

۱۳۲۵۴

کتابخانه
۱۳۸۸



دانشگاه شاهرود
دانشکده هنر

پایان نامه

جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته نقاشی

عنوان پایان نامه : بررسی نقوش اساطیرایران بر روی ظروف و اشیاء کاربردی

عنوان پروژه عملی : صحنه پردازی داستانی از قرآن کریم (داستان حضرت سلیمان ع)

استاد راهنما : جناب آقای حبیب ا... صادقی

استاد مشاور : جناب آقای مرتضی افشاری

۱۳۸۸/۱۲/۷

نام دانشجو

رقیه رنجبر

اطلاعات مذکور صحیح است
تسليم وزارت



بهمن ماه ۱۳۸۶

۱۳۲۵۳۶



دانشگاه شاهرود
دانشکده هنر

به نام خدا

تمامی حقوق مادی و معنوی این پایان نامه تحصیلی متعلق به دانشگاه شاهد است و هرگونه نقل مطالب با ذکر دانشگاه شاهد، نام استاد راهنما و دانشجو بلامانع است. دانشجویان در صورتی میتوانند نسبت به چاپ مقاله مستخرج از پایان نامه خود اقدام کنند که مقاله مورد تایید استاد راهنما قرار گرفته باشد. همچنین به هنگام چاپ مقاله ذکر نام استاد راهنما ضروری است. عدم رعایت موارد فوق موجب پیگرد قانونی است.

« معاون آموزشی و تحصیلات تکمیلی »



دانشگاه شاهرود
دانشکده هنر

پایان نامه

جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته نقاشی

عنوان پایان نامه : بررسی نقوش اساطیرایران بر روی ظروف
و اشیاء کاربردی

عنوان پروژه عملی: صحنه پردازی داستانی از قرآن کریم
(داستان حضرت سلیمان (ع))

استاد راهنما : جناب آقای حبیب ا... صادقی

استاد مشاور : جناب آقای مرتضی افشاری

نام دانشجو

رقیه رنجبر

بهمن ماه ۱۳۸۶





الْحَمْدُ لِلَّهِ عَلَىٰ مَا هَدَانَا

بِاسْمِ اللَّهِ كُتِبَتْ بِرَأْسِ الْهَدِيَّةِ الْهَدِيَّةُ ...





و شما دو فرشته مهریاب

پدر و مادر،

بر بالهای خسته‌تان بویه می‌زنم

که رابطه این هدیه بودید ...

تاریخ ۱۸/۱/۳۵
شماره ۱۹۳/ن
پیوست



صورتجلسه دفاع

رساله نظری: بررسی نقوش اساطیر ایران بر روی ظروف و اشیاء کاربردی پایان صفوی)
پروژه عملی: صحنه پردازي داستان های قرآن کریم (داستان حضرت سلیمان ع)
مربوط به خانم رقیه رنجبر دانشجوی رشته نقاشی در تاریخ ۱۵/۱۲/۸۶ برگزار و نمره
رساله نظری ۱۷/۷۰ پروژه عملی ۱۸/۷۰ و میانگین آن به عدد ۱۸/۴
و به حروف هجری ۱۳۶۷ اعلام می گردد.

اعضای هیات داوران

امضاء

۱- آقای حبیب الله صادقی

امضاء

۲- آقای مرتضی افشاری

امضاء

۳- آقای مرتضی حیدری

امضاء

۴- آقای پرویز اقبالی

امضاء

۵- آقای علی اصغر شیرازی

مدیر گروه رشته نقاشی

نام و نام خانوادگی:

امضاء:



دانشگاه شاهرود

دانشکده هنر

دانشکده هنر دانشگاه شاهد

چکیده پایان نامه

این چکیده به منظور چاپ در نشریات دانشگاه تهیه شده است

عنوان پایان نامه :

بررسی نقوش اساطیر ایران بر روی ظروف و اشیاء کاربردی

استاد راهنما : جناب آقای حبیب ا... صادقی

استاد مشاور : جناب آقای مرتضی افشاری

نام دانشجو : رقیه (مهری) رنجبر

شماره دانشجویی : ۸۳۷۴۹۵۰۰۵

رشته : نقاشی

چکیده

تجلی و ظهور و بروز نقوش اساطیری بر روی ظروف و سایر اشیاء کاربردی در روزگاران کهن، نشان از پیوند عمیق افکار و عقاید مردم آن روزگاران با اسطوره ها و اعتقاد به نقش سرنوشت ساز آن اسطوره ها در زندگی شان بوده است.

