

کشف اندیشه انیمیشن هزار و پانصد ساله‌ی ایرانی در تابلو سنگی شکار گراز- تاق بستان کرمانشاه ایران

محمد عارف*

دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۴/۷/۷، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۵/۲/۴)

چکیده

پژوهش حاضر می‌کوشد به بررسی تحلیلی و تفسیری یکی از تابلوهای سنگی هزار و پانصد ساله‌ی ایرانی به نام "نقش برجسته‌ی شکار گراز" در منطقه‌ی کرمانشاه ایران بپردازد. این تابلو به طول ۵ متر و عرض ۴ متر، در بدنه کوهی در ناحیه‌ی تاق بستان کرمانشاه ایران کنده‌کاری شده، که متعلق به اواخر دوره امپراتوری ساسانیان است. یافته‌ها نشان می‌دهد که این تابلو سنگی، می‌تواند به عنوان نمونه‌ای از ایده انیمیشن (پویانمایی) ایرانی باشد که تاکنون از نگاه ژرف پژوهشگران داخلی و خارجی غافل مانده است. سابقه هنر انیمیشن در جهان به سال ۱۸۹۲ در پاریس برمی‌گردد و پیش از این در هیچ مقاله، کتاب و یا دایره‌المعارفی از وجود انیمیشن باستانی اشاره‌ای مستند نشده است. تنها سند ماندگاری که سابقه انیمیشن پنج هزار ساله‌ی ایرانی را مطرح کرده و بی‌هیچ بازتاب جهانی مسکوت مانده، نقاشی متحرک درخت آسوریک (ظرف سفالین) در شهر سوخته زابل ایران است که به گفتگوی بز با درخت خرما می‌پردازد و در پنج فریم متحرک تنظیم گردیده است. این مقاله، با تکیه بر روش اسنادی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای، مطالعات میدانی و فنون آزمایشگاهی در کارگاه انیمیشن، به کشف و نشان دادن ایده توالی حرکت تا احتمال انیمیشن ۱۵۰۰ ساله ایرانی، اهتمام ورزیده است.

واژه‌های کلیدی

ایران باستان، انیمیشن، کرمانشاه، شکار گراز، انسان شناسی، هنر.

مقدمه

را به عنوان خاستگاه انیمیشن جهان ثبت خواهد کرد. از آنجا که فلات ایران همواره از طبیبان، ستاره‌شناسان، شعرا، سیاستمداران و هنرمندان برجسته‌ای برخوردار بوده، این پرسش پیش می‌آید که چرا هرگز نامی از هنرهای نمایشی ایران در هیچ سند تاریخی از جمله تاریخ تیاتر جهان نوشته اسکار براکت (۱۳۶۳) برده نشده است؟ در حالیکه فرهنگ نمایشی ایران باستان بر نمایش جهان (آیین دیونیسوس) تاثیرگذار بوده، که در جای خود گزارش خواهد گردید. این پژوهش، در پی پاسخ به پرسش‌های زیر است:

۱. هنرمند نقاش تابلو سنگی شکار گراز در دوره ساسانی، از انیمیشن درخت آسوریک سه هزار سال پیش از میلاد در زابل اطلاع داشته است؟

۲. هنرمند سنگ نگار تابلو ۱۵۰۰ ساله شکار گراز، هنرمندی ایرانی بوده است؟ یا رومی؟

۳. اگر هنرمند رومی بوده، چرا در هیچ نقطه‌ای از روم باستان حتی در تراجانز کومون، نشانی از این شیوه وجود ندارد؟

۴. دلایل مهم بر "توالی حرکت" در مسیر ایده انیمیشن بودن تابلو سنگی شکار گراز در چیست؟

۵. سنگ نگاره شکار گراز در تاق بستان کرمانشاه، نقاشی روایتی یا ریتم‌سازی تصویری و یا انیمیشن است؟

این مقاله با روش اسنادی و به کمک مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی (مشاهده و مصاحبه) و ارایه ایده توسط نگارنده در کنفرانس‌های بین‌المللی و ملی در راستای گزارش، معرفی و بحث‌های تخصصی مبتنی بر خاستگاه شناختی این پدیده باستانی انجام گردیده است. تحقیق در سه مرحله مهم: الف) مطالعات میدانی، مصاحبه و فیلمبرداری جهت گردآوری داده‌ها، ب) مطالعات کتابخانه‌ای با تکنیک فیش‌برداری، ج) تجزیه و تحلیل داده‌ها به منظور تطبیق با نمونه‌های باستانی آن، بویژه تابلوهای بر جای مانده در شهر تراجانز روم باستان و ریشه شناختی آیین‌های نمایشی ایرانی، در راستای تفسیر و تحلیل "توالی حرکت" بویژه سنگ نگاره شکار گراز در تاق بستان کرمانشاه، با تکیه بر داستان‌های اساطیری و زندگی تاریخی سلاطین بوده است.

