



نقش بر جسته‌های هخامنشی به مثابه «هتر و توپیا» با رویکرد مفهوم گفتمان قدرت فوکو*

سمانه (ثمین) رستم بیگی**، کامبیز قبادی^۱

^۱ استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
^۲ کارشناس ارشد پژوهش هنر، گروه هنر، دانشکده عمران، معماری و هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

(دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۱/۳۰، پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۱۲/۱۳)

چکیده

ردپای مفهوم قدرت چه به لحاظ ظاهری در تناسب مرتبط با شکل‌ها در آثار هنری و چه در روابط میان طبقات اجتماعی، در جای جای اندیشه و آثار میشل فوکو نمود دارد. وی ذیل این مفهوم، به اصطلاح خود ساخته «هتر و توپیا» به معنای دگر مکان یا دگر فضا می‌پردازد و آن را در جهت تحلیل روابط قدرت در زمینه هدایت مکان‌ها و رسیدن به فضاهایی به هم پیوسته در راستای گسترش هر چه بیشتر قدرت به کار می‌گیرد. نقش بر جسته‌های هخامنشی که به سفارش و با حمایت شاهان ساخته شده‌اند، همچون تابلوی تولید حقیقت و نمایش قدرت امپراتوری، فضائی متفاوت و دیگرگون خلق می‌کنند که حتی انسان مدرن اشباع از انواع رسانه‌های قدرتمند را مسحور خود می‌سازند. پژوهش حاضر با این سؤال آغاز شد که نقش بر جسته‌های هخامنشی چگونه همچون هتر و توپیا فوکویی به مثابه عوامل انتشار قدرت و پدیده‌های تأثیر گذار در مناسبات اجتماعی-سیاسی عصر خود مورد خوانش قرار می‌گیرند و در ادامه با بهره‌گیری از شیوه اسنادی-مطالعات کتابخانه‌ای جهت جمع‌آوری اطلاعات و با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی و تاریخی به این نتیجه نائل گردید که این آثار با نظر به نقش مؤثری که در شکل‌گیری حقیقت مورد تأیید و تبلیغ سیستم حاکمه در زمان خود داشته‌اند و نیز به اعتبار دار بودن ویژگی‌هایی همچون بهره بردن از ترکیب‌بندی مقامی، بیان سمبلیک، کاربرد حیوانات ترکیبی، به تصویر کشیدن خدا و فرا انسان نشان دادن پادشاه، قابلیت هتر و توپیا سازی و هتر و توپیا بودگی را دارا می‌باشند.

واژگان کلیدی

نظریه قدرت فوکو، هتر و توپیا، نقش بر جسته‌های هخامنشی.

استناد: رستم بیگی، سمانه (ثمین)؛ قبادی، کامبیز (۱۴۰۲)، نقش بر جسته‌های هخامنشی به مثابه «هتر و توپیا» با رویکرد مفهوم گفتمان قدرت فوکو، نشریه

رهپویه هنرهای تجسمی، (۲)۶، ۴۱-۵۰. DOI: <https://doi.org/10.22034/RA.2023.552241.1202>

*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم با عنوان «مطالعه نقش بر جسته‌ها و مهرهای هخامنشی به مثابه هتر و توپیا با رویکرد مفهوم گفتمان قدرت فوکو» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده اول در واحد علوم و تحقیقات دانشگاه آزاد اسلامی ارائه شده است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۴۶۱۶۷۳؛ E-mail: s.rostambeigi@art.ac.ir



مقدمه

اطلاعات اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و ابزار گردآوری داده‌ها فیش‌برداری از کتب، مقالات و سایر منابع می‌باشد.

پیشینه پژوهش

با بررسی منابع متعدد چنین برآمد که پژوهشی که به‌طور مستقیم به تبیین مسئله قدرت در نقش برجسته‌ها به‌مثابه هتروتوپیا باشد انجام نگرفته اما پیرامون مؤلفه‌های هنر هتروتوپیا هم‌چنین مبانی نظریه‌ی قدرت فوکو تحقیقاتی چند صورت گرفته است. سیما ارمی‌اول در مقاله «بررسی روابط قدرت در داستان کیخسرو بر اساس دیدگاه فوکو» (فصلنامه پژوهش‌های ادبی، ۹(۳۸)) کوشیده است مناسبات قدرت در داستان کیخسرو و سازوکار معناشناختی آن از منظر فوکو را بررسی نماید. بر همین اساس، مقاله «مذکور ابتدا زوایای مفهوم قدرت - حقیقت در این داستان را بر مبنای مدل شاه - موبد مورد مطالعه قرار داده، سپس از چند جنبه مد نظر خود، من جمله مسئله زمان و مکان، به بررسی فضای هتروتوپیا حاکم بر داستان کیخسرو و نتایج آن پرداخته است. ساهره غلامی در مقاله «بررسی سینمای هتروتوپیا با رویکردی به مفهوم گفتمان قدرت فوکو» (فصلنامه کیمیای هنر، ۸۲(۸)) ضمن مطالعه خصوصیات هتروتوپیا و اثر نام‌آشنای سینمای جهان به نام‌های پرواز بر فراز آتشیانه فاخته» و «فانتهایت ۴۵۱» به تحلیل روابط قدرت از دیدگاه فوکو در این آثار پرداخته است. مهدی حامدی و فاطمه رضوی در مقاله «تبیین گفتمان سوژه و قدرت در تأملات فوکو و آثار تجسمی هالی با تأکید بر مفهوم زندان» (نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی، ۲۱(۳)) تلاش نموده‌اند به جایگاه گفتمان قدرت در اندیشه‌ورزی فوکو و چگونگی شکل‌گیری گونه‌های نظام مراقبت به‌مثابه زندان توجه داشته و بازتولید آن را در آثار دهه ۱۹۸۰ پتر هالی، به‌عنوان نمونه نمود هتروتوپیا در هنرهای تجسمی مورد بررسی قرار دهند. همچنین کتی چون: «میشل فوکو: دانش و قدرت؛ نوشته‌ی محمد ضمیران، درآمدی بر فوکو: درباره قدرت، گفتمان، آگاهی، تاریخ و فضا، اثر سعید هنرمند و چندی دیگر در خصوص مبانی نظری مسئله قدرت و مفهوم بنیادین هتروتوپیا سخن گفته‌اند. در هر یک از موارد فوق‌الذکر تلاش محقق بر چگونگی تبیین نظریات فوکو در رابطه با مفهوم هتروتوپیا در نمونه یا نمونه‌هایی متعلق به یکی از قالب‌های هنری داستان، فیلم و یا هنرهای تجسمی، متمرکز گردیده؛ لیکن از همین منظر مشخص، پژوهشی بر روی هنر باستانی نقش برجسته صورت‌نپذیرفته است. کاری که در عین نزدیکی و تشابه بخشی از آن به موارد فوق، ملزومات و استدلال خاص خود را طلبیده و در پژوهش پیش رو قصد انجامش را داریم.

