

بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

فهیمة سراوانی^۱

چکیده

سیستان نام سرزمینی وسیع در جنوب شرقی فلات ایران است. دریاچه هامون و رودخانه هیرمند عامل مهمی در شکل گیری تمدن های باستانی در این منطقه محسوب میشود. کاوش های باستان شناسی نشان می دهد که تا سده هجدهم میلادی سیستان محل استقرار انسانهای زیادی بوده و شهر سوخته یکی از نمادهای مهم شهرنشینی و تمدن در پیش از تاریخ می باشد. سفالهای نخودی، خاکستری، قرمز و چند رنگ بدست آمده از این محوطه باستانی مبین به نقوش حیوانی است که در این طرح به تحلیل محتوایی و نمادین، و نقش ارتباطات گسترده با مناطق همجوار در شکل گیری این نقوش پرداخته شود. نقش مایه های ظروف سفالین مکشوفه از شهر سوخته به سه دسته تقسیم می شوند: هندسی، نقوش حیوانی، گیاهی درصد را دارند که در این میان نقوش حیوانی رتبه دوم از میان سایر نقوش را داراست. این نقوش حیوانی متأثر از محیط زیست منطقه و ارتباط با سایر تمدن های منطقه شکل گرفته اند. ایجاد توهم حرکت در نقوش ایستا و منفعل بودن برخی از این نقوش را میتوان از مهم ترین ویژگی های نقوش حیوانی برشمرد. همچنین احتمال باورهای دینی و اعتقادی مردم منطقه در آن زمان و تأثیرش بر نقوش حیوانی گزینش شده، یا عدم انتخاب برخی نقوش حیوانی، و برخی نظریات دیگر ذکر گردیده مورد بررسی قرار خواهد گرفت. در این طرح به بررسی محتوایی نقوش بر اساس جامعه آماری پرداخته شده است.

اهداف پژوهش

- ۱- شناسایی و طبقه بندی نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته
- ۲- برشمردن ویژگی های بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

سوالات پژوهش

- ۱- کاربرد این نقوش بر روی ظروف سفالینه های شهر سوخته چه بوده است؟
- ۲- از مهم ترین ویژگی های بصری این نقوش چه مواردی را می توان بر شمرد؟

واژگان کلیدی

ویژگیهای بصری، نقوش حیوانی، سفالینه های شهر سوخته

۱- عضو هیات علمی دانشگاه زابل، (Uoz-GR-96-10918) fahimeh.saravani@gmail.com

مقدمه

کشف تمدن های بزرگ میان رودان در سده های هجده و نوزده باعث گردید این نظریه شکل گیرد که منطقه بین النهرین سرزمین مادری تمدن جهانی است که با دوره سومری آغاز گردید. این نظریه گسترش یافت تا آنجا که این باور پیش آمد که شهرنشینی پدیده ای است که منحصر به وجود رودخانه های بزرگ و سرزمینهای رسوبی وابسته است و تنها منطقه ای که از این مزیت بهره مند بوده بین النهرین و دشت سند است و سایر مناطق از این ویژگی ها بی بهره بوده اند اما کشف سرزمینهای شرقی نشان می دهد نه تنها این شهرها نتیجه فکر و ساخت سومری ها نبوده بلکه این امکان وجود دارد که میان رودانیان وارد کننده مواد اولیه و فناوری از این سرزمینها بوده اند که کشفیات منطقه جیرفت نشان دهنده این فرضیه است.

به طور کلی می توان اذعان داشت که کلیه این حوزه های فرهنگی و جزایر تمدنی با یکدیگر در ارتباط بوده اند اما این ارتباطات به صورت نفوذ کامل فرهنگ و تمدن یک سرزمین روی سرزمین دیگر نبوده است. تمدن های بزرگ و پیشرفته دشتهای بین النهرین برای ادامه زندگی و فعالیت های گسترده خود به مواد اولیه ای نیاز داشتند که در سرزمینهای کوهستانی مشرق پیدا می شده اند. ارتباط میان این سرزمینها بیشتر اقتصادی و بازرگانی بوده است تا سیاسی و فرهنگی. طبق اطلاعات و شواهد باستان شناسی ارتباطات موجود بین شمال هندوستان و بین النهرین از راه خشکی و سرزمینهای بین کابل، قندهار، هرات، خراسان و ری با حوالی بغداد در عراق و حلب در سوریه برقرار می شده و تنها در پایان هزاره سوم پیش از میلاد بوده که از راه دریایی هرمز و خلیج فارس نیز شناخته و از آن استفاده می شده است. حاصل ارتباطات خارجی و گسترش تجارت و در نتیجه تقسیم کار بین متخصصان و استفاده از منابع طبیعی و نیاز به سازمان دهی اجتماعی با توجه به ازدیاد جمعیت و دسترسی به منابع موجود آن بود.

شهر سوخته یکی از نمادهای مهم شهرنشینی و تمدن در سیستان باستان است اما متأسفانه از نام کهن آن اطلاعی در دست نیست. شهر سوخته نام جدیدی است که به نظر می رسد که از سابقه آن ۱۵۰ تا ۲۰۰ سال بیشتر نگذشته باشد. از آنجایی که این شهر طی دو مرحله دچار آتش سوزی شده و در سطح آن آثار خاکستر و سوختگی دیده می شود از سوی مردم محلی به این نام خوانده می شود. شهر سوخته نام تپه های چسبیده و گسترده ای است که سلسله وار در مساحتی به وسعت ۱۵۱ هکتار و ارتفاع ۱۲ تا

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

۱۸ متر قرار دارد و در ۵۶ کیلومتری راه زابل به زاهدان می باشد. به سبب فرسایش شدید باد و آب شهر سوخته دارای سطحی صاف و گوشه ای گرد است و می توان آن را به صورت دوزنقه ای ناقص مجسم کرد.

ظروف سفالی شهر سوخته

طی هزاره سوم پیش از میلاد شهر سوخته با سایر شهرها و استقرارگاههای باستانی هم زمانی و ارتباط داشته که بسته به دوری و نزدیکی شهرها و مراکز استقرار و بسته به نوع نیازهای هر شهر متفاوت بوده است. آثار بدست آمده از کاوشهای شهر سوخته از دوره اول بیانگر ارتباطات مهم تجاری و بازرگانی این شهر با مناطق غربی ایران می باشد. پیدا شدن لوحه ایلامی و سایر علائم و نشانه های آغاز ایلامی روی برخی سفالها و پیکره های جانوران، همچنین پیدا شده مهرهایی با نقوش و تزئینات شوشی همگی تایید کننده این مدعاست (سیدسجادی ۱۳۹۰، ۴۲۶). به احتمال بسیار زیاد بخش بزرگی از ساکنان شهر سوخته از مهاجران آسیای مرکزی بوده اند که در یک تهاجم گسترده سرزمینهای جنوب شبه قاره هندوستان، بلوچستان و سیستان را اشغال کرده اند و سنتهای گوناگون سفال سازی را همراه خود به این شهر آورده اند. در این زمینه می توان به سفالهایی با نقوش هندسی، ستاره ها و پاپیونها اشاره کرد که از مختصات سفالهای شمال خراسان بزرگ و جمهوری ترکمنستان بوده و در تمام سرزمینهای تحت تاثیر تمدنهای حوزه رود هیرمند گسترده بوده و در تمام سرزمینهای تحت تاثیر تمدنهای حوزه رود هیرمند گسترده بوده و آثار آن تا دره سند گسترش یافته است. ارتباطات شهر سوخته با آسیای مرکزی به خصوص از روی پیکره های گلین انسان و جانوران و از روی مهرها و نقوش آنها مشخص می شود. شهرسوخته از حدود سال ۳۲۰۰ تا حدود سال ۲۱۰۰ یا ۲۰۰۰ ق. م برای مدت هزار سال مرکز و پایتخت منطقه ای به شمار می رفته که از قندهار تا سواحل مکران را تحت کنترل خود داشته و در این مقام در ارتباط با سایر محوطه ها و شهرهای باستانی هزاره سوم پیش از میلاد در شرق، غرب، شمال و جنوب بوده و به عبارت دیگر پایتخت و مرکز حوزه فرهنگی هیرمند به شمار می رفته است (همان، ۴۶۳-۴۶۴).