نقاشی متحرک، یکی از پدیده‌هایی است که عمری کوتاه در ایران و جهان دارد. بندازی نوشته: کمی بیشتر از صدسال از نخستین نمایش انیمیشن (پاریس، ۱۸۹۲) می‌گذرد که اغلب از وقایع تاریخی بود (بندازی، ۱۳۸۵، رویه الف). قوانین ۱۹۸۰ آسیفا، انیمیشن را بدین صورت تعریف کرد: هر حرکتی مجازی که به صورت تک قاب، یکی یکی برای تصاویر متحرک یا متحرک‌سازی در سینما ساخته شود، انیمیشن نامیده می‌شود و یا هر چیزی که نمایش ساده حرکت زنده و به صورت ۲۴ فریم نباشد، فیلم انیمیشن است (همان، رویه ج). بنابراین، تعریف عمر هنر انیمیشن مدرن در ایران، حدود ۵۰ سال است. در حالی که یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد جایگاه هنرمندان ایران باستان، در ردیف پیشتازان ایده‌پردازی‌های صنعت تصویر متحرک در جهان هنرهای نمایشی به شمار خواهد آمد. نقاشی‌های موجود بر بشقاب‌های دوره ساسانی، از نمونه‌های آشکار این نوع از هنرهای تجسمی است و نقش برجسته‌هایی مانند شکار گوزن و در آخر تابلو سنگی شکار گراز نیز بیانگر ذوق هنرمندان آن در ایجاد توالی حرکت و احتمالاً پویانمایی (انیمیشن) ایرانی است. فیلم انیمیشن "شکار گراز" به مدت ۸ دقیقه، بدون حذف و اضافه نسبت به اصل سنگ نگاره، توسط نگارنده این مقاله ساخته شده که تاکنون به دعوت فستیوال‌های بین‌المللی انسان‌شناسی تصویری از جمله: دانشگاه اکاترینبورگ (روسیه)، کنفرانس بین‌المللی رسانه، فرهنگ و ارتباطات در دانشگاه آنادولو (ترکیه)، فستیوال انیمیشن آرژانتین و در کنفرانس ملی انسان‌شناسی ایران (دانشگاه دولتی یزد) در حضور نماینده سازمان جهانی یونسکو ارایه گردیده و در مرحله نخست کرسی نظریه‌پردازی شورای عالی انقلاب فرهنگی ایران نیز ارائه گردیده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که انیمیشن ایرانی نیز، از طریق دو تابلوی بر جای مانده از هزاره سوم پیش از میلاد در زابل (ظرف سفالین) و دوره امپراتوری ساسانیان در تاق بستان کرمانشاه، موجب کشفی بنیادین در هنر خلاقه انیمیشن ایرانی، به ذهن متبادر می‌سازد، که چنانچه مورد قبول انجمن‌های علمی از جمله هنرهای نمایشی، باستان‌شناسی، تاریخ و مردم‌شناسی قرار گیرد، نام ایران

وجه تسمیه میدان پژوهش

ج ۴، ۳۰۳). ملک‌الشعراى بهار، ضمن اشاره به کتبه بیستون، از تاق بستان هم نام برده است: "بیستون در اصل بغستان است و تازیان غالباً آن را "بهستون" خوانده‌اند و یاقوت گوید بهستون قریه‌ایست بین همدان و حلوان و اسم او "ساسبانان" است و از شرحی که در باب غار شب‌دیز داده است معلوم می‌دارد که مرادش "تاق‌وستان" می‌باشد (آریانپور، ۱۳۸۶، ۳۲). امپراتوری ساسانیان که خود را وامدار و از نوادگان هخامنشیان می‌دانند، در ۳ منطقه

نام تاق بستان برگرفته از نام دهکده تاق بستان یا تاق وستان (تاق گسته‌م) است که در راه قدیم سنندج به کرمانشاه بین گاوبند و کرمانشاه و در حدود ۷/۵ کیلومتری مرکز شهر کرمانشاه و در ۱۴۳ کیلومتری شهر سنندج قرار گرفته، که پشت به ارتفاعات کوه پروه، و رو به جاده نام‌دار ابریشم و دشت بزرگ ماهی دشت قرار دارد (معین، ج ۵: ۱۰۶). هرتسفلد، جاده کنار تاق بستان را دروازه آسیا نامیده است (هرتسفلد، ۱۳۵۴، ۵۷) و (مورگان، ۱۳۷۴،

است. ظاهر نقش برجسته‌ها در این تاق باستانی نشان می‌دهد که این دو تابلو بزرگ ۲۰ و ۱۸ متر مربعی، به ترتیب در فاصله زمانی معینی از هم اجرا گردیده است و مدارک نشان می‌دهد که هنرمند سنگ‌نگار هر دو تابلو، یک نفر بوده، اما از دستیاران زیادی استفاده می‌کرده است. تابلو شکار گراز، در سمت چپ کوه حک شده و از عناصر مهمی از جمله داستان، صحنه، اشخاص، ماجرا، موسیقی، بافت، رنگ، حجم، زمان، فضا، ژانر، طرح، نماد، زبان، هدف، کشمکش، آغازه، میانه و پایانه برخوردار است. در این نقش برجسته، رابطه انسان با طبیعت از جمله ماهی، اردک، درخت، نیزار، فیل، گراز، آب، باتلاق و فرهنگ‌ها (پادشاه و درباریان و کارگران) به خوبی از دید هنرمندی ایران شناس و معماری‌های ناب که مورد تایید شاه بوده، به تصویر کشیده شده‌است. خسروپرویز، پادشاه ساسانی سده پنجم میلادی، در یک روز معین به همراه ملازمان و زنان رقصنده، نوازندگان، خدمت‌گزاران، فیل بانان و دستیاران خود به قصد شکار به محوطه باتلاقی شکار گراز آمده است. شاه بر قایقی ایستاده و همراهان او در ترکیب بندی دقیقی قرار گرفته‌اند. هنرمند سنگ‌نگار ساسانی، با طرحی نو و البته انسان‌شناسانه، تابلویی پویا را از تفریح تخصصی شاه و درباریان با گراز و فیل و آب و پرندگان باتلاقی آفریده است.

