

# سیر تحول و تطور مضمون شکار در هنر ایران

## چکیده:

شکار و شکارگری علامت و نشانه‌ای از طرف روزی‌رسان و عاملی برای رشد بوده است. نخستین معانی، پنداری در رابطه با ارتزاق و بقای حیات بوده و گذر زمان بستری آرام برای تحول مفهوم و استمرار نقش قرار گرفته است. نقشمایه شکار در هنر ایران از ابتدایی‌ترین حضور بشر (نقاشی‌های دیواری غارها) تا تکامل یافته‌ترین دست ساخته‌اش (قالی) وجود داشته و مفاهیمی گوناگون را به واسطه‌ی سیر زمان و شکل‌گیری تمدن‌ها در درون خود پرورده است. واژگان کلیدی: شکار، هنر ایران، شاه (شکارگر)، نقشمایه

## مقدمه:

تجسم واقعی رویدادها و مناظر طبیعت یکی از مهم‌ترین موضوعاتی است که در شاخه‌های مختلف هنری تصویر شده است. شکار نیز به عنوان یکی از واقعیات زندگی انسانها از این قاعده مستثنی نبوده است. بشر در مسیر تکامل خویش نیز متأثر از راز و رمزهای دنیای حیوانات و گاه زیبایی و قدرت آنها می‌شود و وجوه زندگی خویش را بر پایه‌ی آنها مستحکم می‌سازد، سپس توجه‌اش به دنیای گیاهان و در مرحله‌ی آخر به سوی آسمان معطوف می‌شود. اما موجودیت امر ابتدایی (شکار) در لایه‌های مختلف تکامل با مفاهیم گوناگون نمایان می‌گردد. سیر تحول مفاهیم یاد شده در ادوار مختلف و در زمینه‌های گوناگون هنری (نقاشی دیواری، حجاری، فلزکاری، نگارگری، قالی) به چشم می‌خورد. نوشتار حاضر گذری بر چگونگی این تحول و تطور است. بررسی تاریخ هنر همیشه در راستای یافتن پاسخی برای ذهن پرسشگر بوده است. سوالاتی نظیر اینکه انسان از چه زمانی شروع به خلق اثر کرد و انگیزه‌ی او از این کار چه بود و آثاری که خلق کرد شامل چه چیزهایی بوده است.

نخستین آثار هنری بجامانده از انسان ابتدایی متعلق به حدود ۲۰۰۰۰ سال پیش است. انسان‌هایی که غارها و پناه تخته سنگ‌ها را بهترین محل سکونت خود می‌دانستند. جالب توجه‌ترین آثار هنری‌ای که از آنها به یادگار مانده تصویرهایی از جانوران است که بر سطح دیوارهای سنگی غارها نقر یا نقاشی شده است. نمونه‌ای از این آثار در ایران که قدمت دوازده هزارساله دارد و بیان‌کننده‌ی اندیشه‌های انسان نخستین از هزارسال پیش است غار میرملاس در شهرستان کوهدشت



تصویر ۱. کوهدشت لرستان



تصویر ۲. لرستان سرتبر دسته دار برنزی سده

می‌باشد. نقاشی‌ها و نگاره‌هایی که بر دیواره‌های جنوبی و شمالی این غار باقی مانده است بیشتر صحنه‌هایی از رزم، شکار، انسان و حیوان را نشان می‌دهد. نقوش حیواناتی چون گوزن، گاو، سگ، روباه به‌خصوص اسب و سوار در حال تیراندازی



تصویر ۳. لرستان صفحه نقره‌ای که به منظور تزئین به پیشانی می‌بستند. قرن ۷ و ۸ ق م.