بدلیل این ارتباط و پیوند عمیق، مردم روزگاران پیش، نقوش اساطیری را در جای جای زندگی خود و بر روی بیشتر اشیاء و ظروف کاربردی شان نقش می زدند. به این ترتیب علاوه بر زیباسازی محیط پیرامونی خود، می کوشیدند نیاز روحی خود را به زیبایی و آرامش حاصل از ظهور اعتقادات معنوی در فضای زندگی، برآورده سازند، تا به هر گوشه ای که می نگرند، به هرجایی که می روند، از هر وسیله که استفاده می کنند این نقوش را دیده و عقاید و مفاهیم معنوی و باورهای ذهنی خود را به طور مکرر یادآور شوند. گویا که هر نقش در حکم یک دانه تسبیح بوده و هر نگاه یک ذکر مکرر.

در این تحقیق با استفاده از روش تحقیق کتابخانه ای و میدانی به مدد ابزار کتاب و مشاهده و روش تاریخی - تحلیلی - توصیفی به تجزیه و تحلیل اطلاعات موجود در این رابطه پرداخته شد و کلیه ظروف و اشیاء کاربردی به طور نامحدود مورد مطالعه قرار گرفت و اینگونه نتیجه گیری شد که ظروف و اشیاء وسیله و واسطه ای برای انتقال مفاهیم اسطوره ای از دوران کهن به زمان معاصر بوده اند. در آن روزگاری که کاغذ و کتاب نبوده، این ظروف و اشیاء بودند که با حمل این نقوش اعتقادی مقدس، بر بستر محکم خود، تاریخ آن روزگاران را به تاریخ روزگار ما انتقال دادند. نقش اعتقادی این نقوش و قداست و اهمیت آنها، باعث محافظت بیشتر از این ظروف بوده، بگونه ای که با همراه کردن این اشیاء با مردگان خود در گورها نه تنها برای مردگان خود طلب آرامش و آرزوی بهشت ابدی می کردند بلکه بطور خواسته یا ناخواسته به محافظت بیشتر آنها از حوادث روزگار و در نتیجه انتقال این اشیاء - در واقع انتقال تاریخ و مبانی اعتقادی خود - به دوران معاصر کمک می کردند. کشف ارتباط بین ظروف و استفاده از نقوش بر روی آنها و ماندگاری اسطوره ها از ویژگیهای جدید، و نوآوری طرح است

نظر استاد راهنما : برای چاپ در نشریات مربوط به دانشگاه مناسب است.

تاریخ :

امضاء :



