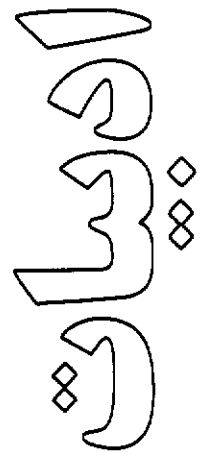


رهیافتی دیگر به چیستی هنر

دکتر محمد ضیمران

تعریف هنر کاری است سهل و ممتنع. برای کسانی که هنر را امری مشخص می‌دانند، هنر نیز هم‌چون زیبایی در ذهن مخاطب صورت می‌پذیرد. البته برخی نیز هنر را پدیده‌ای می‌شمارند که آفریننده‌اش معنای آن را مشخص می‌سازد و عده‌ای نیز هستند که معتقدند هنر به‌طور عام غیر قابل تعریف است. به نظر آنان هنر و یا بهتر است بگوییم اثر هنری هر آن چیزی است که مخاطب را دستخوش لذت زیبایی‌شناسانه گرداند.

به‌طور کلی قبل از آن که تاریخ هنر در گستره فعالیت‌های معرفتی قرار گیرد، فلسفه پدیدار شد و فلاسفه نیز از همان ابتدا بحث‌های مفصلی را پیرامون ماهیت هنر و پاسخ‌های زیبایی‌شناسانه دامن زدند. در فلسفه افلاطون هنرهای دیداری تحت عنوان می‌سیس Mimesis و تخته Techne مطرح گشته‌اند و زیبایی Kalon نیز از دیدگاه او آن چیزی است که حقیقت پدیده‌ها را بازنمایی می‌کند. در نظر وی کلیه هنرهای دیداری (مانند پیکرتراشی، نگارگری و معماری) و هنرهای ادبی هم‌چون اشعار حماسی، تغزلی و غنائی و نیز هنرهایی که از ترکیب این دو به وجود می‌آیند (یعنی حرکات موزون و آواز)، جملگی در ذیل تخته قرار می‌گیرند. او در مکالمه «سوفیست»، تخته یا هنر را به گونه‌های مختلفی تقسیم کرده است. البته مفهوم این واژه از ساختن تا انجام دادن را دربر می‌گیرد. یعنی هم کشتی‌سازی و نجاری و سنگ‌تراشی را شامل می‌شود و هم سیاست‌مداری و زمامداری. افلاطون در گفت و گوی «سوفیست» (۲۶۵ - ۲۶۶) هنرها را به دو گونه «اکتسابی» و «تولیدی» تقسیم می‌کند. به گفته او هنرهای تولیدی نیز خود به دو دسته تقسیم می‌شود: یکی تولید اشیاء و ابزار واقعی و دیگری



فصلنامه هنر شماره پنجاه و دو

تولید صورت‌های غیر محسوس و یا خیالی *Eidola*، هر دو رشته مزبور به «انسانی» و «الهی» تقسیم می‌گردد. تولید صورت اشیاء به دو گونه محقق می‌شود: یکی تولید تصویری که مطابق با واقع است و دیگر آن که با واقعیت انطباقی ندارد و تنها شباهتی ظاهری با آن دارد. به اعتباری تصویر به گونه‌ای اصیل بازنمود واقعیت است و یا تنها نمای خارجی *Phantasma* آن را به تصویر می‌کشد. افلاطون در اینجا یادآور می‌شود که محاکات و تقلید *Mimesis* هیچ‌گاه نمی‌تواند عین اصل را ترسیم کند، بلکه قرب و نزدیکی تصویر به اصل امری نسبی بوده و مراتبی دارد.

واژه می‌سیس *Mimesis* یکی از پیچیده‌ترین مفاهیم در زیبایی‌شناسی افلاطون به حساب می‌آید، زیرا که معنای آن پیوسته دستخوش تغییر بوده است. افلاطون در کتاب دهم جمهوری از نقاشی یاد می‌کند که تخیلتخواهی را تصویر کرده است (جمهوری کتاب دهم). بدیهی است که در این نوع تصویر، تخیلتخواه نه آن گونه که حقیقتاً وجود دارد، بلکه بدان صورت که در ظاهر بر ما پدیدار می‌شود، تصویر شده و از همین رو افلاطون کلیه نقاشان را در زمره محاکات‌گران و مقلدان می‌شمارد (تیمائوس ۱۹). با مطالعه اندیشه‌های افلاطون درمی‌یابیم که وی آثار هنری را در مقایسه با موضوع واقعی آنها حقیر و فرودست می‌انگاشته، زیرا که در نظر او آنها تقلیدی راستین و کارآمد از صورت‌های نوعیه *Eidos* نبوده‌اند.

در اینجا می‌توانیم تصویر معروف رنه ماگریت موسوم به فریب تصویرها را که یک چپق در آن ترسیم شده مورد توجه قرار دهیم. گفتنی است که به نظر افلاطون صورت نوعیه و گوهر والای چپق در عالم معقولات قرار دارد. در حالی که یک چپق در عالم واقع، هر چند که ممکن است از نظر افزاینده مفید و کارآمد باشد، به هیچ وجه نمی‌تواند از کمال صورت نوعیه آن در عالم معقول برخوردار گردد. و اما تصویر یک چپق واقعی که واجد کمال نیست، حتی کاربردی مفید نیز ندارد، یعنی پس از چپق واقعی و در مرتبه سوم اهمیت قرار می‌گیرد. در واقع به همین جهت است که رنه ماگریت در ذیل تصویر چپق به زبان فرانسه نوشته است: «این یک چپق نیست». عنوانی را که رنه ماگریت به تابلوی خود داده است، گونه‌ای برخورد افلاطونی را با اصل، ترسیم می‌نماید. هر چند معلوم نیست که او با نظر افلاطون مبنی بر اخراج هنرمندان از آرمان شهر موافق باشد، اما در این عقیده که تصویر با واقعیت فاصله دارد با وی هم داستان است. ارسطو شاگرد افلاطون در عین حال که نظریه محاکات *Mimesis* وی را تا حدی پذیرفت و هم چون استادش هنر را ترکیبی از *Techné* و می‌سیس به شمار آورد، اما برخلاف او اعتقاد داشت که تمامی آثار هنری یا بازنمایی کامل طبیعتند یا تصویری پست‌تر از آن می‌آفرینند و یا صورت آن را کمال می‌بخشند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که هنر به معنای محاکات در موارد مختلف می‌تواند کیفیات گوناگونی را دربر گیرد. از این گفته‌ها نتیجه می‌گیریم که ارسطو برخلاف افلاطون محاکات را به روگرفت و گرده‌برداری محض محدود نمی‌کرد، بلکه مدعی بود که درک و شناخت هر پدیده مستلزم شناخت ماده، علت فاعلی، علت غایی و بالاخره فرم یا صورت آن است. او بر این باور تأکید داشت که هنر قادر است طبیعت را تکامل بخشیده و آن را غیر از آن چیزی که هست، تصویر نماید. همان‌طور که می‌بینیم، چنین آرمانی نیازمند بنیانی دیگر است و برای پذیرفتن آن لازم است تا در ذهن و ادراک هنرمند بنیادهای تازه‌ای طرح شود.

رهیافتی دیگر به چیستی

افلاطون به طور کلی همه هنرمندان و هنروران را خیانت کاران به حقیقت (و لاجرم نیکی و زیبایی) می‌دانست و مدعی بود که هنر قادر است، احساسات و واکنش‌های خطرناک و گاهی منحط را در ذهن آدمیان برانگیزد و بپروراند، اما ارسطو برخلاف او مدعی بود در کنار هنرهای فرودست، هنرهای راستینی نیز هستند که حتی قادرند سستی‌های طبیعت را هم جبران نمایند. پس از بررسی مواضع فلسفی افلاطون و ارسطو درمی‌یابیم که فلسفه آنها نه تنها خاستگاه هنر، بلکه ماهیت آن را نیز مورد توجه قرار می‌دهد. با این تفاوت که افلاطون همه چیز را به صورت مثالی معطوف می‌داند و مرتبه هر چیز را بر اساس فاصله آن با این صورت می‌سنجد و در هر حال این فاصله را غیر مفید و حتی در مواردی خطرناک می‌داند. و حال آن که ارسطو هنر را راهی به سوی دانایی می‌شمارد. او معتقد است که در پرتو هنر می‌توان چیزها آموخت و در سایه محاکات امور زیبا می‌توان مثلذ گشت و همین امر است که آدمیان را به آموزش و یادگیری متمایل می‌سازد. حال آن که افلاطون مدعی بود که تنها صورت‌های مثالی واجد حقیقت و زیبایی هستند و هنر از این ویژگی‌ها بی‌بهره است.