مبانی نظری پژوهش

فوکو، گفتمان قدرت، هتروتوپیا

نمی‌توان گستره افکار فوکو، فیلسوف - منتقد پست‌مدرنی که در حوزه‌های مختلف به اندیشه‌ورزی پرداخته و آثاری چند در نقد سازوکارهای دنیای مدرن دارد را به مقوله و مفهومی خاص تقلیل داد، اما وی در غالب آثارش رد پای قدرت را پی گرفته و رابطه آن را با دانش و

اندیشه اجتماعی - سیاسی دوران حاضر شاهد تحولاتی بس عظیم و حیرت‌برانگیز بوده است. چالش‌های مطروحه توسط فلسفه و اندیشه معاصر، همپای پیشرفته‌ای چشمگیر علوم تجربی بشر را هر چه بیشتر به فتح دنیاهای جدید، حریص و راغب نموده است. آنچه به‌خصوص در غرب، تحت عنوان مدرنیته روی داد تحولی بس عظیم بود که هم دستاوردهای علمی و تکنولوژیکال داشت و هم نتایجی مهم در حوزه اندیشه و فلسفه. این اندیشه مدرن در کنار اثرات مثبت، نتایج زیانباری برای بشریت به همراه داشته و از هر دو جنبه بر جوامع غیر غربی نیز تأثیرگذار بوده است که شناخت همه اثرات و عواقب آن برای جامعه تأثیرپذیری همچون ایران، بس ضروری می‌نماید. فیلسوفان پست‌مدرن هر یک منتقدی بوده‌اند بر سازوکارهای دنیای مدرن و زبان‌های این جوامع را در آثارشان مورد تحلیل و بررسی موشکافانه قرار داده‌اند. میشل فوکو را باید از جمله پیشگامان اندیشه پست‌مدرن دانست. وی از یک سو با تأثیرپذیری از متفکرانی همچون هایدگر و نیچه و از سوی دیگر با تلاش بی‌وقفه خود در طول زندگی کوتاه اما پر بارش، نظام اندیشه غرب را در قرن بیستم میلادی با طرح تئوری‌هایی همچون مفهوم قدرت، هتروتوپیا و شکل‌گیری و سلطه‌ی گفتمان؛ مورد چالش جدی قرار داد.

فوکو مکان را به سه بخش «اتوپیا یا لامکان»، «مکان واقعی» و «هتروتوپیا یا دگر مکان» تقسیم‌بندی می‌نماید. وی هتروتوپیاها را به‌عنوان جاهایی بین مکان‌های واقعی و اتوپیاها که در واقع وجود خارجی نداشته و آشکالی ایدئال از مکان‌های واقعی هستند، توصیف می‌کند. او این دگر مکان‌ها (دگر فضاها یا فضاهای متفاوت) که علاوه بر آنکه قابل اطلاق به مکان‌های مادی هستند شامل مکان‌هایی مفهومی و غیرمادی نیز می‌باشند را در پیوند با ساختار اجتماعی قدرت قلمداد کرده و بر کیفیت حسی و شکلی این مکان‌ها که «هم خیالی و هم واقعی» هستند تمرکز می‌نماید. هدف این تحقیق آن است تا نقش برجسته‌های هخامنشی را به اعتبار وجود پاره‌های نقوش که در لایه پنهان کارکردی، سازنده فرآیند سلطه‌پذیری سوژه در گفتمان قدرت و حقیقت می‌باشند، در لایه حسی - مفهومی ملموس‌تر، واجد یک فضا سازی غریب و تأثیرگذار به‌وسیله خلق «دگر-مکان»‌ها یا «دگر-فضا»ها، به‌عنوان یک هتروتوپیا دانست. لذا در راستای پاسخ به سؤال اصلی پژوهش که بدین شکل طرح گردیده است: چگونه نقش برجسته‌های هخامنشی، با استفاده از منظر فوکو، «هتروتوپیا» محسوب می‌شوند؟ و با عنایت به رویکرد منحصر به فرد فوکو به مکان و تقسیم فضاها، می‌توان خوانشی از آثار نقش برجسته متعلق به سلسله پادشاهی مذکور ارائه داد که به موجب آن و به‌واسطه ساختارها و مناسبات درونی مبتنی بر منطق گفتمانی حاکم بر نقوش و به‌تبع بازتاب اندیشه‌ها و نگرش سفارش‌دهندگان و سخن مسلط در دوران حیات آفرینندگان‌شان؛ این آثار قادر به خلق ناکجاآبادهایی شناور و در تعلیق و نوسان میان واقعیت و فراواقعیت محسوب گردند.

روش پژوهش

این تحقیق به روش توصیفی-تحلیلی و تاریخی، شیوه جمع‌آوری



آرمان شهرها در اساس مکان‌های غیر واقعی‌اند» (فوکو، بی تا: ۴۵-۴۶). در این تقسیم‌بندی هتروتوپیاها یا دگر مکان/فضاها عرصه‌هایی هستند مابین مکان‌های واقعی که وجود خارجی دارند و اتوپیاها که به واقع وجود ندارند و گونه‌های آرمانی مکان‌های واقعی هستند. لذا دگر مکان‌ها همانند ناکجا آبادهایی در مرز بین مکان‌های اجتماعی ایدئال غیر واقع و واقعی قرار داشته و ضمن پیوندی که با یکدیگر دارند در پیوند با ساختار اجتماعی قدرت تلقی می‌شوند. به طوری که علاوه بر آن که می‌توان آنها را به مکان‌های مادی، مانند محدوده‌هایی مشخص در فضای شهری و یا حتی سازه‌های ژئوپولیتیکال اطلاق کرد، مکان‌هایی مفهومی (غیر مادی) را نیز شامل می‌گردند (غلامی، ۱۳۹۲: ۴۶).

به علت گستردگی برداشتی که فوکو از مفهوم هتروتوپیا ارائه داده، دست محققین بعد از وی برای بسط دادن و به کار بردن این واژه در علوم مختلف به ویژه در هنر باز گذاشته شده است، لذا انواع متفاوتی از فضاها، شهری، باغ‌ها، مناظر، تأسیسات، سینماها، موزه‌ها، قبرستان، تیمارستان، زندان، ساحل دریا، قطار، کشتی، حتی لوازمی چون آینه و فرش و نمونه‌هایی از فیلم و رمان و نقاشی را به آن نسبت داده‌اند که البته این خود باعث شده مفهوم مدنظر به زعم منتقدان اندیشه‌های فوکو بعضاً نامنسجم و گیج کننده به نظر برسد. پاره‌ای از این مصادیق توسط خود فوکو آورده شده و بعضی دیگر پس از او و با تعمیم دادن مفهوم هتروتوپیا وی به مکان‌ها، علوم و هنرهای گوناگون (تحت عنوان هنرهای هتروتوپیا) ارائه گردیده‌اند.

نقش برجسته‌های هخامنشی به مثابه هتروتوپیا

«هخامنشیان» نام سلسله پادشاهی پارسی تباری است که در فاصله بین ۵۵۰ تا ۳۳۰ پیش از میلاد یعنی حدود ۲۲۰ سال بر بخش وسیعی از جهان باستان مسلط بوده (موری، ۱۳۸۰: ۴۶) و وجه تسمیه آن نیز به نام «هخامنش» که بزرگ خاندان بازارگاد (پاسارگاد) از قبایل پارسی بود، بازمی‌گردد. کوروش بزرگ (کوروش دوم) پس از غلبه بر ایشتیویگو (ایخ‌تویگو) پادشاه ماد، بر دو کشور لیدی و بابل به ترتیب در ۵۴۰ و ۵۳۹ پ.م تسلط یافت (احتشام: ۳۷). وی سپس نه تنها تمامی سرزمین‌های تحت سلطه پادشاهان منطقه را به پارس ضمیمه کرد بلکه سال‌هاست به فتوحاتش افزود چنان که سی سال بعد یعنی در زمان مرگش، وسعت شاهنشاهی هخامنشی از شرق تا غرب جهان باستان گسترده بود.

