

Time of the Hunt: The Representation of Temporal Sequence in Sasanian Reliefs¹

Abdollah Aghaie²
Mazdak Moosavi³

Received: 2024-07-23
Accepted: 2025-01-13

Abstract

The visual arts of Iran, especially during the Sasanian period, are deeply intertwined with verbal narratives and cultural symbols. The rock reliefs and metalwork of this era served as representations of historical and mythical events and functioned as propaganda tools and instruments for consolidating royal power and legitimacy. Rooted in a rich cultural and historical context, these artworks held a prominent role in conveying social, political, and religious messages. Among the recurring and significant themes, the subject of hunting stands out as a reflection of the beliefs, lifestyle, and class system of the time, playing a key role in showcasing royal power and capability.

This study investigates the concept of narrative time in Sasanian reliefs and metalwork, with a focus on the theme of hunting, aiming to analyze the creative methods employed by artists of the period in representing temporal sequences. The research seeks to address the following questions:

1. What visual narrative types are utilized in Sasanian hunting scenes?
2. How is the temporal dimension of hunting depicted within these narrative types?

Numerous studies have been conducted on Sasanian reliefs and metalwork. Parsa Qasemi, in analyzing the reliefs of Bahram II, explored the multifaceted and symbolic themes of lions, emphasizing their role in representing royal

¹DOI: 10.22051/jjh.2025.47814.2205

²Assistant Professor, Department of Visual Arts, Faculty of Art and Architecture, Yazd University, Yazd, Iran, Corresponding Author. a.ghaie@yazd.ac.ir.

³MA Student of Art Research, Faculty of Art and Architecture, Yazd University, Yazd, Iran. mazdakmoosavi@stu.yazd.ac.ir

grandeur and power. Harper and Meyers, in their book *Sasanian Silver Vessels*, examined the intricate details of motifs and engravings and their connections to myths. Edith Pradan, in *The Art of Ancient Iran*, adopted a historical approach to analyzing reliefs but did not address the concept of narrative time. Neda Akhavan Aghdam analyzed the iconography of kings on Sasanian metal vessels and their role in transmitting royal ideology. Hossein Imanian, in his 2022 article *Sassanid Designs on Wine Cups in Arabic Poems* published in the *Glory of Art Scientific Quarterly*, explored the connection between Sasanian reliefs and Arabic poetry. Similarly, Ebrahim Raigani (2017), in his article *A Study of Differences in Costume of the Goddess Anahita in the Naqsh-e Rostam and Taq-e Bostan reliefs* published in the *Glory of Art*, focused solely on the attire depicted in two reliefs. From a theoretical perspective, Chikako Watanabe's analysis of Ashurbanipal's reliefs employed Kurt Weitzmann's typology, which serves as an inspirational reference for this research. Despite these contributions, there remains a noticeable gap in the study of narrative time in Sasanian reliefs and metalwork, which this research seeks to address.

Kurt Weitzmann's typology plays a pivotal role in the theoretical foundation of this study. Weitzmann, in analyzing visual arts and narrative representation, identifies four primary types of visual narratives: "simultaneous method," "monoscenic method," and "cyclical method." In the simultaneous method, multiple activities are depicted in a single scene without repetition of characters, a practice common before the 5th century BCE. The monoscenic method portrays a single activity with all gestures and movements relevant to it, adhering to the principles of unity of time and space, prevalent during the 5th and 4th centuries BCE. This method emphasizes a "precise moment," capturing fleeting actions to effectively convey specific messages or emotions. In such instances, artists might deviate from textual sources to introduce figures at their discretion, maintaining the unity of time and space. The cyclical method, the third type, depicts sequential yet distinct scenes, often repeating characters. This approach allows artists to depict multiple events while adhering to temporal and spatial unity, avoiding the limitations of the simultaneous method and the restrictions of the monoscenic method. By incorporating transient elements from literature, representational arts of this kind forge stronger connections with literary sources. This framework is instrumental in analyzing Sasanian reliefs and metalwork, where artists employed diverse techniques to represent complex narratives. For instance, the reliefs of Taq-e Bostan demonstrate how continuous narratives, utilizing repeated figures and natural elements such as trees and mountains, convey a sense of temporal and spatial progression to the viewer. This descriptive-analytical study employs Kurt Weitzmann's typology and relies on library research and the analysis of visual artifacts housed in prominent museums, such as the Hermitage, the Metropolitan Museum of Art, and the Berlin State Museums. A total of 27 exemplary works, including the