بر اساس تحولات سفالگری، دوره بندی شهرسوخته در عصر مفرغ به چهار دوره عمده تقسیم شده است. مجموعه سفالهای دوره های یک تا سه را می توان در چهار نوع نخودی، خاکستری، قرمز و رنگارنگ و سفالهای دوره چهارم را در دو گروه نخودی و خاکستری کنده تقسیم بندی نمود. تغییرات بنیادین

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

سفالگری در دوره چهارم رخ داده است. نوآوری های فنی سفالگری از جمله استفاده از چرخ سفالگری تند، عامل اصلی این تغییرات بوده است. در شهر سوخته برای بالا آوردن کف منازل هم از سفال های سالم و هم از سفالهای شکسته استفاده می کرده اند. چنانچه در حفاری های به عمل آمده از کف تعداد زیادی از بناها، خصوصا خانه های پلکان دار مقدار قابل توجهی سفال بدست آمده است. پراکندگی و تراکم سفال در اکثر لایه ها و انباشت های باستانی این شهر دیده می شود و تنها محدود به سطح نیست. هر قدر به سمت بخش صنعتی و گورستان پیش رویم از تراکم سفال سطحی کم می شود تا اینکه در قسمت گورستان به صفر می رسد.

دوره نخست تاریخی شهر سوخته برابر با ۳۲۰۰ پیش از میلاد قدمت دارد و کهن ترین تاریخ استقرار در این شهر و دشت سیستان می باشد. در این دوره نفوذ سفال جنوب ترکمنستان، به ویژه نمازگاه III دیده می شود. در فاصله زمانی بین ۳۲۰۰ تا ۲۸۰۰ پیش از میلاد که دوره I را شامل می شود شهر در حقیقت روستایی در حال شکل گیری و گسترش و جمعیت آن حدود ۵۰۰ نفر بوده است.

دوره II در شهر سوخته از ۲۸۰۰ تا ۲۵۰۰ ق.م را در بر می گیرد. این دوره سرآغاز تحولات گسترده ای است که به سوی شهرنشینی و گسترش، در هزاره سوم پیش از میلاد است. در طی دوره II صنایع تخصصی کم کم شکل گرفته است. دوره III با تاریخی برابر با ۲۵۰۰ تا ۲۳۰۰ ق.م در ادامه تحولات دوره II بوجود آمده که تا میانه این دوران مشاهده می شود و پس از آن دچار افول می گردد و نهایتا منجر به از هم پاشیدگی و ویرانی شهر در دوره IV (۲۳۰۰ تا ۲۰۰۰) می شود (مرادی ۱۳۸۸، ۲۴۱-۲۴۲)

سفالهای نخودی که عموما در درجه حرارت بین ۶۵۰ تا ۹۰۰ درجه سانتی گراد پخته شده اند در تمام دوره های شهر سوخته رایج بوده اند به طوری که میانگین درصد فراوانی این نوع از سفالها بین ۸۹ تا ۹۹ درصد محاسبه شده است. در مجموعه سفالهای نخودی به لحاظ درجه پخت، سختی، نوع تمپر، تزئینات و گونه شناسی تفاوتهایی را در دوره های چهارگانه نشان می دهد (طلایی ۱۳۹۲، ۲۴۳).

سفالهای نخودی در دو گونه ساده و منقوش می باشند که گونه منقوش به تدریج در دوره چهارم کاهش یافته اند. مهم ترین نقش مایه های استفاده شده در سفالهای منقوش نخودی، نقش هندسی است. در

طراحی نقش مایه ها بیشتر از خطوط استفاده شده است و در این مجموعه نقوش پر و سایه کمتر وجود دارد.

در دوره دوم شهرسوخته، استفاده از نقش مایه های حیوانی رایج شده است. پرنندگان، چهارپایان، آبزبان(ماهی) و خزندگان(مار) از جمله این نقش مایه ها می باشند. این گونه از نقوش بیشتر در گونه های ظروف گلابی شکل طراحی شده است. تا کنون نقش انسان، در مجموعه سفالهای منقوش شهر سوخته یافت نشده است. به نظر می رسد استفاده از نقوش حیوانی در شهر سوخته از سنتهای کهن نشأت نگرفته، بلکه در هزاره سوم ق. م و بر اساس سنتهای بومی منطقه رایج شده است (توزی ۱۳۸۵، ۲۴۳).

سفالهای خاکستری منقوش که با رنگ سیاه در زمینه خاکستری نقش اندازی شده اند از دوره اول با درصد فراوانی اندک یافت شده اند که در دوره های دوم و سوم نیز تولید آنها استمرار داشته است. این گونه سفالها بسیار ظریف ساخته و پرداخته شده اند و در درجه حرارت بالا، حدود ۱۰۰۰ درجه سانتی گراد پخته شده اند. سفالهای خاکستری منقوش، به غیر از مناطق جنوب شرق ایران از منطقه دیگری یافت نشده است. سفالهای قرمز شهر سوخته در دو نوع منقوش و ساده می باشند. در نقش اندازی سفالهای قرمز از رنگ سیاه استفاده شده است. سفالهای منقوش، رنگارنگ و چند رنگ گونه دیگری از سفالهای شهر سوخته می باشند که درصد فراوانی آنها اندک است و به لحاظ فنون ساخت تفاوت چندانی با سفالهای نخودی ندارند. از نظر فنون و روشهای سفالگری در دوره چهارم تغییرات عمده ای نسبت به دوره های قبل رخ داده است در این دوره استفاده از چرخ سفالگری تند رواج داشته و همزمان فنون قدیمی مثل چانه ای و فتیله ای منسوخ شده است. روش تزئینی سفالها از جمله منقوش کردن سطوح بیرونی ظروف، که در دوره های قبل به صورت استاندارد و همگون در آمده بود، در دوره چهارم منسوخ شده است. به غیر از سفالهای نخودی، سفالهای خاکستری با نقش کنده با درصد فراوانی بسیار اندک در دوره چهارم رواج داشته است. وجود علامت سفالگر در بعضی ظروف سفالین شهر سوخته، از دیگر شاخصهای سفالگری در شهر سوخته است که در دوره سوم رواج بیشتری داشته است. در دوره دوم علائم سفالگر در زیر کف ظروف یا در قسمتهای تحتانی ظروف دیده می شود. تا کنون یازده گروه علائم سفالگر به صورت نقاشی در مجموعه ظروف شناسایی شده است. در دوره چهارم از علائم نقاشی استفاده نشده بلکه علائم سفالگر به صورت کنده تعبیه شده است (طلایی ۱۳۹۲، ۲۴۴).