بحث درباره ماهیت و کارکرد هنر از دوران افلاطون تا زمان حال همواره ادامه داشته و پرسش هنر چیست؟ پیوسته دغدغه اصلی هنرمندان و اندیشمندان بوده است. جالب است بدانیم که در سال ۱۹۲۷ این پرسش در یکی از دادگاه‌های آمریکا نیز مطرح شد. ماجرا از آنجا آغاز شد که ادوارد اشتایخن Edward Stichen عکاس آمریکایی تندیس مفرغین موسوم به «پرنده‌ای در فضا» را که توسط هنرمند رومانیایی کنستانتین برانکوزی ساخته شده بود، در فرانسه خریداری کرد و با خود به ایالات متحده آمریکا آورد. هنگام ورود به آمریکا او در برهه‌های گمرکی رسماً و کتباً وجود چنین اثری را اعلام داشت و آن را یک اثر اصیل هنری معرفی نمود. گفتمنی است که در قانون آمریکا آثار هنری اصیل از پرداخت عوارض گمرکی معافند. در هر حال مأموران گمرک آمریکا ادعای اشتایخن را در این باره نپذیرفتند. آنها می‌گفتند این یک اثر هنری نیست، بلکه آن را باید در طبقه بندی ابزار آشپزخانه و یا ملزومات بیمارستانی قلمداد نمود. از این رو از اشتایخن خواسته شد تا مبلغ ششصد دلار آمریکایی عوارض ورود بابت آن بپردازد. اشتایخن که به این امر معترض بود در دادگاه نیویورک دعوایی را علیه گمرک آمریکا طرح نمود. دادگاه از کارشناسان امور هنری دعوت کرد تا راجع به ماهیت این اثر هنری گواهی دهند. طرفداران تعریف کلاسیک هنر به تاسی از راهبردهای افلاطون به نظریه می‌مسیس توسل جستند و بنابراین پرسش زیر را مطرح کردند که چرا پرنده مزبور فاقد سر، پا و دم بوده و پوشیده از پر نیست. این گروه از کارشناسان یادآور شدند که چون پرنده مزبور تقلید دقیقی از طبیعت نیست و حتی نمی‌توان آن را محصول کار یک ابزارساز ماهر به حساب آورد، بنابراین وصف هنری به این اثر نمی‌تواند از وجاهت قانونی برخوردار باشد. در مقابل آنها کارشناسان مدرنیست پرنده مزبور را فاقد هرگونه نقیصه دانسته و گفتند که این پرنده تمامی کیفیات یک پرنده را داراست. به نظر آنها آفریننده این اثر، یعنی برانکوزی ماهیت اصلی پرنده‌ای در فضا را تجسم بخشیده است، زیرا که فرم ظریف و جذاب آن، ویژگی‌های پرنده را به خوبی آشکار می‌سازد و از سوی دیگر سطح صیقلی آن نمودی از خورشید در حال پرواز است. به اعتقاد آنها در این مورد می‌توان گفت که برانکوزی با طرح و ابداع این پیکره و انتخاب عنوان پرنده برای

آن، اثر هنری خود را کمال بخشیده است. در اینجا می‌توان موضع کارشناسان مدرنیست را مشابه نظر ارسطو درباره هنر دانست، زیرا که در این رویکرد فهم و ادراک هنرمند از اعتبار والایی برخوردار است. دادگاه در این پرونده رأی به نفع کارشناسان مدرنیست داد و پرنده برانکوزی را اثری هنری اعلام نمود.

بدیهی است که ارزش داوری‌های زیبایی‌شناسانه‌ای از این نوع به هیچ‌وجه در تدوین تاریخ هنر مد نظر قرار نمی‌گیرد، زیرا که نویسندگان تاریخ هنر همواره آثار خاصی را به شیوه‌های متفاوت در زمره پدیده‌های هنری قلمداد نموده و آنها را به گونه‌ای خاص طبقه‌بندی می‌کنند. با این حال هر پژوهنده‌ای در انتخاب آثار هنری ناچار است از یک سلسله احکام و داوری‌های تخصصی خاص خویش پیروی کند.

هنگامی که تاریخ هنر به ماهیت آثار کلاسیک کهن و یا آثار هنری جدید می‌پردازد، به ناچار باید پرسش‌های تازه‌ای را درباره ماهیت و تعریف هنر مطرح سازد. یعنی در مواردی که تاریخ‌نگار به هنری که متعلق به ده‌ها هزار سال پیش است می‌نگرد، باید بداند که ترسیم‌کننده این تصویر، به هیچ‌وجه همانند انسان‌های امروزی آن را اثری هنری نمی‌دانسته است. در واقع نقاشی‌های داخل غار در اسپانیا، فرانسه و یا جاهای دیگر، به هیچ‌وجه برای بیان هنری تصویر نشده‌اند. گاو وحشی و گوزنی که در صخره‌های آلتامیرا Altamira در شمال اسپانیا ترسیم شده‌اند، شاید نمودار گونه‌ای غایت سحرآمیز باشند و شاید هم بر اساس ایمانی جادویی با فرجامی دوگانه به اجرا درآمده باشند، یکی از این فرجام‌ها آن است که افراد هر قبیله در شکارهای دسته‌جمعی از طریق اجرای مراسم جادویی و آیینی، یعنی نقاشی و کندن تصویر آنها بر دیواره غارها، سعی داشتند بر آن حیوانات چیره شوند و شاید هم با این کار در پی آن بودند تا به صورتی استعاری بر تعداد آنها بیفزایند. امروزه کسی را که به ترسیم این گونه تصاویر می‌پردازد، هنرمند می‌گویند، اما در مورد تصاویر و کنده‌کاری‌های غار فون دو گرم de Gaume در فرانسه و یا موارد شبیه به آن به ناچار باید فضای اجتماعی - فرهنگی جوامع دوره پارینه سنگی را برحسب اطلاعات و یافته‌های موجود بازسازی کرد تا بتوان معنا و مراد این آثار را درک نمود.

بدین ترتیب ارزیابی ما از یک اثر هنری و کارکرد هنرمند در یک جامعه خاص، متکی بر شناخت ما از برداشت مردم آن جامعه نسبت به مفهوم هنر است. و از آن‌رو که هویت هنرمندان در هر جامعه و هر دوره، بر ما مکشوف نیست، یکی از کارکردها و وظایف ویژه تاریخ هنر، تعیین نام و ویژگی‌های هنرمندان و تطبیق آنها با آثار هنری آنان است. برای مثال، در برخی برهه‌های تاریخ هنر در غرب بخصوص یونان باستان و اروپای دوره رنسانس، معلوم نمودن ارتباط اثر هنری با خالق آن از سهولت بیشتری برخوردار است تا مثلاً آثار دوران سده‌های میانه و یا آثار هنری مربوط به سرزمین‌های افریقایی یا آسیایی. از قرن نوزدهم به بعد رهیافت‌های روش‌شناختی گوناگونی برای مطالعه آثار هنری کشف شده است. این روش‌ها زمینه تأویل بیشتر بر آثار هنری و سبک هنرمندان و حتی شیوه‌های نقد منتقدان هنری را فراهم آورده و تحلیل آثار هنری را میسر نموده است. در این مورد باید افزود که به کارگیری روش‌های متعدد نقد، نه تنها از اعتبار تحلیل آثار هنری نمی‌کاهد، بل هر یک از این روش‌ها مکمل دیگری

می‌گردد و ماهیت چندساختی هنر را بیش از پیش بر ما معلوم می‌دارد.

انگیزه هنرمندانه

گرایش به خلق و ابداع از ویژگی‌های فطری انسان است. هنگامی که یک مداد رنگی را در اختیار کودکی قرار می‌دهیم، او فوراً شروع به نقاشی می‌کند. وقتی به او تعدادی بلوک پلاستیکی بدهیم، بلافاصله مشغول ساختن خانه و قلعه یا چیزهای دیگر می‌شود. اگر شیشی تیز و تکه‌ای چوب در اختیارش بگذاریم، خواهیم دید که به کنده‌کاری روی می‌آورند. در کنار دریا روی ماسه‌ها به کندن خندق و ساختن قلعه‌های شنی می‌پردازند. و یا به هنگام زمستان با برف آدمک‌برفی می‌سازد. به طور کلی می‌توان گفت که هر چند که کودکان در مناطق مختلف چیزهای متفاوتی می‌سازند، اما آنچه که در فعالیت‌های همه آنها مشترک است، ساختن و آفرینش است. در اینجا سؤالی مطرح می‌شود و آن این است که حال که همه کودکان در اولین فرصتی که برایشان پیش می‌آید به ساخت و ابداع می‌پردازند، چگونه است که تنها بعضی از آنها به هنر روی می‌آورند و بقیه مسیرهای دیگری را پی می‌گیرند. شاید بتوان پاسخ این پرسش را در ویژگی‌های محیط خانوادگی، تحصیلی و نیز گرایش‌های ذاتی و فردی آنان جست و جو نمود. آنچه که انسان را از سایر جانوران زنده متمایز می‌سازد، گرایش او به هنرهای ابداعی است. حیوانات به پیروی از طبیعت به ساختن دست می‌زنند. نمونه این امر را می‌توان در آشیانه پرندگان، کندوی زنبورهای عسل و خانه مورچگان به چشم دید. عنکبوت به تیدن تار در اطراف خود مبادرت می‌جوید و کرم ابریشم پیله‌ای به گرد خویش می‌تند. بدیهی است که ساختارهای یاد شده به هیچ روی مظهر خلاقیت‌های فردی نیست، بلکه ریشه در فطرت طبیعی آنها دارد. هم‌چنین در ساختارهای مزبور هیچ اثری از ویژگی‌های فرهنگی دیده نمی‌شود. اما آدمیان برخلاف سایر حیوانات در مواجهه و تقابل با طبیعت و یا به موازات آن است که به ابداع و آفرینش مبادرت می‌جویند. برای مثال، دایره‌های سنگی استون‌هنج HengeStone که از عهد نوسنگی در انگلستان بر جای مانده را می‌توان نمونه‌ای از این برخورد با طبیعت دانست.

در حدود سه هزار سال پیش از میلاد دست‌ورزان دوران نوسنگی، دشت وسیعی را در سالیس‌بوری Salisbury واقع در منطقه ویلشایر انگلستان را برای زندگی برگزیدند و در طول هزار و دویست سال بعد ستون‌هایی را سنگی به عنوان واپسین یادواره عصر نوسنگی در اروپای غربی بر پا داشتند. در حدود ۱۸۰۰ سال قبل از میلاد سازندگان حصارهای مزبور سنگ‌های حدوداً یک شکل را به صورت‌های خاص در کنار هم نهادند و سنگ‌های صاف را بر روی سنگ‌های عمودی به گونه‌ای منظم قرار دادند.

