

مفهوم گرافیکی حس حرکت و زمان در هنر قبل از اسلام

صفرعلی شعبانی خطیب

در تاریخ قبل از اسلام ایران، هنرمند براساس باورها و نگاه خود، جهان و طبیعت اطرافش را دیده، و در ذهن خود آن را تجسم بخشیده و اثر خود را با مواد و مصالح مختلف ارایه داده است. گاهی این اثر ارایه شده کاملاً واقع‌گرایانه بوده و گاهی چنان از جهان واقع دور شده است که گویی اصلاً جهان واقعی را ندیده است.

در بخشی از تاریخ هنر قبل از اسلام، هنرمند خلاقیت‌های هنری‌اش را در جهان واقعیت پیدا کرده است و در بخشی دیگر که عمده‌تر و زیادتر از بخش واقع‌گرا است، هنرمند از جهان مادی و ملموس فراتر رفته و سعی کرده است از قوانین جهان مادی جلوتر باشد.

آن چه را که هنرمند ایرانی قبل از اسلام، از جهان مادی و یا از جهان غیرمادی به تصویر کشیده است از عناصری بصری تشکیل شده است، که با آن آشنایی کامل دارید. اما سؤال این جاست که در این تصاویر، هنرمند قبل از اسلام چگونه در آثارش از مهرها

گرفته تا جام‌ها، از نقاشی‌ها گرفته تا نقش برجسته‌ها، با توجه به انسان، اشیاء و طبیعت پیرامونش از عناصر زمان و حرکت بهره گرفته است؟

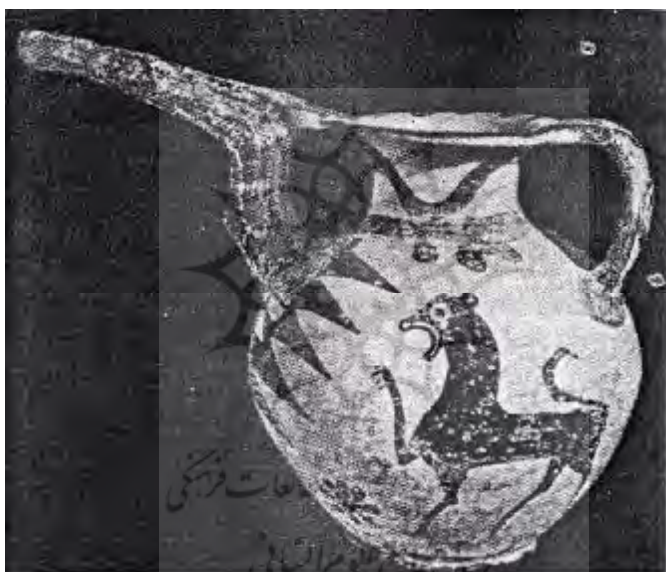
در طول این مدت، هنرمند هرگز از طبیعت غفلت نکرده است، اما همیشه تصویر هنرمند از طبیعت، شکل و شیوه‌ی جدیدی به خود گرفته است. آیا به همین نسبت هم در آثار هنرمند گذشته، شکل نشان دادن حرکت و زمان به شکل‌ها و روش‌های جدید ارایه شده است؟

برای پاسخ به دو سؤال بالا نقش‌هایی را از هنر ایران قبل از اسلام انتخاب کرده و ضمن نشان دادن عنصر حرکت و زمان، شیوه‌های ارایه‌ی آن را بررسی خواهیم کرد. نماد در هنر در سطوح مختلف و بر طبق اعتقادات و رسوم اجتماعی، که الهام بخش انسان گذشته است، عمل می‌کند. نقش‌هایی که از دوره‌های مختلف قبل از اسلام در پیش رو داریم، چه بسا می‌شود از زاویه‌ی دید اسطوره‌ای و نمادشناسی آنها را بررسی کنیم. اما قصد ما این است، که در این مقاله حس زمان و حرکت را از نظر بصری بررسی کنیم و به تصویر گرافیکی آن توجه بیشتری داشته باشیم.

(تصویر 1) نقش یک شیر، روی یکی از سفال‌های سیلک است. بدن شیر مانند یک استوانه نشان داده شده است. پاها، دم، گردن و دهان شیر با تحرکی بسیار زیاد رسم شده، گویی شیر با غرندگی خود به طرف چیزی حمله‌ور شده است. که علاوه بر حس حرکت حس زمان را نیز نمایان می‌کند. رو به روی شیر نقش‌های هندسی مثلثی شکل وجود دارد، که چشم را به طرف نقش شیر هدایت می‌کند. نقش‌های مثلثی خود حرکت و زمان بیشتری را نشان می‌دهند. گویی طراح می‌خواسته است، مخاطب را از نظر فیزیکی و حسی به حرکت درآورد.