rock reliefs of Taq-e Bostan and Sar Mashhad, as well as engraved metal objects such as royal hunting plates, have been analyzed. The selected artifacts were meticulously evaluated in terms of visual techniques, symbolic meanings, and temporal representation.

3. The findings reveal that Sasanian artists employed two principal methods for depicting narrative time: the cyclical method and the monoscenic method. In the cyclical method, artists effectively combined various scenes into a single frame, using repeated figures and subtle changes in poses to depict movement and temporal sequence. This method is prominently featured in works depicting royal hunts, such as the Al-Sabah Plate, where circular lines and finely sequenced scenes dynamically and cohesively narrate the hunt and the ultimate victory.
4. Conversely, the monoscenic method focuses on pivotal moments, emphasizing the grandeur and majesty of the king. Features such as magnified royal figures, repeated animal motifs, and natural elements like reeds and mountains as temporal and spatial markers underscore this technique. In Taq-e Bostan's hunting reliefs, sequential scenes of the hunt—from its initiation to conclusion—demonstrate the cyclical method's ability to convey dynamism and temporal progression. Meanwhile, Shapur III's hunting plate exemplifies the monoscenic method, vividly portraying a specific moment of the hunt with meticulous detail. Analysis of the artifacts indicates that 65% of the examined samples employ the cyclical method, while 35% favor the monoscenic method, underscoring the former's prominence in representing complex narratives within limited visual spaces. This research demonstrates how Sasanian reliefs and metalwork utilized intricate and innovative techniques to transform the constraints of visual space into opportunities for multi-layered storytelling. These works not only reflect the cultural and social transformations of their time but also play a central role in the depiction of Iranian history and mythology. The findings contribute to a deeper understanding of ancient Iranian visual arts and their role in shaping cultural and historical identity while emphasizing the importance of preserving and studying these artifacts as a vital component of cultural heritage.

KeyWords: Hunting Motifs, Sasanian Art, Visual Narrative, Narrative Time, Kurt Weitzmann

زمان شکار؛ تجسم توالی زمانی در نگاره‌های شکار دوران ساسانی^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۵/۰۲

عبدالله آقایی^۲

تاریخ تصویب: ۱۴۰۳/۱۰/۲۴

مزدک موسوی^۳

چکیده

شکار از مضامین مهم فرهنگ بصری ساسانی است. از آنجاکه فرایند شکار توالی چندین کنش در «زمان» و «مکان» است، بررسی نحوه به تصویر کشیدن آن می‌تواند به شکلی روشن، گستره گونه‌های روایت دیداری را در این دوران نشان دهد. این پژوهش به دنبال بررسی «چگونگی» تجسم زمان روایی در نقوش شکار باقی مانده از دوران ساسانی است و در این راستا با نظر به گونه‌شناسی «کورت وایتزمن» در شناسایی انواع روایت دیداری، ۲۷ نمونه از آثار نقش برجسته‌های صخره‌ای و آثار فلزی منقوش با موضوع شکار در این دوران به روشی توصیفی - تحلیلی بررسی شده است. گردآوری اطلاعات به شیوه کتابخانه‌ای انجام گرفته است و در انتخاب تصاویر از کلیه آثار موجود، در دسترس و معتبر استفاده شده است. نتایج پژوهش حاکی از وجود دو گونه روایت دیداری «چرخه‌ای» و «تک صحنه‌ای» در مجموعه آثار دوران ساسانی است. تعداد اندکی از نقوش شکار تنها «لحظه دقیق» را بازنمایی کرده‌اند؛ لحظه‌ای که شاه شکارگر، حیوان را می‌کشد. بسیاری از نقوش از طریق تکرار فیگورهای جانوران [به بازنمایی پیوستگی زمان روایی پرداخته و بدین صورت توانسته‌اند به شکل ذهنی، دارای زمان مندی «مستتر» شوند. از دیگر سو، هنرمند این دوران به منظور بیان جانمایه روایت به شکلی خلاقانه، «نقاط اوج» روایت را باهم درآمیخته و چندین صحنه را به شکلی واحد در فضای محدود در اختیار روایت کرده. بدین ترتیب، هنرمندان دربار توانسته‌اند در سطوح مختلف، تمام و یا بخش اصلی شکار را بازنمایی کنند و بدین گونه، رازی زمان شکار شاهانه باشند.