واژگان کلیدی

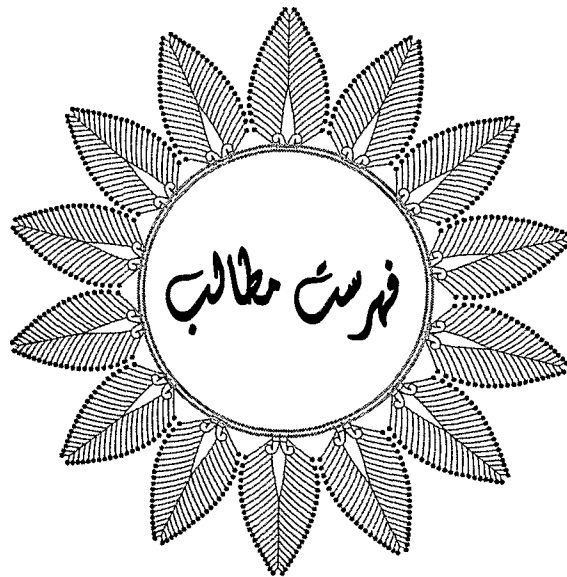
فارسی

اسطوره - ایران - ظرف - نقش

لاتین

Myth - Iran - Vehicle & Container - Pattern





عنوان - صفحه -

	چکیده
	پیشگفتار
۱	مقدمه
	فصل اول (اسطوره چیست؟ ظرف چیست؟)
	۱-۱ اسطوره چیست؟
۶	❖ اسطوره در فرهنگ لغت فارسی
۹	❖ واژه میث - میثوخت - میتولوژی - اساطیری
۱۱	❖ اسطوره، منابع تصویری هر قوم
۱۴	❖ نماد، مادر اسطوره
	❖ اخبار تصویری ابزار روایت اساطیر
	۱۶
	۱-۲ ظرف چیست؟
۱۷	❖ واژه ظرف در فرهنگ لغت فارسی
۱۷	❖ واژه ظرف و کاربرد آن در طول تاریخ
	فصل دوم (ظروف، بستر روایت اساطیر)
۲۰	❖ ظروف سفالین اولین کتابهای ایران زمین
۲۱	❖ نقوش ترسیم شدن بر روی ظروف
۲۴	❖ ارتباط نقوش سفال با مفاهیم اسطوره ای
	❖ نقوش میتولوژیکی - اسطوره ای - افسانه ای در صنایع دستی
۲۸	بخصوص سفال

فصل سوم (اساطیر ایران)

۳-۱ آفرینش اساطیر ایران

- ❖ ۲۵ آفرینش اساطیر ایران
چگونگی آفرینش نخستین انسان اسطوره ای - نخستین جانور اسطوره ای - نخستین زوج اسطوره ای
- ❖ ۲۷ ورود آریایی ها و خصوصیت اساطیری آنها
- ❖ ۲۹ خصوصیت اساطیر ایران

۳-۲ اسطوره های داستانی

- ❖ ۴۱ نخستین انسان اسطوره ای
- ❖ ۴۲ نخستین پادشاه اسطوره ای
- ❖ ۴۴ دیوان، موجودات افسانه ای و پهلوانان در آیین زردشتی و شاهنامه
- ❖ ۴۵ نبردهای ایزدان و دیوان
- ❖ ۵۰ دیوان و نیروهای شر
- ❖ ۵۲ موجودات افسانه ای
- ❖ ۵۶ از بدترین نمادهای افسانه ای ایرانیان
- ❖ ۵۸ پهلوانان اسطوره ای شاهنامه
- ❖ ۶۱ فریدون
انسانهای اسطوره ای در خمسه نظامی
- ❖ ۶۳ اسکندر کبیر
- ❖ ۶۴ خسرو و شیرین
- ❖ ۶۵ انسانهای شاخدار
- ❖ ۶۷ نقوش شکار
- ❖ ۷۱ نمادهای هفت قرن نخست اسلامی

فصل چهارم (بررسی نقوش اساطیر ایران در ۵ تمدن کهن پارسی)

- ❖ ۷۳ اسطوره در هنر لرستان
- ❖ ۷۶ منابع تصویری اسطوره در هنر گلیم بافی لرستان
- ❖ ۸۰ طرحها و نقشهای مفرغهای لرستان
- ❖ ۸۲ فهرست اشیاء مفرغی لرستان
- ❖ ۹۳ طرحها و نقوش جامهای مارلیک
- ❖ ۱۰۴ طرحها و نقشهای ایلام
- ❖ ۱۲۰ طرحها و نقشهای زیویه و حسن لو
- ❖ ۱۲۹ طرحها و نقشهای جیرفت
- ❖ ۱۴۰ چند تصویر متفرقه

۱۴۲

نتیجه گیری

۱۴۶

فهرست منابع و مآخذ

۱۴۸

گزارش پروژه عملی

۱۵۰

تصاویر پروژه عملی

چکیده انگلیسی

پیشگفتار

جیمز هال در کتاب جدید خود به بررسی زبان نمادها در هنر می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه اشیای آشنا و معمول در نقاشی، طراحی و تندیس سازی غالباً مفهومی عمیق‌تری دارند. تعبیر این زبان، بررسی بسیار جالب توجهی است.

اثر اصلی و پرفروش نویسنده بنام «فرهنگ موضوعات و نمادها در هنر» درباره نمادگرایی در هنر باستانی و عیسوی به بحث می‌پردازد. در اینجا، افق‌ها وسیع‌تر می‌شود. وی اکنون هنر مصر باستان و خاورمیانه و خاور دور را به حساب می‌آورد، که در تمدنهای آنها شکل‌های هنری فراوانی به کار می‌رفت که معانی مختلفی از آرزوها و بیم‌های ساده روزانه گرفته تا عمیق‌ترین آمال فلسفی و دینی را ابراز می‌داشتند. هرکدام از آنها دارای زبان نمادین مشخص ویژه خود بودند. مولف در این کتاب کلید آنها را به دست داده و آنها را با یکدیگر مقایسه کرده است.^۱