و شکار با رنگ‌های قرمز و سیاه بر دیوار این غار نقش بسته است. تصاویر عموماً ساده، ابتدایی و حیوانات پهلونما و انسان‌ها که گاه روبه‌رو نما هستند. صراحتی اغراق‌آمیز در نمایش پیکره‌ها و حرکات به چشم می‌خورد، اما همین صراحت به رغم عدم انسجام طرح‌ها باعث شده است که موضوع جنگ و گریز به روشنی بیان شود. انسان در آن زمان تفاوت بارزی را میان تصویر و واقعیت لحاظ نمی‌کرده است و با ساختن تصویری از جانور و صحنه‌ی شکار قصد تصاحب جانور و غلبه بر او را در ذهن می‌پرورانده و با کشتن خیالی و تصویری او یقین می‌نموده که روح زندگی جانور را کشته است. بدین ترتیب شکارچیانی که از پیش خود را با این اندیشه قوی‌دل ساخته بودند طبعاً در کشتار جانوران سهمگین با سلاح‌های ابتدایی تلاش بیشتری می‌نمودند، اگرچه تصاویری که از غار میرملاس دیده شده همگی حیواناتی هستند که جنبه ارتزاق برای انسان‌ها داشتند و بیشتر آنها اهلی هستند. نقاشی‌ها با مضمون شکار در غارها تا این زمان به هدف کشتن حیوان مورد نظر تصویر می‌شده است، اما زمانی فرا می‌رسد که آفرینش تصویر به منظور خلق و زنده کردن و افزایش شکار صورت می‌گرفته است. این مسأله همزمان بوده با شکل‌گیری باور جادوی باروری که باید بر روی زمین اجرا می‌شده است. زیرا انسان‌ها در آن زمان زمین را موجودی زاینده می‌یابند و از اینجا تلاش تصویرگر در جهت نزدیک کردن اثر خود به واقعیت آغاز می‌شود. تا پیش از آن در پی دست یافتن به تصویری از حیوانات بدون درنظر گرفتن ترکیب‌بندی یا چگونگی ویژگی‌های بصری نگاره بود. باور به این مسأله که در حال خلق و آفرینش جانوری است تلاش او را در جهت حفظ شباهت و زنده‌نمایی افزود.



تصویر ۴. جام طلایی حسنلو. قرن ۹ ق م

اما آثاری در همان منطقه دیده شده که متعلق به دوران تاریخی بوده و قدمتی ۲۰۰۰ تا ۱۵۰۰ سال قبل از میلاد مسیح دارند. این نمونه‌ها شامل گروه‌های اسب سوار و مناظر جنگ و جدال و شکار حیوانات با تیر و کمان است و از آنجا که هنر سوارکاری و به طور کلی پرورش و اهلی کردن اسب نخستین بار توسط ایرانیان و مقارن با تاریخ یادشده در این منطقه (لرستان) معرفی شده است، اهمیت نقوش به دست آمده آشکار می‌شود. (تصویر ۱)

زمانی فرا می‌رسد که نقشمایه‌هایی با مضمون شکار را بر تارک اشیای برنزی لرستان مشاهده می‌کنیم که از لحاظ تکنیک و صنعت نشانه‌ای از فلزکاری پیشرفته آن زمان دارد. (تصاویر ۲ و ۳)



تصویر ۵. نقش حلقه استوانه‌ای، عاج، هخامنشی، ارتفاع ۴ سانتی متر، مجموعه فهمیم کوچگی

گیرشمن در کتاب فرهنگ‌های هنری ایران از ظرفی سخن می‌گوید که صحنه شکار مزین‌کننده‌ی قسمت تحتانی ظرف است. مردی با نیزه و سپر در یک سو و شیری در سوی دیگر روبه‌روی مرد ایستاده است. هدف هنرمند تصویر یک صحنه شکار بوده است اما جسارت یا علم اینکه چگونه به صحنه‌ی درگیری انسان و شیر مفهوم واقعی ببخشد، نداشته است. (۱)



تصویر ۶. مهر استوانه‌ای داریوش با کتیبه‌ای به ۳ خط، حدود ۵۰۰ ق م

در جام معروف حسنلو نیز انسانی را تیر و کمان به دست می‌بینیم که در موقعیت شکار و در پیشروی حیوانات واقع نشده است، اما از آنجا که مضمون کلی نقشمایه‌های ظرف نمایی از اتفاقات گوناگون دارد مرد کمان به‌دست نیز می‌تواند به شکارگر اشاره داشته باشد.