هنر دوران هخامنشی هنری التقاطی، مجلل و شاهانه بوده و حاصل ترکیب عناصر هنری همه ملل تابعه این امپراتوری بزرگ محسوب می‌شود به گونه‌ای که در شکل‌گیری آن، از هنر ایلام، ماد، مصر، بین‌النهرین، اورارتو و یونان وام گرفته شده است. این اثلاف هنری از ترکیب هوشمندانه هنر ملل تحت سیطره هخامنشیان پدید آمده است، چرا که هخامنشیان همواره سعی داشته‌اند با شرکت دادن هنرمندان ملت‌های زیر نفوذ خود در فرآیند تولید آثار هنری، وسعت قلمرو این پادشاهی پهناور را نشان دهند (ولایتی، ۱۳۸۹: ۸۷-۸۸). «ترکیب هوشمندانه» بدین معناست که در کارگاه ذوق پارسی به گونه‌ای همگون، چنان پخته شده و مورد دخل و تصرف قرار گرفته که نتیجه نهایی، واجد

سوژه مورد بررسی قرار داده است. در واقع حوزه کلی علایق وی بیشتر در زمینه مطالعه مجموعه رفتارها و دیدگاه‌هایی است که به واسطه آنها انسان‌ها خود و دیگران را کنترل می‌کنند. بحث بنیادی فوکو نیز این است که «تولید گفتمان» در هر جامعه‌ای کنترل و سازمان‌دهی شده و بر مبنای روندهای مشخصی باز تولید و باز توزیع می‌گردد.

گفتمان یا به تعبیری سخن مسلط، مجموعه‌ای از قوانین نانوشته ایجابی و یا سلبی است یعنی بعضی چیزها را می‌پذیرد و بعضی دیگر را نفی می‌کند و مشخص می‌نماید از چه چیزهایی می‌توان حرف زد یا نزد (ایرانی صفت، ۱۳۹۳: ۱۴۴). در حقیقت گفتمان‌ها اعمالی هستند که شکل‌دهنده موضوعاتی می‌باشند که قرار است سخن بگویند. به عبارتی دیگر در یک گفتمان همانند یک میزگرد درباره موضوعی مشخص سخن گفته نمی‌شود بلکه گفتمان خود، سازنده و تولیدکننده موضوع است، در حالی که مداخله خود را در این فرایند سازندگی، پنهان می‌کند. لذا می‌توان غالباً گفتمان‌ها را تحمیل کننده نوع تفکر دانست که این تحمیل تفکر همانا می‌تواند حقیقت سازی کند (ارمی اول، ۱۳۹۱: ۱۱). فلاسفه پیشامدرن در بیان حقیقت به دنبال متونی بودند که بهترین بحث‌های منطقی در آن صورت گرفته باشد اما حقیقت مدنظر فوکو از جنس دیگری است. گفتمان‌هایی چون «حقیقت» از دید وی از این بعد حائز اهمیت هستند که چگونگی شکل گرفتن مراکز قدرت را توضیح می‌دهند. اساساً فوکو حقیقتی که به شکل مرسوم و متعارف در تاریخ مطرح می‌شود را رد می‌کند. چرا که او به حقیقت تاریخی یگانه‌ای قائل نیست. مسئله فوکو این نیست که چرا بعضی‌ها سلطه‌جو هستند؟ می‌پرسد چه می‌شود که (و در چه شرایط و فرآیندی) سوژه زیر سلطه قرار می‌گیرد؟ چگونه می‌شود که رفتارهایی به او القاء می‌گردد؟ (قادی، ۱۳۸۰: ۱۹۴). این همان کشف رابطه قدرت و دانش است یعنی می‌خواهد دانش پشت قدرت و دانشی که به قدرت منجر می‌شود را بشناسد و عرضه کند. وی واژه «هتروتوپیا» که آن را ذیل مفهوم گفتمان قدرت خود و در نقطه مقابل واژه‌ی بوتوپیا یا اتوپیا (به معنای آرمان شهر) مطرح می‌نماید از علوم پزشکی و زیست‌شناسی وام گرفته است. البته او در هیچ کدام از مباحث خود که مرتبط با این واژه بوده‌اند به ریشه‌ی پزشکی این واژه نظر نداشته است.

در آثار فوکو سه جا از این مفهوم نام برده شده است: اول، در مقدمه کتاب *نظم/تشیه* به سال ۱۹۶۶ در اینجا وی بیشتر به فضاها و متنی اشاره دارد، دوم، در بخشی از یک سلسله برنامه رادیویی با موضوع اتوپیا و ادبیات؛ و سوم، در سخنرانی‌ای که برای عده‌ای از معماران در سال ۱۹۶۷ ایراد شد که این دو مورد اخیر بیشتر به تحلیلی از فضاها و اجتماعی ویژه می‌پردازد (Johnson, 2006: 75). وی در مقاله «از دیگر مکان‌ها» مکان را به سه بخش اتوپیا (لامکان)، مکان واقعی و هتروتوپیا (دگر مکان) تقسیم‌بندی کرده است که نوع اول را همان آرمان شهرها می‌داند و معتقد است آرمان شهرها موقعیت‌های مکانی‌ای محسوب می‌شوند که حقیقت مکانی ندارند و با مکان‌های واقعی جامعه رابطه‌ای عام دارند و می‌نویسد: «آرمان شهرها جامعه‌ای ایدئال را ترسیم می‌کنند یا جامعه را در شکل وارونه آن به تصویر می‌کشند اما به هر حال



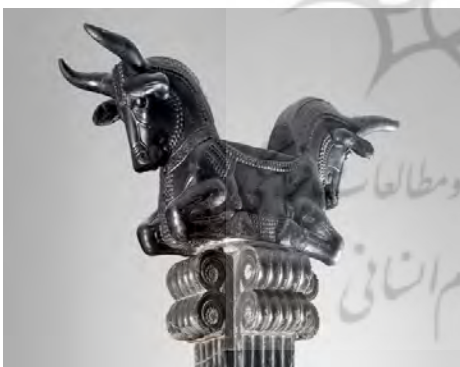
بتوان گفت «نقش برجسته» به حجمی گویند که تنها از یک سو قابل نمایش است و در آن، آنچه به نمایش گذارده می‌شود به صورت کمابیش برجسته و برآمده نسبت به سطح دیده می‌شود. در مجموع، نقش برجسته را می‌توان حالتی میان دو قالب هنری «نقاشی» و «مجسمه» دانست که اغلب بدون رنگ آمیزی ارائه می‌گردد.

از بُعد تاریخی و هنری، نقش برجسته‌ها در این مرزوبوم، جایگاه ویژه و ممتازی دارند. چرا که می‌توانند بازگوکننده بسیاری از وقایع، دیدگاه‌ها و باورهای ایرانیان باستان باشند. نخستین نقش برجسته‌های صخره‌ای را در ایران، لولوبیان (زاگرس‌نشینان هزاره سوم پیش از میلاد) خلق کردند. آنان در پدید آوردن این آثار تحت تأثیر هنر بین‌النهرین بودند. ایلامیان این هنر را پی گرفتند و صحنه‌هایی از مراسم دینی و نیز دربار شاهانه را به تصویر کشیدند. از آشوریان نیز در نواحی مرزهای کنونی در غرب کشور آثاری بجای مانده است. ایلامیان از نمادهایی همچون مار و آب و آشوریان تنها از طرح‌های خطی بهره برده‌اند. نقش برجسته‌های مادها اما به حاشیه گورهای صخره‌ای محدود می‌شود و بدین‌سان این هنر تا زمان هخامنشیان پیش می‌آید (رضائی‌نیا، ۱۳۸۶: ۸۷). هخامنشیان این هنر را غالباً همراه با معماری و پیوسته به‌عنوان جزئی از بنا به کار برده‌اند، این ترکیب معماری و نقش برجسته را در اعلاء درجه زیبایی می‌توانیم در تخت جمشید شاهد باشیم. در واقع تخت جمشید پایتخت تشریفات و برگزاری مراسم تاج‌گذاری و جشن‌های نوروزی هخامنشیان بوده است. به همین جهت سبک معماری و نقش برجسته کاری هخامنشیان را می‌توان به شکلی