کلیدواژه‌ها: نقوش شکار، هنر ساسانی، روایت دیداری، زمان روایی، کورت وایتزمن

1. DOI: 10.22051/jjh.2025.47814.2205

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده دوم به راهنمایی نویسنده اول با عنوان: «گونه‌شناسی روایت دیداری در فرهنگ تصویری ساسانی» است.

۲. استادیار گروه هنرهای تجسمی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه یزد، یزد، ایران، نویسنده مسئول. a.aghaie@yazd.ac.ir

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه یزد، یزد، ایران. mazdakmoosavi@stu.yazd.ac.ir

میان نقوش شکار یکی از پرتکرارترین مضامین بازنمایی بوده است.

شکار جایگاه مهمی در فرهنگ روایی ساسانی داشت و اغلب در اشکال مختلف بازنمایی تصویری از جمله حکاکی‌ها و حجاری‌ها کشیده می‌شد. شاهان و اشراف ساسانی شکارچینی مشتاق بودند؛ شکار نه تنها یک سرگرمی محبوب بلکه نمادی از قدرت سلطنتی، دلاوری و مردانگی بود. شکار موفق اغلب به‌عنوان استعاره‌ای از توانایی پادشاه در حفظ نظم و محافظت از مردمانش در برابر هرج و مرج و هجوم دشمنان به تصویر کشیده می‌شد. علاوه بر این، شکار نقش مهمی در فرهنگ درباری ساسانی ایفا می‌کرد که با سفرهای شکاری مفصلی که پادشاهان برای سرگرمی و نمایش ثروت و قدرت سازماندهی می‌کردند، به منصفه‌ظهور می‌رسید. از آنجاکه نقوش شکار توالی چندین کنش در «زمان» و «مکان» است، بررسی آن‌ها می‌تواند به شکلی روشن، گستره گونه‌های تجسم زمان روایی در آثار تصویری آن دوران را نشان دهد.

در این پژوهش تصاویر با موضوع شکار در دوران ساسانی به‌عنوان گونه «روایت دیداری» مورد بررسی قرار می‌گیرد تا در این نگاره‌ها «چگونگی» تجسم «زمان روایی» مشخص شود. اولین گونه‌شناسی تصاویر روایی به‌وسیله بنیان‌گذار مکتب «وین»، فرانتس ویکاف،^۱ مطرح شد. پس از ویکاف، کورت وایتزمن^۲ به بسط این نظریه پرداخت. در این پژوهش سعی بر آن است با اتکا به گونه‌شناسی کورت وایتزمن به بررسی گونه‌های روایت دیداری با مضمون «شکار» آثار تصویری به‌جامانده از دوران ساسانی پرداخته شود. بر این اساس، این پژوهش به دنبال پاسخ به این سؤال‌ها است: ۱- در صحنه‌های «شکار» ساسانی از «چه» گونه‌های روایت دیداری استفاده شده است؟ ۲- در این گونه‌ها «چگونه» زمان شکار روایت شده است؟

پیشینه پژوهش

قاسمی (۲۰۲۲) در مقاله «دو نقش برجسته صخره‌ای ساسانی از شاه در حال نبرد با شیر^۳» به بررسی تکثر شیرها در نقش برجسته بهرام دوم در سرمشهد پرداخته که مبنای اصلی این پژوهش روایت تاریخی و نمادشناسی شیرها بوده است. هارپر و مایرز^۴ (۱۹۸۱)