یکی از ویژگی‌های آثار هنری هخامنشیان بهره‌گیری از عناصر حیوانی و برجسته‌نمودن نقشمایه حیوان نسبت به کل ترکیب‌بندی است و این نکته در معماری، نقش برجسته و فلزکاری‌های آن‌ها نمایان است. در تصاویر نادری که از مضمون شکار و شکارگری مربوط به عصر هخامنشی بر جای مانده این خصیصه به‌گونه‌ای بارزتر آشکار شده است. در تصویری از عاج که در دوردیف صحنه‌ای از



تصویر ۷. اثر مهر، پیکار شاه با شیر دوره هخامنشی



شکار را نمایش می‌دهد حیوانات از طبیعت‌گرایی بالایی برخوردارند و در حال تاختن به سمت جلو هستند. به نظر می‌رسد این دو تصویر که در یک قطعه عاج خلق شده‌اند در توالی یکدیگر باشند. یعنی ابتدا در ردیف بالایی شکارگر به دنبال شکار خود است و در ردیف پایینی پس از اینکه شکار مورد نظر را انتخاب کرده، زانو زده و اقدام به نشانه روی می‌نماید. اما آنچه بیشتر جلب توجه می‌کند بزرگتر تصویر کردن شکار نسبت به شکارچی است. (تصویر ۵)



تصویر ۸. دورا - اوروپوس (سوریه)، دیوارنگاره، میترا در نجحیرگاه، عصر اشکانی

در نمونه‌ای دیگر مضمون شکار و نبرد میان انسان و حیوان در خدمت عظمت و اقتدار شاهی قرار می‌گیرد. مهری استوانه‌ای که شاه (داریوش) در آن با ردای بلند و تاج کنگره‌دار تصویر شده است. (این استوانه‌ها جزء آنهایی که حامل نام پادشاه هستند بقیه به او تعلق ندارند) جنس این مهر از سنگ یمانی است و شاه را تیر و کمان به دست در مقابل شیری ایستاده نشان می‌دهد. تیر و کمان در نزد ایرانیان مظهر و رمز قدرت بوده است. (تصویر ۶)



تصویر ۹. دورا - اوروپوس، شکار گراز و گوزن و سوار جوشن پوش، سده ۲ و ۳ میلادی، اشکانیان

نمونه‌ای دیگر که حکایت‌گر شاه پیروز بر شکار مغلوب است اثر مهری است که از دوره‌ی هخامنشیان به دست آمده و حالت نمایشی و آیینی نمونه‌ی قبلی را در خود ندارد. (تصویر ۷) نقاشی دیگری با مضمون شکار در معبد میترا در دورا اوروپوس (Dura-Europos) در کنار فرات به دست آمده که بسیار ایرانی و پارتی است. در دوره‌ی هخامنشی شاه در ارتباط با موضوع شکار است و در دوره‌ی پارتی‌ها الهه مهر و پیوند در حال شکار نقش می‌شود. خصوصیات ایرانی در این نقاشی با رئالیسمی وافر در حالات چهره‌ی حیوانات که در بعضی آرامش و در بعضی به‌گونه‌ای سبعیت را به نمایش گذاشته است آن جنبه‌ی آیینی و نمادین دوره‌ی هخامنشی را با خود همراه ندارد. جامه مهر ایرانی و گلدوزی شده است و شلوار او که در قوزک پا تنگ شده نمایانگر یک پارتی یا یک اشراف‌زاده است. سلاح و کمان ایرانی و زین و برگ اسب او نیز همراه با پلاک برنجی ملور ایرانی است. (تصویر ۸)

هنر اشکانی با اینکه در همه جا دارای روح زنده‌ای نبود اما به صورت یکی از هنرهای مسلط و پرتوان باقی ماند. دوره‌ی پارتیان دوره‌ی تجدید و احیاء روح ملی ایران بود (جبران یونان‌مآبی که در دوره‌ی سلوکیان در ایران رواج یافته بود) و تداومی در هنر ایران ایجاد و به پل ارتباطی میان هنر هخامنشی و ساسانیان تبدیل شد. (تصویر ۹)