این حصارهای سنگی به علت فضاهای بازی که ایجاد نموده‌اند و نیز سطوح صیقل نشده‌شان نظر هر بیننده‌ای را به خود جلب می‌کند. چرا که گونه‌ای هماهنگی میان آنها و فضای طبیعی اطرافشان به چشم می‌خورد. به اعتباری می‌توان گفت که سنگ‌های مزبور نوعی گذار از زمین به آسمان را در ذهن آدمی مجسم می‌سازند. بدیهی است که تمایز اصلی این بنا نسبت به آرایش طبیعی محیط اطراف به خوبی هویدا است. در هر حال ساختار مزبور نمایانگر دریافت‌های فرهنگی مردمان دوره‌ای خاص می‌باشد و استعداد انسان‌های آن دوران در این بنا

آشکارا ملاحظه می‌شود. بنای مزبور بازتابی از این اعتقاد است که سنگ‌های آن آکنده است از نیروهای سحرآمیز فراطبیعی. به‌طور کلی حصارهای سنگی یاد شده گونه‌ای معماری متعلق به دوران گذار از عصر پارینه سنگی مبتنی بر فرهنگ شکار را به دوران کشاورزی نشان می‌دهد. در ساختار این حصارها تعلق انسان به زمین و ایجاد سرپناه به خوبی دیده می‌شود.

اگر کلیسای گوتیک شارتر Chartre را که بنای آن در سال ۱۱۹۴ میلادی آغاز گردیده با حصار سنگی مورد بحث مقایسه کنیم و میزان مناسبت آن را با طبیعت مورد توجه قرار دهیم، ملاحظه خواهیم کرد که استون هنج بر روی زمینی مسطح و سرسبز احداث شده، حال آن که کلیسای شارتر بر فراز بلندترین نقطه یکی از شهرهای قرون وسطایی فرانسه بنا گردیده است. سازندگان کلیسای مزبور بر این اعتقاد بودند که بهشت در آسمان‌ها بنا شده و برای قرب به ساحت ربوبی



باید بر بلندترین نقطه زمین قرار گرفت تا بتوان به این مقصود نایل آمد. از همین رو، آنها این کلیسا را در مرتفع‌ترین منطقه شهر احداث نمودند. کلیسای شارتر با طبیعت پیرامون خود رابطه‌ای بسیار محدود داشته و سازندگان آن نیز بیشتر در پی آن بوده‌اند تا نزدیکی کلیسا را با ساحت فراطبیعی تجسم بخشند و حال آن که حصارهای سنگی رابطه زمینی‌تری را با طبیعت آشکار می‌نماید.

همان‌طور که در بالا نیز یادآور شدیم، حیوانات مهارت‌های معماری خویش را به گونه‌ای طبیعی و غریزی به دست می‌آورند. در حالی که در اکثر جوامع بشری صنعتگر و یا هنرمند بایستی حتماً مهارت‌های خاصی را آموخته و تحت نظر استاد خود با ظرایف حرفه‌اش آشنا شده باشد. در واقع تسلط فنی و حرفه‌ای هنرمند در طول زمان و از طریق ممارست به دست می‌آید. درست است که انگیزه هنرمندان امری فطری است، اما حتی کودکان عصر پارینه سنگی هم ناچار بودند، نقاشی بر روی دیواره غارها را از استادان خود بیاموزند. به همین اعتبار کودکان قرون وسطایی فنون و حرف متداول عصر خود را فرامی‌گرفتند تا بعدها بتوانند طرح و احداث بناهای گوتیک را با موفقیت به پایان رسانند. بدیهی است که در آن روزگاران مدارس و دانشکده‌های مستقل هنری وجود نداشت و از این رو شاگردان مهارت‌های خود را از استادکاران و در خلال انجام وظایف روزمره فرامی‌گرفتند.

هنر در قلمرو اسطوره

همان‌گونه که گفتیم یونانیان در روزگاران کهن ماهیت هنر و انگیزه‌های هنرمندانه را در سایه اسطوره‌هایی خاص تبیین می‌نمودند. مسابقه بافندگی میان آراکنه Arachne و آتنا Athena در «دگردیسی» Metamorphisees اثر اوید Ovid (۴۶ قبل از میلاد تا ۱۷ بعد از میلاد) را می‌توان نمونه‌ای از این دست دانست. آراکنه در سراسر سرزمین لیدیا (ترکیه کنونی) به هنر بافندگی شهرت داشت و آتنا ایزد بانوی جنگ و فرزانی و بافندگی پیوسته می‌کوشید تا آراکنه را وادارد که به استعداد الهی او در بافندگی اعتراف نماید. و از آن‌رو که آراکنه همواره از این کار سر باز می‌زد، او را به چالش دعوت نمود. در این مسابقه هر یک از آنها به بافتن پارچه‌های پر نقش و نگار پرداختند، اما سرانجام آتنا به واسطه مهارت رقیب در هنر بافندگی بر وی خشم گرفت. موضوع صحنه‌های بافته شده از سوی آراکنه، آتنا را سخت آزرده. زیرا که نقش‌های تصویر شده از سوی او رب‌النوع‌هایی را مجسم می‌نمود که همواره به دنبال زنان میرنده زمینی هستند. آتنا نیز بر روی پرده‌ای که بافته بود، صحنه کیفر میرایانی که ایزدان را به چالش می‌گیرند، تصویر نموده بود. در واقع دست بافت آتنا هشدار می‌داد که آراکنه. وقتی که از فرط خشم عنان از کف آتنا رها شد دوکی را سه بار بر سر آراکنه کوبید. آراکنه نیز در پی آن برآمد تا خویشترن را به دار آویزد و به زندگی خود پایان دهد، اما آتنا او را نجات بخشید و آراکنه را به صورت عنکبوتی درآورد که تا ابد تارهایی را به گرد خویش بتند. در این اسطوره ایزد بانوی فرزانی در عین حال که رقیب خود را از مرگ نجات داد، او را به شکل عنکبوت درآورد. بدین ترتیب آراکنه به جای آن‌که از هنر خویش در امر بافندگی بهره گیرد، پیوسته سائقه حیوانی خویش را در تنیدن تارهایی به گرد خود به کار می‌گرفت. از آن به بعد او دیگر قادر نبود آن‌چه را که می‌خواهد به تصویر کشد و دیگر نمی‌توانست هنر آتنا را به سخره گیرد. زیرا که او دیگر هنرمند نبود، بلکه در سایه طبیعت خود و تنها از روی جبر تارهایی را به‌طور یکنواخت و بدون هیچ‌گونه تغییری به گرد خویش می‌تنید.

با توجه به ساختار و بنیاد این اسطوره می‌توان ویژگی‌هایی را که هنر آدمیان را از تولیدات حیوانی متمایز می‌سازد به وضوح دریافت. حیوانات قادرند که ساختارهایی سه بعدی را بنا کنند اما تولیدات آنها آزادانه صورت نمی‌گیرد و نیز به هیچ وجه نمی‌تواند نمود غایبات هنری، فرهنگی و مذهبی تلقی شود. از این رو پژوهندگان تاریخ هنر هیچ‌گاه تولیدات حیوانات را هر چقدر هم که زیبا باشد، در زمره آثار هنری قرار نمی‌دهند. برای مثال آنها به تدوین تاریخ احداث کندوهای زنبور عسل و یا تارهای عنکبوت مبادرت نمی‌جویند. زیرا که این ساختارها واجد سبک هنری نیست. از سوی دیگر نمی‌توان در آنها هیچ نمادی را کشف نمود. می‌توان گفت که هر چند معماری آدمیان غایباتی مشترک با ساختارهای تولید شده توسط حیوانات دارد، اما آثار هنری آدمیان دارای صورت و معنایی نمادین نیز هست. در حالی که چنین عناصری را نمی‌توان در ساختارهای ایجاد شده توسط حیوانات کشف نمود. برای مثال، حیوانات هیچ‌گاه در آثار خویش به تزیین محیط اطراف نمی‌پردازند. تزییناتی چون تابلوهای نقاشی، عکس، کاشی کاری، صنایع دستی و مبلمان در زیست‌گاه حیوانات هرگز دیده نمی‌شود. اینها همگی

دستاورد‌های فرهنگی و هنری آدمیان است. اگر به گذشته مصریان بازگردیم، ملاحظه می‌کنیم که داخل مقابر آنها آکنده از تصویرهای نمادین است. یونانیان هم معابد خویش را با تصویر و تندیس‌های رب‌النوع‌ها و قهرمانان اسطوره‌ای خود آذین می‌نمودند. همچنان‌که بعدها کلیساهای مسیحی با تصاویری از تولد حضرت عیسی و تصلیب او و نیز نقش‌هایی از زندگی و مصایب قدسیان مسیحی پوشیده می‌شدند.

هنرمندان در پاره‌ای موارد حتی محیط طبیعی را هم تزئین کرده‌اند. و با ایجاد باغ‌ها، پارک‌ها و فضاهای سبز، صورت آن را به هر شکل که مایل بوده‌اند، تغییر داده‌اند. در قرن بیستم و بیست و یکم هنرمندان متخصص تزئین محیط، چشم‌اندازهای طبیعی را به گونه‌ای هنرمندانه تغییر داده‌اند. برای مثال، در سال ۱۹۷۰ رابرت اسیمتسون از خاک و سنگ، خاکریزی ماریچج را در ساحل دریاچه سالت لیک Salt Lake واقع در ایالت یوتا به وجود آورد. کریستوس Cristos نیز در سال ۱۹۹۱ هزاران چتر زرد رنگ را در فضایی باز واقع در کالیفرنیا و نیز هزاران چتر آبی را در ژاپن به طور هم‌زمان گشود و منظره‌ای بدیع را در چشم‌اندازی وسیع به وجود آورد. همچنین در ماه ژوئیه ۱۹۹۵ کریستوس و ژان کلود بنای رایشتاگ Reichstag را در برلین با پارچه‌ای پوشاندند که این خود یک رویداد مهم هنری و سیاسی در سطح جهانی محسوب گردید. در حقیقت این نوع کار هر چند که هم‌چون سایر طرح‌های محیطی کریستوس ماهیتی موقت داشت و هیچ‌گونه هدف کاربردی را دنبال نمی‌کرد، اما با این حال در زمره آثار هنری محسوب گشت.