هنرهای تجسمی در ایران‌زمین عمیقاً در پیوند با روایت‌های کلامی رشد کرده است؛ چنان‌که جریان نگارگری ایران محمل معمول خود را در نسخی یافت که اساساً وجهی کلامی داشتند. ردپای چنین درهم‌تنیدگی‌ای از نگاره‌ها و روایت‌ها در ایران باستان و در دوران طولانی امپراتوری ساسانی در اشکالی متنوع، به‌ویژه در قالب نقش‌برجسته‌هایی بر سنگ (نقش برجسته‌های صخره‌ای) و بر فلز (فلزات منقوش) مشهود است. این نقوش جهت یادآوری رویدادهای مهم (تاج‌گذاری، شکار، جانشینی و...)، ارتقای قدرت و اقتدار حاکمان ساسانی، روایت تصویری ارزش‌های فرهنگی و مذهبی امپراتوری و همچنین به‌عنوان ابزار تبلیغاتی برای برقراری ارتباط با جمعیت بی‌سواد (مردمی که به تماشای این نقوش می‌آمدند) و انتشار پیام‌های وفاداری و اطاعت از نخبگان حاکم استفاده می‌شدند. هر نقش برجسته به نحوی تجسمی از کنش‌هایی است که در زمان و به شکلی متوالی روی داده است. رابطه «نقوش برجسته» و «زمان روایی»، رابطه‌ای پیچیده و چندوجهی است. نقش‌برجسته‌ها مانند روایت‌های ادبی، به طرقی مختلف توانایی به‌تصویرکشیدن رویدادهای در زمانی را دارند. یکی از راه‌های ارتباط نقوش برجسته با زمان روایت، خلق و به‌تصویرکشیدن چهره‌ها یا صحنه‌هایی است که روایت یا دنباله‌ای از رویدادها را نشان می‌دهد. هنرمندان می‌توانند از ژست، حالت چهره و زبان بدن برای نشان دادن حرکت، احساسات و تعامل استفاده کنند و بینندگان را به تصور قبل و بعد از یک لحظه خاص در زمان دعوت کنند. این تمهیدات بصری می‌تواند ادراکی از پیوستگی کنش‌های متوالی روایت کلامی را در فرمی ایستا ایجاد کند. پادشاهان ایرانی (پیش از اسلام) از نقش‌برجسته‌ها به‌منظور روایت وقایع مهم تاریخی، شکار، جانشینی و یا داستان‌های اساطیری استفاده می‌کردند. زمان اوج این سنت به ساسانیان بازمی‌گردد؛ آن‌ها شیوه‌های گوناگونی را در روایت‌پردازی تصویری به کار می‌بردند، به‌نحوی که به نظر می‌رسد اوج تاریخ شکوفایی شیوه‌های گوناگون بازنمایی «زمان روایی» در ایران باستان باشد. در این