ویژگی های بصری نقوش حیوانی شهر سوخته

است و به سبک هنری اطلاق می گردد که "zoomorphism" واژه "جانورنگاری"، معادل کلمه اساس آن بر کاربرد صور یا خصوصیات حیوانات در آثار مختلف است. در این گونه آثار، به شکل های مختلف از نقوش یا فرم هایی از کل یا بخشی از بدن یک یا چند حیوان استفاده شده و یا در برخی دیگر اصولاً فرم کلی اثر به شکل فرم بدن حیوانات مجسم گشته است.

بررسی های انجام شده بر روی آثار هنری هزاره های قبل از میلاد که بخش زیادی از آثار مکشوفه از ایران را آثار جانور نگار تشکیل می دهد که اغلب آنها متعلق به اواخر هزاره چهارم قبل از میلاد تا قرون اولیه میلادی می باشند. بررسی های دقیقتر این آثار نشانگر آن است که سوای برخی از جانورانی که در دوره یا ناحیه ای خاص در آثار هنری قوی ظاهر گشته اند، همواره از نقوش یا فرم های گروه مشخص و ثابتی از جانوران استفاده شده است. رواج گسترده و تداوم آثار جانور نگار ایرانی در طول چهار هزار قبل از میلاد با نقوش و فرم های حیوانی مشابه، به نقش عمیق و ریشه دار این جانوران در فرهنگ و باورهای کهن این سرزمین اشاره دارند و به طور حتم این حیوانات در اعتقادات این اقوام معنایی خاص داشته اند به گونه ای که کاربرد نقوش آنها بر روی دست ساخته هایشان علاوه بر وجوه تزئینی آنها، مفهومی خاص به این اشیا می بخشیده است. اغلب پنداشته می شود که ایرانیان، آریایی و از نژاد هند و اروپایی هستند اما با توجه به اینکه آنها برای نخستین بار در دوران آهن ۱ وارد فلات ایران شدند می توان دریافت که مسلماً اقوامی که پیش از این در ایران می زیسته اند، نمی توانسته اند آریایی باشند و فرهنگشان نیز هند و اروپایی نبوده است و جانورنگاری فرهنگ غالب این سرزمین و اقوام مختلف بومی آن بوده است. اساس تفکر دینی و اعتقادی ایرانیان متأثر از دو فرهنگ کهن آسیای غربی هند و اروپایی می باشد (بهار ۱۳۸۴، ۱۵).

می توان به جای اصطلاح سنتی اثر هنری به عنوان شیئی خاص، اصطلاح هنر اجتماعی را نشانند که منظورش هنری است که به دست هنرمندی تماماً مسلط بر اسلوب های ارتباطات صنعتی نوین، برای توده عظیمی از تماشاگران آفریده می شود. این اندیشه و رویکرد، خلق آثار هنری را از چهارچوب محدود

خود خارج و قابلیت تکثیر بدان می بخشد و به شکل وسیع تری در اختیار دیگران قرار می گیرد (هاروارد ۱۳۷۴، ۵۸۷). تغییرات اقتصادی و اجتماعی در پیدایش و تحولات سفال نقش موثری داشته است. بطوریکه مهم ترین دوران تولید سفال در هر شهر هم زمان با پیشرفت های اقتصادی و اجتماعی آن بوده است. سفالهای منقوش در مرحله ای از تاریخ به صورت کالایی تجاری برای داد و ستد بین جوامع اولیه رواج داشته است (توحید ۱۳۸۲، ۱۲).

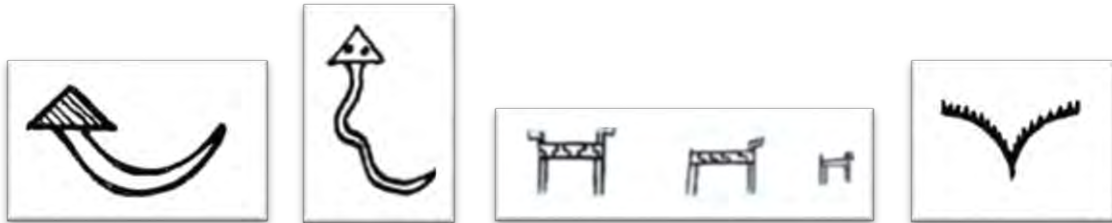
سفالهای نخودی شهر سوخته که از زرد روشن تا زرد متمایل به قرمز متغییر هستند، بیشترین حجم سفالینه های کشف شده از دوره III, II شهر سوخته را شامل می شود و البته تصویر کاملی از تزئینات متنوع منقوش بر روی این طبقه از سفالها دیده می شود. این ظروف عموماً به وسیله چرخ سفالگری شکل گرفته و در برخی موارد خاص، سفالگران کم تجربه به روش فتیله ای در ساخت آنها استفاده کرده اند.

تزئینات روی اکثر سفالها با رنگمایه های سیاه تا قهوه ای بر روی ظروف نخودی نقش بسته اند و شامل نقش مایه های هندسی، هندسی ترکیبی (هندسی و طبیعی) و طبیعی (حیوانی و گیاهی و ...) است. نسبت به سایر نقاط فلات مرکزی ایران طی هزاره چهارم و سوم قبل از میلاد هماهنگی و یکسانی بیشتری بین سفالهای این منطقه دیده می شود.

سفالگران شهر سوخته پیش از قرار دادن سفالها در کوره، آنها را نقاشی می کردند. این امر باعث ثبات رنگ و نقوش می گشت. تنالیته رنگی میان سیاه تا قهوه ای حاصل میزان رنگی است که نقاش از آن استفاده کرده است حجم بیشتر رنگ، تنالیته را به سمت سیاه و رنگ کمتر به قهوه ای گرایش دارد. پیشونه و بولگاری که نقوش سفال های نخودی شهر سوخته را جمع آموری و طبقه بندی کرده اند معتقدند که نقاش با قرار دادن برس در رنگ با یک حرکت و بی وقفه نقش مورد نظر خود را آغاز و تا اتمام رنگ برس، ادامه می داد. به همین دلیل رنگ آغازین پرنگ تر و رنگ پایانی کم رنگ می شد.

نقوشی که تماماً با رنگ پر شده باشند، بسیار اندک و محدود به تعدادی نقش هندسی و حیوانی می باشد. تعداد سفالهای و نیز اشکال و طرح های فراوانی که مرتب تکرار شده اند حکایت از این دارند که تولید سفال تقریباً به صورت انبوه و صنعتی صورت می گرفته است. نمونه هایی که با دقت فراوان تزئین و نقاشی شده باشند، بسیار کم هستند. اینگونه تصور می شود که برای سفالگران شهر سوخته در دوره III و II بیشتر کمیت سفال اهمیت داشته تا کیفیت و تزئینات سفال و نمونه هایی از سفالهایی که با

شتاب و بدون دقت نقاشی شده باشند فراوان بدست آمده است. با این حال اکثر نقوش حیوانی در زمره تزئیناتی بوده اند که در پرداخت آنها دقت بیشتری صورت می گرفته است.



