بخشی از میدان فرهنگی هنر ایران تحلیل کرد که پیشتر بنیان آن با فرنگی سازی از دوران صفوی تا دوران کریم خان زند پایه ریزی شده و تحت

تأثیر نقاشی‌های اروپایی و به‌ویژه نقاشی‌های رنسانسی، در ایران آغاز شد (پاکباز، ۱۵۰، ۱۳۸۸). درحقیقت با اوج گرفتن توجه به نقش انسان در جامعه قاجاری نقاشی‌های این دوره نیز نسبت به گذشته، نمایانگر توجه بیشتر به تفکیک فردیت و پدیده انسان‌نگاری بوده است. همچنین نقاشان ایرانی به واسطه آشنایی با تکنیک‌های غربی در طراحی و رنگ‌آمیزی شروع به استفاده از پرسپکتیو و سایه‌زنی کردند تا بتوانند واقع‌گرایی بیشتری در آثارشان ایجاد و بنا به تأکید انصاری به تمام ظرافت‌ها و تنوع رنگی به طور یک جا در به تصویر آوردن فرم انسانی متمرکز شوند (انصاری، ۲۸، ۱۳۹۷-۱۷). به عبارت دیگر پیکرنگاری درباری قاجار با الهام از عناصر غربی، هم موجب تحول ارزش‌های زیباشناختی و هم سبب بازتعریف مرزهای اعتبار فرهنگی شد. استفاده از زینت و چهره‌پردازی غربی، حذف بخشی از الگوهای نمادین ایرانی، و میل به واقع‌گرایی بصری و روایی، همه نشانه‌های میدان رقابت برای سرمایه فرهنگی مدرن به‌شمار می‌آیند. در حقیقت پیکرنگاری با هم‌آمیزی سنت‌های ایرانی و اروپایی پیکر انسانی ایده‌آل را فارق از نمایش خصوصیات روانی و درونی و یا تفاوت‌های جنسیتی به نمایش گذاشته و به زعم پاکباز توانسته با تلفیقی از ویژگی‌های فردی و شاخصه‌های قراردادی، مواردی همچون طبیعت‌نگاری، چکیده‌نگاری و آذین‌بندی را به طور قابل توجهی سازگار با یکدیگر در خود جای بدهد (پاکباز ۱۳۹۳-۱۵۱). به همین دلیل در پیکرنگاری ترکیبی از تصاویر شخصیت‌سازی شده با برخی خصوصیات فردی و ویژگی‌های مشترک به چشم می‌خورد. از این رو ترکیب‌بندی متقارن به منظور پرهیز از تکرار، نمایش جلال و زیبایی، سایه‌پردازی مختصر در چهره و لباس، تلفیق نقش مایه‌های تزئینی تصویری با موضوعات نظیر رقاصه‌ها و رزم از جمله شاخص‌های مشترک این سبک می‌باشد که در کنار الگوهای زیبایی‌شناسی در ادبیات ایران همچون ریش بلند و کمرباریک برای مردان به چشم می‌خورد که همه ترجمان تلاش برای بازتولید و نمایش جلال و شکوه، تقویت وطن‌پرستی و تثبیت حقانیت قدرت سیاسی در مرکز میدان هنری انگاشته می‌شود. بنابراین از آنجاییکه همواره نقاشی‌های پیکرنگاری قاجار یکی از دریچه‌های بازتاب شکوه شاهانه به شمار می‌آمده به همین دلیل استفاده از نقوش تزئینی و نمایش ابهت تزئینی پیکرها، صحنه‌آرایی (تصویر شماره ۹)، در تصاویر کارت‌های آس ناس مرتبط با خال شاه نیز مشهود می‌باشد. با این وجود تراجمی ابتکار شاهان قاجاری در به کارگیری تصاویر برای ترویج