همین‌طور در سال ۱۹۷۶ ژان کلود کریستو با نگاهی طنزآمیز به دیوار چین، دیواری از نایلون سفید رنگ به طول بیست و پنج مایل را در منطقه‌ای سرسبز واقع در کالیفرنیا نصب نمود که تا اقیانوس آرام تداوم می‌یافت و در ساحل به دریا می‌پیوست. او برای ساخت این دیوار نایلونی از دو هزار و پنجاه قطعه نایلون سفید به عرض بیست فوت استفاده نمود. گفتنی است برخلاف آثار یاد شده در بالا، کلیه ساختارهایی که حیوانات در محیط طبیعی به وجود می‌آورند، قطعاً دارای هدف‌هایی کاربردی است.

همان‌طور که گفته شد آراکنه هنگامی که به عنکبوت تبدیل شد، انگیزه هنری خود را از کف داد. یعنی دیگر قادر نبود آزادانه روایت و حکایتی را در قالب تصویر بیان کند. تارهای عنکبوت روایت‌کننده هیچ داستانی نیستند. این تارها فاقد معناهای نمادینند، یعنی در برخورد با آنها ما تنها با شکل‌هایی مواجهیم که درون‌مایه‌ای برایشان متصور نیست. البته همه آثار هنری ضرورتاً حامل یک روایت نیستند و نمی‌توان گفت که آنها در تمامی موارد، شکل و یا پدیده خاصی را بازنمایی می‌کنند. در حیطه هنر این‌گونه آثار را غیر عینی Non Objective یا فاقد وصف بازنمایی Non Representational می‌نامند. هنگامی که ما تصویر یک پدیده خاص را ملاحظه می‌کنیم، همان‌طور که در مورد چپق ماگریت گفته شد، ما خود شیء را رویت نمی‌کنیم، بلکه تصویر دو بعدی آن را در مقابل خود داریم. حتی تصویر سه بعدی اشیاء مانند تندیس‌ها و پیکره‌ها انتزاع‌هایی از پدیده‌های طبیعی و یا محیط اطراف هنرمند هستند. آن‌چه که یک تصویر هنری را از تارهای یک عنکبوت متمایز می‌کند، ایده‌ای است که الهام‌بخش هنرمند قرار گرفته. عنکبوت برخلاف انسان از ایده‌های روانی و یا زیبایی‌شناسانه الهام نمی‌گیرد. او هرگز مانند انسان، محیط

پیرامون خود را مشاهده نمی‌کند تا بر اساس این مشاهدات تارهای خود را به گونه‌ای خاص بشند. اما هنرمند برعکس ممکن است به تار عنکبوتی نظر انداخته و نتیجه این تجربه را به اثری هنری تبدیل نماید.

قدرت مشاهده طبیعت و نیز توانایی تبدیل آن به اثر هنری مستلزم تأملی استعاره‌ای Thinking Metaphorical و خلاق است. در اینجا مراد از اندیشه و تأمل استعاره‌ای تبیین یک پدیده در سایه پدیده‌های دیگر است. لئوناردو داوینچی این توانایی خاص را شرط اولیه خلق اثر هنری می‌دانست. او در اثری که خود طراحی کرده بود مرد پیری را ترسیم نمود که در حال تأمل در مورد جریان آب به دور یک نکه چوب بود. او در این تصویر صورتی را که به طور تصادفی و طبیعی ایجاد شده به گونه‌ای استعاره‌ای به موی بافته یک زن تبدیل می‌کند. در اینجا استعاره دیداری لئوناردو با استعاره زبانی مطابقت دارد. جریان آب به خرمن موی زنی می‌ماند که انگار گرد چوبی بافته شده است. شاید هم پیرمردی که در این اثر تصویر شده خود داوینچی باشد که درباره اسرار خلقت به تأمل نشسته است.

در قرن بیستم حتی خود اشیاء و ابزارهای صنعتی نیز موضوع هنر قرار گرفته‌اند. چنان‌که مارسل دوشان ابزار و اثاثیه منزل را به آثار هنری تبدیل نمود. او از میان انبوهی از اشیاء ساخته شده به وسیله انسان، برخی را برگزید و آنها را حاضر و آماده Ready Mades نامید. در واقع این عمل کاری جز گزینش اشیاء نبود. ولی او این گزینش را بخشی از آفرینش هنری به حساب می‌آورد. اولین اثر هنری وی بیلی بود که او از یک مغازه ابزارفروشی خریداری کرد. او بیلی را جانشین بازوی شکسته نامید و گفت که آدمی وقتی با یک بیلی کار می‌کند، گویی که آن را به طور موقت به جای بازوی خود به کار می‌برد. او در اینجا بیلی را استعاره‌ای دانست که جانشین بازوی آدمی گردیده است.

همچنین پیکاسو در سال ۱۹۴۳ زین و فرمان دوچرخه‌ای را به شکل خاصی کنار هم قرار داد و از ترکیب آنها سر گاو نر شاخ‌داری را در مقابل چشم بینندگان زنده کرد. در واقع او با این کار از استعاره‌ای دیداری بهره گرفت و زین و فرمان دوچرخه را در ترکیب با هم به شکل سر گاو درآورد. می‌دانیم که پیکاسو به گاو بازی علاقه خاصی داشت و این امر در پاره‌ای از آثار هنری او متجلی شده است. و بر این اساس می‌توان گفت که سر گاو نر استعاره‌ای با معنایی تجربی است. در حقیقت وی با ترکیب صورت‌های گوناگون، تصویری واحد را به وجود آورد.

جانسن در «تاریخ هنر» خود این اثر پیکاسو را خیزش تخیل Leap of Imagination نامیده است. در واقع همین خیزش است که فضای تداعی استعاره را فراهم می‌کند. البته پیکاسو هرگاه که عدد ۷ لاتین را می‌دید، بینی واژگونی را در ذهن خود مجسم می‌کرد و بدین ترتیب یک عدد انتزاعی را به تصویری عینی و انضمامی تبدیل می‌نمود.

گفتنی است که چنین استعدادی در ایجاد استعاره‌های دیداری تنها در دنیای هنر انسانی قابل تحقق است. افزون بر این باید اهمیت عنصر بازی را نیز در آفرینش آثار مزبور به یاد داشت. در واقع بازی، مطالبه و طنز را باید از ارکان اساسی هنر به شمار آورد. به طور کلی بازی کودک را در مسیر رشد و بلوغ قرار می‌دهد. گفتنی است که در زبان انگلیسی واژه Illusion به معنای تخیل و توهم، از ریشه Ludere به معنای بازی مشتق شده است. برای مثال، سر گاو نر پیکاسو نمونه

بارزی از بازی با فرم اشیاء و ایجاد توهم و در نتیجه تحقق استعاره است.

هنگامی که درباره هنرهای خلاقه می‌اندیشیم، هر چه بیشتر به نقش فرهنگ در پدید آوردن آنها پی می‌بریم، لیکن در اسطوره‌های یونان باستان این ترتیب به صورتی واژگون بیان شده است، یعنی این هنرها، صنایع و فنون هستند که زمینه‌های رشد فرهنگ و تمدن بشری را فراهم می‌سازند. چنان که آتنا و هفاستوس Hephæstos ایزد آهنگری از طریق آشنا ساختن آدمی با هنرها و فنون مختلف، او را از پایگاه فرودست و وحوش به مرتبه انسان متمدن و با فرهنگ ارتقاء می‌بخشند. همان‌طور که می‌بینیم در ژرفای این اسطوره‌ها خلاقیت هنری با تمدن بشری گره خورده است. می‌توان گفت که در سپیده دم تاریخ هنر، عناصری از نظرگاه‌های مدرن و اساطیری به‌طور یک جا ملاحظه می‌شود. همان‌طور که می‌دانیم از دوران انسان نئاندرتال هیچ‌گونه تصویری به جای نمانده است. در واقع با ظهور انسان‌های اندیشه‌ورز Homosapiens است که ما شاهد پیدایی نخستین آثار هنری هستیم. تا آن‌جا که در دوران پارینه سنگی به آثار برجسته‌ای از هنر پیکرتراشی و نقاشی بر دیواره غارها برمی‌خوریم. در دوران نوسنگی، با رشد و گسترش نظام کشاورزی، رفته‌رفته معماری سنگی در مناطق گوناگون رواج یافت و بدین ترتیب در این دوران خلاقیت هنری با وضعیت جدید بشری هماهنگ شد.

همان‌طور که در بالا اشاره رفت هنر در روزگاران کهن دارای منش و ماهیتی اسطوره‌ای بود. در آن دوران هنرمندان و ایزدان در تجربه آفرینش با یکدیگر هم‌نوا بودند. یعنی ایزدان موجودات جان‌دار را می‌آفریدند و هنرمندان می‌کوشیدند از طریق محاکات و آقیمت Momēsis به آفریده‌های خویش جان بخشند. برای مثال دیدالوس Daedalus پیکرتراش معروف، چهره‌هایی را می‌آفرید که همه بینندگان آنها را جاندار می‌انگاشتند. پرومته چهره اساطیری یونان باستان آتش را از ایزدان ربود و کوشید تا پیکره‌ها و نگاره‌های خویش را جان بخشد. هر چند که آفریده‌های او به موجودات زنده شبیه بود. اما از جان بی‌بهره بودند. گفتنی است که یونانیان جان و حیات را با آتش مرتبط می‌دانستند و به همین جهت بود که پرومته برای جان بخشیدن به مخلوقات هنرهای خویش آتش را از ایزدان ربود.

