صفحات ۴۱-۵۰ (مقالهٔ پژوهشی)
نشریه رهپویه هنر/هنرهای تجسمی ● دوره ۶ ● شمارهٔ ۲ ● تابستان ۱۴۰۲

نقش‌بر جسته‌های هخامنشی به‌مثابه «هتروتوپیا» با رویکردِ مفهومِ گفتمان قدرت فوکو*

سمانه (ثمین) رستم‌بیگی[**۱]، کامبیز قبادی**[۲]

[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 تناسبات مرتبط با شکل‌ها در آثار هنری و چه در روابط میان طبقات اجتماعی، در جای‌جای اندیشه و آثار میشل فوکو نمود دارد. وی ذیل این مفهوم، به اصطلاح خودساخته «هتروتوپیا» به معنای دگرمکان یا دگرفضا می‌پردازد و آن را در جهت تحلیل روابط قدرت در زمینه هدایت مکان‌ها و رسیدن به فضاهایی به‌هم‌پیوسته در راستای گسترش هر چه بیشتر قدرت به‌کار می‌گیرد. نقش‌برجسته‌های 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 نقش‌برجسته‌های هخامنشی چگونه همچون هتروتوپیای فوکویی به‌مثابه عوامل انتشار قدرت و پدیده‌های تأثیرگذار 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 تائید و تبلیغ سیستم حاکمه در زمان خود داشته‌اند و نیز به اعتبار دارابودن ویژگی‌هایی همچون بهره بردن از ترکیب‌بندی مقامی، بیان سمبلیک، کاربرد حیوانات ترکیبی، به تصویر کشیدن خدا و فرا انسان نشان‌دادن پادشاه، قابلیت هتروتوپیاسازی و هتروتوپیابودگی را دارا می‌باشند.

واژگان کلیدی
نظریه قدرت فوکو، هتروتوپیا، نقش‌برجسته‌های هخامنشی.

استناد: رستم بیگی، سمانه (ثمین)؛ قبادی، کامبیز (۱۴۰۲)، نقش‌برجسته‌های هخامنشی به‌مثابه «هتروتوپیا» با رویکردِ مفهومِ گفتمان قدرت فوکو، نشریه *رهپویه هنرهای تجسمی*، ۶(۲)، ۴۱-۵۰. DOI: https://doi.org/10.22034/RA.2023.552241.1202

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم با عنوان «مطالعه نقش‌برجسته‌ها و مهرهای هخامنشی به‌مثابه هتروتوپیا 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

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 زیان‌های 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 دگرمکان» تقسیم‌بندی می‌نماید. وی هتروتوپیاها را به‌عنوان جاهایی بین مکان‌های واقعی و اتوپیاها که در واقع وجود خارجی نداشته و اَشکالی ایدئال از مکان‌های واقعی هستند، توصیف می‌کند. او این دگر مکان‌ها (دگرفضاها 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 کیفیات حسی و شکلی این مکان‌ها که «هم خیالی و هم واقعی» هستند تمرکز می‌نماید. هدف این تحقیق آن است تا نقش‌برجسته‌های هخامنشی را به اعتبار وجود پاره‌ای نقوش که در لایه پنهان کارکردی، سازنده فرآیند سلطه‌پذیری سوژه در گفتمان قدرت و حقیقت می‌باشند، در لایه حسی–مفهومی ملموس‌تر، واجد یک فضاسازی 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 نقش‌برجسته‌های هخامنشی، با استفاده از منظر فوکو، «هتروتوپیا» محسوب می‌شوند؟ و با عنایت به رویکرد منحصربه‌فرد فوکو به مکان و تقسیم فضاها، می‌توان خوانشی از آثار نقش‌برجسته 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 فرا واقعیت محسوب گردند.