هنرمند، جهان طبیعت خود را خوب دیده است اما در نقش طوری که می‌خواسته، آن را تجسم بخشیده است. لذا حس زمان و حرکت را به شیوه‌ی تجسم خود،

متفاوت ارایه داده است. این موضوع از آن جا پیداست که بدن جانور یک استوانه‌ی کامل است و به جزییات آن توجه نکرده است. ولی در ترسیم چنگال حیوان، بسیار دقیق بوده و شیوه‌ی واقع‌گرایانه را دنبال کرده است، در حالی که نقش‌های روبروی شیر حالت واقع‌گرایانه ندارد و شیوه‌ی انتزاعی و هندسی را دنبال می‌کند. از آن جایی که نقش‌ها روی یک ظرف سفالی کار شده است، مخاطب به محض دیدن دست شیر به دور جام حرکت خود را شروع می‌کند تا نقش‌ها را مشاهده کند. این نوع حرکت تداعی‌کننده‌ی حس زمان نیز می‌باشد.

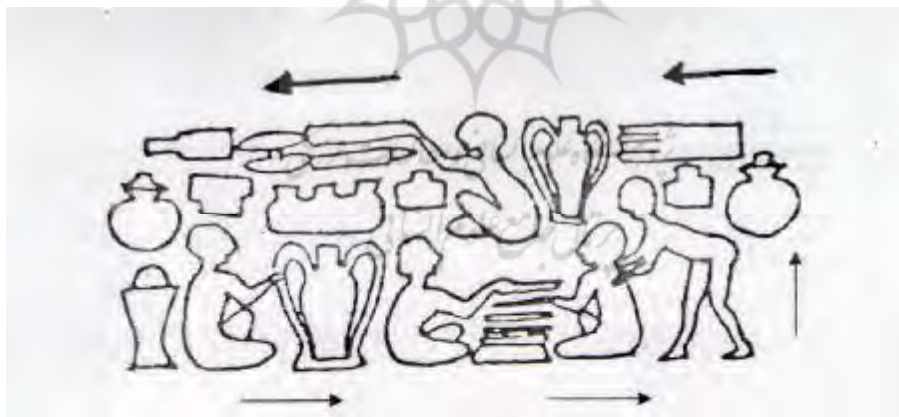


تصویر 1: سفال منقوش شیر - سیلک - 4000 سال ق.م.

(تصویر 2) یکی از نقش مهرهای مربوط به عیلامیان است. این مهر، نقش کارگاه سفال‌سازی شهر سوزیان را به نمایش گذاشته است. چند نفر در این کارگاه در حال فعالیت و حرکت هستند. در ردیف اول تصویر، یک نفر دسته‌ی کوزه‌ها را صیقل می‌دهد، دو نفر که رو به روی هم نشسته‌اند احتمالاً بشقاب‌ها را می‌سایند و روی هم

می‌چینند. شخصی که در ردیف دوم نشسته است، گل را ورز می‌دهد و به صورت استوانه‌ای روی هم آماده می‌کند. تعداد چند تصویر روی یک مهر یک روایت را بیان می‌کند. در بطن این روایت حس زمان ایجاد و ارایه شده است. چیدمان عناصر مختلف در دو ردیف، نوعی حرکت متناوب را ایجاد کرده است. با این که نقش روی مهر تمام شده است ولی هنوز بیننده تصویر تداوم حس حرکت و زمان را در ذهن می‌پروراند و به دنبال حرکت از شخصی شروع می‌شود که دسته‌ی سفال‌ها را صیقل می‌دهد و چشم به طرف اشخاصی می‌رود که بشقاب‌ها را می‌سایند و شخصی که به نظر می‌رسد، شانه‌های یک فرد خسته را در کارگاه ماساژ می‌دهد به صورت نیمه ایستاده، طوری کار شده است که پلان اول تصویر را به پلان دوم پیوند می‌دهد. چیزی که باعث شده است، حرکت در این تصویر جان بگیرد، سکون سفال‌هاست که در جای جای تصویر وجود دارند.

تصویر 2: نقش مهر - عیلامیان - 3000 سال ق. م.