هنر مجسمه‌سازی و هیكل تراشی تاق بستان، به کل جنبه دیگری دارد. حرکات گرازها و فیل‌ها کاملاً ظاهر شده و از لحاظ هنر نقاشی بسیار حائز اهمیت است و چنان دقیق است که پارچه‌ی لباس شکارچیان نیز کاملاً مشخص است (دیاکونوف، ۱۳۸۴، ۳۷۱). در مورد زمان ساخت این ایوان: ۱- هرتسفلد نوشته این ایوان در دوره خسرو دوم یعنی ۵۹۰ تا ۶۲۸ پس از میلاد ساخته شده است. ۲- اردمن نوشته در دوره پیروز یکم ساخته شده. ۳- وُن گال نوشته قاب آن در زمان پیروز یکم و نقاشی آن در زمان خسرو دوم نگارگری شده است. دامنه نفوذ هنر ساسانی از چین تا اقیانوس اطلس هم رسید (گیرشمن، ۱۳۸۶، ۳۷۷).

شرح دو نقاشی متحرک مبتنی بر توالی حرکت از میراث کهن ایران

یکی از شاهکارهای هنرمند ایران باستان، ظرف سفالین نقاشی شده گفتگوی بز و درخت خرما است که به درخت آسوریک ایرانی معروف گردیده و متعلق به هزاره سوم پیش از زایش عیسی مربوط به شهر سوخته زابل می‌باشد.

نقاشی متحرک در تصویر ۱، در ۵ فریم تقسیم گردیده که به نظر پاره‌ای از اسطوره‌شناسان، بز و درخت خرما، نماد آسوری ایرانی به

مهم ایران از جمله: جنوب (بیشابور)، شرق (نیشابور) و غرب (کرمانشاه)، آثاری ماندگار از خود بر جای گذاشته‌اند. نگارنده با تکیه بر تاق دایره‌ای موجود و نزدیکی هر دو تاق به چشمه‌های آب، اعتقاد دارد که وجه تسمیه این مکان به احتمال زیاد تاق بغستان بوده است. این گمانه نیز متناسب با بیستون که همانا بغستان بوده، معنای بیشتری می‌یابد. بغستان، محل بغ، خدای مهر ایرانی بوده که یونانیان بویژه اریبیدوس در نمایشنامه‌ای مهم به نام "پاکغوس" از آن به روشنی یاد کرده است. بنابراین تاق بستان مخفف بغستان، مترادف با مهرابه بوده است.

پیشینه و سوابق پژوهشی

پژوهشگران و دانشمندان زیادی تاکنون درباره این تابلوها، مقالات و کتاب‌های ارزشمندی منتشر کرده‌اند. رومن گیرشمن (۱۳۸۶)، کریستین سن (۱۳۸۴) و شین جی فوکای (۱۹۸۴)، تابلو شکار گراز را اثری شگفت‌انگیز دانسته‌اند و درباره آن مطالب و اسنادی علمی - پژوهشی ارائه نموده‌اند. همچنین هردودت و پلوتارک، تاریخ ایران باستان را با تکیه بر دانش انسان شناسی وقت نوشته‌اند. بهرام بیضایی در کتاب نمایش در ایران (۱۳۷۹)، به اشکال نمایشی و حتی تابلوهای نمایشی (نقاشی‌های روایتی) دوره ساسانی پرداخته، و جمشید ملک پور (۱۳۶۴) به نقل قول از پلوتارک، به وجود تماشاخانه‌ای تئاتری در کارامانیا اشاره کرده است. نگارنده نیز در پژوهش‌های میدانی در فرهنگ تات‌ها و مادها برای رسیدن به انسان شناسی نمایش، کتابی تحت عنوان کمیجان، سرزمین شگفت‌انگیز تات‌ها و مادها (عارف، ۱۳۹۳)، به خاستگاه شناختی آیین‌های نمایشی بومی سه هزار ساله‌ای دست یافته که می‌تواند در راستای خوانشی نوین از تابلو سنگی شکار گراز ارائه نماید. میخاییل میخاییلوویچ دیاکونوف، درباره سابقه انیمیشن در ایران باستان می‌نویسد: مناظره بز و درخت خرما، حماسه دوره پارت‌ها بوده که در دوره ساسانی به تصحیح رسیده است (دیاکونوف، ۱۳۸۴، ۳۶۵). نقاشی درخت آسوریک (دیاکونوف) نمادین یک بز و یک درخت خرما، بر ظرفی سفالین مربوط به هزاره سوم پیش از میلاد در ایران می‌پردازد؛ اما هیچکدام از آنها، موکداً به انیمیشن بودن تابلوی شکار گراز و ایرانی بودن هنرمند طراح - مجری آن، اشاره‌ای نکرده‌اند.