باورها و آیین‌های درباری، بازگشت به فرهنگ تصویری ایران باستان (تصویر شماره ۱۲) را از مهمترین عوامل به وجود آمدن پیکرنگاری به منظور اثبات حقانیت حاکمیت، تقویت روحیه وطن پرستی همچنین به حاشیه بردن شکست‌های نظامی درباری برمی شمارد (تراجی، ۱۲۶-۱۴۰، ۱۳۹۹). در نتیجه ترسیم تصاویر شاهان قاجاری به صورت ایستاده یا سوار بر اسب (تصویر شماره ۸) در تزیینات بنا در پی جلال شاهانه، تثبیت قدرت و سلطنت از متداول‌ترین سبک‌های نقاشی در آن دوران بوده است (نکویی مهر، ۱۴۰۱، ۷۱۴-۶۹۲). از طرف دیگر شاید بتوان گفت بزرگترین بخش مجموعه پیکرنگاری درباری قاجاری به رقاصه‌ها (تصویر شماره ۱۱) و نوازندگان زن اختصاص دارد که تحت تأثیر سفرهای شاهان و رجال ایرانی به اروپا همچنین رسوخ و همواری‌سازی فرهنگ غرب از ارزش‌های چون حیا فاصله گرفته و ترسیم برهنه بخشی از اندام زن به عنوان عامل تزئین یا لذت بصری در آن‌ها به وفور دیده می‌شود. به عبارت دیگر به رغم اینکه تا قبل از سده یازده هجری زنان عموماً مرتبط با شخصیت‌های ادبی به تصویر کشیده می‌شدند اما در عصر قاجار بنا بر تصریح پنجه باشی پیکرنگاری زنان مطابق با الگوهای تعریف شده و قراردادی در ادبیات ایرانی؛ جوان، زیبا، باچشمان خمارآلود و ابروان پیوسته، حالت چهره ثابت، لبخند بر لب، انگشتان حنا بسته در حال رقص مزین به انواع جواهرات گران در نقش‌های گوناگون همچون رقصنده، نوازنده و مادر و کودک آرمان‌گرایانه و فاقد جنبه سیاسی و تبلیغاتی تصویر شده‌اند. این بدان معناست که با عبور از سنت‌های پیشین و نفوذ تأثیر فرهنگ غربی نقاشی از زنان با عنوان موضوع تزئینی، تغییرات اجتماعی قاجار را بازنمایی می‌کند که تولایی این تفاوت در بازنمایی را متأثر از شرایط اجتماعی و فرهنگی جدید و حاکی از نوع نگرش به هویت زن می‌داند (تولایی- ۱۳۹۳، ۶۹-۵۵). در ارتباط با نوازندگی مرتبط با تصاویر رامشگری هم باید دانست گرچه موسیقی غربی به واسطه موسیقی نظامی و به دنبال قشون ایران در عهد فتحعلی شاه وارد ایران شد اما در دربار شاه نیز عده‌ای از زنان مسئولیت زنان نوازنده و رامشگر را به عهده داشته و زنانی آشنا به موسیقی در دربار قاجار رفت و آمد داشتند (پنجه باشی، ۱۴۰۲، ۳۸-۱۹). در هر حال گرچه جایگاه پیکرنگاری قاجاری به عنوان آخرین سبک منسجم در تاریخ نقاشی ایران حائز اهمیت است اما با مرگ فتحعلی شاه قاجار از اهمیت آن کاسته و در دوره محمدشاه با تغییراتی همچون حضور ابوالحسن غفاری و مزین الدوله، تحصیل کرده‌های غرب، تأسیس دار

الفنون همچنین تأثیرپذیری از هنر عکاسی، سبک متفاوتی پیدا کرده و به نیم تنه‌نگاری و تمام قدنگاری (تصویر شماره ۱۰) مبدل می‌گردد (پنجه باشی، ۱۱۵، ۱۴۰۱-۹۷). به عبارت دیگر آن دسته از مؤلفه‌ها که بر سنت‌های بصری پیشین و قراردادهای تثبیت‌شده (مانند شمایل‌نگاری شاهانه) تکیه دارند، بازتاب‌دهنده ذائقه و عادت‌واره موجود و مؤلفه‌هایی که حاوی نوآوری‌های فرمی و عناصر فرنگی‌سازی هستند، در نقش شکل‌دهنده ظاهر می‌شوند؛ زیرا با معرفی الگوهای جدید بصری، ذائقه مخاطب (به‌ویژه در طبقه متوسط شهری و محیط‌های عمومی نظیر قهوه‌خانه‌ها) را به سمت پذیرش ساختارهای نوین زیبایی‌شناختی هدایت کرده و بدین ترتیب، مرزهای میدان هنر و سرگرمی را جابه‌جا می‌کنند.