(تصویر 3) از این جام احتمالاً در مراسم مهم عیلامیان استفاده می‌شده است. در پلان اول این جام، پرندگان دراز گردن هستند. اگر از سمت راست به چپ، به تصویر گردن‌های پرندگان نگاه کنیم، گردن‌ها نسبت به خط عمود به طرف راست تمایل دارند،

در وسط به خط عمود می‌رسند و تصویر که به طرف چپ ادامه پیدا می‌کند گردن پرنندگان به چپ تمایل پیدا می‌کند. این خود نوعی حرکت است. صورت پرنندگان از راست به چپ رسم شده است. در پلان دوم حرکت تازیان از چپ به راست ترسیم شده‌اند و در پلان سوم حرکت بزهای کوهی از راست به چپ ترسیم شده‌اند. این نوع حرکت که حرکت آمدن، رفتن و آمدن را تداعی می‌کند، به نوعی، چرخش فصل‌ها، و آمد و شد آن‌ها را تقویت کرده، و باعث القای حس زمان می‌شود.

در این جام، هنرمند خوب توانسته است حرکت یک نواخت زیبایی را در سه زمان متفاوت به مخاطب ارائه نماید. این نوع حرکت؛ یعنی حرکت یک نواخت و سه زمان متفاوت، دست به دست هم می‌دهند تا شور، شوق و امیدواری به زندگی در مردم جاری شود.

چند پلان نشان دادن تصویر، مثل خواندن سطرهای مکتوبی است که از بالا به پایین نوشته شده باشند که در اینجا زبان چیدمان، همان تصویر است که خود نیز تداعی کننده‌ی حرکت است.

اگر پلان‌های ارائه شده‌ی این تصویر را با پلان‌های کار شده در تصویر 2 مقایسه کنیم می‌توانیم مشاهده کنیم که در جام شوش، ساختار خطی منطقی وجود دارد که این امر باعث شده است که پلان‌ها همراه با حس بهتری از حرکت و زمان همراه باشند.

مدور بودن این جام خود علت دیگری است، که حس حرکت، بهتر تداعی شود. زیرا دایره، خود نماد حرکت جاودانه، تکرار و تبدیل، شب و روز، زوج و فرد و آمد و شد فصل‌ها و ... است. و فرم قرارگیری نقوش (حرکت آمدن، رفتن و آمدن) روی جام باعث شده است که علاوه بر حس حرکت، تداوم زمان، با گردش، معنای بیشتری پیدا کند. فرض کنید مخاطب از یک زاویه‌ای به این جام نگاه می‌کند حرکت گردن پرنندگان،

تازیان و بزهای کوهی مخاطب را به طرف مسیر حرکت نقوش هدایت می‌کند و گاهی باعث تکرار گردش مخاطب نیز می‌شود که انتقال حس زمان را نیز در پی دارد.



تصویر 3: تصویر گسترده جام شوش - 3500 ق.م.

(تصویر 4) از لرستان میله‌های برنزی پیدا شده‌اند، که به یک صفحه‌ی مدور منتهی می‌شوند. کل این نقش در یک دایره آمده است. از آنجایی که دایره، آغاز و پایانی ندارد، دلالت بر ابدیت دارد مانند چهارفصل و شب و روز که نشان از حرکت و زمان ابدی را در خود دارند.

در مرکز صفحه، شکل صورت آمده است، که احتمالاً خدای زروان است که از او به نام خدای زمان نام می‌برند. نقش ماهی‌های دور او، نماد حاصل خیزی و باروری هستند که باعث حرکت و تکثیر زمان می‌شوند. درختان کاج در تصویر، نماد طول عمر هستند که باعث تداوم و حرکت و حس زمان می‌شوند.

همان طوری که گفتیم دایره؛ حس حرکت و زمان را خوب نشان می‌دهد، اما تکرار دایره در این نقش، که به صورت خطی و هم به صورت سطح دیده می‌شود، چنان تداوم حرکت را برای مخاطب افزایش داده است که چشم از درون به بیرون یا از بیرون

به درون رفت و آمد می‌کند که گویی زمان این رفت و آمد که همان حرکت و چرخش در زمان است، ابدی است.

در این تصویر، تعداد پلان‌ها، مانند جام شوش عدد 3 را نشان می‌دهد، اما تفاوت این دو نقش در این است، که در جام شوش حرکت و حس را به صورت رفت و برگشت مشاهده می‌کنیم اما در نقش‌های میله برنزی حرکت از درون به بیرون و از بیرون به درون تداوم دارد که این حس تداوم حرکت و زمان در نوع خود بی‌نظیر است.