در کتاب «ظروف نقره دوره ساسانی»^۵ به بررسی نقوش ظروف ساسانی و روایات تاریخی پشت حکاکی‌ها پرداخته‌اند و هرکدام را به صورت جداگانه بررسی کرده‌اند. اساس بررسی‌ها به منظور تشخیص پادشاه بوده و بحث‌های فنی در مورد جنس ظروف و زمان ساخت آن‌ها صورت گرفته. پرادا (۱۳۹۱) در کتاب «هنر ایران باستان» به بررسی تاریخی نقش برجسته‌های ساسانی و جام‌ها و بشقاب‌های ساسانی پرداخته. پرادا در قسمتی از کتاب بیان نموده که شیر حمله‌کننده و شیر محتضر می‌توانند یکی باشند، اما از آن به منظور بررسی «زمان روایی» استفاده نکرده و در حد توضیح حجاری شکار باقی مانده. در کتاب «هنر ایران در دوران ساسانی و پارتی» نوشته رومن گیرشمن (۱۳۷۰) به بررسی تاریخی حجاری‌ها و ظروف ساسانی پرداخته شده؛ این کتاب صرفاً جنبه تاریخی - روایی داشته و شرح قابل توجهی در مورد وقایع بازنمایی شده در نقوش برجسته آورده شده. از سویی دیگر، در مقاله «مفاهیم مرتبط با نماد شیر در هنر ایران باستان تا دوران ساسانی در مقایسه‌ای تطبیقی با هنر بین‌النهرین» نوشته عابد دوست و کاظم پور (۱۳۸۷) منتشره در فصلنامه تحلیلی - پژوهشی نگره، به شیوه تطبیقی به مطالعه تاریخچه نماد شیر پرداخته شده. در مقاله «نقش برجسته شکارگاه خسرو دوم در تاق بستان و الگوپذیری از آن در نقش برجسته تنگ‌واشی فتحعلی شاه قاجار» نوشته حیدری باباکمال و همکاران (۱۳۹۱) که فصلنامه علمی - پژوهشی مرکز پژوهشی هنر معماری و شهرسازی باغ نظر آن را منتشر کرده، به بررسی تطبیقی نقش برجسته شکارگاه خسرو دوم و فتحعلی‌شاه قاجار پرداخته شده. هر دو نقش برجسته حاوی صحنه‌های شکار هستند، اما رویکرد کلی مقاله بیشتر جامعه‌شناسانه است تا روایت‌گرایانه. در مقاله «تفسیر شمایل‌نگارانه صحنه‌های شکار در ظروف فلزی ساسانی» نوشته اخوان اقدم (۱۳۹۳) به بررسی شمایل پادشاهان ساسانی در ظروف شکار پرداخته شده و از دیدگاه شمایل‌نگاری پانوفسکی جهت بررسی این نقوش استفاده شده. در مقاله «بشقاب نقره ساسانی از مجموعه الصباح در پرتو ویژگی‌های زیبایی‌شناختی

حکاکی ساسانی»^۷ نوشته پاتریک اسکوپنیویتز^۸ (۲۰۱۹) به بررسی دو بشقاب شکار ساسانی پرداخته شده. ایمانین در مقاله «نقش نگاره‌های ساسانی جام‌های شراب در سروده‌های عربی» که سال ۱۴۰۰ در فصلنامه علمی جلوه هنر انتشار یافته، به بررسی ارتباط نقش برجسته‌های ساسانی اشعاری عربی پرداخته است. ابراهیم رایگانی (۱۳۹۶) در مقاله «پژوهشی در اختلاف پوشش الهه آناهیتا در نقوش برجسته نقش رستم و طاق بستان» منتشره در فصلنامه علمی جلوه هنر، تنها به بررسی پوشش الهه آناهیتا در دو نقش برجسته پرداخته است. تا بدین جا هیچ‌کدام از مقالات و یا کتاب‌ها به بررسی «زمان روایی» نپرداخته‌اند. تنها مقاله‌ای که در زمینه زمان شکار وجود دارد «شیوه پیوسته در طرح روایی نقاشی‌های آشور بانیپال»^۹ نوشته چیکاکو واتانابه^۹ (۲۰۰۴) است که به بررسی شیرهای نقاشی شکار زمان آشور بانیپال براساس گونه‌شناسی کورت وایتزمن پرداخته. این بررسی در نوع خود کامل و چشمگیر است. نویسنده مقاله نهایتاً به این نتیجه رسیده که «پیوستگی زمان روایی» در بازنمایی شیرها وجود دارد؛ او این پیوستگی را تحت «روش چرخه‌ای» وایتزمن قرار داده است.

علاوه بر مقاله فوق، از رویکرد وایتزمن در بررسی نقاشی‌های کهن چین (Chen, 1995) و شمایل‌های ابتدایی بودایی (Dehejia, 1990) استفاده شده، اما هیچ‌کدام از آن‌ها مربوط به زمان شکار نیستند. منطق گونه‌شناسی وایتزمن بر دسته‌بندی شکل‌های گوناگون بازنمایی زمان روایی در تصویر است.