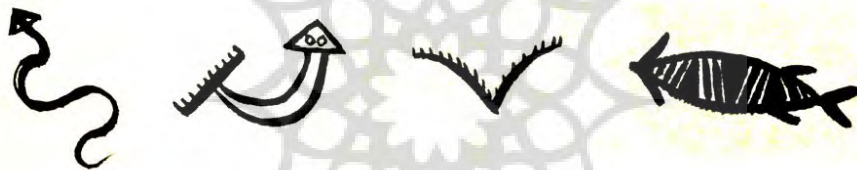
شکل ۱: نمونه ای از نقوش ساده شده حیوانی شهر سوخته (توزی ۱۳۸۵، ۵۲۹-۵۳۰)

سطحی که نقش بر روی آن نقاشی می شود را اصطلاحاً زمینه یا بستر می گویند که ارتباط بین نقش و زمینه وجود دارد از جمله شکل یا فرم بستر و جنس آن، که این موارد بر روی نقش تاثیر گذارند. شیوه اجرای نقوش به گونه ای بوده که قابل رویت باشند یا از رنگی استفاده شود که با رنگ زمینه مطابقت نداشته در عین حال همخوانی داشته باشد. به طور مثال اگر زمینه کار به رنگ قهوه ای باشد و برای تزئین آن از نقوش قهوه ای استفاده شود نقش محو یا به طور کلی قابل رویت نخواهد بود. البته به طور حتما سفالگران از تغییر رنگی که بر روی زمینه و رنگ نقوش تزئینی بر روی سفال پس از پخت آن آگاهی داشته اند و گزینشی صحیح را در این باره مبذول می داشته اند. گرچه از تنوع رنگ گزارشی منتشر نشده است.

نقوش طبیعی اعم از حیوانی یا گیاهی و ... به سبک استیلیزه (ساده شده) به صورت انفرادی یا ترکیبی بر روی سفالهای شهر سوخته دیده می شوند. حیوانات اغلب به صورت انفرادی بر سطح ظروف ترسیم می شده اند. نقش گله و یا دسته ای از بز کوهی به ندرت دیده می شود.

پرندهگان به صورت بسیار ساده و به شکل V حاشیه دار بین قابها و تزئینات ساده رسم شده اند. نقش پرنده به صورت متناوب با دیگر نقشمایه ها تزئینی در لبه کاسه ها رسم شده است. مواردی که در آن دو یا سه پرنده زیر یک قاب بندی هندسی قرار گرفته باشد تقریباً مرسوم بوده است.

مار و ماهی استیلیزه شده از نقوش بسیار شاخص است. اندام این جانوران به صورت میله ای یا هلالی شکل آنها اشاره کرد. سر آنها شانه ای، کمانی و گاه مثلثی شکل است. مواردی که سر آنها مثلثی شکل است معمولا هاشور زده شده. ماهی و مار به واسطه بدن هلالی شکل و دم شانه ای آن را می توان تشخیص داد. گاه نیز ماهی دارای باله است و در مواردی هم ماهی به صورت طبیعی نشان داده شده است. مارها دارای بدنی S شکل و یا خطی موجدار همراه با خطوط دندانه دار و شرابه دار می باشند. سر نقش مهمی در تشخیص این جانور از سایر تزئینات دیگر دارد. برخی از مارها و ماهی ها دارای دو سر مثلثی شکل هستند. زمینه نقش مار، بر روی شانه لیوان های کروی است و در یک مورد نیز این نقش به صورت آویخته دیده شده است. نقش ماهی نه تنها به صورت ترکیبی بر روی شانه ظروف بلکه درون کاسه ها به صورت متناوب با دیگر نقشمایه ها دیده می شود. این نقوش اغلب دارای کیفیت پویایی است و جایگاه مهمی را در هارمونی نقوش به خود اختصاص می دهد.



شکل ۲: نمونه نقوش حیوانی شهر سوخته (منبع نگارنده)

معمولا گوزن نر و بز کوهی، به جز در موارد اتفاقی، به صورت انفرادی ترسیم می شوند و تقریبا در تمام نمونه ها، نقش این حیوانات به صورت متناوب با نقوش هندسی درون قاب بندی هایی تکرار شده است.

نقوش حیوانی سفالهای شهر سوخته تنوع چندانی ندارد. عدم تنوع هم در نوع جانوران، هم تکنیک اجرا دیده می شود. این نقوش گاه از رنگ پر شده اند، گاه هاشور دار یا به هر دو صورت گاه نیز تنها خطوط محیطی نقش به صورت به صورت تو خالی از رنگ دیده می شود.

برای درک بهتر از چگونگی اجرای نقوش حیوانی سفالهای شهر سوخته بالاخص نقش چهارپایان سعی شده تا این نقوش را با حداقل حرکت و استفاده از رنگ و اجرای سریع به تصویر کشیم. برای زمینه کار از مقوای بافت دار مرغوب استفاده کرده گرچه این بستر با سفال متفاوت است و شیوه اجرا را تحت تاثیر قرار می دهد با این حال تنها سعی شد مراحل اجرای نقش را توسط هنرمند بازسازی نماییم. علاوه بر

مقوای بافت دار از یک قلم مو با موی طبیعی و چهار رنگ متفاوت استفاده شده است تا در صورت تاثیر رنگ بر روی اجزاء سایر رنگ ها نیز مورد آزمایش قرار گیرد.

علاوه بر جنس زمینه کار و فرم آن، نوع قلم و رنگ از مواردی است که در هنرهای تجسمی به دلیل تاثیرگذاری، بر آن تاکید شده تا انتخاب صحیحی و متناسبی بین بستر و موارد و ابزار صورت گیرد. اما مهم ترین عاملی که در خلق یک نقش موثر است مهارت، تجربه و خلاقیت هنرمند است ما اطلاع دقیقی از فعالیت هنرمندان و چگونگی آموزش دیدن آنها و میزان تجربه شان نداریم و حتی نمی توانیم ادعا نماییم که نقاشی بر روی سفالهای شهر سوخته پیشه ای متفاوت از صنعتگری و ساخت سفال می باشد و آیا باید آنها را تمیز دهیم یا هر دو یکی است؟ میزان مهارت یک هنرمند با بررسی تمامی آثار او امکان پذیر است و این نیز امکانپذیر نیست، به همین جهت نقوش را به صورت گروهی مورد بررسی قرار می گیرند.

تولید انبوه سفال در دوره های II و III باعث پایین آمدن کیفیت سفالها شده است و تنها در تولید ظروف گلابی شکل، که نقوش حیوانی بر روی این ظروف نیز آذین بسته شده، صنعتگران دقت و ظرافت بیشتری بکار برده اند و به طبع باید برای تزئینات آنها نیز دقت بیشتری به خرج داده باشند.

تنه اصلی چهارپایان قالبها به صورت حرف L می باشد بسته به جهت جانور ↓ یا ↑ به تغییر پیدا می کند. برای رسم چهارپایان ابتدا بدنه L شکل آنان رسم شده و اینگونه فرم بدن و جهت آن مشخص می گردد شیوه اجرای تنه بسیار مهم است. تنه می توانسته از بالا با پایین L و یا از پایین به بالا L رسم شود. رنگ هایی که برای اجرای نقوش بکار رفته اند شامل یک نوع آبرنگ مرغوب، آبرنگ معمولی، مرکب اصفهان^۲ و مرکب معمولی (وینزور، نسبت به مرکب اصفهان مرکبی معمولی محسوب می شود) می باشد. دلیل استفاده از رنگ های متفاوت سنجش تاثیر رنگ بر کاهش حرکت قلم در اجرای نقوش می باشد. قلم موی بکار گرفته شده از موی طبیعی و مرغوب می باشد و بستر کار هم در تمامی اجراها یکسان می باشد.