درباره نماد در هنر^۲

اسطوره زبان نمادین

نماد در فرهنگ انگلیسی آکسفورد اینگونه تعریف شده است: نماد به سادگی چیزی است که بجای چیز دیگر بکار می‌رود و نشانه آن است یا بر آن دلالت دارد. به نظر می‌رسد که گرایش طبیعی برای ایجاد نمادها به شیوه‌ای که می‌اندیشیم و در هنر ما باید انعکاس یک ویژگی عمیق و روان بشری باشد، داشته باشیم. بعنوان مثال شیر را ذکر می‌کنیم. اساساً این حیوان تنها «جانوری عظیم، درنده خو، قهوه‌ای رنگ، غرآن، از دسته گربه سانان است.» به محض آنکه آنرا «سلطان حیوانات» یا «فرمانروای جنگل» بنامیم، به صورت نماد درمی‌آید. در واقع، از همه آفریدگان، این حیوان یکی از جانورانی است که بیش از همه درباره آن نمادسازی شده است. بخش اعظم این نمادسازی جنبه دینی داشته است. حتی در میان اقوامی که شیر را بصورت وحشی نمی‌شناخته‌اند.

نماد در هنر در سطوح مختلف و بر طبق اعتقادات و رسوم اجتماعی که الهام بخش هنرمند است عمل می‌کند. در میان چینی‌یان نمادها ممکن است گاهی مبین بیش از یک تعارف دلپذیر نباشد.

^۱ جیمز هال - فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب - ترجمه: دکتر رقیه بهزادی - تهران - انتشارات فرهنگ معاصر - ۱۳۸۰ - (چاپ

اول) - ص ۱۳

^۲ همان - پیشگفتار

یک ظرف یا بشقاب نقاشی شده، که از سوی میهمانی بعنوان هدیه به میزبانان تقدیم می‌شود، بر اثر انتخاب تصاویر تزئینی آن، ممکن است برای دریافت دارنده آن، عمری طولانی، فرزندان بسیار، یا حتی موفقیت در امتحانات دولتی آرزو کند.

این زبان نمادین، روزگاری بطور گسترده در میان طبقه فرهیخته چین مفهوم داشت. در سطحی دیگر، پندارهائی وجود دارد که مربوط به پرستش میشود و بخش اعظم را تشکیل می‌دهد. لحظه‌ای جسم آدمی را در نظر بگیریم که هنرمند آنرا برای نشان دادن یک خدا یا الهه بکار می‌برد. خودبه‌خود جسم غیر مشخص و بدون نام است. باید نخست جامه‌ای به شیوه‌ای متمایز بر آن پوشانید تا آنرا بتوان بصورت خدائی مشخص در آورد.

بر آن جوشن می‌پوشانیم تا مثلاً آنرا بصورت «مارس» خدای جنگ در آوریم. بعد اگر یک جفت بال بر آن بیفزاییم آنرا بصورت میکائیل، فرشته مقرب و فرمانده فرشتگان آسمانی درمی‌آوریم. بدین طریق، هنرمند با بخشیدن ماده و هویت، به موجوداتی که شکل آنها در واقع ناشناخته است، تصویری نمادین می‌بخشد. «زئون» فیلسوف رواقی، که در حدود ۳۰۰ پیش از میلاد می‌زیست، مطلب را چنین بیان می‌کند و می‌گوید که خدایان یونانی، با شکلهای مشخص، که به سهولت قابل تمیز هستند، به هیچ وجه دارای شکل بشری نیستند. بلکه همه آنها نمادها و جنبه‌های گوناگون یک موجود آسمانی منحصر به فرد هستند که ماهیت واقعی آن کاملاً غیرشخصی است. هنگامی که به هنر شرق می‌رسیم، درمی‌یابیم که پر از خدایانی بصورت آدمی است و بیشتر آنها نشان دهنده مفاهیم انتزاعی و ماوراء طبیعی هستند که در زندگی واقعی همسانی ندارند. آنها نیز نمادهایی به شمار می‌روند.

اما حتی شخصیت‌های مقدس تاریخ ممکن است بصورت نمادهایی معرفی شوند. تنها میتوانیم حدس بزنیم که بودا یا مسیح در زندگی به چه صورت بودند. میتوان تصور کرد بودایی که دارای کاکل و موهای زبر و مجعد است و یکدسته مو بر پیشانی او قرار دارد و لاله‌های گوشه‌پیش آویزان است و علائم اسرارآمیزی بر روی دستها و پاهایش دیده می‌شود تقریباً هیچگونه شباهتی به بنیانگذار تاریخی آئین بودایی ندارد.