تصویر 4: میله برنزی - لرستان

(تصویر 5) اشراف زادگان پارسی و مادی در پلکان شرقی آپادانا، تفاوت قابل ملاحظه‌ای در طرح و آزادی جذب‌کننده‌ای، در القای حس حرکت نشان می‌دهند. بعضی در وضعیت نیم‌رخ، بعضی رو به پشت هستند، گاهی اوقات یک گل در دست دارند و گاهی با دست، نقش هم‌جوار را گرفته‌اند و یا یک دست را روی شانه و یا غلاف کمان

نقش هم‌جوار خود قراردادده‌اند. همگی این‌ها تکراری تداوم یافته است که به خوبی توانسته است مفهوم حرکت و حس زمان و گذر زمان را به خوبی نشان دهد.

تنوع در وضعیت حرکتی انسان‌های تصویر شده، آن طور که در ابتدا به نظر می‌رسد، نیست. پاها همیشه رو به طرف چپ هستند، اگرچه گاهی اوقات پای چپ جلو است و گاهی اوقات پای راست. دو حالت ممکن، برای دیدن وجود دارد، حال چه بدن به وضع نیم‌رخ باشد و چه در وضعیتی که روبروی مشاهده‌گر است. دو حالت ممکن برای سر وجود دارد، حال چه به طرف چپ باشد و چه به طرف راست. هرگاه بدن در وضعیت نیم‌رخ باشد، سر به طرف جلو (چپ) و پای چپ جلوتر است. بنابراین تعداد حالات حرکت برای بدن و سر، سه حالت (با توجه به تعویض چپ و راست می‌توانیم بگوییم پنج حالت حرکت) است. به این حالت‌های حرکتی می‌توان انواع وضعیت‌های بازوان و دست‌ها، غلاف کمان‌ها و خرقه‌ها را افزود. این همه تنوع که بین پاها و سرها و دست‌ها و خرقه‌ها و بافت ریش‌ها و وجود دارد، به وضوح حس حرکت را نشان می‌دهد و زمان را می‌توانیم مشاهده کنیم.

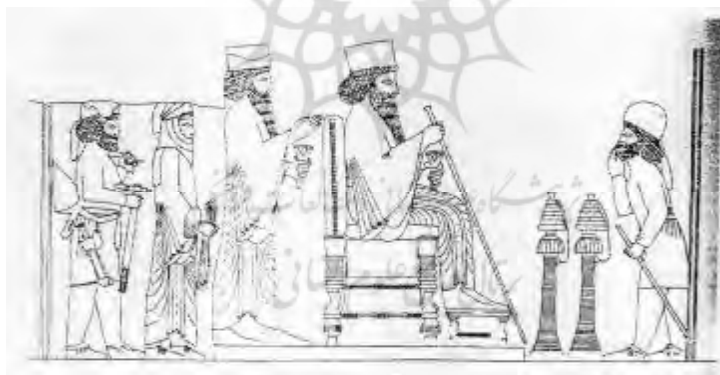


تصویر 5: شمای اشراف روی پلکان شرقی آپادانا

حس حرکت و زمان را در نقش برجسته‌های تخت جمشید، هم در کلیات اثر می‌توان دید و هم در جزئی‌ترین نقش، مثل بافت ریش‌های پارسیان و مادها می‌توان مشاهده کرد. در واقع این طور می‌توان بیان کرد که ارزش بیانی حس حرکت و زمان در جزئیات آثار هخامنشیان، اگر بیشتر از کل یک اثر نباشد، کمتر نیست. این نوع برخورد هنرمندان هخامنشی نسبت به حس حرکت و زمان، آن‌ها را از هنرمندان قبل و بعد از خود متمایز می‌کند.