۱- این مرکب جزو مرکب های مرغوب جهت دورگیری (قلم گیرنده) نقوش می باشد. از خواص آن می توان به کمترین حد انقطاع رنگ و 2 بریدگی و شفافیت و ماندگاری آن اشاره نمود.



شکل ۳: شیوه اجرای بدنه چهارپایان با استفاده از رنگ های متفاوت (منبع نگارنده)

میزان انقطاع و بریدگی در استفاده کردن از رنگهایی با کیفیت مرغوب، متوسط و نامرغوب نتیجه چندانی بر روی اجرا، چنانکه قابل ذکر باشد، ندارد. استفاده از رنگ مرغوب باعث روانی حرکت قلم بر روی زمینه شده و شفافیت بیشتری دارد. البته بریدگی ها به عوامل دیگری چون جنس بستر، و قلمو و سرعت عمل نقاش نیز بستگی دارد.



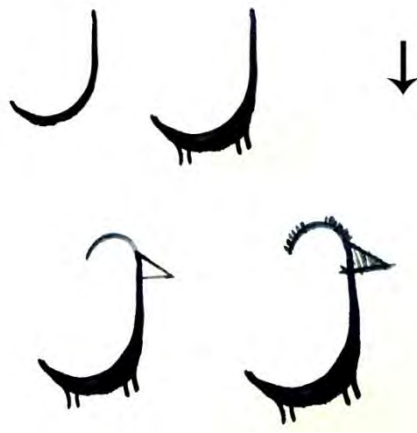
شکل ۴: اجزای تشکیل دهنده نقش چهارپایان (منبع نگارنده)

اگر ل را از بالا به پایین رسم نماییم نقش چهارپا ایستا می باشد و امکان ایجاد حرکت و پویایی در نقش کمتر می شود اما اگر حرف ل یا تنه چهارپا از پایین به بالا ترسیم گردد، با کمترین تلاش می توان به نقش جنبش، حرکت و پویایی را القا نمود. فرم کلی بدنه، اندازه و جهت در حرکت اول قلم ایجاد می شود با برگشت قلم در مسیر آمده، می توان بریدگی های ایجاد شده بر روی کار که در قسمت زیر شکم ایجاد می شود را رفع نمود. بسته به شکل و فرم سر، در حرکت سوم قلم سر و شاخ، در یک یا دو مرحله ترسیم می شود. اگر شاخ دارای تزئینات باشد در حرکت سه یا چهار شکل می گیرد. فرم شاخ عموماً به شکل عصا یا به صورت منحنی یا شکسته رسم می شود. در انتهای کار نیز پاها به صورت خطوط موازی و در یک راستا، برای نشان دادن ایستایی و سکون جانور و یا به صورت غیر موازی در سطوح متفاوت برای القای جنبش و پویایی ترسیم می گردد.



شکل ۵: اجرای نمونه موردی یک چهارپایا به دو شیوه، از بالا به پایین و از پایین به بالا (منبع نگارنده)

بریدگی رنگ بسته به نوع رنگ و جنس بستر ایجاد می شود. در استفاده از نمونه رنگ های متفاوت بریدگی ایجاد شد. البته در برخی نمونه از چهارپایان به دلیل داشتن تنه باریک امکان اجرای تنه با یک حرکت امکانپذیر است. هر چه غلظت رنگ کمتر باشد روانی رنگ باعث می گردد تا قلم راحت تر حرکت نماید و بریدگی کمتری ایجاد می شود. نقاش برای کشیدن نقوش از یک قلم استفاده کرده و تنوع قلم در آثار به جا مانده مشاهده نمی شود. ظرافت خطوط بین یک میلی متر تا یک سانتی متر می باشد. هنرمندان شهر سوخته از لحاظ زیبایی شناسی و آشنایی به قواعد بصری برای ایجاد یک نقش توانمند بوده اند. نقوش بدون بریدگی رنگ می باشند تنه با یک تنه ل شکل موفق به خلق چهارپایان متفاوت در حالت های مختلف شده اند و کمتر تزئینات اضافی در پیکره دیده می شود. آنها به خوبی درک کرده که با اندک تغییر در شیوه اجرا می توانند به نقوش حرکت و پویایی را القا نمایند.



شکل ۶: مراحل اجرای نقش (منبع نگارنده)

سعی شده تا نقوش با کمترین حرکت قلم اجرا شوند و این امر باعث سرعت بخشیدن می گردد این نقوش گاه هاشور زده و گاه به صورت تو خالی رها شده اند. آیا می توان علت این امر را صرفه جویی در رنگ دانست یا صرفاً یک مسئله زیبایی شناسی است؟ آیا یکی از دلایلی که در دوره های بعد صنعتگران نقش را با خراش بر روی سفال ایجاد می کرده اند و نه رنگ، همین کمبود رنگ بوده است؟ آیا اصرار هنرمند برای تنها یکبار فرو بردن قلم در رنگ برای به اتمام رساندن نقش، همین کمبود رنگ بوده یا صرفاً جهت صرفه جویی در وقت و سرعت کار بوده است؟

ایجاد توهّم حرکت در نقوش



شکل ۷: نشان دادن حرکت یک بز به سمت درخت در چند مرحله (رئوفی ۱۳۸۷، ۷۷)

به حرکت در آوردن تصاویر در حقیقت رویای چند هزار ساله بشر بوده است. تصویر هایی که از چندین هزار سال پیش از این بر دیوارهای غار آلتامیرای اسپانیا به یادگار مانده است ، نشان دهنده ی این آرزوی بشر است. در این غار گرازی نقاشی شده است که دو جفت دست و دو جفت پا دارد که نمایانگر شوق نقاش برای نشان دادن حرکت است ، زیرا هر جفت دست و پا یک مرحله از حرکت را نشان می دهد. در

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

معابد هند نیز مجسمه هایی است که شیوا را در حال رقص نشان می دهند و هر یک چندین دست دارند. در این جا نیز هر یک از دست های شیوا مرحله ای از یک حرکت را نشان می دهند.

با وجود آن که می توان منشا تصاویر متحرک را در دوره نقاشی غارها و مجسمه های اسطوره ای دانست ، اما این تاریخ با مراحل آغاز می شود که منجر به اختراع دوربین فیلم برداری و پروژکتور می شوند. این عصر در تاریخ مقدماتی سینما قلمرو فعالیت مخترعان است ، نه هنرمندان.

در قرن نوزدهم سه آزمایش علمی آغاز شد که ترکیبشان تا پایان قرن منجر به خلق تصاویر متحرک شد که عبارت اند از : پدیده تداوم دید یا دوام بصری، پدیده فای ، و عکاسی.