مسیح، هنگامی که تاج بر سر دارد و به سبک یک امپراتور روم شرقی بر تخت نشسته است، بی‌درنگ بعنوان فرمانروای بلامعارض و بلندمرتبه آسمان، قابل تشخیص است. با وجود این، هنگامیکه جامه روستائی بر تن دارد و کمربندی بر میان بسته است و بره‌ای را به دوش می‌کشد، به صورت «چوپان خوب» مورد نظر انجیل‌های چهارگانه درمی‌آید. اینها تصاویری نمادین از رهبران دینی هستند.

زئون در روزگاری می‌زیست که قدرت خدایان کوه اولمپ رو به انحطاط می‌رفت. آتن مغلوب اسپارت شده بود و شکستی که پالاس آتنه خدای نگهبان آتن، قادر به جلوگیری از آن نشده بود. در این هنگام یک حادثه، ظاهراً سرنوشت قومی را تعیین کرد. اندکی بعد، اتفاق یا بخت را به صورت خدایی مجسم کردند و مانند خدایان کوه اولمپ، به عنوان الهه‌ای به آن تجسم بخشیدند و آن را توخه Tyche نامیدند. فکر اینکه به مفاهیم انتزاعی جنبه خدایی یا در واقع اسطوره‌ای ببخشند و

به آن شکل آدمی بدهند، در روم از زمان آگستوس Augustus به بعد اقتباس شد و خدایانی مانند « صلح » و « تندرستی » و « سرنوشت » سعادت امپراطور را تامین کردند. در اروپا در قرون وسطی و رنسانس، تعداد بی‌شماری تندیس‌های نمادین از این قبیل ایجاد شد، که هنوز در کلیساهای بزرگ و قصرها و باغهای عمومی به چشم می‌خورد. در آنجا فضائل و معایب بی‌شمار، فصول سال، بخش‌هایی از جهان، دوره‌هایی از عمر بشر و علاوه بر آنها می‌یابیم.

اما خدایان را همیشه بصورت انسان نشان نمی‌دادند. روزگاری مردم چنین می‌پنداشتند که پدیده‌های طبیعی : مسیر خورشید در آسمان، ریزش باران، باروری جانور، حاصلخیزی خاک، بارداری و زایش کودک، همگی تحت نظارت نیروهای نامرئی است. از آنجاکه زندگی خود را وابسته به رفتار مساعد آنان می‌دانستند، می‌خواستند با قربانی و دعا نظرشان را جلب کنند.

به این نیروهای اسرارآمیز، در آغاز، شکل انسانی نمی‌دادند. بطوری که هنرمند، زمانی که می‌خواست تصویری از خورشید و ماه و یا آذرخش به دست دهد، خود خدا را به تصویر می‌کشید. بنابراین به یک مفهوم، اینگونه تصاویر، فراتر از نمادگرایی است. بطور تحت‌اللفظی تجسمی از یک خداست.

جانوران را نیز دارای همان نیروی اسرارآمیز یا مانایی می‌پنداشتند که در جهان طبیعت نفوذ می‌کنند. پرندگان نه تنها موجب پیشگویی هوا می‌شدند بلکه آنرا به طریقی ایجاد می‌کردند. آنها بعنوان مبشران خورشید و طوفان مورد پرستش بودند.

رهبر قبیله بدوی، کاهن آن، یا « پزشک » آن، ملبس به پوست حیوانات می‌شدند و نقاب جانوری بر سر می‌گذاشتند تا « مانا » را برای خود کسب کنند و بر طبیعت تسلط یابند. خدایان نیمه انسان یا نیمه حیوانی که در هنر مصر، بین النهرین و هندوستان دیده می‌شوند، از اخلاف پزشکانی بودند که پوست حیوانات بر تن می‌کردند.^۱

این نشان دهنده این است که گاهی موجوداتی که بعنوان تصاویر اسطوره‌ای می‌شناسیم و عده‌ای آنرا تصورات و خیالات بشری دانسته‌اند، نه تنها خیال نبوده بلکه واقعیات تاریخی هستند که صورتی ظاهراً خیالی به خود می‌گیرند.