بحث (تجزیه و تحلیل یافته‌ها)

در استان کرمانشاه ایران، یک تاق نمای سنگی متعلق به دوره امپراتوری ساسانیان کنده‌کاری شده که به نام تاق بستان معروف



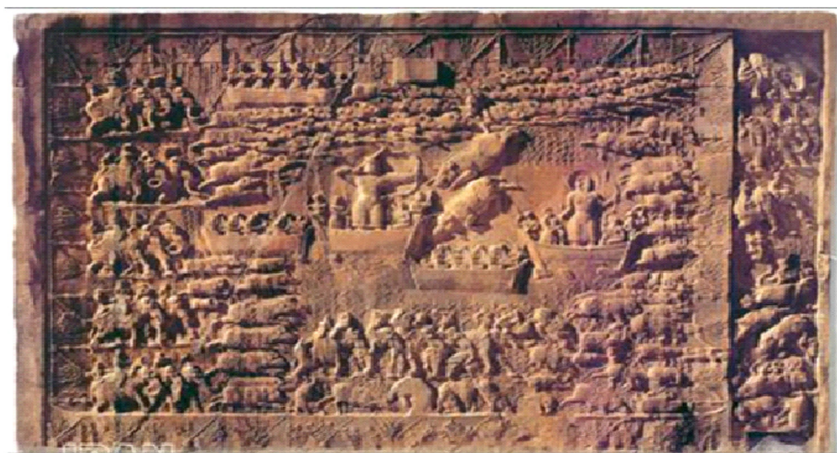
تصویر ۱- نقاشی متحرکی ۵۰۰۰ ساله گفتگوی بز و درخت خرما بر ظرفی سفالین در شهر سوخته زابل - ایران.

این فیل‌ها بیش از ۳ راس نیست. یک فیل برای ایجاد وحشت برای بیرون کشاندن گرازها از باتلاق، فیلی دیگر به منظور حمله به گرازها و فیلی برای حمل گرازهای کشته شده، به تصویر درآمده‌اند. ۱. در بالای قاب، ۵ زن رامشگر در حال رقص و شادی و کف زدن و تشویق شاه بر قایقی نشسته‌اند و کاری جز این ندارند؛ به همین خاطر تکرار نمی‌شوند.

۲. شاه در قایقی ایستاده و کمان را رها کرده است تا شکاری را که به واسطه نعره‌ی فیل‌ها و گرزفیل بانان در باتلاق‌های تاق بستان اسیر نخجیر شده، با چله از پای درآورد. ۳. گرازهای بالای تابلو، گله‌گراز نیستند، بلکه ۷ تا ۵ گرازند

نشانه روابط تنگاتنگ دامداری و کشاورزی بوده است. نگارنده پس از مطالعات لازم بر چگونگی شکل‌گیری طرح توالی حرکت تا نقاشی متحرک و انطباق آن با تابلو سنگی شکار گراز، یافته‌های خود را به شرح زیر ارائه می‌نماید:

الف) دلایلی چند براینکه انیمیشن بودن تابلو سنگی شکار گراز این صحنه، در قابی به طول ۵٫۷۰ و عرض ۴٫۱۳ متر بر دیواره‌ای در سمت چپ ایوان بزرگ تاق بستان حجاری گردیده است. ظاهر قاب نشان می‌دهد که ۱۵ فیل در ۵ ردیف بر سمت چپ قاب کنده‌کاری شده، اما نگارنده این مقاله بر این باور است که تعداد



تصویر ۲- عکسی واقعی از تابلو سنگی ۱۵۰۰ ساله شکار گراز در تاق بستان کرمانشاه ایران.



تصویر ۳- پنج حرکت (فریم به فریم) از یک فیل به تفکیک.

پروفیسور گیرشمن و شین جی فوکای و دیاکونوف که در این باره به روشنی بیان داشته‌اند و همچنین مبتنی بر مطالعات تطبیقی این گونه از هنرهای تجسمی سنگی و باستانی در ایران و کشورهای هم‌عصر، به نشانه‌شناسی‌های فرهنگی و عوامل مهمی مانند سطح اطلاعات هنرمند خلاق هر دوره‌ای، به خاستگاه شناختی تابلو سنگی شکار گراز از منظر انسان‌شناسی زیستی و فرهنگی اهتمام ورزیده- شده و این احتمال وجود دارد که هنرمند آن ایرانی بوده نه رومی. ۱- اگر هنرمند رومی بوده، چرا در هیچ جایی از جهان و حتی در روم باستان از جمله تراجانز کولومن، هیچ تابلویی مانند این از خود بر جای نگذاشته است؟

۲- دقت موجود در تابلو، از جمله پویایی نگاه پادشاه، نشان از تسلط کامل هنرمند بر فرهنگ عامه ایران (فرش، لباس، موسیقی، فیگور، رنگ، بافت، نشانه‌های مذهبی و حتی اندازه اشخاص و پر کردن تمام کادر) دارد.

۳- سابقه اینگونه نقش برجسته‌ها در سیزده سال پیش از نقش برجسته‌ی تاق بستان کرمانشاه، بر سکه‌ها و فرش‌های ساسانی وجود داشته است.

۴- گیرشمن نوشته: رومی‌ها معمولاً در نقاشی‌ها از شیوه روایت‌گری (پهنا نگری) استفاده می‌کرده‌اند، ولی ایرانیان کاملاً ژرفا نگری (تاکید بر موضوعی واحد) داشته‌اند. نقش برجسته‌های ساسانی، با داشتن قرینه در ترکیب و سبک، وابسته به نجابت خانوادگی و اصولاً ایرانی باقی مانده و این تجلی مخالف نقش برجسته غربی است (گیرشمن، ۱۳۸۶، ۳۷۲).