پیتر مارک روزه. نظریه تداوم تصویری او نقش مهمی در تولد هنر هفتم داشت تداوم دید از ویژگی های چشم انسان است . ما تصور می کنیم حرکت روان و کاملا پیوسته ای را روی پرده تماشا می کنیم ، حال آن که در واقع شاهد قسمت های کوتاه ، نامنظم و غیر پیوسته ای هستیم که به واسطه همین ویژگی چشممان یعنی تداوم دید آن ها را به طور مداوم می بینیم. این پدیده پیش از این نزد مصریان باستان شناخته شده بود ، اما کسی که این پدیده را برای نخستین بار به صورت علمی تشریح کرد پیتر مارک رژه (Peter Mark Roget) نام داشت. او در سال ۱۸۲۴ اعلام کرد که مغز انسان تصویری را که بر شبکه چشمش می افتد تا زمانی حدود یک بیستم تا یک پنجم ثانیه ، پس از کنار رفتن تصویر از مقابل چشم همچنان حفظ می کند. در غیر این صورت ما می توانستیم از صدها بار پلک زدنمان در طول روز آگاهی بیابیم . ذهن هیچ تصویری از پلک زدن ندارد زیرا با این که پلک در مدت کمتر از یک ثانیه روی چشم را می پوشاند ، در همین حال تجسمات پیش از پلک محفوظ مانده اند. بعد از انتشار نظریه رژه بلافاصله دانشمندان تمام دنیا فرضیه او را به آزمایش گذاشتند. وسایلی که به کار بردند بیشتر به اسباب بازی بچه ها شباهت داشت. این وسایل عبارت بودند از صفحات و سکه های گردان ، دفترچه ای پر از تصویر که صفحات آن را به سرعت ورق می زدند و ... ولی همه آن ها به سرعت گفته رژه را تایید کردند.

قدیمی ترین نمونه های تلاش برای بدست آوردن توهم حرکت در طراحی ایستا را می توان در نقاشی های دوران نوسنگی غارها پیدا کرد، در جائیکه حیوانات با چندین شکل با پای روی هم افتاده مجسم شده اند، که آشکارا کوششی برای رساندن احساس حرکت است. سفالینه ای متعلق به مردم شهر سوخته یافت

شده است که نقوش روی این جام، تکراری هدفمند دارد و حرکت را نشان می‌دهد. تکراری که پایه و اساس هنر انیمیشن امروز است (Bob 1958,8).

بررسی نقوش سفالینه های دوران باستان و گرایش آنها به سوی انتزاع بیانگر نقش اندیشه، اعتقادات و همچنین ارزش ها و معیارهای موجود در این آثار است. نگاهی اجمالی به تاریخچه سفال نشان میدهد، تداوم و پیشرفت این هنر نزد ایرانیان پیوسته با تفکر و خلاقیت همراه بوده است. نقوش با بیانی حساس و دقیق به توصیف محیط، فرهنگ و آداب آنان می پردازد و خواسته و نیازهای آنان را بازگو می کند. در تحولات بعدی، گرایش و تمایل هنرمندان به خلق موضوعاتی جدید، صورت و شکل دیگری به خود می گیرد. عدم وفاداری به طبیعت و توجه به ساختار و جوهر اشیا، تحول دیگریست که در علائم و نشانه های او آشکار می شود. علائمی که برای استعانت از قوای طبیعت و صیانت از نیروهای مقتدر اهریمنی در قالب طرح ها و کنایات تصویری دارای معانی و ارزش های نمادین و اسطوره ای می گردد. آفرینش آثاری متنوع، زیبا در ترکیباتی متناسب، ما را متوجه جنبه های دیگری از این نقوش، که همانا توجه به ساختار بصری و زیباشناسی است، می گرداند. به طوری که این آثار را می توان با نمونه کارهای هنرمندان معاصر به ویژه نقاشان مکتب آپ آرت مقایسه کرد. گرایشی که در پی ادراکات ناب، تاثیرات دیداری و ایجاد خطاهای بصری از طریق سازمان دهی اشکال انتزاعی در سطح اثر بود (خضایی و مرثی ۱۳۹۰، ۸۸).

برای پیدا کردن علل و انگیزه های خلق آثار اولیه در دوره باستان، باید به هزاران سال پیش و به واپسین دوره های عهد پارینه سنگی رجوع کرد. جایی که نخستین نشانه های تصویری بر بدنه غارها ثبت شده است. این تصاویر زنده، با نگاه طبیعت گرایانه خود از وفاداری محض به طبیعت آغاز می گردد و به شیوه ای چالاک تر و درخشان تر ارتقا می یابد و سپس ضبط حالت ها و جنبه های پیوسته و اطوار سخت را به عهده می گیرد. شیوه طبیعت گرایانه که تا پایان دوره چند هزار ساله پارینه سنگی ادامه داشت اینک با عصر نو سنگی و دگرگونی در شیوه زندگی انسان، تحولات و تجربیات متفاوتی احساس شد. زندگی و ساخت سر پناه در بستر رودخانه ها، اندازه گیری و محاسبات طغیان آب در فواصل و فصول مختلف، تقسیم اراضی و توسعه فنون کشاورزی، ایجاد نقشه های اقتصادی در جهت پیش بینی احتمالات گوناگون، برقراری نظم و تشکیل جامعه ای با منافع، وظایف و تعهدات مشترک، باور به نیروهای برتر و قدرت های متعالی، برگزاری مناسک مذهبی، ساخت پرستشگاه ها، بت ها، طلسم ها و نمادهای مقدس،

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

جملگی انسان عهد نوسنگی را با عناصر، پدیده ها و تجربیات متفاوتی مواجه می سازد و به شکلی ناخودآگاه، ذهن و نگاه او را به ساختاری انتزاعی، هندسی و ریاضی گونه سوق می دهد (کامبخش فرد ۱۳۸۰، ۳۲). نقوش سفال های ایران باستان نمونه مناسبی است از این تحول که با شکلی متفاوت از شیوه های طبیعت گرایانه ظاهر می گردد. انسان عهد باستان در سایه اندیشه و تفسیر، نقوش تجریدی را در برابر واقعیت تجربی قرار می دهد و با ساده سازی محیط، پاسخی برای ذهن پرسشگرش می یابد.

هنرمند ایران باستان با کیفیت عناصر بصری از جمله وزن، کشش، ریتم و نیروهای آن ها آشنایی کامل دارد و آن را در جهت برقراری تعادل، متناسب با شکل و حجم سفال به کار می بندد. توجه به معیارهای زیباشناسی و سازمان دهی آن در نقوش سفالینه های ایران باستان به چنان توفیقی می رسد که که آرتور پوپ می گوید: سفال های ایران باستان در نوع خود به نهایت زیبایی رسیده و در عین سادگی با صراحت نقش زده شده اند (پوپ ۱۳۸۴، ۹).



شکل ۸ نمونه هایی از توهّم حرکت و پویایی در نقوش حیوانی شهر سوخته (سیدسجادی، ۱۳۸۲، ۲۷)

خطای بصری، به نحوی از همان نخستین روزهای پیدایش هنر نقاشی در قالب نقاشی های غارها توجه نقاشان را به خود جلب کرد. ترسیم پیکره ها و حیوانات شکار بر دیوار غارها با در نظر گرفتن برجستگی ها و فرو رفتگی های سطوح انجام می گرفت، بطوریکه قسمت های حجیم و برآمده حیوان در بخش های برجسته دیوار نقش می شد تا به درک و تجسم واقعی حیوان کمک کند از طرفی دیگر بدن حیوانات ترسیم شده بسیار کشیده و اغراق آمیز به نظر می رسد که این موضوع خود تمهیدی بود به منظور بیان و القای حس حرکت (هاورز ۱۳۶۲، ۵۸۶). با ورود به دوران نو سنگی و اختراع سفال، توجه به موضوع حرکت و ثبت آن در نقوش سفالینه ها همچنان تداوم یافت. هنرمندان باستان با پدیده های متحرک نظیر حیوانات، باد، رعد و برق و حرکت خروشان رودخانه ها مواجه می شود، از کیفیت عناصر بصری

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

بهره می گیرد، و خطوط و اشکال هندسی را در پیش‌موزون و مواج در قالب ریتم های پیوسته و هماهنگ به کار می بندد (خضایی و مراثی ۱۳۹۰، ۸۸).