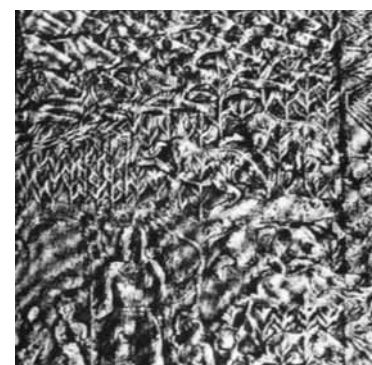
تصویر ۱۰. دورا - اوروپوس، شکار گورخر، سده ۲ میلادی

ساسانیان سلسله‌ای را تشکیل دادند که در آن بازگشت همه جانبه به سوی اصول امپراطوری هخامنشیان را سرلوحه‌ی کار خود قرار داده و در پی اثبات ارتباط و پیوند با سنت‌های هنری پارسیان بودند. مضمون شکار و شکارگری در دو زمینه هنری عهد ساسانی دیده شده است؛ یکی در نقش برجسته‌های صخره‌ای و دیگری در فلز کاری. با این تفاوت که مضمون شکار در این دوره مضمونی کاملاً سلطنتی به خود می‌گیرد و در هیچ یک از صحنه‌ها فرد عادی یا حتی الهه یا کاهن در حال شکار نیستند و به نوعی شکار شخص شاه به تصویر می‌آمده است. ترکیب‌بندی، ترتیب دقیق پیکرها و غول‌پیکر نشان دادن شخص شاه نسبت به کل صحنه از ویژگی‌های مضمون شکار در نقش برجسته‌ها است. (تصویر ۱۰)



تصویر ۱۱. صحنه شکار گوزن، طاق بستان، ساسانیان

دو نقش برجسته بزرگ بر روی دیوارهای جانبی ایوان در طاق بستان کرمانشاه دو شکار سلطنتی را نشان می‌دهند. هر دو صحنه جذاب و قابل توجه‌اند. یکی از آنها در پردیسی قرار دارد و هر دو از نظر سبک و اسلوب ایرانی هستند و پیکرها در اندازه‌های مختلف کل فضای صحنه را در میان گرفته‌اند. عاری از هرگونه حجم‌پردازی بوده و پیکره‌ی شاه گردن‌فرازتر از همه است. توجه خاص به جزئیات و اشتیاق به روایت و توصیف دقیق صحنه‌ها و شخصیت‌ها زیبایی این ترکیب‌بندی را تأمین کرده است.



تصویر ۱۲. صحنه شکار گراز، طاق بستان، ساسانیان

وجود خدمتکاران و رامشگران درباری بودن فضا را دوچندان نموده است و شاه و ملازمین او شکار را از درون قایق‌های بزرگ دنبال می‌کنند و تفاوت اصلی فضاهای شکار تا قبل از این دو نمونه با آنها در همین است. در گذشته صحنه‌ی شکار متشکل از شکارگر (انسان معمولی یا شاه یا الهه) و شکار (حیوان یا حیوانات) بود حال آنکه در این زمان عده‌ای به عنوان همراهان، خدمتگذاران و



تصویر ۱۳. چهار ترخان، شکار پیروز شاه، گچبری، سده ۵ میلادی، ساسانیان



تصویر ۱۴. شوش، نقاشی دیواری (بخشی از تصویر)، صحنه شکار، سده ۴ میلادی، ساسانیان



تصویر ۱۵. شاپور در حال شکار، سده ۴ م. ساسانی



تصویر ۱۶. ظرف نقره مطلا، ساسانی



تصویر ۱۷. ظرف نقره، قسمتی از آن مطلا، شاپور اول، سده ۴ میلادی

رامشگران در امر شکار پادشاه را همراهی می‌کنند. موضوعات و وقایع در درون باتلاقی از اراضی و نزارها اتفاق می‌افتد. دیوار سمت راست مربوط به شکار گوزن و دیوار سمت چپ صحنه شلوغی از شکار گراز را نشان می‌دهد. (تصاویر ۱۱ و ۱۲)