۵- سابقه انیمیت در ایران، به هزاره سوم پیش از میلاد به شهر سوخته زابل (انیمیشن بز و درخت خرما) برمی‌گردد.

۶- عصر ساسانیان به دوره طلایی هنر ایرانیان باستان مشهور بوده است.

۷- هنرمند طراح و اجراکننده‌ی تابلو شکار گراز، به رسم نمایشی پرده‌خوانی ایرانیان باستان آشنایی کامل داشته و انگیزه نوآوری در سرمی‌پرورنده است. ریتم، حرکت و فریم‌های موجود در تابلو، نشان از آگاهی هنرمند سنگ‌نگار از شمایل‌گردانی و پرده‌خوانی ایرانیان باستان دارد. گیرشمن نوشته: باید در نظر داشت هنرمندانی که این صحنه را ساخته‌اند، پیکرتراشان حیوان‌ساز و پرارزشی بوده‌اند و مخصوصاً در ساخت فیل‌ها، حقیقت‌گرایی به سطح زیباترین آثار هنر شرقی می‌رسد (گیرشمن، ۱۳۸۶، ۱۹۹).

۸- اگر چه سابقه‌ی درخت آسوریک حدوداً سه هزار سال پیش از سنگ‌نگاره‌ی شکار گراز است، اما شواهد نشان می‌دهد که حفاری منطقه مسکونی شهر سوخته زابل، مربوط به سده‌ی اخیر است. بنابراین هنرمند سنگ‌نگار تاق بستان کرمانشاه، در سده پنجم میلادی، هیچ گونه اطلاعی از انیمیشن نخل و بز، بر ظرف سفالین ایرانی نداشته است.

۹- بنابر عقیده هرتسفلد، این سنگ‌نگاره، ما را از طرز نقاشی و پرده‌سازی عهد ساسانی مطلع می‌کند (سن، ۱۳۸۴، ۳۳۷). بعضی ادعا می‌کنند که هنر رومی در حجاری ساسانی نفوذ زیادی داشته و حتی حجاران رومی، کم و بیش با آنها همکاری می‌کرده‌اند (گدار،

و هنرمند سنگ‌نگار ایرانی، طبق شیوه نقاشی ایرانی برای ایجاد ریتم و حرکت، گرازها و فیل‌های زیادی را نشان داده است. اغلب پژوهشگران نوشته‌اند: "شاه به گرازی که به سویش حمله کرده، تیر می‌اندازد"; در حالیکه گراز اساساً نمی‌تواند برگردد. پروفیسور شین جی فوکای، در انیمیت بودن این تابلو درنگی کوتاه نموده، اما اشاره‌ای مسجل نکرده است. فوکای نوشته: در خصوص این دو گراز (زخم خورده) به سختی می‌توان گفت که آیا این یک گراز است که دو بار رسم شده؟ یا در حقیقت دو گراز بوده است؟ (Fukai, 1984, 88). ۴. در قایقی دیگر، چند چنگ‌نواز مخصوص شاه، در حال رقص دیده می‌شوند.

۵. در سمت راست تابلو، کانال حمل گرازهای شکار شده و کارگرانی است که در حال سوار نمودن اجساد گرازهای بی‌جان بر کمر فیل می‌باشند. این کانال، تله‌ای برای گرازهایی است که از شاه و فیل بانان فرار کرده‌اند.

۶. دربان شکارگاه، طنابی را که حکم دیوار دارد، بالا می‌برد که گرازهای فراری را در آن کانال به دام بیندازد.

۷. در سمت دیگری، شخصی که به ظاهر شاه یا روحانی باید باشد، کمانی در دست دارد و در حال دریافت تیری از خدمه است. هرتسفلد نوشته: احتمالاً هاله دور سر پادشاه را با رنگ‌ها نشان می‌داده‌اند. آن رنگ‌ها از میان رفته است (هرتسفلد، ۱۳۵۴، ۹۴). ایزدمهر هم برسم بدست گواه این بخشش ایزدی است (حامی، ۱۴۰۰، ۲۵۳۵). در تاق بستان، بدون شک یک زیارتگاه قدیمی وجود داشته که در زمینه مزدپرستی گویا مخصوص ستایش آن‌اهیتا بوده است (کریستین سن، ۱۳۸۴، ۱۸۵). برابر آیین ایرانیان باستان، هر کس که می‌خواست شاه باشد، لازم بود دارای شایستگی شاهی و فزکیانی (ایزدی) باشد. از نیروی این فزکیانی است که شخص به کمالات روحانی و نفسانی آراسته می‌گردد و از سوی خداوند برای راهنمایی مردم برگزیده می‌شود. در آیین زرتشتیان، هر کس که مورد خشنودی پروردگار باشد، خواه پادشاه، خواه پارسا یا خواه دانشمند، دارای فزایزدی است (آل داوود، ۱۳۸۰، ۵۷).

۸. در پایین قاب هم فقط یک فیل دیگر (نه پنج فیل)، در حال جمع‌آوری گرازهای زخم خورده دیده می‌شود. افرادی که بر پشت فیل‌ها سوار شده‌اند، الزاماً کارشان ضربه زدن بر گرازهایی است که به دام افتاده‌اند.