در واقع هنر روندی پیوسته است که گاه به عقب نگاهی می اندازد و از آن وام می گیرد. بطوریکه که بسیاری از جنبش و مکاتب هنری معاصر ریشه در گذشته دارد. همانطور که هنرمندان باستان از هنر غارنشینان و نقاشی های برجای مانده بر روی صخره ها، بهره گرفته اند در دوره های بعد نیز این روند ادامه داشته است. در واقع نمی توان اذعان داشت که سبک و شیوه ای هنری یکبار بی هیچ پیشینه ای ظهور کرده و پس از مدتی به طور کلی از بین رفته است. نقوش و سبک های تزئین روی سفال بعدها بر روی حجاری ها و دیوار نگاره ها، گچبری ها و پس از آن در نقاشی ایرانی تداوم داشته است.



شکل ۹: مقایسه سنگ نگاره فلات مرکزی و نقش متحرک شهر سوخته (رئوفی ۱۳۸۷، ۸۳)

تجسم یک صحنه در چند پلان برای ایجاد توهم حرکت، شیوه ایست که انیماتورهای امروزی برای ساخت یک انیمیشن بکار می برند. اما یافتن نمونه های کهن تر برای ایجاد توهم حرکت در شرق به قرن ششم هجری و کتاب مقامات حریری و در غرب به اوایل قرن بیستم و سبک فوتوریست باز می گردد. البته این دو سبک نقاشی در شرق و غرب شباهت چندانی با نمونه یافت شده در شهر سوخته ندارد. در این دو سبک، حرکت و پویایی در یک پلان به تصویر کشیده می شود و به صورت حرکتی پیوسته در کنار هم وجود ندارد حرکتی که هنرمند شهر سوخته از ساختار مدور ظرف بهره برده است در حالی که نقاشان با بستری صاف و دو بعدی به نام بوم سر و کار دارند. به همین جهت پویایی و تجسم حرکت را در یک صحنه به تصویر در آورده اند.



شکل ۱۱: نمونه نقاشی کتاب مقامات حریری

(<https://www.pinterest.com>)



شکل ۱۰: نمونه نقاشی سبک فوتوریست

(<http://blogjam.ir>)

نتیجه

شهر سوخته یکی از نمادهای مهم شهرنشینی و تمدن در سیستان باستان است اما از نام کهن آن اطلاعی در دست نیست. گسترش این شهر از نظر فرهنگی، سیاسی، اجتماعی و صنعتی در یک دوره ۴۰۰ ساله، آن را از یک شهرک کوچک ۱۵ هکتاری خارج و به وسعتی ۱۲۰ هکتاری و یکی از بزرگترین شهرهای دوران مفرغ خاورمیانه تبدیل نمود. آثار این شهر باستانی بیانگر این است که شهر سوخته مهم ترین مرکز استقرار و در حقیقت مرکز اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی تمام منطقه طی هزاره سوم پیش از میلاد بوده است. شهر سوخته آزمایشگاهی بزرگ در بیابانی کوچک است. در این شهر می توان سیر تحول علوم و فنون مختلف در فلات ایران را مشاهده کرد.

بر اساس تحولات سفالگری، دوره بندی شهر سوخته در عصر مفرغ به چهار دوره عمده تقسیم می شود که می توان دوره یک تا سه را در چهار نوع نخودی، خاکستری، قرمز و رنگارنگ و دوره چهارم را در دو گروه نخودی و خاکستری کنده، تقسیم بندی نمود. تغییرات بنیادین سفالگری در دوره چهارم بوده که نوآوری های فنی سفالگری و استفاده از چرخ سفالگری تند، عامل اصلی این تغییرات بوده است. بررسی های انجام شده بر روی آثار هنری هزاره های قبل از میلاد که بخش زیادی از آثار مکشوفه از ایران را آثار جانور نگار تشکیل می دهد که اغلب آنها متعلق به اواخر هزاره چهارم قبل از میلاد تا قرون اولیه میلادی می باشند. بررسی های دقیقتر این آثار نشانگر آن است که سوای برخی از جانورانی که در دوره یا ناحیه ای خاص در آثار هنری قوی ظاهر گشته اند، همواره از نقوش یا فرم های گروه مشخص و ثابتی از جانوران استفاده شده است. این نقوش

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

به نقش عمیق و ریشه دار این جانوران در فرهنگ و باورهای کهن این سرزمین اشاره دارند و به طور حتم این حیوانات در اعتقادات این اقوام معنایی خاص داشته اند. ساختار این فرهنگ بن مادر سالارانه داشته است. قدمت این فرهنگ در سرزمینی چون بین النهرین که از مهم ترین مراکز ترویج و گسترش این فرهنگ بوده به هزاره دوازدهم قبل از میلاد می رسد.

سفالهای نخودی شهر سوخته که از زرد روشن تا زرد متمایل به قرمز متغییر هستند، بیشترین حجم سفالینه های کشف شده از دوره III و II شهر سوخته را شامل می شود و تصویر کاملی از تزئینات متنوع منقوش بر روی این طبقه از سفالها دیده می شود. این ظروف عموماً به وسیله چرخ سفالگری شکل گرفته است. تزئینات روی اکثر سفالها با رنگمایه های سیاه تا قهوه ای بر روی ظروف نخودی نقش بسته اند و شامل نقش مایه های هندسی، هندسی ترکیبی (هندسی و طبیعی) و طبیعی (حیوانی گیاهی...) است نسبت به سایر نقاط فلات مرکزی ایران طی هزاره چهارم و سوم قبل از میلاد هماهنگی و یکسانی بیشتری بین سفالهای این منطقه دیده می شود. سفالگران شهر سوخته پیش از قرار دادن سفالها در کوره آنها را نقاشی می کردند این امر باعث ثبات رنگ و نقوش می گشت. تنالیته رنگی میان سیاه تا قهوه ای حاصل میزان رنگی است که نقاش از آن استفاده کرده است. حجم بیشتر رنگ، تنالیته را به سمت سیاه و رنگ کمتر به قهوه ای گرایش دارد نقاش با قرار دادن برس در رنگ با یک حرکت و بی وقفه نقش مورد نظر خود را آغاز و تا اتمام رنگ برس ادامه می داد. به همین دلیل رنگ آغازین پر رنگ تر و رنگ پایانی کم رنگ می شد. تعداد سفالها و نیز اشکال و طرح های فراوانی که مرتب تکرار شده اند حکایت از این دارند که تولید سفال به صورت انبوه و صنعتی صورت می گرفته است.