روش پژوهش

این تحقیق به روش توصیفی–تحلیلی و تاریخی، شیوه جمع‌آوری 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 نقش‌برجسته‌ها به‌مثابه هتروتوپیا باشد انجام نگرفته اما پیرامون مؤلفه‌های هنر هتروتوپیائی 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، من‌جمله مسئله زمان و مکان، به بررسی فضای هتروتوپیائی حاکم بر داستان کیخسرو و نتایج آن پرداخته است. ساهره غلامی در مقاله «بررسی سینمای هتروتوپیائی با رویکردی به مفهوم گفتمان قدرت فوکو» (فصلنامه *کیمیای هنر*، ۲(۸)) ضمن مطالعه خصوصیات هتروتوپیائی دو اثر نام‌آشنای سینمای جهان به نام‌های *پرواز بر فراز آشیانه فاخته* و *فارنهایت 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 پیتر هالی، به‌عنوان نمونه نمود هتروتوپیا در هنرهای تجسمی مورد بررسی قرار دهند. همچنینی کتبی چون: *میشل فوکو: دانش و قدرت*؛ نوشته‌ی محمد ضیمران، *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 نقش‌برجسته صورت نپذیرفته 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 پُست‌مدرنی 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

سوژه مورد بررسی قرار داده است. در واقع حوزهٔ کلی علایق وی بیشتر در زمینهٔ مطالعهٔ مجموعه رفتارها و دیدگاه‌هایی است که به‌واسطه 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 بازتولید و باز توزیع می‌گردد.

گفتمان یا به تعبیری سخن مسلط، مجموعه‌ای از قوانین نانوشتهٔ 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 (ایرانی‌صفت، ۱۳۹۳: ۱۴۴). در حقیقت گفتمان‌ها اعمالی هستند که شکل‌دهنده موضوعاتی می‌باشند که قرار است خود سخن بگویند. به عبارتی دیگر در یک گفتمان همانند یک میزگرد درباره موضوعی مشخص سخن گفته نمی‌شود بلکه گفتمان خود، سازنده و تولیدکنندهٔ موضوع است، درحالی‌که مداخله خود را در این فرایند سازندگی، پنهان می‌کند. لذا می‌توان غالباً گفتمان‌ها را تحمیل‌کنندهٔ 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 مد نظر 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. چراکه 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؟ (قادری، 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 واژهٔ «هتروتوپیا» که آن را ذیل مفهوم گفتمان قدرت خود و در نقطه مقابل واژه‌ی یوتوپیا یا اُتوپیا (به معنای آرمان‌شهر) مطرح می‌نماید از علوم پزشکی و زیست‌شناسی وام گرفته است. البته او در هیچ‌کدام 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 اشیاء* به سال ۱۹۶۶ در اینجا وی بیشتر به فضاهای متنی اشاره دارد، دوم، در بخشی از یک سلسله برنامه رادیوئی با موضوع اُتوپیا 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 فضاهای اجتماعی ویژه می‌پردازد (Johnson, 2006: 75). وی در مقاله «از دیگرمکان‌ها» مکان را به سه بخش اتوپیا (لامکان)، مکان واقعی و هتروتوپیا (دگرمکان) تقسیم‌بندی کرده است که نوع اول را همان آرمان‌شهرها می‌داند و معتقد است آرمان‌شهرها موقعیت‌های مکانی‌ای محسوب می‌شوند که حقیقت مکانی ندارند و با مکان‌های واقعی جامعه رابطه‌ای عام دارند و می‌نویسد: «آرمان‌شهرها جامعه‌ای ایدئال را ترسیم می‌کنند یا جامعه را در شکل وارونه آن به تصویر می‌کشند اما به‌هرحال آرمان‌شهرها در اساس مکان‌های غیرواقعی‌اند» (فوکو، بی‌تا:۴۵-۴۶). در این تقسیم‌بندی هتروتوپیاها یا دگرمکان/ فضاها عرصه‌هایی هستند مابین مکان‌های واقعی که وجود خارجی دارند و اتوپیاها که به واقع وجود ندارند و گونه‌های آرمانی مکان‌های واقعی هستند. لذا دگرمکان‌ها همانند ناکجاآبادهایی در مرز بین مکان‌های اجتماعی ایدئال غیرواقع و واقعی قرار داشته و ضمن پیوندی که با یکدیگر دارند در پیوند با ساختار اجتماعی قدرت تلقی می‌شوند. به‌طوری‌که علاوه بر آن که می‌توان آنها را به مکان‌های مادی، مانند محدوده‌هایی مشخص در فضای شهری و یا حتی سازه‌های ژئوپولتیکال اطلاق کرد، مکان‌هایی مفهومی (غیرمادی) را نیز شامل می‌گردند (غلامی، ۱۳۹۲: ۴۶).