جدول شماره ۴- تحلیل مستند نگارانه‌ی ۵ تصویر از کارت‌های بازی آس ناس از منظر پیکرنگاری به مثابه سرمایه فرهنگی- مأخذ: نگارندگان

تصویر شماره ۱۲	تصویر شماره ۱۱	تصویر شماره ۱۰	تصویر شماره ۹	تصویر شماره ۸
مأخذ: www.orientalist-art.com	مأخذ: www.worthpoint.com	مأخذ: موزه مقدم	مأخذ: www.worthpoint.com	مأخذ: www.antiques.com
ملکه (بی بی)	رقصنده	شاه		
				
موضوع/شخصیت اصلی				
ملکه	رقصنده	شاه		
نوع پیکرنگاری و ژست بدن				
نگاری مقابل، چهره تنه‌نیم گرایانه آرمان	پیکرنگاری زنانه در حال حرکت، بدن ها در ژست رقص مایل و دست	ها بر زانو-بندی متقارن، دست‌قد-نشسته، ترکیب‌نگاری درباری، نگاه رو به جلو، حالت رسمی و ایستا-تمام‌تنه‌نیم بندی پوپاشاه سواره، بدن رو به جلو، ترکیب		
عناصر تجسمی و تزئینی شاخص				
چادر/روسای تزئینی، جواهرات های گرم و گردن و سینه، رنگ تخت	های دامن پرچین، زیورآلات فراوان، رنگ مکمل-سایه پردازی	زمینه بیضی و بوکه گل در بالا- تزئینات پردازی در چهره و لباس، شال و سردوشی مزین، پس‌پرسپکتیو و سایه گذاری شده (پرداز) فراوان- تاج بلند، زره و جواهرات، اسب در گام تند، زمینه نقطه		
دلالات				
دلالات	های فرهنگی و سرمایه نمادین			
شناسی ادبی‌های زیبایی‌تداوم الگو عنوان (جوان، زیبا، آراسته)، زن به نماد ظرافت و وقار دربار، نه	عنوان سوژه تزئینی و لذت بصری، زن به فاصله گرفتن از حیا سنتی، بازنمایی نفوذ فرهنگ غرب و نقش جدید زن در میدان	عنوان سرمایه فرهنگی آمیزی لباس نظامی مدرن با جواهرات سنتی، بازنمایی قدرت به‌نمایش اقتدار سلطنتی، هم بخشی به سلطنت از آرایشی، مشروعیت-حاکمیت- تأکید بر جلال و شکوه درباری، تبدیل بدن شاه به محور صحنه پرستی و شکوه نظامی، پوشاندن های کهن پادشاه-سواره، تقویت وطن‌پریتی نمایش ثروت و تجمل- ارجاع به سنت		

سوزه سیاسی بلکه سرمایه تزئینی فرهنگ درباری، باستان گرایی	فرهنگی دربار	ها با تصویر قهرمانانه سلطان شکست
---	--------------	----------------------------------