هنگامیکه خدایان و الهه‌ها بصورت مردان و زنان در می‌آمدند، نقوش کهن از میان نرفتند. خدای آدمی شکل را بصورتی مصور کردند که بر فراز شکل حیوانی پیشین خود ایستاده یا بر آن نشسته است و گویی آن شکل، مرکب یا « گردونه » اوست.

قرص خورشید و هلال ماه بخشی از تاج و پوشش سر او شدند. سرانجام، پس از آنکه کاملاً بصورت انسان درآمدند، همانگونه که با این شیوه با شکوه در یونان باستان دیده شدند، موجودیت پیشین و تمثیلی خود را بعنوان صفات ویژه حفظ کردند.

ضمناً میتوان تکامل مشابه و هرچند ناپیوسته هنر عیسوی کهن را در نظر گرفت که عیسی و حواریون در آغاز بعنوان گوسپند مجسم می‌شدند. هنگامیکه بصورت بشر درآمدند، گوسفند را بعنوان نشانه خود حفظ کردند. این ابتکار فوق العاده سودمند، یعنی نشانه، که به یک تصویر گمنام هویت می‌بخشد، بعدها در هنر عیسوی نفوذ کرد و (بعدها) بطور گسترده‌ای در هنر هندویی و بودایی اقتباس شد. در واقع، خدایان رمزی بودایی «تانتری» دارای نشانه‌های بسیار هستند و چنان در آنها سهیم هستند که گاهی آن نشانه‌ها برای تعیین هویت خدایان مزبور، کمک زیادی نمی‌کنند.

موارد بسیاری وجود دارد که یک شیء، هم نماد و هم نشانه است. مثلاً دو کلید، نشان پتر مقدس و در عین حال نماد تاسیس کلیسای عیسوی است. آذرخش، نشان آسمان، خداهای بی‌شمار، برای بعضی از بوداییان نماد اصل فلسفه آنان، یعنی حالت تنویر (= اشراق) شد. از سوی دیگر، قویی در کنار یک اسقف، او را بعنوان هیوی **Hugh** مقدس لینکلن می‌شناساند به سبب همین دلیل ساده بود که وی قویی را به صورت پرنده دست‌آموز خود نگهداری می‌کرد.

سرانجام، سخنی دیگر درباره هنر و جادوگری باید گفت. دیده شد که چگونه این دو از روزگاران کهن به یکدیگر پیوسته بودند، و باعث شگفتی است که چگونه اقوام متمدن، عقاید مشابه اندیشه‌های نیاکان بدوی خود را حفظ کردند.

فلسفه قراردادن مجسمه‌های اساطیری در میادین شهرها، فلسفه‌ای اسطوره‌ای است؟

اجسام بی‌جان، خواه از گل و فلز و سنگ یا رنگ، هنگامی که بر اثر تصور هنرمند شکل گرفتند، به نظر می‌رسد با همان نیروی سحرآمیزی به حرکت درمی‌آیند که میتوانند در اقوام و حوادث نفوذ کنند. بدین ترتیب، تندیس یک خدا را به میدان می‌بردند، بدین امید که باعث پیروزی شود. (فلسفه قراردادن مجسمه‌های اساطیری در میادین شهرها از کهن تا به امروز، شاید همین باشد.) در شهر، چنین خدایی، هدایایی دریافت می‌داشت تا شهروندان را از گزند و آسیب در امان دارد.

گفته شده است که خدایانی وجود داشته‌اند که سرخود را تکان می‌داده یا اشک می‌ریختند، همچنین مارها و کژدمها و جانوران مشابهی که در زندگی واقعی خطرناک هستند و می‌بایست از آنها اجتناب کرد، بعنوان تصویر، خواص سودمند و سحرآمیزی می‌یافتند. بصورت تندیس یا تصویر، نقش نگهبانان نمادین را در دروازه‌های پرستشگاهها و قصرها و گورها به خود می‌گرفتند. شیر، که نا محتمل است هیچ چیزی غیر از توله‌های خود را حفظ کند، یک انتخاب بویژه مطلوبی بود. تاثیر سحرآمیزی که از سنگ ناشی می‌شد ارواح خبیثه را به دور نگاه می‌داشت. بخش عمده هنر بودایی تانتری در همین سطح اسرارآمیز عمل می‌کند. چنین احساس می‌کردند که ماندالای نقاشی شده، یک نماد ماهرانه کیهان است و میتواند حتی از یک خدا در زمانی که بشر در حال تفکر و تمرکز در باره