به علت گستردگی برداشتی که فوکو از مفهوم هتروتوپیا ارائه داده، دست محققین بعد از وی برای بسط‌دادن و به‌کاربردن این واژه در علوم مختلف به‌ویژه در هنر باز گذاشته شده است، لذا انواع متفاوتی از فضاهای 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 مد نظر به‌زعم منتقدان اندیشه‌های فوکو بعضاً نامنسجم و گیج‌کننده به نظر برسد. پاره‌ای از این مصادیق توسط خود فوکو آورده شده و بعضی دیگر پس از او و با تعمیم دادن مفهوم هتروتوپیای وی به مکان‌ها، علوم و هنرهای گوناگون (تحت عنوان هنرهای هتروتوپیائی) ارائه گردیده‌اند.

نقش برجسته‌های هخامنشی به‌مثابه هتروتوپیا

«هخامنشیان» نام سلسلهٔ پادشاهی پارسی‌تباری‌ست 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 تسمهٔ آن نیز به نام «هخامنش» که بزرگ خاندان پازارگاد (پاسارگاد) از قبایل پارسی بود، بازمی‌گردد. کوروش بزرگ (کوروش دوم) پس از غلبه بر ایشتوویگو (ایخ‌توویگو) پادشاه ماد، بر دو کشور لیدی و بابل به ترتیب در ۵۴۰ و ۵۳۹ پ.م تسلط یافت (احتشام: ۳۷). وی سپس نه‌تنها تمامی سرزمین‌های تحت سلطه پادشاهان منطقه را به پارس ضمیمه کرد بلکه سال‌به‌سال به فتوحاتش افزود چنان‌که 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 همهٔ ملل تابعهٔ این امپراتوری بزرگ محسوب می‌شود به‌گونه‌ای که در شکل‌گیری آن، از هنر ایلام، ماد، مصر، بین‌النهرین، اورارتو و یونان وام گرفته شده است. این ائتلاف هنری از ترکیب هوشمندانه هنر ملل تحت سیطره هخامنشیان پدید آمده است، چراکه هخامنشیان همواره سعی داشته‌اند با شرکت‌دادن 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

ویژگی‌های منحصربه‌فردی گردیده است. داسینبر که علت التقاطی‌بودن 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 اَشکال آشنای محلی برای از بین‌بردن 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 من‌جمله هنر با شکوهِ حجاری و نقش‌برجسته‌سازی، 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 کنده‌کاری (کتیبه‌ها) و برجسته‌کاری (نقش‌برجسته‌ها) به‌عنوان هنرِ نقش‌کردن بر صخره‌ها در عهد باستان مرسوم بوده است. اگر بخواهیم تعریفی از مورد اخیر به‌دست دهیم شاید بتوان گفت «نقش‌برجسته» به حجمی گویند که تنها از یک سو قابل نمایش است و در آن، آنچه به نمایش گذارده می‌شود به‌صورت کمابیش برجسته و برآمده نسبت به سطح دیده می‌شود. در مجموع، نقش‌برجسته را می‌توان حالتی میان دو قالب هنری «نقاشی» و «مجسمه» دانست که اغلب بدون رنگ‌آمیزی ارائه می‌گردد.

از بُعد تاریخی و هنری، نقش‌برجسته‌ها در این مرزوبوم، جایگاه ویژه و ممتازی دارند. چراکه می‌توانند بازگوکننده بسیاری از وقایع، دیدگاه‌ها و باورهای ایرانیان باستان باشند. نخستین نقش‌برجسته‌های صخره‌ای را در ایران، لولوبیان (زاگرس‌نشینانِ 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. نقش‌برجسته‌های 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 به‌کار برده‌اند، این ترکیبِ معماری و نقش‌برجسته را در اعلاء درجهٔ زیبایی می‌توانیم در تختِ 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 نقش‌برجسته‌کاری هخامنشیان را می‌توان به شکلی

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

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

تصویر ۳. *تکوک (ریتون) زرین*، همدان. منبع: (www.rannationalmuseum.ir)

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

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. نقوشِ گیاهی شامل گل نیلوفر (گل از پهلو) 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). اغلبِ نقوش توسط قابی مستطیل شکل محصور گشته و بیشتر کتیبه‌ها با زبانی نمادین و دوری از واقع‌نمائی کار شده‌اند. در کل می‌توان گفت هنرمند هخامنشی از هنرِ نقش‌برجسته به‌منظور بیان موضوعات تاریخی و دینی بهره گرفته است (رضائی‌نیا، ۱۳۸۶: ۸۷ و ۹۱).