۱۲. نتیجه گیری

در این پژوهش، کارت‌های بازی آس ناس به‌عنوان رسانه‌ای تصویری در میدان فرهنگی عصر قاجار بررسی و نشان داده شد که این آثار فراتر از یک ابزار سرگرمی، حامل لایه‌های عمیق سرمایه فرهنگی و نمادین‌اند. با تکیه بر نظریه میدان، سرمایه فرهنگی بوردیو، روشن شد که آس ناس ابتدا در میدان اشرافی-درباری شکل می‌گیرد و سپس باگذار به فهوه‌خانه و جمع‌های مردمی، به پلی میان فرهنگ نخبه و فرهنگ عامه تبدیل می‌شود. این جابه‌جایی، بیانگر دگرگونی مرز میان هنر/سرگرمی اشرافی و عامه‌پسند و تغییر جایگاه هنر در زندگی روزمره ایرانیان قاجار است. به عبارت دیگر تصاویر کارتها در مقام اسناد و داده‌های بصری، حامل نشانه‌هایی از مناسبات میدان هنر و دگرگونی ذائقه در دوره قاجارند. تحلیل این تصاویر بر اساس مفاهیم میدان، سرمایه فرهنگی و عادت‌واره نشان داد که بخشی از مؤلفه‌های بصری، به‌ویژه در پیکرنگاری، چهره‌پردازی، سایه‌زنی و واقع‌نمایی آرمانی، بازتاب‌دهنده‌ی الگوهای تثبیت‌شده‌ی فرهنگ تصویری درباری در خدمت تثبیت سرمایه نمادین دربار و بازنمایی ساختار سلسله مراتبی جامعه هستند؛ در حالی که برخی عناصر فرنگی‌مآب و نوآورانه، نشانه‌هایی از ورود ذائقه‌ای تازه و جابه‌جایی تدریجی در نظام ترجیح‌های بصری به شمار می‌آیند. این دو روند توأمان نشان می‌دهند که هنرمند قاجاری نه صرفاً مقلد، بلکه کنشگری است که عناصر وارداتی را در پرتو عادت‌واره و سنت بصری خود انتخاب، ترکیب و بازمعنا می‌کند. این کارت‌ها هم بازتاب‌دهنده نگرش‌های فردی هنرمندان و شاهان و هم حامل احساسات جمعی جامعه در برابر تغییرات‌اند؛ از مشروعیت‌بخشی به سلطنت و نمایش شکوه درباری گرفته تا بازتاب کنجکاوی، تردید و پذیرش گزینشی فرهنگ فرنگی. در نهایت اگرچه نتایج حاضر تنها ناظر به نمونه‌های بررسی‌شده در این پژوهش بوده و نمی‌توان آن را به همه‌ی جلوه‌های هنر قاجار یا همه‌ی مصادیق تجربه زیسته‌ی هنری آن دوره تعمیم داد اما مطالعه آس ناس به‌مثابه اسناد بصری ارزشمند در چارچوب موردنظر حاکی از این است که

برای فهم هنر ایرانی-اسلامی، توجه به رسانه‌های ظاهراً «حاشیه‌ای» مانند کارت‌های بازی، می‌تواند چشم‌اندازهای تازه‌ای درباره هویت فرهنگی، حافظه تاریخی و سازوکارهای تمایز و قدرت در جامعه ایران بگشاید. همچنین مقایسه‌ی درون‌مجموعه‌ای نشان می‌دهد که یکسان‌نگاری میان همه‌ی کارت‌ها موجه نبوده و موید این است که میدان تصویری آس‌ناس عرصه‌ای متکثر و در حال گذار بوده است.

کتابنامه:

- انصاری، حمیدرضا؛ حیدری، عرفان (۱۳۹۷). تاملی بر تأثیرات تطور فرهنگ و جامعه ایران در میانه عصر قاجار بر دیوارنگاری. نشریه هنرهای زیبا، هنرهای تجسمی، دوره ۲۳، شماره ۱، فروردین، صص ۱۷-۲۸
- فضل طوسی، عفت السادات؛ سلاحی، گلناز؛ سلاحی، لادن (۱۳۹۶). مطالعه کاشی نگاره‌های قاجاری خانه‌های شیراز از منظر سراسطوره‌شناسی. سال سیزدهم، شماره ۴۸، پاییز، صص ۱۳-۳۷
- پاکباز، رویین (۱۳۷۹). دایره المعارف هنر. تهران- انتشارات فرهنگ معاصر
- پاکباز، رویین (۱۳۹۳). نقاشی ایران از دیرباز تا امروز. تهران- نشر زرین و سیمین
- پنجه باشی، الهه (۱۴۰۱). بازشناسی هنر نقاشی پیکرنگاری درباری از مظفرالدین شاه در دوره انتهایی قاجار. فصلنامه علمی دانشکده هنر دانشگاه شهید چمران اهواز، دوره یازدهم، شماره ۳۰، صص ۱۱۵-۹۷
- پنجه باشی، الهه (۱۴۰۲). کارکرد زیباشناسی پیکرنگاری زنان رقصنده و نوازنده در نقاشی دوره اول قاجار. پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران، دوره سیزدهم، شماره ۲۵، صص ۱۹-۳۸
- پنجه باشی، الهه (۱۴۰۳). مطالعه تطبیقی هنر پیکرنگاری درباری محمدعلی دولتشاه حاکم کرمانشاه در دوره قاجار با آثار دوره فتحعلی شاه قاجار. فصلنامه علمی نگره، شماره هفتاد، صص ۷۳-۹۱
- تراجی، مرضیه (۱۳۹۹). شاخصه‌های پیکرنگاری در نسخه چاپ سنگی هزارویک شب دوره قاجار. نشریه مطالعات هنر اسلامی، دوره هفدهم شماره ۳۹، صص ۱۴۰-۱۲۶
- تقی خان، بهروز (۱۳۳۹). گنجفه. مجله یغما، شماره صد و چهل و شش، صص ۲۹۶ تا ۳۰۰.