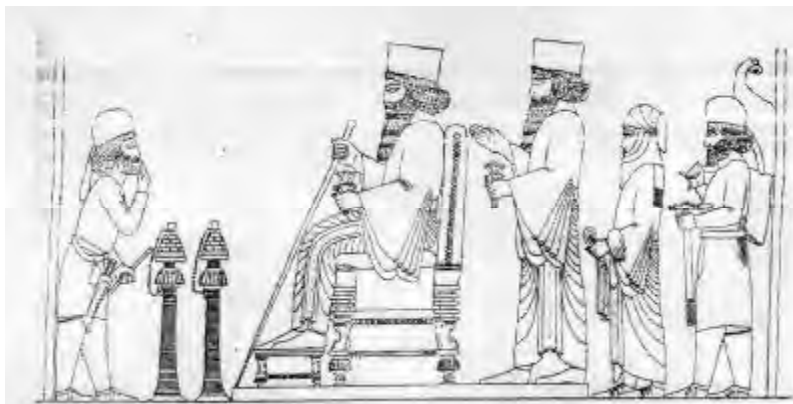
برای این که عنصر حرکت و زمان در آثار تخت جمشید بیشتر مشخص شود، سه نقش یک شکل که دوتا از آن‌ها روی پلکان شمالی کاخ آپادانا کار شده است و دیگری روی پلکان شرقی، با یک دیگر مقایسه می‌کنیم.

در پلکان شمالی (تصویر 6) شاه بر روی صندلی نشسته است، گلی را در دست چپ و عصایی در دست راست دارد و پای چپ او جلو است.



تصویر 6: قطعه مرکزی پلکان شمالی آپادانا

در پلکان شرقی (تصویر 7) این طرح، حرکت معکوس به خود گرفته است.



تصویر 7: قطعه مرکزی پلکان شرقی آپادانا

(تصویر 8) اما تصویر دیگری از همین نوع، در پلکان شمالی به صورت معکوس انجام شده است. با این تفاوت که نقش‌های دست، پا، عصا و گل، چپ و راست آن عوض شده است، که این جابه‌جایی فرم‌ها خود حس حرکت و زمان را بسیار زیرکانه تداوم می‌بخشد، و شیوه‌ی خاص و منحصر به فردی را در ارایه حس حرکت و زمان نشان می‌دهد، که مخصوص هنرمندان هخامنشی است. اما در این جا چون چند صحنه در کنار هم در کلیت، یک شکل هستند و در جزئیات، تغییر کرده‌اند، حس حرکت بیشتر از حس زمان تحقق یافته است. به عنوان مثال در صحنه‌ی شمالی، چین و شکن‌های عمودی خرقه در وسط دامن نشان داده شده ولی در صحنه‌ی شرقی در جلو، حامل جنگ‌افزار در لباس مادی در صحنه‌ی شمالی تبری را در دست راست حمل می‌کند و ریسمان غلاف کمانش را با دست چپ گرفته است. در طرف راست او یک شمشیر کوتاه دیده می‌شود و غلاف آن آویزان است، پای چپش در جلوی پای راست است و در طرف شرق، او تیر را در دست چپ و ریسمان غلاف کمان را در دست راست گرفته است، شمشیر به صورتی که در طرف راست دیده می‌شود، در این جا دیده نمی‌شود.



تصویر 8: قطعه مرکزی پلکان شمالی آپادانا

(تصویر 9) صحنه‌ی شکار شاپور دوم، یکی از پادشاهان ساسانی، است. شیر بر روی دو پای خود ایستاده است و به سوار حمله می‌کند. سوار در حال فرار روی خود را برمی‌گرداند، تا تیری را به طرف شیر رها کند. این چرخش شاپور دوم او را هم در حالت حرکت و تاختن با اسب نشان می‌دهد و هم او را در حال شکار کردن. این دو وجهی نشان دادن تصویر، حس زمان و حرکت را به خوبی تداعی می‌کند.

همان‌طوری که می‌دانید، اسب به عنوان مرکب جنگجویان و قهرمانان، نماد شجاعت، قدرت و سرعت است. وقتی چند شیر در یک تصویر می‌آیند، احتمالاً نماد نگهبانان پرستشگاه‌ها، قصرها و آرامگاه‌ها محسوب می‌شوند. شکل کشیده شده‌ی کمان که تیری برای پرتاب آماده دارد، علاوه بر این که نشان حرکت است سرعت حرکت را بهتر تداعی، یا بهتر بگوییم طول حرکت را بیشتر می‌کند و حال که از طول و تداوم حرکت صحبت به میان آمد، حضور حس زمان نیز پررنگ‌تر می‌شود.