هدف اکثر نقش‌برجسته‌های هخامنشی نشان‌دادن قدرت الهی و مافوق بشریِ پادشاه و تصویرکردن صحنه‌های آئینی است (رضائی‌نیا، ۱۳۸۶: ۸۷). در حقیقت هدف اصلی این هنر در این دوران نشان‌دادن اقتدار شاهان این سلسله، قراردادن آنان در هاله‌ای از تقدس و اساساً به رخ‌کشیدنِ عظمت امپراتوری می‌باشد. در اندیشه هخامنشی، پادشاه همچون نمادِ 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 شخصیتِ محوری، مشهود است. نقوشی همچون تاج، کمان و گل نیلوفر (یا به اعتقاد برخی گلنار پارسی) حتی آرایش چهره مانند ریشِ شاه، لباس و کفشِ وی، سایه‌بان و کرسی (چهارپایه، صندلی) و تخت شاهی، عصا و دبوس (چوب‌دستی ستبری که سر آن کلفت و گره‌دار است، گرز آهنین) و درفش (بیرق، پرچم) و نیز تصویر آتشدان، همگی

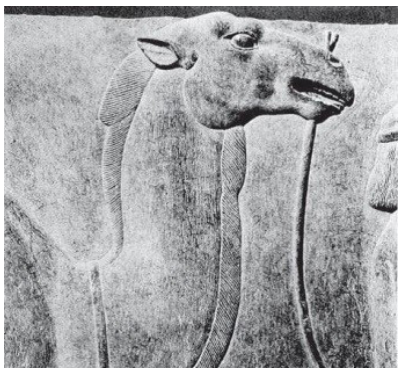
تصویر ۵. نقش رزت از سنگ سیاه و براق، آستانه در تالار آپادانا. منبع: (نادری گرزالدینی، ۱۳۹۶: ۳۳)

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

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

در نقش‌برجسته‌های 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 نقش‌برجسته هخامنشی می‌توان ابتدا به ساکن، از صحتِ وجود و حضورِ این هنر در دایره‌ٔ گفتمان قدرت و مناسبات مرتبط با آن مطمئن شد، سپس در ادامه از آن به‌عنوان نقطه عزیمتی برای اثبات قرابت و انطباقِ این هنر با «هتروتوپیا» که خود مفهومی‌ست ذیلِ 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، خلاقیت 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. *سرشتر*، تخت جمشید، پلکان شرقی آپادانا، بخشی از صف بزرگ هدیه آورندگان. منبع: (صدری و آیت‌اللهی، ۱۳۸۶: ۶۴)

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

پرستشگاه‌ها و آرامگاه‌ها) و عقاب (نماد نیرومندی، جلال و عظمت)، همگی آن قدرت جادوئی 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 پیشکش‌نمودن هدایا به پادشاه، در نقوش پلکان آپادانا در تخت جمشید به نیت بازگوکردن 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 اعصار بکشد.

فوکو در توضیح یکی از اصول بنیادین برای هر هتروتوپیائی می‌نویسد: «نقش دگرآرمان‌شهرها 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. نقش‌برجسته‌های 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 ٔ حسی غریب، دگرفضائی و تأثیرگذار باشند. ریشه در واقعیت داشتنِ این آثار، با دیدن نقوش و تأثیرِ 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 خصوصیتِ «خلقِ 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 سمبلیکِ آثار

همه تمدن‌ها و تمامی ادیان از نمادگرایی بهره برده‌اند. چراکه 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 ۹. *نبرد شاه با شیر (گریفین)*، **تخت جمشید. منبع:** (www.worthpoint.com)

کند) فی‌الواقع 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 نقش‌برجسته‌های هخامنشی این «زبانِ سمبلیک» و این «امکانِ خوانش‌های متفاوت»، به‌وضوح قابل مشاهده است. تا جایی که به‌عنوان یکی از ویژگی‌های بدیهی این آثار شناخته می‌شود.