نمونه‌ی دیگری از صحنه شکار که پیکره‌تراشی با گچ است و جزئی از تزیینات داخلی محسوب می‌شده، هنری بوده حد فاصل نقاشی و برجسته‌کاری. این نمونه از شهر تورخان در نزدیکی ری بدست آمده و هم اکنون نیز در موزه ویلادلفیا نگهداری می‌شود و صحنه‌ای از شکار گراز را نشان می‌دهد و احتمالاً متعلق به خسرو دوم است. نظم پیکره‌ها، و تقسیم‌بندی فضا از ویژگی‌های بصری این تصویر است. (تصویر ۱۳)

در زمینه نقاشی نیز فرسکوی عظیمی با مضمون شکار از منطقه شوش به دست آمده که از نظر زمانی به نیمه اول قرن چهارم میلادی متعلق است. این صحنه دو نفر را سوار بر اسب و گله‌ای از گرازان و آهوان را در حالت چهار نعل نشان می‌دهد و شبیه صحنه‌های شکار در طاق بستان می‌باشد. (تصویر ۱۴)

فلزکاری ساسانی شامل ظروف مختلف از جنس طلا و نقره است که اغلب با مضامین گوناگون نظیر شکارهای سلطنتی، صحنه‌های مراسم اعطا، تاجگذاری، ضیافت و رقص و صحنه‌هایی با ویژگی مذهبی تزیین می‌شده‌اند.

مضمون شکار در فلزات سیمین عهد ساسانی در رابطه با چهار حیوان دیده شده است. شکار شیر، گراز، گوزن و بزکوهی. از ویژگی‌های مهمی این آثار کاربردی فن مثبت‌کاری است. در بعضی از نمونه‌ها تأثیر هیجان‌انگیز اتفاق بیننده را تحت تأثیر قرار می‌دهد، اما در بعضی موارد نیز حالت تزیینی نگاره بیشتر دیده شده است. غنی‌ترین مجموعه از اشیاء فلزی مربوط به این دوره در موزه ارمیتاژ لنینگراد حفاظت می‌شود (تصاویر ۱۵ تا ۲۰).

ساسانیان بر این باور بودند که سلطنت ایشان مشیت الهی است و با تجدید سلطنت ساسانی که سلسله‌ای ملی بود این اعتقاد قوتی روزافزون می‌گرفت. جنبه‌ی الهی مسئولیت شاه از آن جهت بود که سلطنت ودیعه‌ی خداوند و شاهنشاه نایب خدا در زمین است. نتیجه‌ی این اعتقاد به سلطنت آن بود که قسمت مهمی از قدرت الهی نصیب شاه می‌شد و همین نیروی باطنی بود که برای کشور و اتباع او آن همه منافع از فراوانی نعمت و آسایش و پیروزی در جنگ به بار آورد. از میان رفتن هر یک از این منافع نشانه‌ی آن شمرده می‌شد که عنایت الهی سلب شده است و شاه ممکن است تغییر یابد. اینکه قدرت آسمانی در وجود شخص شاه باقی است از پیروزی او در شکار معلوم می‌شده و به این سبب تصویر کردن شکار شاهانه وسیله و موضوع مناسبی برای کار هنرمندان در زمینه‌های گوناگون بوده است. (۲)

حیواناتی که در ایران باستان در صحنه‌های شکار تصویر شده‌اند چهار گونه‌اند؛ شیر، بزکوهی، گوزن، گراز. هر یک از اینها به پشتوانه‌ی مفاهیمی نمادین تصویر می‌شده‌اند.

**شیر:** فراوانی، آتش، ابهت، پارسایی، پرتو خورشید، پیروزی، تابستان، دلاوری، روح زندگی، سعیت، سلطان جانوران، سلطنت، شجاعت، عقل، قدرت الهی، نیروی ایرانی از معانی‌ای است که برای این حیوان لحاظ شده است. از مجموع روایات چنین برمی‌آید که خورشید مظهر خداوند و شیر نشانه‌ی قدرت و اقتدار و هردو به نوعی به شاهان مربوط می‌شود. (۳)

**گراز:** درباره‌ی نقش گراز و اینکه این حیوان در ایران چه نقشی داشته چیزی که باید به آن تکیه کرد اهمیت این حیوان در جنگ‌ها است. این جانور دارای نیروی فوق طبیعی است و سر این جانور تجسمی از ورث‌رغن، خدای جنگ و پیروزی است. این حیوان در ایران باستان بیشتر برای شکار به کار برده می‌شد. (۴)