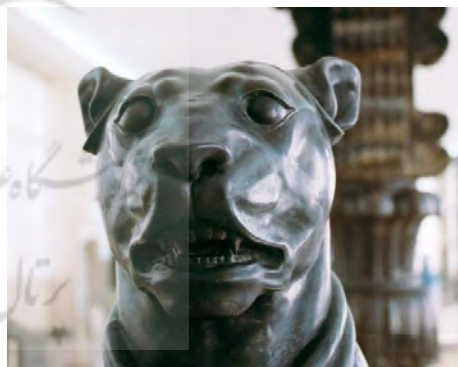
ویژگی‌های منحصر به فردی گردیده است. داسینبر که علت التقاطی بودن هنر هخامنشی را سیاسی می‌داند، چنین می‌گوید:

ارجاع به الگوهای آشنای زمانه ممکن است راه‌هایی برای شکل‌گیری یک ایدئولوژی جدید ارائه دهد که حکومت نوپا را در موقعیت قدرت خود، قانونی و مشروع جلوه می‌دهد. این هماهنگ‌سازی ایدئولوژی نوظهور در آشکال آشنای محلی برای از بین بردن دورنمای ظاهری فاتحان خارجی مهم بود. بدین معنا که در فرهنگ چند فرهنگی امپراتوری هخامنشی، ایدئولوژی باید به گفتمان‌های فرهنگی جمعیت‌های مختلف ترجمه می‌شد تا مورد پذیرش قرار می‌گرفت. (Dusinberre, 2003: 5)

لذا انواع هنرها من جمله هنر باشکوه حجاری و نقش برجسته‌سازی، پیکرتراشی (به‌عنوان نمونه: پیکره سگ ساخته‌شده از مرمر سیاه)، معماری (که از اصلی‌ترین و باشکوه‌ترین هنرها در عهد هخامنشیان است)، فلزکاری (ساخت انواع اشیاء زرین و سیمین تزئینی و کاربردی همچون زیورآلات و جام‌های شاخی)، ساخت آجرهای لعاب‌دار رنگی، قالی‌بافی (به‌عنوان نمونه: قدیمی‌ترین قالی جهان موسوم به قالی پازیریک)، ساخت مهرهای استوانه‌ای و استامپی، ضرب سکه‌های منقوش، سفالگری و بافندگی در دوران هخامنشی؛ با چنان دورنمایی، تولید می‌شده است (تصاویر ۱-۳). حجاری به دو شکل کنده کاری (کنیبه‌ها) و برجسته کاری (نقش برجسته‌ها) به‌عنوان هنر نقش کردن بر صخره‌ها در عهد باستان مرسوم بوده است. اگر بخواهیم تعریفی از مورد اخیر به دست دهیم شاید



تصویر ۲. سرستون سنگی کاخ آپادانا، تخت جمشید. منبع: www.irannationalmuseum.ir



تصویر ۱. مجسمه سگ از مرمر سیاه، برج جنوب شرقی کاخ آپادانا، موزه ملی ایران. منبع: www.irannationalmuseum.ir



تصویر ۴. حاشیه تزئینی با نقش روزت، تخت جمشید. منبع: (نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۳۳)



تصویر ۳. تکوک (رئینون) زرین، همدان. منبع: www.irannationalmuseum.ir

از نشانه‌های پادشاهی بوده که به‌وفور در نقش برجسته‌های هخامنشی مشاهده می‌گردند و موجب تمایز پادشاه از افراد دیگر می‌باشند (تصویر ۷).

در نقش برجسته‌های هخامنشی داشتن گل در دست چپ و دو غنچه در دو طرف گل از خصوصیات کلی در ارتباط با شاه و افراد خاندان شاهی می‌باشد، درحالی‌که درباریان گل بدون غنچه در دست دارند (صفی‌پور، ۱۳۸۷: ۹۱) (تصویر ۸). لذا با واکاوی عناصر قدرت در هنر نقش برجسته هخامنشی می‌توان ابتدا به ساکن، از صحت وجود و حضور این هنر در دایره گفتمان قدرت و مناسبات مرتبط با آن مطمئن شد، سپس در ادامه از آن به‌عنوان نقطه عزمی برای اثبات قرابت و انطباق این هنر با «هتروتوپیا» که خود مفهومی است ذیل نظریه گفتمان قدرت بهره جست.

از یک سو در تخت جمشید وضعیت قرار گرفتن پیکره‌ها بر زمینه سنگی خود که حالتی آرام و باوقار دارند باعث می‌شود حضور آنها را در ساحتی مقدس و مکانی نیایشی احساس کنیم (نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۲۸) و از سویی دیگر کاربرد اشکالی چون گل نیلوفر (نماد قدرت در دست شاهان و اعتقاد به قدرتی لایزال و نماد ابدیت و مظهر همه روشنگری‌ها، آفرینش، باروری، تجدید حیات و بی‌مرگی) گاو (نماد باروری، پایداری با ثروت، حاصلخیزی، آگاهی، گرما، وفور، کار، خلافت و قدرت) و شیر (نماد آتش، نور خورشید، پیروزی، دلاوری، شجاعت، قدرت، روح زندگی، غرور، پارسائی و عقل و نیز به‌عنوان نگهبانان نمادین قصرها و



تصویر ۶. سر شتر، تخت جمشید، پلکان شرقی آپادانا، بخشی از صف بزرگ هدیه آورندگان. منبع: صدیری و آیت‌اللهی، ۱۳۸۶: ۶۴



تصویر ۸. گل نیلوفر یا گلنار پارسی در دست پادشاه تصویر معروف به نگاره خزان، تخت جمشید. منبع: www.iranboom.ir

تجلی‌یافته در تخت جمشید دید (نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۲۸). رف در اهمیت تخت جمشید از این بُعد می‌نویسد: «بیش از ۳۰۰۰ نقش بر روی ساختمان‌ها و مقبره‌های تخت جمشید ایجاد شده است. در سایر بناهای هخامنشی نقوش کمی وجود دارد. ۳۲ نقش در پاسارگاد، ۱۴ نقش در بیستون و ۸ نقش در کانال ستون سنگی مصر» (رف، ۱۳۷۳: ۱۵).

بخشی از این نقوش را نقش‌هایی از گیاهان و حیوانات به خود اختصاص داده‌اند. نقوش گیاهی شامل گل نیلوفر (گل از پهلوی) یا لوتوس و درخت سرو (تصاویر ۴-۵) و نقوش حیوانی در این آثار شامل تصاویر اسب، شتر، شیر، نبرد شیر با گاو و عقاب (شاهین) می‌باشد (احمدیان، بی‌تا: ۵ و ۷) (تصویر ۶). اغلب نقوش توسط قابی مستطیل شکل محصور گشته و بیشتر کتیبه‌ها با زبانی نمادین و دوری از واقع‌نمایی کار شده‌اند. در کل می‌توان گفت هنرمند هخامنشی از هنر نقش برجسته به‌منظور بیان موضوعات تاریخی و دینی بهره گرفته است (رضائی‌نیا، ۱۳۸۶: ۸۷ و ۹۱). هدف اکثر نقش برجسته‌های هخامنشی نشان دادن قدرت الهی و مافوق بشری پادشاه و تصویر کردن صحنه‌های آئینی است (رضائی‌نیا، ۱۳۸۶: ۸۷). در حقیقت هدف اصلی این هنر در این دوران نشان دادن اقتدار شاهان این سلسله، قراردادن آنان در هاله‌ای از تقدس و اساساً به رخ کشیدن عظمت امپراتوری می‌باشد. در اندیشه هخامنشی، پادشاه همچون نماد یک ملت و یک تمدن است، لذا همه چیز در هنر این دوران، حول شخصیت وی می‌چرخد و «نشانه‌های قدرت» در این آثار به‌ویژه در مورد این شخصیت محوری، مشهود است. نقوشی همچون تاج، کمان و گل نیلوفر (یا به اعتقاد برخی گلنار پارسی) حتی آرایش چهره مانند ریش شاه، لباس و کفش وی، سایه‌بان و کرسی (چهار پایه، صندلی) و تخت شاهی، عصا و دیوس (چوب دستی ستبری که سر آن کلفت و گره‌دار است، گرز آهنین) و درفش (بیرق، پرچم) و نیز تصویر آتشدان، همگی



تصویر ۵. نقش رزت از سنگ سیاه و براق، آستانه در تالار آپادانا. منبع: نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۳۳



تصویر ۷. داریوش و ملازمان، پلکان آپادانا، نقش بار عام. منبع: www.oi.uchicago.edu



کند) فی الواقع فرهنگ، آن نشانه را بازسازی نموده و در موقعیتی متفاوت (موزه) قرار داده است که خوانش‌های متفاوتی را هم می‌پذیرد؛ در این صورت نشانه به نماد تبدیل شده است (شعیری، ۱۳۹۲: ۲۰۸). با نگاهی به نقوش مرتبط با نقش برجسته‌های هخامنشی این «زبان سمبلیک» و این «امکان خوانش‌های متفاوت»، به‌وضوح قابل مشاهده است. تا جایی که به‌عنوان یکی از ویژگی‌های بدیهی این آثار شناخته می‌شود.