در نقش‌برجسته‌های تخت جمشید و پاسارگاد، «پیکار شاه و شیر» (تصویر ۹) (نماد قدرت شاه به‌عنوان نایب‌السلطنه اهورامزدا 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 حسِ 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) فراانسان نشان‌دادن پادشاه

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

نخست، به تصویرکشیدن نیرویی فرازمینی: ایرانیان نماد دایره بالداری که معمولاً نیم‌تنه انسانی درون آن دیده می‌شود را از ملل تابعه خود وام گرفته‌اند تا مفهوم باستانی خود را از «فرّه» (در اوستائی: خورنَه، در پهلوی: خورّه، در فارسی امروزین: خُرّه، فرّه، فَر) 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 نشان‌دادن «فره پادشاهی» (فره کیانی) و دومی با داشتن حلقه و بال، برای به تصویرکشیدن «فره ایرانیان» (فره ایرانی) معمول بوده است (شاپورشهبازی، ۱۳۹۰: ۴۵-۴۹). به باور هخامنشیان، سلطنت موهبتی الهی بود که از جانب اهورامزدا 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

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

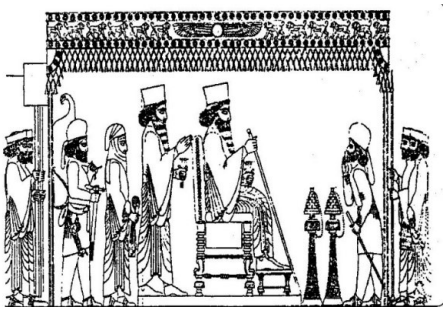
جای دارند، شناخته می‌شده و جنبه الوهیتی که بعدها شاهان ساسانی برای خود اختیار کردند ریشه در این باور کهن داشته است (احتشام، ۲۵۳۵: ۴۲).

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 منحصربه‌فردی در اداره این سرزمین پهناور برخوردار است. چیزی که مخاطبِ اثر از هر فرهنگ و تمدنی و در هر دوره زمانی‌ای حتی بدون کوچک‌ترین دانش و پیشینه قبلی نسبت به این آثار به‌درستی 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 حسیِ این تصاویرِ نمادین در نقش‌برجسته‌ها می‌توان برداشت کرد در حقیقت کارکردهای روانی‌ای است که برای نقشِ پادشاه خلق می‌کنند. فضایِ در نوسان بین واقعیت و رؤیا، مکان و لامکان، هست و نیست و آن قرارگرفتن در مرتبهٔ تعلیقِ میان زمین و آسمان و به تعبیری آن ناکجاآبادِ هتروتوپیائیِ شکل‌گرفته 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 به‌عنوان ایرانیانی دارای فره) قرار گرفته است. در تصویر (۱۲) نماد انسان بالدار به‌تنهایی دیده می‌شود و این به معنای تجسم فره شاهیِ یک پادشاه ویژه و نمایندگی از جانب اوست.

دوم، ترکیب‌بندی مقامی: ترکیب‌بندی یا کمپوزیسیون به معنای شیوه مرتب‌کردن 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 ترکیب‌بندی مقامی، هنرمند به‌واسطه اهمیت موضوع و شخصیت ویژه سوژه، فضای بیشتری از کادر را برای به تصویر کشیدن وی اختصاص می‌دهد. نمونه متأخر این نوع ترکیب‌بندی را می‌توان در نقاشی‌های موسوم به «قهوه‌خانه‌ای» در به تصویرکشیدن امامان معصوم دید که پیکر ایشان بزرگ‌تر از اجزاء و افراد دیگر نمایان گردیده است. در نقش‌برجسته‌های هخامنشی بازهم به تبعیت از نمونه‌های پیش از اینان، همین مسئله را در مورد هیکل پادشاه شاهد هستیم، که حکایت از تلاش برای القاءِ برتری و توانمندی وی دارد.

از ویژگی‌های بارز قابل درک در نقش‌برجسته‌های 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 به‌عنوان نشانهٔ برتری وی بر سایر افراد شناخته شده است (صفی‌پور، ۱۳۸۷: ۹۱). یکی از این نقش‌برجسته‌ها، نقش‌برجسته بیستون است که در آن به‌وضوح، 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 نشان‌دادنِ برتری تبار و خون به روشی بصری به‌ویژه در خصوص شخص پادشاه با بزرگ نشان‌دادن 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 هماوردی شاه با حیوانات ترکیبی و موارد ذکرشده قبلی همچون زبان سمبلیک با عنایت به نمونه‌های دیگرِ هنرهای هتروتوپیائی؛ قطعات پازلِ ما را در جهت رسیدن به یک هنرِ هتروتوپیائیِ باستانی تکمیل می‌کند.