علاوه بر اینها، بند چهارم (۴) هنرمند ایرانی را از سایر هنرمندان نقاش جهان باستان متمایز می‌کند:

۱. حرکت یا موشن (جابجایی اشیا و اشخاص)؛

۲. ریتم یا ترتیب توالی (تکرار)؛

۳. روایت یا نقل داستان (بیان داستان ملی یا بومی)؛

۴. از توالی حرکت تا اندیشه انیمیشن یا تصویر متحرک (پنج فیل

پایین کادر).

ب) دلایل ایرانی بودن هنرمند معمار تابلو سنگ‌نگاری شده‌ی شکار گراز

بر اساس مدارک موجود و اظهارنظرهای دانشمندانی مانند

- اردک‌ها در فضایی آرام و طبیعی دیده می‌شوند.
- ۲- صدای کرنا شنیده می‌شود. صورت یک گراز که در حال آب تنی است، از زیر باتلاق بیرون می‌آید.
- ۳- مردانی قوی هیكل، دور تا دور باتلاق را که با طناب‌های ضخیم محصور شده، گونی می‌کشند.
- ۴- گرازی کم کم از زیر باتلاق بیرون می‌آید، ترسیده و جستجوگر با چشم‌های اطراف را می‌نگرد.
- ۵- درب سمت چپ نخجیر باز می‌شود، گونی چسبانده شده بر درب کنار می‌رود و فیلی سنگین با گام‌های ی درشت وارد باتلاق می‌شود. بر پشت فیل دو نفر، یکی فیل بان و دیگری بوق زن دیده می‌شود.
- ۶- گراز برگشته فیل و فیل بان و سرنا نواز را می‌بیند. گراز می‌ترسد اما با احتیاط عقب عقب می‌رود.
- ۷- ماهی‌ها از آب بیرون می‌جهند و دوباره به درون آب می‌افتند. چند اردک به هوا می‌پرند.
- ۸- قایق پادشاه توسط دو مرد پارو زن، آرام وارد شکارگاه می‌شود.
- ۹- صدای فیل فضا و بوق را در بر می‌گیرد و فیل مرتب به دور خود می‌چرخد تا موج در باتلاق ایجاد کند.
- ۱۰- موجی سنگین، جانداران درون باتلاق را بیدار می‌کند. سه گراز رودر روی قایق پادشاه می‌ایستند و با چشم‌های از حدقه درآمده، پادشاه و فیل و فیل بانان را می‌نگرند.
- ۱۱- زنان چنگ نواز نزدیک تر می‌شوند و قایق آنان وارد باتلاق می‌شود. زنان دیده می‌شوند.
- ۱۲- شاه دست بر شانه‌ی کمک تیرانداز می‌گذارد و تیری را از وی گرفته، گرازها را نشانه می‌گیرد.
- ۱۳- پرندگان بر فراز شاه و شکارگاه، در یک جا پرپر زنان نظاره‌گر صحنه هستند.
- ۱۴- قایق دیگری از بالا و امن‌ترین جای شکارگاه وارد می‌شود. در قایق، پنج زن زیبا و رامشگر نشسته‌اند.
- ۱۵- یکی از گرازها احساس خطر می‌کند و هر سه به ناگاه در شعاعی پنج متری به دور خود می‌چرخند و فرار می‌کنند. دو گراز دیگر از پایین فرار می‌کنند.
- ۱۶- صدای چنگ‌ها و فیل‌ها و گرازها و به هم خوردن نیزارها، فضا را در بر می‌گیرد.
- ۱۷- شاه، تیر را رها می‌کند. تیر بر گردن یکی از گرازها می‌نشیند و نعره‌ی گراز بر فضا چیرگی می‌یابد. گراز بی‌اختیار از زمین کنده شده، به هوا پرتاب می‌شود و می‌چرخد.
- ۱۸- دو گراز دیگر از بالا و دو گراز دیگر از پایین به دیواره طناب‌کشی شده برخورد کرده، به زمین می‌افتند.
- ۱۹- زنان با شور و شعفی خاص دست می‌زنند و هورا می‌کشند.
- ۲۰- گراز با تیری برگردن، به دور خود می‌چرخد و بی‌اختیار به پایین‌ترین جای شکارگاه فرو می‌افتد.
- ۲۱- در اوج نفس زدن و نعره گراز زخم خورده، صدای شادی چنگ‌نوازان و رامشگران شنیده می‌شود.
- ۲۲- زنان رامشگر، شاه را بی‌وقفه تشویق می‌کنند.