در نقش برجسته‌های تخت جمشید و پاسارگاد، «پیکار شاه و شیر» (تصویر ۹) (نماد قدرت شاه به‌عنوان نایب‌السلطنه هورامزدا بر زمین، «پیکار شیر و گاو» (تصویر ۱۰) (نماد تغییر فصول)، «نقش عقاب یا شاهین» (به نشانه برتری و شکوه‌مندی و نماد پیروزی در هنر هخامنشی)، نگهبان چهاربال یا نگاره بالدار منسوب به کوروش (به نشانه منزلت معنوی کوروش) و... با همین کارکرد نمادین مورد استفاده قرار گرفته‌اند (فاضلی و موحد، ۱۳۹۵: ۲۳-۲۷). لذا آن حس رازآلودگی، آن فضای وهمی و خیال‌انگیز، احساس بیان چیزی بیش از آنچه در تصویر است و ارجاع نقوش به بیرون از خود، که در ارتباط با هتروتوپیاها مطرح می‌باشد در این دسته آثار به‌خوبی مشهود می‌گردد.

ب) فرانسای نشان دادن پادشاه

با استناد به نقوش و علائم بصری موجود در نقش برجسته‌های هخامنشی، فرانسای نشان دادن پادشاه به‌عنوان فردی دارای نیروهای ویژه و به عبارتی برتر و برگزیده‌بودن او، از سه طریق ذیل که هر یک خود موجبات ایجاد فضای فراواقعی و وهمی در آثار را فراهم می‌نماید، مشهود است:

نخست، به تصویر کشیدن نیرویی فرازمینی: ایرانیان نماد دایره بالدار که معمولاً نیم‌تنه انسانی درون آن دیده می‌شود را از ملل تابعه خود وام گرفته‌اند تا مفهوم باستانی خود را از «فره» (در اوستایی: خورنه، در پهلوی: خوره، در فارسی امروزی: خُره، فرّه، فر) در قالب آن ریخته و تجسم بخشند. دو گونه مختلف این نماد یکی پیکره انسان بالدار و دیگری دایره بالدار است که اولی با داشتن حلقه، بال و چهره‌ای مشابه چهره و آرایش و تاج پادشاه، برای نشان دادن «فره پادشاهی» (فره کیانی) و دومی با داشتن حلقه و بال، برای به تصویر کشیدن «فره ایرانیان» (فره ایرانی) معمول بوده است (شاپور شهبازی، ۱۳۹۰: ۴۵-۴۹). به باور هخامنشیان، سلطنت موهبتی الهی بود که از جانب هورامزدا به شخص پادشاه تفویض می‌شد لذا فره مانند هاله افتخاری که همیشه همراه پادشاهان آریائی بوده و نشانه‌ای بر این امر که اینان از لحاظ معنوی در آسمان و در کنار خداوند

پرستشگاه‌ها و آرامگاه‌ها) و عقاب (نماد نیرومندی، جلال و عظمت)، همگی آن قدرت جادویی شاهانه مد نظر سازندگان را به میهمانان نوروزی و نمایندگان ملل مختلف القا می‌کرده‌اند (مبینی و دادور، ۱۳۹۰: ۸۹-۹۱). این صف‌آرائی نمایندگان ملل تابعه برای پیشکش نمودن هدایا به پادشاه، در نقوش پلکان آپادانا در تخت جمشید به نیت بازگو کردن عظمت و پهناوری امپراتوری، به‌وضوح به تصویر کشیده شده است، امپراتوری‌ای که کشورهای بسیار با آن تنوع نژاد و فرهنگ و زبان را مطیع خود ساخته و از این بابت به خود و تبار خود می‌بالد و تو گویی می‌خواهد آن را از طریق هنر به رخ انسان‌های عصر خود و همه اعصاب بکشد.

فوکو در توضیح یکی از اصول بنیادین برای هر هتروتوپیا می‌نویسد: «نقش دگرآرمان شهرها گاه این است که مکانی پندارگونه و وهم‌آلود بیافرینند... گاه هم برعکس، نقششان ایجاد مکانی است که از پندار و وهم خالی‌ست و رو به اصلاح و بازسازی دارد» (فوکو، بی‌تا: ۵۲). این یعنی قابلیت خلق دو نوع مکان/فضا، یکی وهمی، دیگری عادی. نقش برجسته‌های هخامنشی دارای کیفیات صوری و فضائی خاصی هستند که می‌توانند آنها را هم خیالی و هم واقعی بنمایانند که از اصلی‌ترین مشخصه‌های هتروتوپیاها محسوب می‌شود. این کیفیات که در ادامه به تشریح آن خواهیم پرداخت کمک می‌کنند تا آثار مربوطه در عین ریشه داشتن در واقعیت، القاء کننده حس غریب، دگر فضائی و تأثیرگذار باشند. ریشه در واقعیت داشتن این آثار، با دیدن نقوش و تأثیر سبک زندگی، نوع ابزار کار و شکار، چگونگی پوشش، پاره‌ای رسوم و باورهای مردمان این دوران در آفرینش آنها، به‌وضوح قابل فهم و تشخیص است. اما نکته‌ی مهم در این میان خصوصیت «خلق فضای وهمی» توسط این آثار هنری اعجاب‌آور می‌باشد که با بررسی ویژگی‌های ذیل در نقوش برجسته هخامنشی این هدف را پی خواهیم گرفت.

الف) بیان سمبلیک آثار

همه تمدن‌ها و تمامی ادیان از نمادگرایی بهره برده‌اند. چرا که به کمک نمادها بهتر می‌توانستند مفاهیمی را که به روش‌های دیگر قابل بیان نبوده توصیف نمایند (نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۲۸). وقتی که یک نشانه در فرهنگی نمایان شود و مثلاً روی سنگی حک گردد و در مرحله بعد در موزه قرار گیرد (به عبارتی محل ثبت نشانه تغییر



تصویر ۱۰. پیکار شیر و گاو، تخت جمشید. منبع: (فاضلی و موحد، ۱۳۹۵: ۲۵)



تصویر ۹. نبرد شاه با شیر (گریزین)، تخت جمشید. منبع: (www.worthpoint.com)