حال دوباره به تصویر نگاه می‌کنیم. حرکت اسب از راست به چپ تصویر، چشم را از راست به چپ هدایت می‌کند. فرم دایره‌ای ظرف باعث می‌شود، چشم چرخیده، و با حرکت سرشاپور و کمان همراه شود. این بار، حرکت از چپ به راست است. حرکت غرنده‌ی شیرکه بر روی دو پای خود ایستاده است؛ چشم را از بالا به پایین هدایت می‌کند و در مسیر حرکت اسب می‌اندازد و دوباره حرکت تکرار می‌شود. حرکت در (تصویر 9) نه مانند نقوش جام شوش (تصویر 3) به صورت رفت و برگشت است و نه مانند نقوش (تصویر 4) میله برنزی، حالت دایره‌ای دارد، بلکه حرکت در این تصویر نسبت به تصاویر گذشته پویاتر است و تلفیقی از آنهاست. این امر باعث شده است که حرکت و حس زمان در تصویر نبرد، به خوبی بیان شود.



تصویر 9: صحنه شاپور دوم در حال شکار - سده‌ی چهارم میلادی

(تصویر 10) خسرو یکم، در وسط تصویر، طوری طراحی شده است که صورتش تمام رخ است. او به روی تختی تشسته است. اطرافیان‌ش طوری در کنارش ایستاده‌اند، که به او نگاه می‌کنند. این امر باعث شده است چشم از دو طرف تصویر به وسط هدایت شود و از وسط تصویر به پایین تصویر منتقل می‌شود. در قسمت پایین نقش یک صحنه -

ی شکار وجود دارد، در این جا دو پلان و به عبارتی دو روایت در یک صحنه قرار گرفته‌اند. همین امر باعث شده است که حس زمان در چالشی جدی قرار گیرد. وقتی یک روایت را رسم کنیم، حداقل یک زمان حس می‌شود اما زمانی که دو روایت را رسم کنیم، حداقل دو زمان را حس می‌کنیم. فکر کردن و رفتن از یک حس زمان به حس زمان دیگر، خود حس حرکت را تداعی می‌کند که در این تصویر به خوبی آشکار است.

مسئله‌ای که باعث شده است که حس زمان و حرکت در آثار ساسانیان نسبت به دوره‌ی هخامنشیان و حتی دوره‌های قبل از آن به شیوه‌ی دیگری اجرا شود و نمود بیشتری داشته باشد، جنبه‌ی روایت‌گری نقش‌هاست. در حالی که هنر هخامنشیان نشان از عظمت دارد، حس حرکت و زمان نیز در آثارشان زیرکانه و با عظمت دیده می‌شود. در حالی که در آثار ساسانیان فرم‌ها، شکل‌ها و نقش‌ها از آزادی و فی‌البداهگی خاصی برخوردارند. به همین نسبت حس حرکت و زمان واضح‌تر و مشخص‌تر است. از آن جایی که در آثار ساسانیان دو یا چند پلان را در کنار هم داریم. طول تداوم بیان زمان در این آثار هم زیاد است و هم پرخاطره.

در تمامی این نقش‌ها یک عامل بسیار مهم وجود دارد، که باعث نشان دادن حرکت در تصویر می‌شود. و آن عامل سکون است. اندازه و میزان سکون در تصاویر متفاوت است. در بعضی از تصاویر، مانند (5 و 6 و 7) میزان سکون زیاد است و در تعدادی از تصاویر، مانند (2 و 3 و 9 و 10) میزان سکون کم است. لذا وجود سکون برای ایجاد حس حرکت و زمان الزامی است و این خود دلیل دیگری است که باعث شده است حس حرکت و زمان در هنر قبل از اسلام به روش‌های مختلف اجرا شود.



تصویر 10: صحنه خسرو یکم - سده ششم میلادی .

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

منابع و ماخذ:

- 1- هیتس، والتر- دنیای گمشده عیلام - فیروزنیا، فیروز - شرکت انتشارات علمی و فرهنگی - چاپ اول - 1371
- 2- جنسن، ه.و. تاریخ هنر جهان - مرزبان، پرویز- انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی - 1369
- 3- رُف، مایکل - نقش برجسته‌ها و حجاران تخت جمشید - گیائی نژاد، هوشنگ - انتشارات علمی و فرهنگی - 1373
- 4- گریشمن، رمان - هنر ایران در دوران ماد و هخامنشیان - بهنام، عیسی - انتشارات علمی و فرهنگی - چاپ دوم - 1371
- 5- گریشمن، رمان - هنر ایران در دوران پارسی و ساسانی - بهنام، عیسی - انتشارات علمی و فرهنگی - چاپ دوم - 1371
- 6- هال، جیمز - فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب - بهزادی، رقیه - فرهنگ معاصر - 1383
- 7- عبدالمجید، حسینی‌راد - مبانی هنرهای تجسمی - شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران - 1380.