آن است، دفع شر کند. چنین احساس می‌شد که تفکر و تمرکز درباره سایر نقوش تانتریتی، خواه مطلقاً انتزاعی یا کلمه‌ای مکتوب یا حرفی منحصر به فرد، می‌تواند دارای همان تاثیر باشد.^۱

شبیه‌سازیهای نمادین (اسطوره‌ای) - مفاهیم متفاوت

حدود پنج هزار سال پیش این منطقه گسترده (اروپای کلاسیک و عیسوی - مصر - خاورمیانه باستان - هندوستان - خاور دور) زادگاه نخستین تمدنهای جهان و متمرکز در چهار دره‌ی رود: نیل، فرات / دجله، سند و هوانگ - هو بود. از آغاز، هریک از مناطق، دارای نوعی هنر تجسمی بود که بخش اعظم آن، شامل آن نمادهای دینی می‌شد که شکل‌های گوناگون پرستش را منعکس می‌ساخت.

اشاعه فرهنگ آنان به چندین صورت تحقق پذیرفت:

- ◆ سپاهیان مهاجمی که خدایان خود را با خویش می‌آوردند.
- ◆ پیشرفت تجارت (که در آغاز چین را در تماس با غرب قرار داد) و مبادله مسکوکات همراه با آن.
- ◆ یک منبع غنی و متنوع تندیس‌سازی
- ◆ گسترش دین از طریق مبلغان دینی به ویژه دین بودایی و عیسوی.

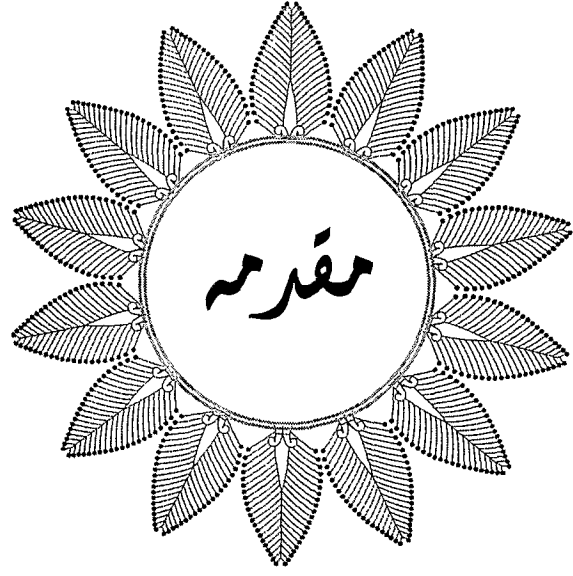
هنر بودایی از هندوستان از طریق جنوب شرقی آسیا، اندونزی، تبت، چین و ژاپن گذر کرد و ضمن راه، صبغه مراسم پرستش محلی را به خود گرفت و تندیس‌سازی آنها را با مقاصد خود تطبیق داد. عیسویت که در خاورمیانه بوجود آمد، بعضی از شبیه‌سازی‌های دینی این منطقه را از طریق تورات اتخاذ کرد.

منسوجات ایرانی، که به غرب راه یافت، نقشمایه‌هایی دارد که در هنر کلیسایی بیزانس دوباره ظاهر شد. منسوجات دیگر، حتی از نقاط دوردست مانند چین وارد شد. در غرب، کلیسا شبیه‌سازی را از مراسم کافران، که جانشین آن شد آموخت و بدان مفهومی تازه و عیسوی بخشید.

می‌بینیم چگونه شبیه‌سازی‌های نمادین می‌تواند برای اقوام مختلف مفاهیم متفاوتی داشته باشد. لاقلاً در هنر، این شبیه‌سازی‌های نمادین بندرت دارای یک هسته ثابت و پایدار، مفهومی را داراست که از محیط‌های دینی و اجتماعی گوناگون فراتر می‌رود. این به معنای انکار موجودیت گونه‌های اصلی ناخودآگاه بعنوان نمادگرایی نیست، بلکه فقط برای در نظر گرفتن آنان و آگاه شدن از اهمیت محدود آنان به نسبت هنرهای تجسمی است.^۲

^۱ همان - صص ۱۷ و ۱۸

^۲ همان



به دلیل ارتباط و پیوند عمیق افکار و عقاید مردم روزگاران پیش با اسطوره ها، نقوش این اساطیر را در جای جای زندگی خود و بر روی بیشتر اشیاء و ظروف کاربردی زندگی شان نقش می زدند تا به این ترتیب علاوه بر زیباسازی محیط پیرامون و برطرف کردن نیازهای روحی شان، می کوشیدند تا این عقاید و مفاهیم را ضمن یادآوری مکرر، حفظ کرده و به دیگران انتقال دهند.