در منابع اساطیری آمده است که زئوس فرمانروای کوه المپ و پدر ایزدان نامیرا پدر آدمیان هم بود. نخستین نسل آدمیانی که بر زمین مأوا گزیدند، نسل زئین نامیده شدند. چون نسل زئین از میان رفت، زئوس نسل بعدی را از نقره آفرید و پس از آنها نسل مفرغ پا به عرصه هستی گذاشت. به‌طور کلی نخستین انسان‌ها، معاصر کرنوس بودند؛ آنها در نیکبختی کامل بسر می‌بردند. به همین جهت این دوره را عصر زرین نامیده‌اند. آنها پیروان مادران خویش بودند. هرزبود می‌گوید: این نسل هنوز به کار کشت مشغول بودند. انسان‌های عصر مفرغ، موجوداتی سخت‌کوش و پرصلابت بودند و تنها هنگام کشاکش و پیروزی شاد می‌شدند. آنها قلبی از پولاد داشتند. آنها به جان هم افتاده و هم‌نوع خویش را نابود گردانیدند. نسل آنها منقرض شد. بعد از آن نوبت به عصر دلاوری و پهلوانی رسید. بعضی گفته‌اند پس از عصر مفرغ، عصر آهن فرارسید. این عصر مقارن بود با شوربختی و تلخ‌کامی و بدسگالی آدمیان. در این عصر انسان‌ها به پیمان و دادگری و حساب‌وقمی نمی‌نهادند و رفته‌رفته زمینه تیره‌روزی آدمیان را فراهم آوردند.

رهیافتی دیگر به چپسنی‌ها

تا هنگامی که کرنوس بر اریکه فرمانروایی جای داشت، ایزدان و آدمیان در کمال مهر و

مودت در کنار هم زندگی خوشی را می‌گذرانیدند، اما با فراز آمدن ایزدان المپ، شرایط دستخوش تغییر شد. زئوس خدای خدایان اقتدار خویش را بر انسان تحمیل کرد. چون فراخوان ایزدان و آدمیان در سیسیون فرارسید، قربانی‌ها انباشته شد. پرومته مسئول تقسیم آنها گردید. او قربانیان را قطعه‌قطعه کرد و گوشت‌ها را از استخوان‌ها جدا کرد. زئوس فراخوانده شد تا سهم خویش را برگیرد. او به اشتباه استخوان‌ها را برگرفت و از گوشت بهره‌ای نبرد. لذا بر پرومته خشم گرفت و او نیز از ترس به لمنوس Lemnos گریخت. در آنجا هفائستوس، آهنگر ایزدان، به کار مشغول بود و پرومته بارقه‌ای از آتش مقدس را ربود. به روایتی دیگر پرومته مشعل خویش را در گردونه خورشید بر افروخت. زئوس که از این دزدی آگاه شد، آدمیان را دچار شوربختی ساخت و به هفائستوس فرمان داد تا گل رس و آب را درهم آمیزد و پیکری نقش زنم و جان در آن بدمد و آوایی انسانی به او بخشد. زیباروی و همتای ایزد بانوان نامیرا. این آفریده نو، پاندورا نام گرفت. به هر حال هر چند که میان انسان و زئوس آشتی برقرار شد اما پرومته به جهت دسیسه و نیرنگ دچار پادافره گردید. هفائستوس به فرمان زئوس پرومته را دستگیر و در یکی از چکادهای مرتفع قفقاز به زنجیر کشید. در آنجا عقابی از سوی زئوس گماشته شد تا جگر نامیرای او را بخورد. هر روز جگر پرومته طعمه عقاب بود اما در شب دوباره جگر پاره شده ترمیم می‌گشت. سرانجام بعد از سی سال زجر به یاری هراکلس از این تقدیر شوم رهایی یافت. هراکلس عقاب را کشت و بندها را از پیکر پرومته باز کرد. در حقیقت علت خشم گرفتن زئوس بر پرومته این بود که او پا را از حوزه هنر صرف، فراتر نهاد و در پی آن بود تا به آفرینش ایزدی دست زند. به دیگر سخن پرومته بر پندار هنر قانع نبود و کوشید تا آفرینش هنری را به خلق به



معنای ایزدی آن تغییر دهد و از این رهگذر خدایان را به چالش گیرد.

در یکی دیگر از افسانه‌های اساطیری پیگمالئون Pygmalion هنرمند قادر گردید تا از گستره هنر به آستانه واقعیت گام نهد. او بر خلاف پرومته به جای دزدی، در پیشگاه یکی از ایزد بانوان به راز و نیاز پرداخت. از این رو، مهر و نوس به او تعلق گرفت و هنر او را به واقعیت بدل ساخت. در منابع اساطیری آمده است که پیگمالیون، پادشاه قبرس، پیکر تراشی چیره‌دست بود. او از خیانت و بی‌مهری زنان سخت دلزده و بی‌زار بود و به همین جهت با خود عهد کرد که هیچ‌گاه به ازدواج تن ندهد. او پیکری از سنگ مرمر تراشید که در زیبایی بی‌مانند بود. رفته‌رفته دل در گرو این پیکر باخت. از این رو به ونوس یا آفردیت پناه برد و از او خواست تا این پیکره زیبا را جان بخشد و چون درخواست او پذیرفته شد، با آفریده خویش موسوم به گلاسیا Galatea وصلت نمود و از او فرزندی آورد موسوم به پافوس Paphos. نویسندگان اروپایی چون برنارد شاو و دیگران این اسطوره را در نمایشنامه‌ها و داستان‌های خویش مطرح نموده‌اند.

به‌طور کلی در اکثر اسطوره‌ها گرایش به فرابویی راه هنر به جانب الوهیت همواره وجود داشته است. در اسطوره برج بابل در کتاب مقدس هم همین درون‌مایه به صورتی دیگر مطرح گردیده است. در کتاب مقدس آمده است که وقتی خداوند به ترفند سازندگان برج بابل واقف گردید. یعنی بیم آن رفت که بلندی این برج به ساحت قدس تجاوز کند، او نیز بر آن شد تا

سازندگان برج را از زبان محروم سازد تا آنان از برقراری ارتباط با یکدیگر عاجز بمانند. در سفر پیدایش «عهد عتیق» آمده است که «قوم بنی آدم گفتند بیایید خشت‌ها بسازیم و آنها را خوب به‌زیم. سپس برجی بنا کنیم تا سر بر آسمان ساید. خداوند گفت نازل شویم و زبان این قوم را آشفته گردانیم تا سخن یکدیگر نفهمند. پس خداوند ایشان را از آنجا بر روی تمام زمین پراکنده ساخت و از بنای شهر بازماندند. از آن سبب آنجا بابل نام گرفت» (سفر پیدایش، باب یازدهم، آیه ۳ تا ۱۰).

وقتی انسان‌هایی چون پرومته و سازندگان برج بابل ایزدان را به چالش گرفتند، آنها نیز ایشان را پادافره نمودند. اما آنجا که هنرمندان حریم خویش را شناختند و از آن تجاوز ننمودند و پاس نعمت ایزدان بداشتند، خدایان نیز امکان آفرینندگی و هنروری را از آنها دریغ نداشتند.

به‌طور کلی از دیرباز پیوندی تنگاتنگ میان اسطوره و هنر وجود داشته است. به تعبیری همان‌گونه که اسطوره قلمرو عقل را با حوزه تجربه پیوند می‌دهد، هنر نیز دریافت‌ها و برداشت‌های عقلی ما را صبغه‌ای تخیلی بخشیده و آن را به گونه‌ای هنرمندانه بازتاب می‌دهد. به اعتباری می‌توان گفت اسطوره، زبان، هنر و علم به قول کاسیرر جملگی متضمن نمادهایی است که هر یک جهان مخصوص خود را می‌آفریند. از این رو صورت‌های خاص نمادین نه محاکات واقعیت که اندام‌های واقعیت‌اند. زیرا به وساطت آنهاست که هر پدیده‌ای به موضوع ادراک تبدیل می‌شود و از این رهگذر به فهم ما درمی‌آید. بدیهی است که به نظر کاسیرر، اسطوره صورت تاریک و آشفته زبان نیست، بلکه تجربه اولیه و آشفته به ابهام و تمثیل است. در حقیقت انسان با شناخته‌های خویش از طریق صورت‌های اساطیری ارتباط برقرار می‌کند. و آنها را به مدد هنر و خلاقیت خویش بازتاب می‌دهد.

کاسیرر یادآور می‌شود که زبان در گذر زمان تکوین یافت و رفته‌رفته امور را بر حسب منش و ماهیتشان تفکیک کرد و آنها را متمایز نمود. بعد معنای آنها را تعمیم داد. بدین اعتبار ذهن آدمی در طی تاریخ از مرحله اساطیری در گذشته و به آستانه تفکر استدلالی گام نهاد. در مرحله اساطیری ذهن تجربه آدمی را محدود، متمرکز و فشرده اما عینی نمود و آن را ماهیتی تمثیلی بخشید. در مرتبه تفکر نظری برعکس تجربه قابل تعمیم گردید و بر وسعت آن افزوده شد. به‌طور کلی می‌توان گفت صورت‌های تحول یافته اندیشه، ریشه در مؤلفه‌های اساطیری دارد. بدیهی است که استعارات و مجازها داخل در اسطوره را نباید آرایه‌های لفظی به شمار آورد. بلکه باید آنها را شرط ضروری تحقق زبان دانست.

کاسیرر می‌گوید زبان از آغاز دارای ماهیتی منطقی بوده است. با این حال منطق آن در گذرگاه تاریخ تکامل یافت. در نتیجه اندیشه اساطیری با رشد و گسترش منطق زبان به مرور ماهیتی هنری به خود گرفت و در سایه تکامل اندیشه به تدریج مقهور دانش گردید و به عقلیت علمی تغییر شکل داد.

کلود لوی استروس، مردم‌شناس معاصر فرانسوی، اساطیر را حکایاتی تخیلی می‌داند که در آنها تقابل دوتایی میان فرهنگ و طبیعت مستحیل می‌گردد. در واقع منطق اسطوره‌ای واژه‌ها و مفاهیم متضادی را که با هم سازگار نیستند سازش می‌دهد و فراگرد جانشینی و سازش آن‌قدر ادامه می‌یابد تا تناقض بنیادین مرتفع گردد. برای مثال در یونان باستان، کیهان‌شناسی سنتی

تناقضی را مطرح می‌کرد که به موجب آن خاستگاه آدمیان خاک بود (گایا). در تراژدی ادیب شهریار تناقض خاکی به تقابل دیگری تبدیل می‌شود. یعنی اعتبار روابط خونی (نسبی) در تقابل با بی‌اعتباری آن مطرح می‌گردد. ادیب شهریار با مادرش ازدواج می‌کند و از این رهگذر به مناسبت خونی خود والایی می‌بخشد. اما با قتل پدرش مناسبت خونی را بی‌اعتبار می‌سازد. در اکثر فرهنگ‌های شفاهی شعبده‌بازان در همین نقش دوگانه ظاهر می‌شوند.