**بزکوهی:** بزکوهی حیوان ملی ایران دانسته شده است. عموماً پس از فرمانروایی خورشید بزکوهی یوان خورشید نام گرفته است. در اکثر آثار هنری آن‌هایتا الهه‌ی آب در قالب بزکوهی مجسم شده و به گونه‌ای با مفهوم باروری در ارتباط است. (۵)

**گوزن:** گوزن و قوچ که نشان از فر شاهی و بزرگی شاه بوده بیشتر در صحنه‌ها به منظور افزودن



بر شوکت و اقتدار شاه و هم‌چنین در صحنه‌های دلاوری و پیروزی ترسیم می‌شده است. اسلام وارث هنر ساسانی بود و در عین حال که مفاهیمی از آن را اقتباس نمود زندگی تازه‌ای به آن بخشید و با بهره‌گیری از قواعد زیبایی‌شناختی کهن و شمایل‌نگاری آن را تجدید و احیاء نمود. هنر ایران اسلامی در سایه تلفیق شرایط تاریخی و اقلیمی کیفیت متمایز و معتبری به دست آورد و هنر ساسانی از طریق آن در میان اقوام و فرهنگ‌هایی که اسلام بر آنها حاکم شده بود، تداوم یافت. در قرون اولیه اسلامی (سامانیان و آل‌بویه) نیز با نمونه‌هایی از مضامین شکار در آثار هنری روبه‌رو می‌شویم که به‌گونه‌ای متفاوت از نمونه‌های پیش از خود هستند. دیوار نگاره‌ای در نیشابور که طراحی خطی است تحت عنوان شکارگر قوش به دست معرفی شده است. در اینجا بر خلاف نمونه‌های پیشین تنها با یک تک پیکره روبه‌رویم. اسب واقع‌گرایانه‌تر از سوار کار ترسیم شده و به حالت تاخت است، اما راکب آن کاملاً آرام و ساکن نقش شده است. اینکه این نگاره مربوط به کدام امیر سامانی است مشخص نشده اما تصویری نمادین در مضمون شکار بوده و به لحاظ موضوعی ملهم از سنت‌های پیش از اسلام است با این تفاوت که تمایل به انتزاع و تزیین در آن بیشتر به چشم می‌خورد. (تصویر ۲۱)

در بعضی از نمونه‌ها تمایل به تزیینات و خطوط منحنی در دوره‌ی اسلامی کل ترکیب بندی را تحت الشعاع خود قرار داده است. در پارچه‌ای که از دوران آل‌بویه بجا مانده این خصیصه به وضوح دیده می‌شود. درخت زندگی مانند محور تقارن در نظر گرفته شده و مانند مورد پیشین موضوع کاملاً ساسانی است و تزیین و تجرید و ظرافت اسلامی است.

در دوره‌های بعدی اسلامی نیز مضمون شکار تداوم می‌یابد اما در بعضی موارد شکار تبدیل به یک حیوان اساطیری می‌شود. در نگاره‌ای که از نسخه‌ی شاهنامه در مکتب شیراز آل مظفر کار شده است نبرد بهرام‌گور با اژدها را می‌بینیم. (تصویر ۲۲) در تصویر مذکور شکارگر با کلیه خصوصیات متناسب با عملی که در حال انجام آن است تصویر شده است. هدف نگارگر قابلیت توصیفی نبوده است، زیرا برخلاف مضمونی که در تصویر نمایش داده شده حالات روحی و هیجانات در نگاره به چشم نمی‌خورد و استفاده از رنگ‌های آبی، نارنجی، طلایی و سیاه در بدن اژدها و و بهرام‌گور در ردایی خالی از زیور به رنگ‌های سرخ و آبی تأکیدی اساسی بر روابط صوری خط و رنگ است. به تدریج مضمون شکار دستخوش تغییرات زیادی می‌شود. در تصویری از نسخه ظفرنامه تیموری که در مکتب تبریز دوم مصور شده جهانی کاملاً متمایز پدید آمده است. در این نگاره صحنه به میدان جنگ میان انسان و حیوان تبدیل شده و گرفت و گیر انسان و حیوان و نبرد تن به تن این دو موجود آشکار می‌شود. در اینجا با صحنه‌ای که در خدمت نمایش قدرت و شوکت باشد روبه‌رو نیستیم بلکه حسی از تاراج و یغما به ذهن متبادر می‌شود. (تصویر ۲۳)