۱۳۵۸، رویه ۲۷۴)؛ در حالیکه روش نمایش و تاکید بر شخصیت و یگانگی شاه با استفاده از ترسیم او با نمای رخ در مقابل بقیه افراد و حیوانات، روش مرسوم در ظرف نگاره‌های نقره باقیمانده از دوره ساسانیان است (Katsumi, 1984, 91). علاوه بر گدار و کاتسومی، گیرشمن هم نوشته: شاهان ساسانی بیش از همه، سنن نقوش برجسته روی سنگ را که از هزاره سوم پیش از میلاد شناخته شده، حفظ کردند (گیرشمن، ۱۳۸۶، ۳۶۷). زرگران اروپای مرکزی، بعدها موضوعات کنده‌کاری دوره ساسانی را تقلید کردند (همان، ۳۷۸). تابلو شکارگراز در تاق بستان کرمانشاه، از حیث حرکت‌ها و نمایشگری‌های حیات، از جمله شاهکارهای حجاری به شمار خواهد آمد و در واقع طرح این منظره، بدیع و مبتکرانه است (کریستین سن، ۱۳۸۴، ۳۳۷). هلال دور شاه به معنی این است که میترا از سوی اهورامزدا در آیین اردشیر دوم حضور دارد (کویاجی، ۱۳۸۲، ۲۴۹). برخی دیگر آن را فرّ کیانی می‌دانند. صحنه حجاری شکارگراز، نمونه‌ای از سبک قالی ساسانیان است (کریستین سن، ۱۳۸۴، ۳۳۸). علاوه بر اینها، این هنر ساسانی در بناهای ایوان کرخه، افغانستان، سفد، بامیان، باکتیریا و همچنین در آسیای میانه (درخش و پنچی کند) و آثار مانوی در چین ترکستان معروف است (دیاکونوف، ۱۳۸۴، ۳۷۲).

۱۰- مهم‌ترین دلیل این که، دیگر در ایران هیچ اثر مشابهی خلق نگردیده بوده است.

۱۱- احتمالاً هدف پادشاه از انتخاب این مکان، ترویج فرهنگ مهر بوده، زیرا عناصر مهری به شرح زیر را دارد:

- تاق (تداعی غار)
- آب (تداعی چشمه)
- بستان (وجه تسمیه بغستان)
- شکارگراز (تمثیلی از شکار گاو نر)
- شکارگوزن (تمثیلی از شکارگاو نر)
- تسلط پادشاه بر طبیعت (تسلط الهه مهر بر طبیعت و گاو نر برای نجات بشر و کیهان)
- ریختن خون (قربانی گاو نر، گراز و گوزن) برای نجات طبیعت
- موسیقی
- همکاری سایر حیوانات و انسان‌ها (تداعی حضور مار و کژدم و سگ)
- نگارگری تصویر فرشته نجات بر سر درب تاق (تداعی مهربانان)
- روحانی شدن شاه پس از پرتاب تیر (تداعی پیروزی مهر بر گاو نر)
- تشویق زنان در قایق (تداعی خرسندی طبیعت و رویش گیاهان).
- ۱۲- این منطقه به عنوان مهرابه، همواره مورد احترام سلاطین، درباریان و مردم به شمار می‌آمده است.
- ۱۳- این تابلوها در اوج دوران گسترش مهر به آسیا و اروپا کشیده شده است.
- ۱۴- اساساً نخجیر در چند کیلومتری تاق بغستان بوده است.

بازنگاری تابلو اصلی شکارگراز، و دکوپاژ آن برای بازسازی فیلم انیمیشن شکارگراز

- ۱- شکارگاه در آرامش به سر می‌برد. آب و نیزار و ماهی‌ها و

می‌دارد که کارگر با چماق بر سرش بکوبد و در گام پنجم گراز را بالای سر می‌چرخاند و در گام ششم گراز را با زور خرطوم به کانال حمل جسد گرازها پرت می‌کند.

۲۸- گراز به درون کانال می‌افتد. سلاخان نیز گزری بر فرق گراز می‌کوبند و دست و پایش را با طناب می‌بندند و بر پشت فیلی که مخصوص حمل گرازهاست، می‌اندازند. فیلی حرکت می‌کند و از بالای کانال خارج شده، به سمت آشپزخانه شاه که در تابلو دیده نمی‌شود، می‌رود. صدای شادی زنان رقصنده بر فضا می‌پیچد.

۲۹- گزازی دیگر به کانال می‌افتد. سلاخان جسد او را بر پشت فیلی دیگر می‌اندازند. هورای زنان همواره به گوش می‌رسد. گزازی دیگر به کانال می‌افتد. گراز پنجم نیز به کانال می‌افتد.

۳۰- همه بر قایق ایستاده‌اند. شاه تیری دگر پرتاب می‌کند. هاله نوری زیبا دور شاه را احاطه کرده است. زنان چنگ نواز می‌نوازند. رامشگران می‌رقصند. شکارگاه آرام گرفته و فیلی بانان و شاه و زنان به کانال می‌نگرند.

۲۳- شاه بر قایقی ایستاده، نوری مبهم گرد سر شاه تابیده می‌شود. ۲۴- فیلی دیگر به سمت گراز زخم خورده گام برمی‌دارد و فیلی بانان از پشت کمر فیلی، گزری بر فرق گراز می‌کوبند. گراز در خود می‌پیچد و رو به بالا، بر زمین می‌افتد.

۲۵- دربان شکارگاه بر سطحی ایستاده، پارچه گونی را با دست‌هایش بالا برده است. یکی از گرازهای فرار کرده، از زیر دست دربان به سرعت گذشته، به درون کانال می‌افتد. سلاخی با گرز بر فرق گراز می‌زند و او را می‌کشد.

۲۶- شاه مجدداً تیری بر گزازی که پشت دیوار گیر کرده می‌زند و گراز دوم نیز بی‌اختیار از باتلاق کنده شده، چرخ می‌زند و به ته شکارگاه فرو می‌غلتد.