تصویر کشیدن امامان معصوم دید که بیکر ایشان بزرگ‌تر از اجزاء و افراد دیگر نمایان گردیده است. در نقش برجسته‌های هخامنشی با هم به تبعیت از نمونه‌های پیش از آنان، همین مسئله را در مورد هیکل پادشاه شاهد هستیم، که حکایت از تلاش برای القاء برتری و توانمندی وی دارد. از ویژگی‌های بارز قابل درک در نقش برجسته‌های هخامنشی بزرگی و عظمت پادشاه و دقت در حجاری‌هاست. پادشاه همیشه با جثه‌ای بزرگ‌تر از سایرین و در پوششی رسمی مشهود است (رهنما هراتبر، بی‌تا: ۴). هیکل شاه از همه افراد بلندتر بوده و نقشش بزرگ‌تر است و این به عنوان نشانه برتری وی بر سایر افراد شناخته شده است (صفی‌پور، ۱۳۸۷: ۹۱). یکی از این نقش برجسته‌ها، نقش برجسته بیستون است که در آن به وضوح، هیکل داریوش بزرگ‌تر از محافظینش و هیکل آنها نیز بزرگ‌تر از دشمنان و شورشیان در کادر دیده می‌شود (تصاویر ۱۳-۱۴). در اینجا تلاش برای نشان دادن برتری تبار و خون به روشی بصری به ویژه در خصوص شخص پادشاه با بزرگ نشان دادن او دنبال شده، او را دارای مقام قدسی و موجودی بین انسان و فرا انسان جلوه می‌دهد که این مسئله در کنار فاکتورهای دیگری همچون هموردی شاه با حیوانات ترکیبی و موارد ذکر شده قبلی همچون زبان سمبلیک با عنایت به نمونه‌های دیگر هنرهای هتروتوپایی؛ قطعات پارل ما را در جهت رسیدن به یک هنر هتروتوپایی باستانی تکمیل می‌کند.

سوم، کاربرد حیوانات ترکیبی: آفرینش جانوران ترکیبی از تخیل انسان عهد باستان نشأت گرفته و در هنرهای گوناگون من جمله تزئینات معماری، ظروف کاربردی زندگی روزمره، مهرها، نقش برجسته‌ها و زیورآلات متجلی می‌گردند. این جانوران در عین حال که خیالی هستند اما در طبیعت و اعتقادات عامه ریشه دارند و به پنج گروه تقسیم می‌شوند که در مورد انواع آثار هنری و صنایع دستی ایران باستان این تنوع به دو نوع محدود می‌شود، نخست ترکیب انسان - حیوان شامل انسان - مار، انسان - عقاب، انسان - گاو، انسان - شیر و انسان - مرغ است و دیگری ترکیب حیوان - حیوان مانند شیر - عقاب، گاو بالدار، بز بالدار و از انواع ترکیب انسان - حیوان، «اسفنکس» (یا ابوالهول؛ تلفیق سر انسان و بدن شیر) و از انواع ترکیب حیوان - حیوان، «گریفین» (شیردال) و نیز «شیر گریفین» (تلفیق سر و دست شیر و باله‌ای عقاب؛ به دو صورت شاخ‌دار و یا با دم عقرب) را می‌توان نام برد که در نمونه آثار ایرانی و هنر هخامنشی یافت می‌شوند (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۱۷-۲۰). قدیمی‌ترین اسفنکس‌ها مصری بوده

جای دارند، شناخته می‌شده و جنبه الوهیتی که بعدها شاهان ساسانی برای خود اختیار کردند ریشه در این باور کهن داشته است (احتشام، ۲۵۳۵: ۴۲).

همان‌طور که می‌بینیم در اینجا نیز همه مفاهیم حول قدرت و مشروعیت الهی و قدسی برای سیستم حاکمه و پادشاه و به‌طور کل عظمت و استواری همه امپراتوری حتی مردمان عادی آن در گردش است، که گویی هر یک دارای فرشته نگهبان خود می‌باشند. به‌ویژه پادشاه که با دارابودن فر پادشاهی گویی مورد عنایت خاص و به‌نوعی رویین‌تن بوده و از توانمندی خدادادی منحصر به فردی در اداره این سرزمین پهناور برخوردار است. چیزی که مخاطب اثر از هر فرهنگ و تمدنی و در هر دوره زمانی‌ای حتی بدون کوچک‌ترین دانش و پیشینه قبلی نسبت به این آثار به درستی درک می‌کند این است که به‌ویژه در مورد انسان بالدار و جایگاه پادشاه، نقوش همواره نمایاننده و یادآور یک قدرت فرازمینی، اهورائی، قدسی و به هر روی وابسته به هر چیزی غیر از پدیده‌های ملموس این جهانی و زمینی، و معرف به تصویر کشیدن یک نیروی فرازمینی هستند. آنچه از بُعد صوری و کارکرد حسی این تصاویر نمایان در نقش برجسته‌ها می‌توان برداشت کرد در حقیقت کارکردهای روانی‌ای است که برای نقش پادشاه خلق می‌کنند. فضای در نوسان بین واقعیت و رؤیا، مکان و لامکان، هست و نیست و آن قرار گرفتن در مرتبه تعلیق میان زمین و آسمان و به تعبیری آن ناکجا آباد هتروتوپایی شکل گرفته در این آثار امری است که توجه بدان ضروری می‌باشد. در تصویر (۱۱) گوی بالدار به لحاظ بصری در جایگاه و موقعیت بسیار مهمی یعنی درست در بالای نگاره پادشاه و بزرگان دربارش (در اینجا به عنوان ایرانیانی دارای فره) قرار گرفته است. در تصویر (۱۲) نماد انسان بالدار به‌تنهایی دیده می‌شود و این به معنای تجسم فره شاهی یک پادشاه ویژه و نمایندگی از جانب اوست.

دوم، ترکیب بندی مقامی: ترکیب بندی یا کمپوزیسیون به معنای شیوه مرتب کردن اجزای یک اثر هنری به‌منظور رسیدن به بهترین نتیجه در ارائه حس و مفهوم مورد نظر هنرمند می‌باشد که توسط وی از میان حالات دیگر برگزیده شده است. در ترکیب بندی مقامی، هنرمند به واسطه اهمیت موضوع و شخصیت ویژه سوژه، فضای بیشتری از کادر را برای به تصویر کشیدن وی اختصاص می‌دهد. نمونه متأخر این نوع ترکیب بندی را می‌توان در نقاشی‌های موسوم به «قهوه‌خانه‌ای» در به



تصویر ۱۲. نگاره قرشاهی روی دیوار غریبی حیاط کاخ هدیش
خشا یارشا، تخت جمشید. منبع: (شاپور شهبازی، ۱۳۹۰: ۹۷ و ۹۹)



تصویر ۱۱. داریوش و درباریان، گوی بالدار در قسمت فوقانی تصویر،
طرح سنگ نگاره خزانه تخت جمشید. منبع: (شاپور شهبازی، ۱۳۹۰: ۹۷ و ۹۹)



و بلید القاء می‌نماید و به عبارتی دیگر تمام آیم‌های قبلی اعم از «بیان سمبلیک» و «فرانسان نشان دادن پادشاه» را به‌تنهایی در خود جمع کرده است. حضور این موجودات غیرواقعی و تخیلی در مقابل یک انسان با اندام کاملاً متعارف و واقعی و تناسب انسانی معمول، فضای وهمی و رؤیایگونه هیپنوتیزم‌کننده‌ای در این آثار می‌آفریند که بی‌تردید این دسته از آثار هنری را در زمره هنرهای هتروتوپایی قرار می‌دهد. آیا جز این است که اینجا همان ناکجا آبادی است که در رابطه با هتروتوپیاها از آن یاد کرده‌ایم؟ نه زمین است و نه آسمان و در عین حال هم وهم است و هم واقعیت. چنان‌که فوکو در توصیف هتروتوپیا از این عبارت استفاده کرده بود: «... جدال هم‌زمان میان واقعیت و اسطوره ...» (فوکو، بی‌تا: ۴۷) هم عناصر جهان واقع در آن هست (همچون تصویر پادشاه، ابزار و ادوات جنگ، بز کوهی، گل و گیاه، درخت خرما و...) که البته همان‌ها هم هر یک می‌توانند نماد چیزی دیگر باشند اما به هر حال به لحاظ بصری کاملاً طبیعی و حقیقی جلوه می‌کنند) و هم در آن، عناصر دنیای خیال، چشم و ذهن را مسخ می‌نمایند. لیکن اگر در عصر آفرینش خود این آثار و از درجه ذهن انسان عهد باستان با نگاه بهت‌زده و اساطیری‌اش، به این آثار بنگریم و همه تجربیات غنی تصویری انسان امروزی و بمباران‌شده در عصر ارتباطات و اطلاعات (یعنی خودمان) را از قضاوتمان حذف نماییم، در عالم واقع و پیش روی خود با مشاهده این نقوش، پنجره‌ای از جهان دیگر را بروی خود گشوده دیده‌ما نیز مات و مبهوت به القای حس و مفهومی که هدف سازندگان این آثار بوده است، تن در خواهیم داد.