نقوش طبیعی اعم از حیوانی یا گیاهی... به سبک استیلیزه به صورت انفرادی یا ترکیبی دیده می شوند و نقش گله یا دسته کمتر مشاهده می شود. نقوش با کمترین حرکت قلم و با سرعت اجرا می شده اند. اگر قوس بدن چهارپایان از پایین به بالا کشیده شود ایجاد توهم حرکت القا می شود. قدیمی ترین نمونه های تلاش برای بدست آوردن توهم حرکت در طراحی ایستا را می توان در نقاشی های دوران نو سنگی غارها پیدا کرد. هنرمند ایران باستان با کیفیت عناصر بصری از جمله وزن، کشش، ریتم و نیروهای آن آشنایی کامل داشته و در جهت پیشبرد اهداف بصری اش استفاده می کرده است. تجسم یک صحنه در چند پلان برای ایجاد توهم و حرکت، روشی است که انیماتورهای امروزی بکار می برند. اما نمونه های قدیمی تری مثل آنچه در جام شهر

سوخته دیده می شود نیز وجود دارد نقوش سفالهای شهر سوخته با مناطقی چون موندیگاک، بمپور، میری کلات، فلات مرکزی و فارس قابل قیاس است اما این تاثیر و تاثر به صورت تقلید صرف نبوده است.

شهر سوخته در مرکز تمدنی قرار دارد که غنای آن با تمدنهایی مانند مصر و چین برابری می کند با این حال اطلاعات ما در مورد فرهنگ، آداب و رسوم و مذهب مردمان آن بسیار اندک است. در دوره دوم استقرار این شهر ظروفی با نقوش حیوانی آذین بسته شد که جامعه آماری نشانگر آن است که نسبت این نقوش نسبت به سایر تزئینات بسیار ناچیز است، این در حالیست که در فلات مرکزی و غرب ایران در این زمان به وفور از نقوش حیوانی استفاده کرده به طوری که نقوش حیوانی اکثر مناطق با اقلیم آن زمان منطقه همخوانی دارد و تنوع این نقوش زیاد است و در عیلام هم می توان نقش مذهبی این نقوش را مشاهده نمود. در دوره دوم استقرار در شهر سوخته ارتباط این منطقه با غرب ایران به دلایلی ناشناخته، منقطع می گردد این باعث می گردد نفوذ و تاثیر فرهنگ عیلامی- سومری بر این منطقه کمتر باشد و بنظر می رسد یکی از دلایل کاربرد کمتر نقوش حیوانی همین امر بوده باشد و آنچه از این نقوش بر ظروف سفالی شهر سوخته مشاهده می گردد تحت سایر مناطق بالاحص شمال فلات ایران بوده است.

تنوع فرهنگی به سبب مهاجرت اقوام مختلف به این منطقه، کثرت تولید سفال و صرفه جویی در وقت با حذف تزئینات بالاحص تزئینات وقت گیر، کاربرد ظروف با نقوش حیوانی در مراسم خاص، قطع ارتباط با غرب، گرایش به دینی مانند زرتشت همگی می تواند توجیحی در باب نقوش حیوانی شهر سوخته باشد. در عین حال خلاقیت بکار رفته در آثار بالاحص توهم حرکت و پویایی نقوش حیوانی شهر سوخته نقطه قوت غیر قابل انکاری است که شهرت جهانی یافته و نشانگر توانایی و استعداد هنرمندان صنعتگر این منطقه در حدود چهار هزار هزار سال پیش از میلاد می باشد.

فهرست منابع و مآخذ

کتاب ها:

بهار، مهرداد ۱۳۸۴، *ادیان آسیایی*، چشمه، تهران

پوپ آرتور، آپهام ۱۳۸۴، *شاهکارهای هنر ایران*، مترجم پرویز ناتل خانلری، انتشارات علمی و فرهنگی، تهران

توزی، موریتزیو ۱۳۸۵، *پیش از تاریخ سیستان*، ترجمه رضا مهر آفرین، پاژ، مشهد

توحید، فائق ۱۳۸۲، *فن و هنر سفالگری*، سمت، تهران

سید سجادی، سید منصور ۱۳۹۰، *نخستین شهرهای فلات ایران*، سمت، تهران

طلایی، حسن ۱۳۹۲، *هشت هزار سال سفال ایران*، سمت، تهران

مرادی، حسین ۱۳۸۸، *لیوان های گلابی شکل شهر سوخته*، میراث فرهنگی، چاپ اول

مقاله ها

خضائی، وحید، محسن مراثی ۱۳۹۰، *بررسی و تطبیق گرایش به انزاع در نقوش سفالینه های ایران باستان و شیوه آپ آرت*، مجله نگره، شماره ۶

رئوفی، محمدرضا ۱۳۸۷، *نخستین پویا نمایی جهان در شهر سوخته*، کتاب ماه علوم و فنون شماره ۱۰۷

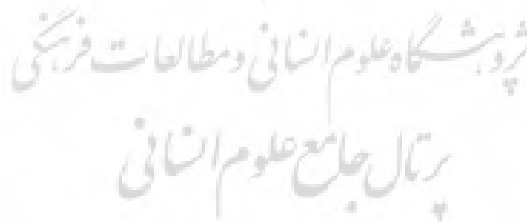
منابع سایت:

۹۳/۵/۲۸ <http://blogjam.ir>

۹۳/۵/۲۸ <https://www.pinterest.com>

منابع انگلیسی:

Thomas, Bob (1958). *The Art of Animation*. Walt Disney Studios. p. 8



Review of visual features of animal motif of Shahr-i Shōkhta pottery

Fahimeh saravani¹

Abstract

¹ Faculty member of University of Zabol, Uoz-GR-9618-109, fahimeh.saravani@gmail.com

عنوان مقاله: بررسی ویژگیهای بصری نقوش حیوانی سفالینه های شهر سوخته

Sistan is a vast territory in the southeast of Iranian plateau. Hamun Lake and Helmand river are important factors to form ancient civilizations in the region. Archaeological excavations indicate that until the eighteenth century many people lived in Sistan. Shahr-i Shōkhta is an important symbol of urbanization and civilization in pre-history. The excavations of Shahr-i Shōkhta show that this town was One of the most important centers of the prehistoric settlement and also was a social, political, economic and cultural center for entire region in the third millennium BC. By examining the artifacts, we can see the evolution of science and technology in the Iranian plateau. The color of unearthed Potteries from archaeological site include buff, gray, red and multi-colored wares and decorated with animal motives. This study will be addressed the role of communication with adjacent areas in formation of these motives and focus will be on content and symbolic analysis of motives. Motives on pottery unearthed from the Shahr-i Shōkhta is divided into three categories, each with an equal share: geometric 93/7, animal 3/4, plant designs 2%. Animal motives have second ranks among other motifs. The environment and contact with other civilizations effected on them. Animal motives included antelope, deer, zebras, birds (unknown type), fish, snakes and butterflies. The most important features in animal motives are creation the illusion of motion in static motives but some motives are inactive. As well as the possibility of religious belief of people at that time and its impact on select or deselect some animal motives and some other ideas will be examined. This study will be discussed about content of motives, based on statistical population.

Research objectives

- 1-Identify and classify the Shahr-i sokhta's pottery sculpture
- 2-Identify the visual features of the animal sculpture of the Shahr-i sokhta's pottery

research questions

1. What has been the use of these designs on pottery vessels of Shahr-i sokhta?

2. What are the most important visual features of these designs?

Keywords

Visual insignia, animal Motifs, Potteries of Shahr-i sokhta