پژوهش پیش رو به طور مشخص مابین «تصویر» و «روایت تاریخی» تعریف شده و به شیوه‌ای ساختارمند، یعنی با در نظر گرفتن «زمان» و «مکان» به عنوان عناصر اصلی سازنده این نقوش، به مسئله «زمان روایی» در نقش برجسته‌های شکار ساسانی محدود شده است و برای این منظور از رویکرد کورت وایتزمن که رویکردی مشاهده‌گر است، به گونه‌شناسی زمان روایی [شکار در این نقوش برجسته (حجاری و حکاکی) می‌پردازد.

روش پژوهش

این پژوهش با اتخاذ روشی توصیفی - تحلیلی به استخراج انواع گونه‌های روایت دیداری در آثار تصویری

به‌جامانده از دوران ساسانی می‌پردازد که مشخصاً به موضوع شکار می‌پردازند. از این رو، براساس گونه‌شناسی‌ای که کورت وایتزمن در تشخیص و تمایز انواع روایت‌های دیداری مطرح کرده است، با نظر به منابع تاریخی مکتوب و معتبر، توصیفی از روایت تاریخی‌ای که هر نقش بر آن مبتنی بوده است ارائه می‌شود و سپس چگونگی تصویر شدن «زمان روایی» در این آثار مشخص می‌شود. بر این اساس ۲۷ اثر در دسترس، که انتساب آن‌ها به این دوره کاملاً معتبر بوده است، بررسی می‌شود. این آثار مشتمل بر ۲ عدد نقش‌برجسته صخره‌ای شکارگاه طاق‌بستان کرمانشاه، ۱ عدد نقش‌برجسته صخره‌ای پیروز یکم که قطعات آن در شهری یافت شد و ۱ عدد نقش‌برجسته صخره‌ای شیرکشی بهرام دوم در سرمشهد، و همچنین ۲۳ اثر فلزی منقوش با موضوع شکار است. «گردآوری اطلاعات» در این پژوهش به شیوه «کتابخانه‌ای» بوده است و در دسترسی به منابع تصاویر از سایت‌های موزه‌های معتبر ارمیتاژ، متروپولیتن، هنر برلین نیز استفاده شده است.

مبانی نظری

«روایت‌شناسی»^{۱۰} مطالعه روایت، ساختار روایی و راه‌هایی است که [این‌ها] بر ادراک انسان تأثیر می‌گذارند. این اصطلاح توسط تزوتان تدوروف^{۱۱} ابداع شد (prince, 1994: 524). روایت‌شناسی به‌سرعت به یک رشته فرارشته‌ای تبدیل شد. اکنون رویکردهای روایی نه‌تنها در علوم انسانی بلکه در موسیقی، روان‌شناسی، علوم شناختی و ... نیز یافت می‌شوند. به دلیل توسعه روزافزون آن، برخی از محققان پس از «چرخش زبانی» و «چرخش تصویری»، از «چرخش روایی» سخن می‌گویند (Horvath, 2010: 12). در مقایسه با این رشته‌ها، تاریخ هنر رابطه نسبتاً غیرعادی با روایت‌شناسی دارد. در تاریخ هنر، علاقه به روایت‌های بصری به اواخر قرن نوزدهم بازمی‌گردد. این علاقه اولیه توسط شمایل‌نگاری از میان رفت؛ شمایل‌نگاری به‌عنوان یک روش بیشتر بر زمینه تاریخی، اجتماعی و سیاسی تصاویر تمرکز می‌کرد تا بر ویژگی‌های صرفاً بصری آن‌ها. ویژگی‌های بصری رویکردهای روایت‌شناسان اولیه را مشخص می‌کرد (Ibd). این رویکردها مقارن است با ایده‌های