۲۷- فیلی پایین کادر در پنج حرکت متوالی در نقش پنج فیلی بازی می‌کند (انیمیشن). ابتدا با دست راست خود، جسد گراز را تکان می‌دهد. سپس با خرطوم آن را بر زمین می‌غلتاند. در گام سوم گراز را با خرطوم بلند می‌کند. در گام چهارم گراز را بالا نگه

نتیجه

شکار و گردشگری از اهمیت والایی برخوردار بوده است: الف) روز شکار گراز یا گوزن، روز رزم و بزم و جشن درباریان به شمار می‌آمده است. زیرا چنگ نوازان، رامشگران، فیلی بانان، سلاخان، رقصندگان، رم‌دهندگان، قایق رانان، پادشاه، آشپزان و مهمانان در آن حضور دارند. ب) این منطقه، محل ظهور قدرت پادشاه در تسلط بر انسان، طبیعت به شمار می‌آمده است. ج) روز شکار گراز برای پادشاه ساسانی، سرگرمی و تفریح را به همراه دارد. د) رزم انسان- پادشاه با گراز (زورآزمایی پادشاه) را به تصویر می‌کشد.

نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد که منطقه باستانی تاق بستان کرمانشاه، از نواحی جذاب گردشگری در ایران به شمار می‌آید و تابلو سنگی شکار گراز توسط هنرمندان خلاق ایرانی عصر ساسانی در حوزه انسان‌شناسی به تصویر درآمده است. بنابراین، تابلو سنگی شکار گراز علاوه بر هنر نقالی، روایت‌گری، حرکت و داستان‌سرایی، نشان می‌دهد که هنرمند نگارگر آن، ایرانی بوده و ایده‌ای انیمیشن در پلان اجرایی خود داشته است. خاستگاه بوم‌شناختی هنرمند نقاش نمایشگر هر دو تابلو شکار گوزن و شکار گراز مبتنی بر ۱۱ دلیل نگارنده در بخش بحث این مقاله، به احتمال قوی هنرمندی ایرانی بوده است. این منطقه با چهار دلیل زیر برای

فهرست منابع

اریاب، چاپ پنجم، انتشارات علمی فرهنگی، تهران. عارف، محمد (۱۳۹۳)، کمیجان، سرزمین شگفت‌انگیزات‌ها و مادها "انسان‌شناسی نمایش"، چاپ سوم، انتشارات طهوری، تهران. کریستین سن، آرتور (۱۳۸۴)، ایران در زمان ساسانیان، چاپ چهارم، ترجمه رشید یاسمی، نشر صدای معاصر، تهران. کویاجی، جهانگیر کوورجی (۱۳۸۲)، آیین‌ها و افسانه‌های ایران و چین باستان، مترجم جلیل دوست‌خواه، انتشارات علمی فرهنگی، تهران. گدار، آندره (۱۳۵۸)، هنر ایران، ترجمه بهروز حبیبی، دانشگاه ملی، تهران. گیرشمن، رومن (۱۳۸۶)، ایران از آغاز تا اسلام، ترجمه محمد معین، انتشارات نگاه، تهران. معین، محمد (۱۳۶۳)، فرهنگ فارسی، امیرکبیر، تهران. ملک‌پور، جمشید (۱۳۶۴)، تاریخ نمایش در جهان، انتشارات کیهان،

آریان‌پور، امیر اشرف (۱۳۸۶)، تاق بستان، نقش‌ها و سازه‌هایش، مجله هنر موسیقی، شماره ۷۹، صص ۳۰-۳۵. آل داوود، صدیقه (۱۳۸۰)، تاق بستان، نمونه‌ای از نگاره‌های ساسانی، مجله زمان، شماره ۴۴، صص ۵۷-۵۸. براکت، اسکار گروس (۱۳۶۳)، تاریخ تأثیر جهان، مترجم هوشنگ آزادی‌ور، انتشارات نقره، تهران. بندازی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵)، یکصد سال سینمای انیمیشن، مترجم سعید توکلیمان، انتشارات صدا و سیما، تهران. بیضایی، بهرام (۱۳۷۹)، نمایش در ایران، چاپ دوم، انتشارات روشنگران و مطالعات زنان، تهران. حامی، احمد (۲۵۳۵)، بغ مهر، انتشارات داورپناه، تهران. دیاکونوف، م. میخائیل (۱۳۸۴)، تاریخ ایران باستان، مترجم روحی

ture, University of Tokyo.

Jeroussalimakaja (1978), *Le cafetan aux Simorgh du tom beau de mochtchevaja Balka (Caucasia Septentional)*, *Studio Iranian: ca*, Vol. V11, Face. 2, pp. 183-211.

Katsumi, Tanab (1984), *Taqi-Bostan*, IV text, Institute of Oriental culture, Tokyo University.

تهران.

مورگان، لویس هنری (۱۳۷۴)، *جامعه باستان*، ترجمه محسن ثلاثی، نشر مطالعات و تحقیقات فرهنگی، تهران.

هرتسفلد، ارنست (۱۳۵۴)، *تاریخ باستان شناسی ایران بر بنیاد باستان شناسی*، ترجمه علی اصغر حکمت، انتشارات انجمن آثار ملی، تهران.

Fukai, Shinji (1984), *Taqi-Bostan*, IV text, Institute of Oriental cul-