د) وجه زیبایی‌شناسانه‌ی آثار

در هنر هخامنشی تزئینات وابسته به معماری نقش به‌سزایی داشته است. ملحقاتی چون نقش برجسته، آجرهای لعاب‌دار و سرستون‌ها همگی در کنار وجه سمبلیک دارای کاربردی تزئینی بوده‌اند. تلاش هخامنشیان

و قدمت آن به اواسط هزاره سوم قبل از میلاد می‌رسد. مصری‌ها فرعون را با بدن انسان و ریش و همچون شیری خمیده به تصویر می‌کشیدند که نمادی از قدرت مافوق انسانی او بود. قدیمی‌ترین «هارپی»ها (انسان - مرغ؛ تلفیقی از سر انسان با تنه پرنده) در هنر ایران - اورارتو در دسته اشیاء کاربردی حضور یافتند و پس از آن به هنر یونانی نیز به‌عنوان نشانه‌ای برای به خاک سپردن مردگان و موجودی که روح مردگان را به جهان باقی می‌برد (یا به شکل یک شیطان بالدار) وارد شدند (عابدوست و کاظم‌پور، ۱۳۸۸: ۸۳-۸۴).

کاخ تخت جمشید در این خصوص مهم‌ترین منبع اطلاعاتی ما به حساب می‌آید. در این کاخ موجوداتی بالدار و ریشدار با سری به شکل انسان، بدنی به شکل گاو و بال‌هایی به شکل عقاب (لاماسو) بر ورودی دروازه خشایارشا همچون نگاهبانان مجموعه و به‌عنوان تجسمی از ماه خودنمایی می‌کنند (تصویر ۱۵). نقش شیر به‌عنوان سلطان جانوران و محافظ ثروت و دارایی‌های ارزشمند کاربرد یافته است و شیر گریفن شاخ‌دار با دم عقرب، پنجه‌هایی مانند عقاب و بدنی چون شیر یا گاو وحشی؛ بر روی درهای سه‌طرفه کاخ تچر و درهای چهارطرفه تالار صد ستون به‌عنوان نماد موجود اهریمنی با اندامی زشت و وحشتناک محسوب گردیده است. تصویر شماره ۱۶ نمونه‌ای از تصویر شیر گریفن شاخ‌دار را بر غلاف شمشیر یکی از بزرگ‌زادگان نشان می‌دهد (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۲۰-۲۱).

در تمامی این نقوش شخص پادشاه همواره هموار و این حیوانات عجیب، کریه‌المنظر و افسانه‌ای و یا در موقعیت برتری و پیروزی بر آنان نشان داده شده است، که حاکی از قدرت، جنگاوری، شجاعت و بهره‌مندبودن از نیرویی مافوق بشری برای شخص پادشاه بوده و به‌نوعی توانمندی شخص شاه را در محافظت از سرزمین در برابر نیروهای شر



تصویر ۱۴. طرحی از نقش برجسته بیستون، تصویر داریوش با جنهای بزرگ‌تر نسبت به سایرین. منبع: (شاپور شهبازی ۱۳۹۰: ۱۰۱)



تصویر ۱۳. نقش برجسته بیستون، کرمانشاه. منبع: (www.ciolamuse.com)



تصویر ۱۶. شیر گریفن، غلاف شمشیر یکی از بزرگ‌زادگان در نقش برجسته تالار بارعام داریوش. منبع: (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۱۸ و ۲۰)



تصویر ۱۵. اسفنجکس، نقش برجسته بر روی سنگ، کاخ پرسپولیس. منبع: (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۱۸ و ۲۰)



می‌توان آنها را هم خیالی و هم واقعی دانست که همانا اصلی است که فوکو برای هتروتوپیاها قائل می‌باشد. یعنی در عین حال که ریشه در واقعیت دارند قابلیت آفرینش مکان/فضاهای وهمی را نیز دارا می‌باشند. بدین سبب بیان سمبلیک و رمزگونه این آثار، به تصویر کشیده شدن نیرویی فرازمینی (نماد دایره بالدار و انسان بالدار)، فرا انسان نشان دادن پادشاه با بهره‌گیری از ترکیب‌بندی مقامی و کاربرد حیوانات ترکیبی که با ترکیب اجزاء بدن حیوانات واقعی و زمینی به وضوح موجوداتی غریب، دگر مکانی، وهمی و غیرواقعی خلق کرده‌اند و در هم‌آوردی با پادشاه یا در حال شکست خوردن از پادشاه دیده می‌شوند؛ به‌طور کامل به‌عنوان ویژگی‌های هتروتوپیا ساز این دسته آثار مورد توجه قرار می‌گیرند. لذا این آثار با نظر به خصوصیات هنرهای هتروتوپیا، می‌توانند به‌عنوان نمونه‌هایی از «هتروتوپیا فوکو» که نقش ایجاد دگر مکان را در مرز میان واقعیت و فراواقعیت دارند، در نظر گرفته شوند.

فهرست منابع فارسی

- احشام، مرتضی (۲۵۳۵)، *ایران در زمان هخامنشیان*، تهران: شرکت سهامی کتاب‌های جیبی.
- احمدیان، محمد؛ رشه، صمد (۱۳۹۴)، بررسی نقوش گیاهی و حیوانی مشترک هخامنشی و صفوی، *کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری*، دوره نخست.
- ارمی‌اول، سیما (۱۳۹۱)، بررسی روابط قدرت در داستان کیخسرو بر اساس دیدگاه فوکو، *فصلنامه پژوهش‌های ادبی*، ۹(۳۸)، ۳۳-۹.
- ایرانی‌صفت، زهرا (۱۳۹۳)، *نقد هنری مجموعه پژوهش هنر*، تهران: نشر مهر سبحان.
- حامدی، مهدی؛ رضوی، فاطمه (۱۳۹۵)، تبیین گفتمان سوژه و قدرت در تأملات فوکو و آثار تجسمی هالی با تأکید بر مفهوم زندان، *نشریه هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی*، ۲۱(۳)، ۵-۱۰. doi: 10.22059/JFAVA.2016.59650.10
- دادور، ابوالقاسم؛ روزبهنی، رؤیا (۱۳۹۴)، مطالعه تطبیقی جانوران ترکیبی در هنر هخامنشیان و آشوریان با تأکید بر نقش برجسته و مهرها، *فصلنامه نگره*، شماره ۳۳، ۹-۱۶. doi: 10.22070/negareh.2016.412
- رضائی‌نیا، عباس (۱۳۸۶)، *سیر تحول هنری نقش برجسته‌های صخره‌ای ایران*، *مجله گلستان هنر*، شماره ۱۰، ۱-۱۸.
- رف، مایکل (۱۳۷۳)، *نقش برجسته‌ها و حجاران تحت جمشید*، ترجمه هوشنگ غیائی‌نژاد، چاپ اول، تهران: نشر سازمان میراث فرهنگی کشور.
- رهنما هراتر، معصومه (بی‌تا)، تبیین و تشریح نقش برجسته‌های هخامنشی و اشکانی و مقایسه آن با عصر ساسانی، *کنفرانس بین‌المللی شرق‌شناسی- تاریخ و ادبیات پارس*، برگرفته از www.sid.ir به تاریخ ۹/۱۵/۹۷.
- شاپور شهبازی، علیرضا (۱۳۹۰)، جستاری درباره یک نماد هخامنشی، ترجمه شهرام جلیلیان، تهران: نشر و پژوهش شیرازه.
- شعیری، حمیدرضا (۱۳۹۲)، *نشانه- معنانشناسی دیداری، نظریه‌ها و کاربردها*، چاپ ۱. تهران: انتشارات سخن.
- صدری، مینا؛ آیت‌اللهی، حبیب‌الله (۱۳۸۶)، بررسی تطبیقی برخی از ویژگی‌های نگارگری با نقش برجسته‌های هخامنشی، *فصلنامه نگره*، شماره ۴، ۶۳-۷۵.
- صفی‌پور، اعظم (۱۳۸۷)، مطالعه تطبیقی آرایش ریش افراد در نقوش برجسته تخت جمشید با توجه به جایگاه اجتماعی، *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی*، شماره ۲۸، ۷۶-۸۷. Doi: 2.1001.1.22286039.1388.1.38.8.7
- عابد دوست، حسین؛ کاظم‌پور، زیبا (۱۳۸۸)، *تداوم حیات اسفنجکس‌ها و هارپی‌های باستانی در هنر دوره اسلامی*، *فصلنامه نگره*، شماره ۱۳، ۸۰-۹۱.
- غلامی، ساهره (۱۳۹۳)، بررسی سینمای هتروتوپیا با رویکردی به مفهوم