تکاملی داروین که سبب پیدایش داروینیسم شد. پیروی از الگوی تکاملی داروین، به‌وضوح در مورد طبقه‌بندی تکاملی فرانتس ویکاف صادق است. داروینیسم برای مفهوم «علم هنر»^{۱۲} مشروعیت علمی را فراهم کرد (Horvath, 2016: 264). ویکاف با استفاده از داروینیسم، تاریخ هنر را به سطحی بالاتر از مشاهده تجربی و هنجارهای زیبایی‌شناسانه ارتقا داد و به آن، پیچیدگی مفهومی و روش‌شناختی چشمگیری عطا کرد (Rampley, 2011: 55). او [ویکاف] که بنیان‌گذار مکتب وین بود، اولین طبقه‌بندی تأثیرگذار برای تصاویر روایی را شرح داد. معرفی مختصر تعاریف ویکاف (به دلیل تأثیرگذاری بر گونه‌شناسی وایتزمن) مفید به نظر می‌رسد. ابتدایی‌ترین گونه «روش مکمل»^{۱۳} است؛ قهرمان اصلی بدون تکرار در ترکیب‌بندی ظاهر می‌شود. پیچیدگی روایی از طریق وجود اپیزودها، کنش‌ها یا نشانه‌هایی که قبل یا بعد از کنش مرکزی اتفاق می‌افتند به دست می‌آید. دومین گونه «روش مجزا»^{۱۴} است؛ صحنه‌های بیشتری از یک داستان را نشان می‌دهد. هر صحنه، لحظه‌ای مجزا و منحصربه‌فرد را نشان می‌دهد، اما هر صحنه از دیگری متمایز است (Horvath, 2016: 252). «لحظه آستن» در مرکز تعریف این‌گونه قرار دارد (wickhoff, 1900: 13). سومین گونه «روش پیوسته»^{۱۵} است؛ تصاویر و نقش‌برجسته‌های مربوط به این‌گونه، قسمت‌هایی از یک روایت را بدون جدا کردن خطوط مرزی و بدون تقسیم پس‌زمینه نشان می‌دهند. قهرمان اصلی اغلب در هر صحنه تکرار می‌شود. نهایتاً یک روش مکمل و چهارم به نام «شبه پیوسته»^{۱۶} که شکاف میان روش‌های مجزا و پیوسته را پر می‌کند. ویکاف تمام این موارد را براساس طرح سه‌گانه شیوه‌های روایی کارل رابرت بنا کرد (Horvath, 2016: 252). این کورت وایتزمن بود که برای اولین بار تعاریف دقیق‌تری از گونه‌های روایی ویکاف ارائه داد (Ibd : 254). او تأثیر عمیقی بر مطالعه «روایی»^{۱۷} دیداری گذاشت. قلب تحلیل روایی او یک سیستم طبقه‌بندی تکاملی برای تصاویر روایی بود. اساس سیستم طبقه‌بندی وایتزمن از رویکردهای کارل رابرت و فرانتس ویکاف نشئت می‌گرفت. طبقه‌بندی وایتزمن، تحلیل روایی^{۱۸} را به همراه تحلیل سبکی^{۱۹} و