سؤالهای اصلی تحقیق به شرح ذیل بیان می گردد :

- ۱ آیا در گذشته برای انتقال مفاهیم اسطوره‌ای از ظروف و اشیاء استفاده می شده است؟
- ۲ آیا جنسیت اشیاء و ظروف نقشی در حفظ مفاهیم اسطوره‌ای داشته‌اند؟
- ۳ آیا نقوش بکار رفته بر روی ظروف و اشیاء تنها جنبه تزئینی - نمادین داشته‌اند؟
- ۴ آیا کاربرد نقوش اسطوره‌ای بر روی ظروف و اشیاء بدلیل نقش و پیوند آنها با زندگی روزمره بوده است؟
- ۵ آیا بستر و به اصطلاح (بیس Base) نقشها، تنها ظروف بوده یا پایه‌هایی از جنسهای مختلف با کاربردهای مختلف وجود داشته و به کار می‌رفته است؟

سابقه و ضرورت انجام تحقیق :

در بخش ادبیات و فرهنگ، نمادها، مادر شکل‌گیری اسطوره‌ها هستند. برای انسان بدوی، اسطوره، انگیزه‌ای به منظور ایجاد پیکره‌ها و نقش‌های پرمعنا، بر دیوار غارها، سفالینه‌ها، و ظروف مصرفی و ... بود.

بورکهارت، تیتوس - هنرمقدس - ص ۸۴

انسان به وضوح از تماشای این ظروف در می‌یابد که سفالگر، سفالینه ساز، در این نقش اندازی، جایی از کاسه و کوزه‌ها را بی‌نقش نمی‌گذارد. هر گوشه‌ای از سینه ظروف

سفالین را به نقش می‌آراید. هر چند هوشیار است که مبادا هماهنگی نقش‌ها را بهم‌بریزد. بی‌شک آفرینندگان هنرمند این نقش و نگاره‌ها از آفرینش گیتی و راز جهان در شگفت بوده‌اند. نگرش در آب، باد، خاک، آسمان، ستاره‌ها، ماه و خورشید برای آنان توأم با اعجاب بوده است.

باید گفت که نقوش روی سفالهای پیش از تاریخ در واقع «خط و نوشته» مردم آن روزگار بوده است. بعدها نیز از خلاصه شدن و شکل گرفتن این نقوش، خطوط اولیه (خط تصویری) بوجود آمده و بوسیله این تصاویر، وقایع تاریخی و رویدادهای روزمره و شیوه اندیشه و زندگی مردم روزگار گذشته مجسم گردیده و امروزه همین یادگارها، شناسایی تمدن‌ها را آسانتر نموده‌اند. سفال برای مردم دورانهای دور دست، امانتدار و نگهدارنده پیام آنان بوده است.

برزین، پروین - ارتباط نقوش سفال با مفاهیم اسطوره‌ای - مجله هنر و مردم - شماره ۱۸۴ و ۱۸۵ - ص ۱۸

دکتر جرج کنتنو در کتاب صنایع ایران تحت عنوان صنعت سفال اولیه عقیده دارد که کلیه اشکال هندسی که در دایره یا مستطیل محاط است و یا در چیزی محاط است و یا در چیزی محاط نبوده و ساده است، وجود آب را ثابت می‌کند. مثلثی که در میان آن شکل شطرنج رسم شده باشد، نماینده کره است... و بطور کلی میتوان گفت اینگونه اشکال نوعی خط تصویری است که برای مردم آن زمان گویا بوده و پیش از خطوط باستانی ایران در این سرزمین معمول و مرسوم بوده است. از این رو اشکال و نقوش روی سفال را میتوان «کتابهای اولیه ایران زمین تصور کرد».

فرضیه های مطرح عبارتند از :

۱. ظروف و اشیاء وسیله و واسطه‌ای برای انتقال مفاهیم اسطوره‌ای بودند.
۲. جنسیت و ماندگاری ظروف و اشیاء، کمکی در جهت حفظ و انتقال مفاهیم اسطوره‌ای بوده است.