مضمون شکار در زمینه‌ای جهان آرمانی هنرمند را خارج از هرگونه نیاتی که در دوران گذشته انگیزه خلق اثر قرار می‌گرفته نشان داده است و آن زمینه‌ی هنری بسیار ارزشمند قالی ایرانی است. (تصویر ۲۴) نقش شکار و شکارگاه در قالی‌های ایرانی با مفهومی متمایز از گذشته و در ارتباط با فردوس‌های جاودانی شکل گرفت. در شکارگاه‌های ابتدایی آثار دقیقی از نقشه‌های گلستان یا انعکاسی از واقعیات فردوس‌های کهن وجود دارد. در قالی‌های شکارگاه‌های اصیل نقشی وجود دارد که در آن معمولاً شیری به گاوی حمله کرده است و در نمونه‌های جدیدتر، شیر به پلنگ یا ببر تغییر یافته است. نیای باستانی این نقش را ما در نقش برجسته‌های تخت‌جمشید شاهد هستیم. در دوره‌ای این نقش در تذهیب‌ها به کار رفت و تحت عنوان گرفت و گیر نام یافت. این نقش‌مایه یادآور نقشه کهن باستانی معرف و هم وجود انواع حیوانات در فردوس‌های باستانی است و اصالت هخامنشی نقشه شکارگاه را تأیید می‌کند. از تشابهاتی که نمونه‌های شکارگاه در قالی با نمونه‌های ساسانی دارد عناصر موجود در صحنه شکار است. معمولاً شاهی را در صحنه شکار می‌بینیم، اما اگر تعداد شکارچیان بیش از یک نفر باشد، ضمن اینکه همه جامه‌ها، زیورها و کلاه یا تاج شاهانه در بر دارند، معمولاً یکی درشت‌تر، در وسط صحنه و با آرایش بیشتر و آشکارتر تصویر می‌شود که نشان‌دهنده‌ی شاه و شاهزادگان یا درباریان و نزدیکان خاندان شاهی در صحنه شکار است. (۶)

مضمون شکار از عهد صفویه به عنوان یک شاخه از طرح‌های اصیل ایرانی معمولاً مجسم‌کننده‌ی



تصویر ۱۸. فیروز دوم در حال شکار، نقره با گوژکاری، موزه متروپلیتن



تصویر ۱۹. شاپور دوم، نقره، لندن، موزه بریتانیا



تصویر ۲۰. بشقاب فلزی، ساسانی



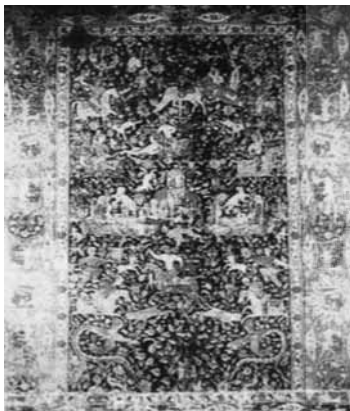
تصویر ۲۱. دیوارنگاره از دوران سامانی، نیشابور، قرن ۳ هجری قمری



تصویر ۲۲. شاهنامه، مکتب شیراز دوره آل مظفر، قرن ۵۸ ق.



تصویر ۲۳. ظفرنامه شرف الدین علی یزدی، مکتب تبریز صفوی، قرن ۱۰، کاخ گلستان



تصویر ۲۴. قالی با نقش شکارگاه، قرن ۱۰ هجری قمری

صحنه‌هایی از طبیعت و شکار بودند. تعداد فرش‌هایی که مربوط به این زمان و در این گروه طبقه‌بندی شده‌اند به ۱۸ عدد می‌رسد. معروف‌ترین آنها در وین نگهداری می‌شود که طراح نقشه‌ی آن را به سلطان محمد نسبت می‌دهد.