جالب اینجاست که او در کتاب حلم و پخته ضمن بررسی ساختار موسیقی، آن را با ساختار اساطیر قیاس نموده و مدعی شده است که هر اسطوره‌ای را باید بابت‌های موسیقی مقایسه کرد. اسطوره و موسیقی هر دو از یک خاستگاه یعنی زبان برخاسته‌اند. اسطوره بیان خاصی از منطق زندگی است و دریافت منطق شکل دهنده آن به معنای درک کنش‌های ذهنی است. هر اسطوره‌ای چونان گفتاری است در درون نظام نمادین یعنی زبان. همان‌گونه که یک زبان‌شناس می‌تواند صرف و نحو و به‌طور کلی دستور یک زبان را از طریق تأمل و تحقیق در آن زبان بازشناسد، اسطوره‌شناس نیز باید بتواند دستور زبان اسطوره را درک نماید بدیهی است که در اسطوره هم باید ساختار را معلوم داشت و هم نظام نشانه‌ها را. به همین جهت در اسطوره‌شناسی ترکیبی از زبان‌شناسی و نشانه‌شناسی به کار می‌رود. لوی استروس یادآور می‌شود که برای فهم معانی اسطوره‌ها باید ساختارهای نهایی و عمیق آنها را معلوم داشت. این ساختارهای نهایی و عمیق نمودی از انگاره‌های عام ذهن آدمی است. تحلیل اسطوره آدمی را به درک انگاره‌های مزبور قادر می‌سازد.

فروید و یونگ نیز سرچشمه اسطوره را در ژرفای ذهن آدمی و بخصوص در عرصه ناخودآگاه قابل جست و جو دانستند. آنها در سایه روان‌شناسی اعماق، درونمایه ناخودآگاه را بی‌جویی نموده و می‌گویند عرصه خود آگاه ذهن آدمی هم‌چون جزیره‌ای است بسیار محدود که در اقیانوسی از ناخودآگاهی قرار گرفته است. یونگ مدعی است که جهان ناخودآگاه از دو بخش فردی و جمعی تشکیل یافته است. ناخودآگاهی فردی، صحنه بروز و ظهور امیال و زیست‌مایه‌های درونی آدمی است؛ اما ناخودآگاهی جمعی ریشه در تاریخ و فرهنگ دارد و چیزی نیست جز تجربه گذشتگان که در پرده‌ای از ابهام فرو رفته است و از خاطره‌ها محو شده. در واقع این سر‌نمون‌های فرهنگی فراموش شده هر چند یکبار در عرصه تاریخ و فرهنگ در لباسی مبدل هم‌چون اسطوره و حماسه و نظایر آن پدیدار می‌شوند. این سر‌نمون‌ها یا صورت‌های متأصله را نمی‌توان به وضوح در فعالیت‌های فرهنگی مشاهده نمود، بلکه به صورتی تمثیلی و استعاری در رفتار، گفتار و حالات افراد جامعه در قالب اسطوره و یا اشکال دیگر ادبی می‌توان آنها را بازشناخت.

یونگ در ضمن یک سخنرانی در سال ۱۹۲۲ اعلام کرد که اسطوره‌ها و به‌طور کلی تمامی آثار ادبی و هنری به سان موجوداتی زنده در متن فرهنگ رشد می‌کنند و شکوفایی می‌شوند. در واقع بنیادها و نهاد‌های اسطوره‌ای در طی تاریخ، در نمادها و باورهای گوناگون آدمی در هم تنیده‌اند و بدیهی است که استوارترین این بنیادها، اسطوره جهان و انسان است. در بینش اساطیری میان این دو هیچ‌گونه جدایی و بیگانگی وجود ندارد. آنها با هم یگانه‌اند. اما در نمود از یکدیگر جدا هستند. به همین علت است که در تفکر اسطوره‌ای - عرفانی انسان را جهان‌کهن و یا عالم صغیر

می‌نامند، جهانی که بر اساس ناخودآگاه بنا شده است. یونگ ناخودآگاه را از تنگنای انگاره‌های فرویدی رها ساخت و آن را در شناخت روان آدمی در پیوند با خارج قرار داد.

به طور کلی نظریه ناخودآگاه جمعی یونگ مهمترین دستاورد وی در عرصه روان‌شناسی اعماق به شمار می‌رود. او ناخودآگاه جمعی را اقیانوسی ژرف می‌داند که خود آگاه بر فراز آن به زورقی ناچیز می‌ماند. به گفته او برجسته‌ترین ویژگی ناخودآگاه جمعی آن است که نهان‌گاه نگاره‌ها، نمادها و تمثیل‌هایی شگفت‌انگیز است که او از آنها با نام سرنمون، صورت ازلی و یا صورت نوعی یاد کرده است. در واقع در همین حوزه ناخودآگاه است که صورت‌های تمثیلی اساطیری هنری شکل می‌گیرد. ناخودآگاه در قالب اسطوره و هنر بی‌پرده و عریان با ما سخن نمی‌گوید بلکه در جامه‌ای از رمز و راز و پوششی از نمادها، استعارات و مجازها پنهان می‌گردد. در واقع ناخودآگاه با زبان، رویا، اسطوره و هنر با ما سخن می‌گوید.

به گفته او، زادگاه اسطوره و رویا در روان ناخودآگاه آدمی است. به طور کلی یونگ رویای جمعی را اسطوره می‌نامد و شیوه خلاق بازتاب آن را هنر تلقی می‌کند. در واقع در گستره فرهنگ نمادها و استعارات جمعی ژرف‌ترین لایه ناخودآگاه را آشکار می‌سازد.

میرچالیا، یکی از پرکارترین اندیشمندان و پژوهشگران تاریخ دین در عصر حاضر اسطوره را وجهی خاص از تفکر جمعی می‌شناسد که همگان در آن شرکت دارند. به گفته او اسطوره بیان‌گر سرگذشتی قدسی و مینوی است و حادثه‌ای را در زمان آغازین و یا زمان شگرف بداعت نقل می‌کند. اسطوره به طور کلی حکایت می‌کند که به چه کیفیتی در پرتو اراده نیروهای فراطبیعی واقعیتی بزرگ چون کیهان و یا حادثه‌ای کوچک چون انسان اولین بار پدیدار شد. اسطوره همواره کنش موجودات فراطبیعی را در صحنه گیتی نقل می‌کند. اکثر اساطیر به آفرینش و بن‌دهش عالم و آدم اشاره دارند.

انسان اساطیری در زمانی ادواری و بازگشت‌پذیر می‌زیست. در حالی که انسان معاصر به زمان خطی و تاریخی تعلق دارد. الیاده در تحلیل نمادهای کیهانی تعدادی نماد هم ساختار را مورد بحث قرار داد؛ از جمله آسمان، ایزد آسمان، خورشید، ماه، آب، زمین، زن، باروری، رویش گیاهان و نمادهای زمان و مکان. در واقع میان این عناصر و پدیده‌ها مناسبت تاریخی به هیچ وجه حکومت ندارد. الیاده مدعی است که در کلیه مظاهر هستی و به طور کلی جهان طبیعی جلوه‌ای مینوی و قدسی وجود دارد. به دیگر سخن گیتی خود مظهر جهان مینوی است. گفتمی است که الیاده در پژوهش پیرامون اساطیر و نمادها از روش پدیدارشناسی بهره گرفت. در تحقیقات او دو عامل نقشی محوری ایفا می‌کند؛ یکی ساحت قدس (مینو) و دیگر نماد و نشانه. هاروی کاکس، پژوهش‌گر و متکلم معاصر آمریکایی، در کتاب معروف خود شهر عرفی یادآور گردیده که تنها یک اسطوره وجود دارد و آن هم قصه خلقت در سفر آفرینش عهد عتیق است که به دانش جدید و قدیم مدد رسانده است. به اعتقاد او این قصه مفهوم طبیعت را منشی دنیوی و عرفی Secular بخشیده و آن را به موضوع اصلی پژوهش علمی تبدیل نموده است. سفر پیدایش برای نخستین بار اعلام نموده که ما به هیچ روی خویشاوند حیوانات و جانوران نیستیم، بلکه انسان‌ها را به طور کلی باید فرزند آدم به شمار آورد. به اعتبار دیگر عهد عتیق و بخصوص سفر پیدایش یک بار و برای همیشه از پدیده‌های طبیعی افسون زدایی نمود. بدین

ترتیب جنگل‌ها و دشت‌ها برای همیشه از پریان و همزادهای آدمیان تهی شد و به همین علت طبیعت برای اولین بار در تاریخ بشری به موضوع پژوهش و تحلیل بدل شد. همین اسطوره آفرینش بود که زمینه رشد و تکامل دانش امروزی را فراهم آورد.