سوم، کاربرد حیوانات ترکیبی: آفرینش جانوران ترکیبی از تخیل انسان عهد باستان نشأت گرفته و در هنرهای گوناگون من‌جمله تزئینات معماری، ظروف کاربردیِ زندگی روزمره، مهرها، نقش‌برجسته‌ها و زیورآلات متجلی می‌گردند. این جانوران درعین‌حال 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 اسفنکس ها مصری بوده



تصویر ۱۱. داریوش و درباریان، گوی بالدار در قسمت فوقانی تصویر، طرح سنگ‌نگاره خزانه تخت جمشید. منبع: (شاپورشهبازی، ۱۳۹۰: ۹۷ و ۹۹)

تصویر ۱۲. نگاره قرشاهی روی دیوار غربی حیاط کاخ هدیش خشایارشا، تخت جمشید. منبع: (شاپورشهبازی، ۱۳۹۰: ۹۷ و ۹۹)

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 خاک‌سپردن مردگان و موجودی که روح مردگان را به جهان باقی می‌برد (یا به شکل یک شیطان بالدار) وارد شدند (عابددوست 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 گریفین 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 تصویرِ شیر گریفین شاخ‌دار را بر غلاف شمشیر یکی از بزرگ‌زادگان نشان می‌دهد (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۲۰-۲۱).

در تمامی این نقوش شخص پادشاه همواره هماوردِ 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

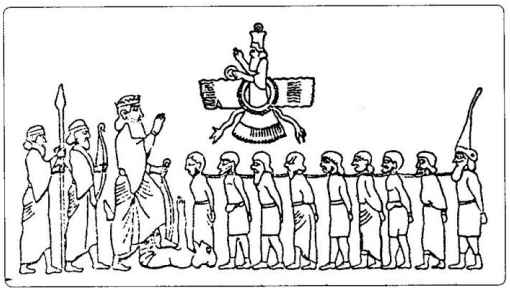
تصویر ۱۳. *نقش برجسته بیستون، کرمانشاه*. **منبع:** (www.cliolamuse.com)

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

و پلید القاء می‌نماید و به عبارتی دیگر تمام آیتم‌های قبلی اعم از «بیان سمبلیک» و «فراانسان نشان‌دادن 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 تناسبات انسانی معمول، فضای وهمی و رؤیاگونه هیپنوتیزم‌کننده‌ای در این آثار می‌آفریند که بی‌تردید این دسته از آثار هنری را در زمره هنرهای هتروتوپیائی قرار می‌دهد. آیا جز این است که اینجا همان ناکجا آبادی‌ست که در رابطه با هتروتوپیاها از آن یاد کرده‌ایم؟ نه زمین است و نه آسمان و درعین‌حال هم وَهم 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 به‌هرحال 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 آفرینشِ خودِ این آثار و از دریچه ذهن انسان عهد باستان با نگاهِ بهت‌زده و اساطیری‌اش، به این آثار بنگریم و همه تجربیات غنیِ تصویریِ 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 دیده ما نیز مات و مبهوت به القایِ حس و مفهومی که هدفِ سازندگان این آثار بوده است، تن در خواهیم داد.

د) وجه زیبایی شناسانه‌ی آثار

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



تصویر ۱۴. *طرحی از نقش برجسته بیستون، تصویر داریوش با جثه‌ای بزرگ‌تر نسبت به سایرین*. **منبع:** (شاپورشهبازی ۱۳۹۰: ۱۰۱)

تصویر ۱۶. *شیر گریفین، غلاف شمشیر یکی از بزرگ زادگان در نقش برجسته تالار بار عام داریوش*. **منبع:** (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۴: ۱۸ و ۲۰)