تولایی، ندا؛ شیرازی، ماه منیر (۱۳۹۳). مطالعه تطبیقی بازنمایی زنان در مکتب اصفهان دوره صفوی با
پیکرنگاری درباری قاجار. فصلنامه علمی هنرهای تجسمی نقش مایه، سال هشتم، شماره نوزدهم،
صص ۷۰-۵۵

شاگری، حمید. شریعتی، سارا. نوابخش، مهرداد (۱۴۰۳). تحلیل جامعه شناختی تحول نقاشی ایران در
دروه قاجار، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، پیاپی هفتاد و چهار، دوره بیست، شماره ۲
شریعتی، سارا. وطن خواه، کوشا (۱۳۹۲). نحوه کاربرد نظریه میدان بوردیو در مطالعه معماری مدرن
ایران (گفتار در جامعه‌شناسی هنر پی‌یر بوردیو). مجله جامعه‌شناسی هنر و ادبیات، شماره دو، دوره ۵،
صص ۲۵۷-۲۴۱

چغند، پگاه. رضازاده، طاهر (۱۴۰۳). تحلیل بوردیویی تصمیمات هنری کمال الملک در میدان هنر
ایران در عصر قاجار. فصلنامه نگره، شماره شصت و نه، دوره ۱۹، فروردین، صص ۱۰۹-۹۵
حسین پور، محمد (۱۴۰۲). فهم عناصر غریب و ش در متن اثر هنری؛ نمونه موردی عنصر صندلی در
عکس‌های درباری قاجار، نشریه رهپویه هنرهای تجسمی، دوره ششم، شماره ۳، صص ۱۰۱-۹۱
خزایی، محمد (۱۳۸۶). اصول و مبانی زیبایی‌شناسی هنر ایرانی. فصلنامه کتاب ماه هنر، شماره ۱۱۰
صد و نه و صد و ده، صفحات ۴-۵

رهبرنیا، زهرا: یاقوتی، سپیده و مرسلی توحیدی، فاطمه (۱۳۹۶). تحلیل زیباشناسانه عمل عکاسی در
بستر هنرهای زیبا با رویکردی به نظریه سرمایه فرهنگی بوردیو، مبانی هنرهای تجسمی، شماره سوم،
صص ۱۰۷-۹۳

صادق اصفهانی، میرزا محمد (۱۰۵۹). شاهد صادق. نسخه خطی. کتابخانه ملی.
طاهر، زهره. رهبرنیا، زهرا (۱۴۰۲) تحلیل بعد فردی کنش مخاطب معاصر در میدان هنر نگارگری سنتی
و نوین ایران بر مبنای نظریه سرمایه فرهنگی بوردیو. فصلنامه نگره، شماره هفتاد و چهار، تابستان،
صص ۱۶۵-۱۵۱

علامی، ابوالفضل (۱۰۰۶). ایین نامه اکبری. نسخه خطی کتابخانه ملی قاجار، محمد امین (۱۲۳۹) آداب قمار. نسخه خطی. کتابخانه ملی.