پل ریکور، فیلسوف معاصر فرانسوی، در کتاب معروف خود نمادگرایی اهریمن یادآور شد که نمادهای اساطیری نقشی اساسی در فرهنگ‌های کهن بابلی و عبرانی و یونانی ایفا کرد. به گفته او اسطوره بارویدادهایی که در زمان بدایت رخ داده و در حال حاضر غایات عملکرد ما را شکل می‌دهند مرتبط است. اما پیش از ورود به بحث اسطوره باید به هسته خلاق و تخیلی فرهنگ توجه نمود. به باور او فرهنگ‌ها را نمی‌توان صرفاً به جنبه‌ها و کارکردهای سیاسی، اقتصادی و حقوقی آنها فرو کاست. به دیگر سخن، هیچ فرهنگی صرفاً به جنبه‌های پدیدارشن قابل تأویل نیست. بلکه باید به ژرفای پنهان فرهنگ سیر نمود تا ماهیت و منش اصلی آن را درک نمود. هسته پنهان فرهنگ را همین اسطوره تشکیل می‌دهد. به زعم او شالوده‌های پنهان فرهنگ را عناصر اساطیری - شاعرانه به وجود می‌آورد. بنابر این شناخت عمیق فرهنگ در این راستا امکان‌پذیر است. باید هویت نمادین - اساطیری فرهنگ را شناخت. از نظر او روش شناخت این هویت تنها از طریق هرمنوتیک امکان‌پذیر است.

در فرهنگ غرب اسطوره‌پردازی، اغلب در پرتو خردورزی صورت پذیرفته است. به دیگر سخن، اسطوره همواره در دوران‌های مختلف به صورت‌های متفاوتی تأویل شده است. زیرا که بقا و دوام اسطوره صرفاً در گروه تفسیر تاریخی پایدار امکان‌پذیر بوده است. بنابر این اسطوره را نباید پدیده‌ای غیر قابل تغییر و ثابت به شمار آورد. هر نسل به فراخور شرایط خاص خویش اسطوره را به گونه‌ای خاص تأویل نموده است. اگر مناسبت میان میتوس Mythos و لوگوس Logos را در فرهنگ کهن یونانی در طول تاریخ مورد توجه قرار دهیم در خواهیم یافت که اسطوره همواره در لوگوس مستحیل شده است. اما این استحاله هیچ‌گاه به طور کامل انجام نشده است، زیرا که مدعای لوگوس مبنی بر این که میتوس Mythos پیوسته حاکمیت داشته خود ادعایی اساطیری بیش نیست. بنابراین ما شاهدیم که اسطوره همواره به درون لوگوس راه یافته است و به عقل، منش و ماهیتی اسطوره‌ای می‌بخشد. حتی بهره‌گیری معقول از اسطوره هم خود به احیاء اسطوره مدد رسانده است.

باید گفت مثلاً اسطوره عبرانی هم از طریق هلنی شدن تاریخ ابراهیمی به اروپاییان رسید. به دیگر سخن، آنچه امروز تحت عنوان قانون مورد توجه فرهنگ معاصر غربی است چیزی نیست جز تورات و لوگوس یونانی. داستان خروج در عهد عتیق خود نمودار منشی است که میان لوگوس یونانی و هسته سامی سفر خروج وجود دارد. در واقع بقایای این اسطوره در فرهنگ معاصر غرب حاضر است. به نظر ریکور اسطوره به طور کلی دارای ماهیتی نمادین است. به طور کلی اسطوره هر جامعه و فرهنگی خود حاصل چیزی است که از مرزهای آن جامعه یا فرهنگ فراتر می‌رود. زیرا که چنین اسطوره‌ای خود حامل جهان‌های امکانی دیگری هم هست. اینجاست که ما به کلیت و جهانی بودن اسطوره پی می‌بریم. چه این اسطوره ساحتی وسیع‌تر از اجتماعی محدود را دربر می‌گیرد. زیرا که با نمادها و زبان شاعرانه و به طور کلی افق‌های هنرمندانه سر و کار دارد. زبان به طور کلی صرفاً به قلمرو بازی‌های متفاوت روزمره

محدود نمی‌شود، بلکه گنجینه‌ای است از اسرار نهفته فرهنگ و اساطیر. در واقع زبان ساحت رازآمیز دیگری را هم در خود دارد و از این رهگذر زمینه انکشاف جهان‌های امکانی را فراهم می‌سازد. این ساحت است که گشوده می‌شود. برای فهم این ساحت زبان باید به هرمنوتیک تکیه کرد. هرمنوتیک معناها و پیام‌های اسطوره و هنر را بر ما مکشوف می‌دارد. هرمنوتیک صرفاً به جهان عینی و محسوس بسنده نمی‌کند بلکه با جهان‌هایی سر و کار دارد که بدو ابر ما مکشوف نیست. زبان علم عالم واقعی Actual را برای ما معنی می‌کند. اما زبان اسطوره و هنر جهان امکانی را بر ما می‌گشاید.

کوتاه سخن آن که، به نظر ریکور اسطوره همواره زنده است و با انسان خواهد ماند. به گفته او میان اسطوره (میتوس) و خرد (لوگوس) گونه‌ای همگرایی بنیادین وجود دارد. انسان از دیرباز تاکنون از اسطوره به خرد (لوگوس) سیر کرده است و بیشتر جذب خرد گردیده. اما اسطوره از میان نرفته بلکه هر دم شکلی به خود گرفته و به خود خرد هم صورتی اسطوره‌ای بخشیده است؛ چه اگر اسطوره از میان برود نمادها و مجازها و به‌طور کلی هنر هم از میان خواهد رفت.^۲

نقش اسطوره در ارتباط با هنر

مهم‌ترین کارکرد اسطوره توجیه و تبیین واقعیات طبیعی و فرهنگی - هنری است. در فرهنگ یونان اولین اسطوره‌ها در دو اثر جاودان یعنی ایللیاد و اودیسه هومر گردآوری شده است. در این دو اثر ارتباط میان میتوس Mythos و هنر Techné مورد توجه قرار گرفته است. قهرمانان روزگاران کهن یونان در چارچوب دو حکایت ایللیاد و اودیسه تجربه هنری را به صورتی مدون برای نسل‌های بعدی به ارث نهاده‌اند. داستان اودیپ شهریار و پرومته هر دو مبین از خود گذشتگی، دل‌آوری و شجاعت است. در واقع به قول هیدگر سلوک قهرمانان کهن یونان در مثلث دانایی Techné و هنر، حوالت تاریخی و میل به جاودانگی قابل تخیل است. پرومته کوشید تا با دزدیدن آتش از آسمان‌ها تخته Techné یا دانایی و هنر را در اختیار آدمیان قرار دهد و از این رهگذر اراده زئوس را نادیده انگارد. هیدگر در توصیف این افسانه به کتاب پرومته در بند آخیلوس مراجعه کرد. به دیگر سخن در اسطوره پرومته اراده معطوف به دانایی و هنر به وضوح ملاحظه می‌شود.

در اینجا به یکی دیگر از داستان‌های اساطیری که هیدگر و آدورنو در ارتباط با هنر مورد تحلیل قرار داده‌اند اشاره می‌کنیم. چهره اودیسه Odysseus در اساطیر رومی به اولیس Ulysses معروف است. او یکی از خواستگاران هلن، دختر زئوس، سرانجام با پنه‌لویه Penelope پیمان ازدواج بست. او در جنگ‌های تروا شجاعت و دل‌آوری چشمگیری از خود نشان داد. وی قهرمان اصلی داستان اودیسه به شمار می‌رود. رواقیون او را چهره‌ای اندیشمند و فرزانه می‌شمردند.

در کتاب دیالکتیک روشنگری اثر آدورنو و هورکهایمر، داستان اودیسه هومر به تفصیل مورد تأویل قرار گرفته است. مراد این دو نویسنده روشن نمودن معنای روشنگری است. به همین جهت اودیسه هومر را مستند تحلیل خود قرار داده‌اند. به باور آدورنو و هورکهایمر اسطوره

عبارت است از فرانمود میل آدمیان به تسلط بر طبیعت Physis. اصل نخستین و بن‌مایه اسطوره چیزی نیست جز گونه‌ای قیاس به نفس از سوی انسان. به همین اعتبار است که موجودات فراطبیعی چون آدمیان در معرض شرایط واحد تأویل می‌گردند. خدایان و نیروهای قدسی و یا اهریمنان اساطیر کهن در معرض حالات و آرمان‌ها و غایات انسانی تعبیر می‌شدند.

آدمیان برای آن که به اغراض و نیات خویش دست یابند به پیشگاه خدایان زانو می‌زدند و در مقابل آنها لب به ستایش می‌گشودند و قربانی می‌دادند. مثلاً وقتی طبیعت برخلاف میل آدمیان به حرکت درمی‌آمد آنها این رویدادها را به خشم خدایان تعبیر می‌کردند. انسان‌ها این اساطیر را در جهت تسلط بر طبیعت می‌آفریدند. در واقع اساطیر پندار چیرگی را در انسان‌ها زنده می‌کرد. نمونه این معنا را می‌توان در اسطوره اولیس جستجو کرد.

درست پس از ده سال جنگ یونانیان، سربازان تروا را شکست داده و به سرزمین اجدادی خویش باز می‌گردند. اولیس و سربازان او با قایق رهسپار ایتیکا Ithaca می‌شوند. در آن سرزمین اولیس زمام امور را در دست می‌گیرد. در راه بازگشت به وطن با مخاطرات گوناگونی روبه‌رو می‌شوند. از جمله سیکلپ‌ها Cyclops (غول‌های یک چشم) تعدادی از سربازان اولیس را در ربوده و آنها را زنده‌زنده می‌خورند. اولیس نیز از حيله و ترفند خاصی استفاده کرده و پلی‌فموس Polyphemus، غول یک چشم را کور می‌کند و به اتفاق سایر ملازمان خویش از این سرزمین می‌گریزد. پلی‌فموس نیز به پیشگاه پوزایدون Poseidon، خدای دریاها رفته و از او می‌خواهد تا اولیس تنها بازگردد. پوزایدون نیز دعای او را پاسخ می‌گوید. لذا در راه بازگشت اولیس همه ملازمان خود را از دست می‌دهد. اولیس هم یکه و تنها با کشتی شکسته در جزیره کالیپسو Calypso در می‌ماند.