برای نشان‌دادن 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. هتروپیایی که با خلق آثاری حساب‌شده و منظم تحقق یافته است. شاید بتوان گفت استفاده از صفه برای شکوه‌بخشیدن به این فضا و همچنین حفظ قرینه‌سازی در ترکیب‌بندی به جهت ایجاد تعادل و نظم ما را به دگرمکانی ارجاع می‌دهد که در نقش‌برجسته‌ها تحقق یافته‌اند. بنابراین عظمت نمایی و نظم ریاضی‌وار و قرینگی در آثار هخامنشی در عین‌بخشیدن وجه زیبایی‌شناسانه به آثار می‌تواند به‌عنوان ابزاری جهت تحقق‌بخشیدن 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 به‌گونه‌ای که وهم‌آلود، غریبانه، رؤیاگونه و دگرجهانی‌بودن 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 کارشده 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. نقش‌برجسته‌های هخامنشی با تعریف و نگاه امروزین 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 بدان‌جهت که داستان‌هایی از پیروزی‌ها، شجاعت و خدای‌گونگی پادشاه یا دارابودن 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 نقش‌برجسته‌ها در تولید و تثبیت گفتمان مورد تائید قدرت، چنان‌که مدّ نظر سیستم حاکمه در جهت خلق حقیقت برساخته دوران باشد، نقشی مهم ایفا می‌کرده‌اند. این آثار دارای کیفیات صوری و فضائی خاصی هستند که به اعتبار آن می‌توان آنها را هم خیالی و هم واقعی دانست که همانا اصلی است که فوکو برای هتروتوپیاها قائل می‌باشد. یعنی درعین‌حال 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 نشان‌دادن پادشاه با بهره‌گیری از ترکیب‌بندی مقامی و کاربرد حیوانات ترکیبی که با ترکیب اجزاء بدن حیوانات واقعی و زمینی به‌وضوح موجوداتی غریب، دگر مکانی، وهمی و غیرواقعی خلق کرده‌اند و در هماوردی با پادشاه یا در حال شکست‌خوردن از پادشاه دیده می‌شوند؛ به‌طور کامل به‌عنوان ویژگی‌های هتروتوپیاساز این دسته آثار مورد توجه قرار می‌گیرند. لذا این آثار با نظر به خصوصیات هنرهای هتروتوپیائی، می‌توانند به‌عنوان نمونه‌هایی از «هتروتوپیای فوکو» که نقش ایجاد دگرمکان را در مرز میان واقعیت و فراواقعیت دارند، در نظر گرفته شوند.

فهرست منابع فارسی

احتشام، 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)، ۹-۳۳.

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

دادور، ابوالقاسم؛ روزبهانی، رؤیا (۱۳۹۴)، مطالعه تطبیقی جانوران ترکیبی در هنر هخامنشیان و آشوریان با تأکید بر نقوش برجسته و مهرها، فصلنامه *نگره*. شماره ۳۳، ۹-۱۶. ۴۱۲. doi:10.22070/negareh.2016

رضائی‌نیا، عباس (۱۳۸۶)، سیر تحول هنری نقش‌برجسته‌های صخره‌ای ایران، مجله *گلستان هنر*، شماره ۱۰، ۱-۱۸.

رف، مایکل (۱۳۷۳)، *نقش‌برجسته‌ها و حجاران تخت جمشید*، ترجمه هوشنگ غیاثی‌نژاد، چاپ اول، تهران: نشر سازمان میراث فرهنگی کشور.

رهنما هراتبر، معصومه (بی‌تا)، تبیین و تشریح نقش‌برجسته‌های هخامنشی و اشکانی و مقایسه آن با عصر ساسانی، *کنفرانس بین‌المللی شرق‌شناسی - تاریخ و ادبیات پارسی*، برگرفته از www.sid.ir به تاریخ ۹۷/۹/۱۵.

شاپورشهبازی، علیرضا (۱۳۹۰)، جستاری درباره یک نماد هخامنشی، ترجمه شهرام جلیلیان، تهران: نشر و پژوهش شیرازه.

شعیری، حمیدرضا (۱۳۹۲)، نشانه ـ معناشناسی دیداری، نظریه‌ها و کاربردها، چاپ ۱. تهران: انتشارات سخن.

صدری، مینا؛ آیت‌اللهی، حبیب‌الله (۱۳۸۶)، بررسی تطبیقی برخی از ویژگی‌های نگارگری با نقش‌برجسته‌های 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 ۳۸، ۸۷-۹۶. Doi: 2.1001.1.22286039.1388.1.38.8.7

عابددوست، حسین؛ کاظم‌پور، زیبا (۱۳۸۸)، تداوم حیات اسفنکس‌ها و هارپی‌های باستانی در هنر دوره اسلامی، فصلنامه *نگره*، شماره ۱۳، ۸۰-۹۱.

غلامی، ساهره (۱۳۹۲)، بررسی سینمای هتروتوپیائی با رویکردی به مفهوم

گفتمان قدرت فوکو، فصلنامه *کیمیای 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 (بی‌تا)، *از فضاهای 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، 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

COPYRIGHTS
© 2022 by the authors. Published by Soore University. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)