### سخن آخر:

تعبیر و اسطوره‌ها را می‌توان عاملی در جهت یاری رساندن به روح و روان بشری به منظور شرکت در چرخه زندگی طبیعی انسان دانست. در زمینه‌ی تحقیق حاضر مضمون شکار در ابتدا نمادی از عالم وجود و اسطوره‌ها است و به انسان کمک می‌کند تا ذهنیات خود را در ارتباط با تجاربتش قرار دهد و شکار از اولین موضوعاتی است که اسطوره‌ها در ارتباط با آن شکل می‌گیرند. شکار در بررسی‌های انجام شده بر روی آثار به جا مانده از دوران‌های گوناگون، مفاهیم متنوعی را به ذهن مخاطب متبادر می‌ساخته است از جمله:

- ۱- به عنوان عملی در جهت به دست آوردن غذا و ارتزاق. (غارنشینی)
  - ۲- غلبه کردن انسان بر طبیعت و آغاز دوره‌ی کشاورزی. (پیشاتاریخی)
  - ۳- یافتن زمینه‌ای آیینی در دربار پادشاهان. (هخامنشی)
  - ۴- نمایانگر یک عمل مقدس در ارتباط با الهگان و ایزدان. (اشکانیان)
  - ۵- تبدیل شدن عمل شکار به معیار سنجش قدرت شاه در اداره‌ی قلمرو حکومتش. (ساسانیان)
  - ۶- مضمون شکار کمابیش با حفظ مفاهیم گذشته دچار دگرگونی‌های ظاهری می‌شود. (دوران اسلامی)
- با توجه به تقسیم‌بندی مذکور و بررسی‌های انجام شده متوجه می‌شویم که نقش شکار در دوران قبل از اسلام از تنوع مفاهیم برخوردار است، اما در دوران اسلامی این تنوع بیشتر در عناصر ساختاری و جزئیات بصری ظاهر می‌شود، به عنوان مثال تا قبل از اسلام در شکارهای ابتدایی تا شکارهای سلطنتی از حیوانات موجود در طبیعت بهره‌گیری شده است، اما در دوران اسلامی در این نقش تا حدودی حضور حیوانات اساطیری را نیز می‌بینیم. در دوران پیش از اسلام صحنه‌ی شکار به منظور خلق کردن حادثه‌ای که اتفاق افتاده تصویر می‌شده اما در دوران اسلامی هدف هنرمند خلق جهانی آرمانی به واسطه‌ی تعامل میان انسان و حیوان به روش‌های مختلف بوده است.

### پی‌نوشت‌ها:

۱. رمان گیرشمن، فرهنگ‌های هنری ایران، ترجمه‌ی یعقوب آژند، تهران: مولی، ۱۳۸۲، ص ۱۲.
۲. ایهام. پوپ. شاهکارهای هنر ایران، ترجمه‌ی پرویز ناتل خانلری. تهران: علمی فرهنگی، ۱۳۸۷، ص ۶۷
۳. ابوالقاسم، الهام، دادور و منصور. درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هندوستان در عهد باستان، تهران: دانشگاه الزهرا و کلهر، ۱۳۸۵، ص ۷۴
۴. همان، ص ۸۹
۵. همان، ص ۹۱
۶. علی حصوری. مبانی طراحی سنتی در ایران، تهران: چشمه، ۱۳۸۵، ص ۳۴.

### منابع:

- (۱) گیرشمن، رمان. فرهنگ‌های هنری ایران، ترجمه‌ی یعقوب آژند، تهران: مولی، ۱۳۸۲.
- (۲) پوپ، ایهام. شاهکارهای هنر ایران، ترجمه‌ی پرویز ناتل خانلری. تهران: علمی فرهنگی، ۱۳۸۷.
- (۳) دادور و منصور، ابوالقاسم و الهام، درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هندوستان در عهد باستان، تهران: دانشگاه الزهرا و کلهر، ۱۳۸۵.
- (۴) حصوری، علی. مبانی طراحی سنتی در ایران، تهران: چشمه، ۱۳۸۵.