حدود هشت سال با کالیپسو نرد عشق می‌بازد. در این مدت همسر او پنه‌لوپه Pene Lope که از سوی خواستگاران بی‌شمار تحت فشار قرار داشت به عشق خویش نسبت به اولیس وفادار می‌ماند. کالیپسو، اولیس را رها می‌کند. او نیز راه ایتیکا را در پیش می‌گیرد. سپس هفته بعد با چهره مبدل به وطن باز می‌گردد و به تلماک، فرزند خویش می‌پیوندد و هر دو خواستگاران مادر را از پا درمی‌آورند. اولیس دوباره بر اریکه فرمانروایی جلوس می‌کند.

هورکهایمر و آدورنو مدعی هستند که اولیس را باید نمونه تمام نمای فرد بورژوا به حساب آورد. بدیهی است که فرمانروایان یونان باستان به هیچ وجه اعضای طبقه بورژوازی مورد بحث مارکس نبودند. پس چگونه است که هورکهایمر و آدورنو، اولیس را مصداق این معنا دانسته است؟ چه چیزی است که این دو را به هم نزدیک کرده است؟ آن‌چه آنها را با یکدیگر مرتبط می‌سازد، زیرکی و ترفندهای این دوست. اولیس نیز چون اعضای طبقه بورژوازی در جهان سرمایه‌داری عقل ابزاری را در جهت پیشبرد مصالح و منافع شخصی خویش به کار می‌گیرد. همین تردستی و زیرکی اوست که وی را در جهان سهمگین اساطیر از خطر مصون می‌دارد. او تمام ملازمان خویش را در راه نجات خویش قربانی می‌کند و در بازگشت به ایتیکا تنها اوست که زنده می‌ماند. وی در این سیر و سفر رعب‌انگیز جان سالم به در می‌برد. او به کجا باز می‌گردد؟ به جهان آزادی و استقلال؟ نه او به فرمانروایی ایتیکا برمی‌گردد. سیر و سفر او را از اولیس ستم‌دیده به اولیس ستم‌پیشه مبدل می‌کند. هورکهایمر و آدورنو بر این باورند که وجه

بیگانگی به صورتی دیگر مبدل می‌شود. به نظر آنها عقل ابزاری قادر است که با اسطوره به چالش برخیزد. اما الفسوس که اسطوره‌ای تازه را جانشین آن می‌گرداند. یعنی گونه‌ای از خود بیگانگی از میان رفته و شکل جدیدی جای آن را می‌گیرد. به نظر آن‌ها سیر و سفر اولیس تمثیلی است بر شکست پروژه روشنگری. اولیس هر چند صاحب زیرکی و هوش است اما از حکمت و فرزاندگی محروم است.

اولیس آوای ساین Siren را شنید، اما آن را تاب نیاورد. ساین‌ها نتوانستند او را فریب دهند. آنها سه پری دریایی بودند. نیمی از تشنان به شکل پرندگان و نیم دیگر چون زنان بود و معمولاً ملوانان را با آواز خویش فریفته و آنها را به کام مرگ می‌کشاندند. اما اولیس چون بر حیل ساین‌ها واقف بود، گوش‌های خود را از موم پر کرد تا آوای آنها را نشنود و به‌طور کلی از خودگذشتگی‌ها و شجاعت‌های اولیس همگی در سایه عقل ابزاری او توجیه می‌شد. زیرا که هدف او چیرگی بر نفس به منظور تسلط بر محیط اطراف و به دست گرفتن زمام امور بود. می‌توان گفت که ذهنیت حسابگر او تمثیلی است از ذهنیت دکارتی که تمام مصائب را به جان می‌خرد و از طریق به‌کارگیری هنرها و ترفندهای Techné گوناگون سرانجام زمام فرمان‌راویی را در دست می‌گیرد. در واقع اولیس به لوگوس Logos گوش فراداده و از این رهگذر بر میتوس Mythos چیره می‌شود. در واقع کشاکش اولیس وی را میان فوژیس Physis (طبیعت) و تخنه Techné قرار داده و او در سایه تخنه توانست بر فوژیس سهمگین چیره شود و سرانجام بر تخت فرمان‌روایی تکیه زند. در اینجا به قول هیدگر، تخنه تنها به معنای هنر نیست بلکه دانایی، زیرکی، مهارت و ترفند را هم دربرمی‌گیرد. در واقع اولیس توانست میل به عظمت و چیرگی را از طریق تخنه جامه عمل بپوشاند. هیدگر مدعی است که تداوم هستی خود مستلزم به‌کارگیری هنری خلاق است. یونانیان از این هنر برخوردار بودند و در سایه آن به دستاوردهای بزرگی نایل می‌شدند. به همین معناست که نیچه می‌گوید یونانیان در گستره تراژدی هنرمندانه می‌زیستند.

اسطوره و هنرهای دیداری

اکثر اسطوره‌ها و به‌طور کلی نمادهای فرهنگی دوران‌های کهن از طریق آثار هنری باقی مانده است. نمونه‌های این آثار را در کلیه تمدن‌های باستانی می‌توان جست و جو کرد. از جمله در معبد رامسس دوم حدود ۱۲۵۷ قبل از میلاد است. تندیس خول پیکر رامسس، آخرین فرعون بزرگ و جنگاور مصر تراشیده شده و هنوز هم بقایای آن در ساحل چپ رودخانه نیل در مصر باقی است. یا نقاشی دیواری متعلق به مقبره‌ای در گورستان طیوه بزم موسیقی در حدود یک هزار و چهار صد سال قبل از میلاد را در مصر به معرض نمایش می‌گذارد. کوزه‌های باقی‌مانده از دوران کهن یونان روایت پاره‌ای از اساطیر این سرزمین را پیش چشم انسان امروزی مجسم می‌سازد. بر روی یکی از این کوزه‌ها که در موزه التوسیس نگهداری می‌شود، پولوفموس Polyphemos، خول یک چشم و فرمانروای سیکلپ‌ها را که به دست اولیس کور می‌شود تصویر نموده است.

در روایت‌ها آمده است که روزی پیش‌گویی کور شدن او را به دست اولیس بر او آشکار می‌سازد. اولیس در راه بازگشت از جنگ تروا همراه با لشکرانش در جزیره پولوفموس توقف

می‌کند و به قصد یافتن خوراک با همراهانش به غاری وارد می‌شوند. پولوفموس نیز در غار را با انبوهی درخت مسدود می‌کند و وقتی اولیس از او می‌خواهد که راه را بر وی و همراهانش هموار سازد، پولوفموس دو نفر از سربازان اولیس را می‌بلعد. وی هم به خشم آمده و با ترفند به او نوشیدنی نوشانده و او را مدهوش می‌سازد و در حالت بی‌هوشی چوبی را در چشم او فرو می‌برد. بر روی ظرف دسته‌دار دیگری تلاش هرکول و آپولون را جهت به چنگ آوردن سه پایه مجسم کرده است. اکسه کیاس Exekias داخل یک ظرف دو دسته سیاه نقش دیونوسوس را در حالی که در زورقی نشسته و جامی در دست دارد تصویر کرده است. این اثر به سال ۵۲۵ قبل از میلاد تعلق دارد و در موزه مونیخ در آلمان نگهداری می‌شود. مراد اکسه کیاس از تصویر دیونوسوس در زورق یاد شده روایت اسطوره دیونوسوس در حالی است که از سوی دزدان دریایی محاصره گردیده. اما وقتی به سوی او حمله‌ور می‌شوند، آنان را به ماهی یونس تبدیل می‌کند. در این زورق رب‌النوع درختان انگور را در داخل زورق پرورش داده و خوشه‌های انگور بر روی شاخه‌های آن در بالای سر او هویداست. در یکی دیگر از گلدان‌های دسته‌دار که در موزه‌ای در ایتالیا نگهداری می‌شود، هرکول در حالی مجسم شده که با شیر ی گلاویز گردیده است و گردن او را با دست‌های خود می‌فشارد. در این گلدان پی زیگس Psiax قدرت هرکول قهرمان آتلانتیک را در حالی که با نیروهای قهرآمیز طبیعت در کشاکش است تصویر نموده است. در این تصویر شیر نمود و نماد قهر طبیعت است و هرکول با از پای درآوردن او نشان می‌دهد که قادر است با نیروهای دشمن کیش روبه‌رو شده و آنها را نابود می‌سازد.

بر روی کوزه دیگری که نقاش معروف یونانی اکسدکیاس کشیده آخیلوس و آژاکس در حال بازی نرد دیده می‌شوند. این کوزه در موزه واتیکان در ایتالیا نگهداری می‌شود. هر دو آنها جامه‌های زربفت بر تن دارند و با دست به پیکان خویش تکیه نموده‌اند. آژاکس در حالی که بر روی تخته نرد خم شده کلاه خویش را از سر برداشته و پشت سرش بر روی دیوار آویزان کرده است. در این تصویر سر آخیلوس بالاتر از سر آژاکس قرار دارد و با قرار دادن کلاه خود بر سرش و تاج روی آن چیرگی خود را به رقیب نشان می‌دهد.

بر روی ظرف دیگری که در موزه برلین نگهداری می‌شود، زئوس خود را به قالب گاوی تنومند در آورده و اروپه را فریفته تا او را به جزیره کرت ببرد. این ظرف به سال ۴۹۰ قبل از میلاد تعلق دارد. تیتیس Tithen نقاش معروف فرانسوی هم در سال ۱۵۵۹ همین صحنه را در تابلوی خود تصویر می‌کند.

دیوگو و لاسکزیز در تابلویی که اواخر دهه ۱۶۵۰ کشید اراکنه را نشان می‌دهد که با منیروا یا ونوس در حال رقابت است. این تابلو به ریسندگان معروف شده است. به طور کلی در تمدن‌های کهن در سایه هنر نقاشی جلوه‌های باور اساطیری بر روی انواع ظروف، فرش، زربفت، پرده و نظایر آن با مهارت‌های خاص تجسم یافته است.

پی‌نوشت‌ها:

1- Symbolism of Evil.

2- Raul Ricoeur. Myth as bearer of possible. Worlds. In Ricoeur Reader. (ed) Marlor.

K. Velotes. (Toronto University Press 1991).