کاشفی سبزواری، مولانا حسین واعظ (۱۱۳۰). فتوت نامه سلطانی (فرهنگ عامه ۴). انتشارات بنیاد فرهنگ ایران

کونل، ارنست (۱۳۸۸). هنر اسلامی. ترجمه یعقوب آژند، چاپ سوم، تهران: انتشارات مولی-گلچین معانی، احمد (۱۳۵۵). بازی های برد و باخت قرن سیزده. مجله هنر و مردم، شماره صد و شصت و چهار، صص ۲۸ تا ۴۵. محمودی، فتانه (۱۳۹۸). تصویرگری آثار نقاشی زیرلاکی (پایه ماشه) در دوره قاجار با رویکرد آیکونوگرافی. نشریه مطالعات باستان شناسی پارسه، تابستان، شماره ۸، صص ۱۷۷-۱۵۹- معتمدی، کیانوش (۱۴۰۱). کاشی و کاشی کاران طهران در عصر قاجار. چاپ اول. تهران. نشر دانیار. - معین الدینی، محمد (۱۳۹۴). بررسی رابطه بین حمایت فتحعلی شاه قاجار از هنر و استفاده سیاسی از آن. فصلنامه تخصصی علوم سیاسی، دوره یازدهم، شماره ۳۰، اردیبهشت، صص ۱۴۰-۱۱۷- موسوی، حسنیه (۱۳۹۱). تفریحات و سرگرمی های دوره قاجار. دانشکده تاریخ دانشگاه الزهراء، پایان نامه کارشناسی ارشد

موید، ناهید (۱۳۹۳) درآمدی بر رویکرد نظری و روش شناختی پیربوردیو، چاپ اول، تهران، نشر پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی،

روح روان، معصومه (۱۴۰۰). تحلیل تصویری پیکره های انسانی در کارت های بازی گنجفیه دوران قاجار با تکیه بر رویکرد شمایل شناسی. دانشکده هنر سوره، پایان نامه کارشناسی ارشد

نکویی مهر، فاطمه؛ سلطان زاده، حسین؛ میرشاهزاده، شروین (۱۴۰۱). مطالعه تطبیقی نقوش غربی و ایرانی عمارت های دوره قاجار. نشریه مطالعات هنر اسلامی، شماره چهل و هشت، دوره ۱۹، صص ۷۱۴-۶۹۲

Bourdieu, Pierre. 1984 *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, London: Routledge and Kegan Paul.

Dummett, M. , & Abu-Deeb, K. (1973). Some Remarks on Mamluk Playing Cards. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 36, 106–128. <https://doi.org/10.2307/751160>

Prior, Nick (2005). A question of perception: Bourdieu, art and the postmodern. *The British Journal of Sociology* 2005 Volume 56 Issue 1.

Lindell, J. (2017). Bringing field theory to social media, and vice-versa: Network-crawling an economy of recognition on Facebook. *Social Media+ Society*, 3(4), 2056305117735752.

<http://www.en.tarotquest.fr>

<https://framemark.vam.ac.uk/collections>

<http://www.tarotheritage>

<http://www.wopc.co.uk>

<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55007315w/f13.item>

<https://framemark.vam.ac.uk/collections/2006BE7200/full/1400/0/default.jpg>

<https://theprint.in/pageturner/excerpt/ganjifa-the-persian-game-that-became-symbol-of-status-for-indians-in-mughal-era/1028615/>

<https://thebathmagazine.co.uk/inside-art-playing-cards/>

<https://www.jstor.org/action/doBasicSearch?Query=ti%3A%28%22ganjifa%22%29>

https://www.jstor.org/stable/751160?read-now=1&seq=26#page_scan_tab_contents

<https://www.wikiwand.com/en/Ganjifa>

<https://sites.asiasociety.org/arts/asiangames/match02.html>

<https://tarotbg.eu/en/playing-cards-reproductions/309-as-nas-set-of-cards-persia-xix-century.html>

https://www.liveauctioneers.com/item/38910668_persian-paper-mache-playing-cards-19th-century

<http://krc.orient.ox.ac.uk/iamcssn/index.php/en/>

<https://www.holburne.org/>

<http://gallica.bnf.fr/ark>