برای نشان دادن قدرت و شکوه پادشاهی و همچنین حضور هنرمندان از قسمت‌های مختلف ساتراپ‌های هخامنشی موجب بروز تزیینات بی‌نظیر و البته در برخی موارد التقاطی با هنرهای ملل دیگر همچون هنر بین‌النهرین و مصر بوده است. با نگاه دقیق به آن تزیینات شاهد تحقق آرمان‌های هخامنشیان برای ایجاد فضایی استعلایی و متفاوت با فضای زندگی روزمره هستیم. هتروتوپیا که با خلق آثاری حساب‌شده و منظم تحقق یافته است. شاید بتوان گفت استفاده از صفت برای شکوه بخشیدن به این فضا و همچنین حفظ قرینه‌سازی در ترکیب‌بندی به جهت ایجاد تعادل و نظم ما را به دگر مکانی ارجاع می‌دهد که در نقش برجسته‌ها تحقق یافته‌اند. بنابراین عظمت نمایی و نظم ریاضی‌وار و قرینگی در آثار هخامنشی در عین بخشیدن وجه زیبایی‌شناسانه به آثار می‌تواند به‌عنوان ابزاری جهت تحقق بخشیدن به خلق فضایی متفاوت با جهان پیرامون باشد.

نتیجه‌گیری

گفتمان قدرت، سخن و قرائت غالب دوران است که سیستم حاکمه سعی در تثبیت و تبلیغ آن دارد که به‌مرور به حقیقت و دیدگاه مورد پذیرش جامعه تبدیل می‌گردد و حتی گاه به همین شکل در تاریخ ثبت می‌شود. هتروتوپیاها بر مکان/ فضاهای موهوم، غریب، توهم‌زا، تأثیرگذار، متفاوت، غیرمتعارف، رؤیاگونه، عجیب و مجزای از مکان/ فضاهای معمول دلالت دارند. هتروتوپیاها می‌توانند فیزیکی و مادی یا مفهومی و غیرمادی باشند. هتروتوپیاها به شکل یک دریافت روانی به گونه‌ای که وهم‌آود، غریبانه، رؤیاگونه و دگرجهانی بودن از آن درک شود، در آثار هنری نمود یافته و تأثیرات حسی-عاطفی خود را به مانند گفتمان قدرت بر مخاطب القاء و تحمیل کرده وی را وادار و ناگزیر به پذیرش و تأثیرپذیری می‌نمایند. هر چند که پرداختن به مفهوم هتروتوپیا قدمت بالایی ندارد و هنوز مقوله‌ای نسبتاً جدید و کم‌تر کار شده محسوب می‌گردد لیکن چندی ست جای خود را در عالم هنر نیز باز کرده است و شامل طیف گسترده‌ای از هنرها از سینما گرفته تا نقاشی و معماری و ادبیات می‌شود. اندیشه هخامنشی، «پادشاه» را همچون نماد ملت و تمدن دانسته و لذا در هنر این دوران نیز همه چیز حول شخصیت وی می‌چرخیده است. نقش برجسته‌های هخامنشی با تعریف و نگاه امروزی به هنر، به‌عنوان هنری فاخر و مهم در عهد باستان محسوب می‌گردند. محصول این هنر در دوران مورد نظر، غالباً همچون یک تابلوی تبلیغات سیاسی در کاخ شاهان، معابد، مقابر و نیز بر سر شاهراه‌های بین‌المللی به دو منظور قرار داده می‌شد، به‌عنوان یک هنر مذهبی و آئینی و نیز بدان جهت که داستان‌هایی از پیروزی‌ها، شجاعت و خدای‌گونه‌گی پادشاه یا دارا بودن مقام نمایندگی خداوند بر زمین توسط وی (به‌عنوان شخص اول و بزرگ‌ترین و مهم‌ترین نماد و حافظ امپراتوری) را، برای مردم محلی و نیز ملل سرزمین‌های تحت سلطه روایت نماید. لذا نقش برجسته‌ها در تولید و تثبیت گفتمان مورد تأیید قدرت، چنان‌که مد نظر سیستم حاکمه در جهت خلق حقیقت برساخته دوران باشد، نقشی مهم ایفا می‌کرده‌اند. این آثار دارای کیفیات صوری و فضایی خاصی هستند که به اعتبار آن



مجله باغ نظر، ۷ (۱۴)، ۸۷-۹۴.

فهرست منابع لاتین

Disinterred, R.M. (2003). *Aspects of empire in Achaemenes sardis*. Published by the press syndicate of the university of Cambridge

Johnson, P. (2006). Unravelling Foucault's different spaces. *History of the Human Sciences*, 19(4), 75-90.

فهرست منابع الکترونیکی

www.iranboom.ir

www.irannationalmuseum.ir

www.cliolamuse.com

www.oi.uchicago.edu

www.worthpoint.com

گفتمان قدرت فوکو، فصلنامه کیمپایی هنر، ۲(۸)، ۴۵-۵۸.

فاضلی، محمدتقی؛ موحد، عبدالعزیز (۱۳۹۵)، بازتاب نمادهای اساطیری در هنر هخامنشی، *دوفصلنامه تاریخ ایران اسلامی*، ۳(۱)، ۱۵-۳۰.

فوکو، میشل (بی تا)، *از فضاهاى دیگر*، ترجمه رضا بهار، مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی، شماره ۹.

قادری، حاتم (۱۳۸۰)، *اندیشه‌های سیاسی قرن ۲۰*، چاپ: ۲. تهران: انتشارات وزارت امور خارجه.

مبینی، مهتاب؛ دادور، ابوالقاسم (۱۳۹۰)، ستون، نماد قدرت در معماری هخامنش، فصلنامه نگره، شماره ۱۹، ۸۱-۹۴.

موری، راجر استوارت (۱۳۸۰)، *ایران باستان*، ترجمه شهرام جلیلیان، تهران: فروهر.

نادری گرزالدینی، مرجانه (۱۳۹۶)، نگاره‌های گیاهی در تخت جمشید، *مجله رشد آموزش هنر*، ۴(۳)، ۲۶-۳۳.

ولایتی، رحیم (۱۳۸۹)، تأثیر هنر ملل تابعه هخامنشی بر هنر و معماری آنها،