شمایل‌نگاری^{۲۰} به یک رویکرد تاریخی هنری مهم ارتقا داد (3 : Horvath, 2023). دستاورد اصلی وایتزمن از منظر «روایت دیداری ۲۱» رویکردی دوگانه بود؛ تدوین یک «گونه‌شناسی تکاملی ۲۲» برای ابژه‌های روایی که واژگان را با معیار معینی می‌سنجید و طبقه‌بندی می‌کرد، و روشی برای تفسیر مبتنی بر ساختارهای روایی و مقایسه متن - تصویر. گونه‌شناسی، تصاویر روایی را براساس ساختار بصری‌شان در مقابل تناسب فضا - زمان ارسطو طبقه‌بندی می‌کند، گونه‌ها^{۲۳} را به دوره‌های هنری متوالی تقسیم می‌کند و تاریخ توالی^{۲۴} تصاویر روایی را مشخص می‌کند (6 : Horvath, 2023). او از دو سنت شمایل‌نگاری مدرن آگاه بود؛ سنت آلمانی که با تمرکز بر «معنای نمادین^{۲۵}» توسط ابی واربورگ^{۲۶} راه‌اندازی شد و متعاقباً توسط اروین پانوفسکی^{۲۷} نوسازی شد، و دیگری که عمدتاً برای «سرمنشأ و قدمت^{۲۸}» مورداستفاده قرار می‌گرفت و در پرینستون توسط «چارلز روفوس موری^{۲۹}» ایجاد شد (1 : Ibid). اولین و قدیمی‌ترین گونه «روش همزمان^{۳۰}» است؛ چندین فعالیت را در یک صحنه بدون تکرار شخصیت‌ها (قبل از قرن پنجم پیش از میلاد) توصیف می‌کند (6 : Horvath, 2023). «روش تک‌صحنه‌ای^{۳۱}» دومین گونه است؛ تنها یک فعالیت واحد را با تمامی ژست‌ها و حرکات مربوط به آن، به نمایش می‌گذاشت (در قرون پنجم و چهارم پیش از میلاد غالب بود) (6 : Horváth, 2023). این روش مبتنی بر اصل «وحدت زمان و مکان^{۳۲}» است. فعالیت در تصویر نمایش داده می‌شود و تمام احساسات و حالات و ژست‌های اشخاص در ارتباط با «لحظه دقیق^{۳۳}» است (14 : weitzmann, 1970). لحظه دقیق به لحظه خاصی از زمان اشاره دارد که به نوعی قابل توجه است. این می‌تواند لحظه‌ای باشد که یک رویداد، احساس، عمل یا کنش خاصی را دقیق و واضح به تصویر می‌کشد. در روایت دیداری یک لحظه دقیق اغلب مربوط به زمان‌بندی و تثبیت لحظه‌ای زودگذر است به‌نحوی که پیام یا احساس خاصی را به‌طور مؤثر منتقل کند. لحظه دقیق می‌تواند در برانگیختن احساسات روایت یک داستان از طریق ابزارهای بصری، قدرتمند باشد. در این گونه، هنرمند می‌تواند با انحراف

از متن و به صلاح‌دید خود فیگورهایی را به صحنه اضافه کند. به این شکل هنرمند همچنان وحدت زمان و مکان را حفظ کرده است. کارل رابرت برای توصیف فیگورهایی که بدین شکل به صحنه اضافه می‌شوند از اصطلاح «مکمل^{۳۴}» استفاده می‌کند؛ این‌ها مکمل هسته صحنه هستند. نکته دیگر استفاده از «نقش‌مایه^{۳۵}» جداکننده است که صحنه را هرچند از نظر «شمایل‌نگارانه‌ای» یک صحنه واحد است، به دو نیم تقسیم می‌کند. این روش به‌وضوح نشان می‌دهد که واحدهای صوری^{۳۶} و شمایل‌نگارانه لزوماً باهم منطبق نیستند، اگرچه در بسیاری مواقع منطبق هستند (15 : Ibid). «روش چرخه‌ای^{۳۷}» سومین گونه است؛ در آن هر قسمت صحنه‌های متوالی اما جداگانه را نشان می‌دهند و هرکدام از شخصیت‌ها تکرار می‌شوند. برای تعریف ویژگی‌های دوره هلنیستی (قرن چهارم تا دوم پیش از میلاد) ابداع شد (Horvath, 2023: 6). این زمان هنرمند درعین حال که قوانین وحدت زمان و مکان را رعایت می‌کند، از کاستی‌های «روش هم‌زمان» [عدم وحدت زمان] و محدودیت‌های «روش تک صحنه‌ای» در بازنمایی تعداد مختلف فعالیت‌ها، اجتناب می‌کند. علاوه بر این، وراى افزایش صرف موضوع شمایل‌نگارانه، هنرهای بازنمایی با اقتباس «عنصر گذرا^{۳۸}» از ادبیات، با منابع ادبی ارتباط بیشتری پیدا کردند. این ارتباط پیش از دوره هلنیستی محدود به کلام مکتوب بود. همان‌طور که چشم در خواندن متن از یک ستون نوشتاری به ستونی دیگر حرکت می‌کند، اکنون از یک تصویر به تصویری دیگر حرکت می‌کند؛ به‌اصطلاح آن را می‌خواند. در این حالت بیننده می‌تواند تغییراتی را که بین صحنه‌های متوالی رخ داده است در ذهن خود مجسم کند. از آنجاکه این صحنه‌ها به‌اندازه نماهای یک دوربین فیلم‌برداری از یکدیگر پیروی نمی‌کنند، خلاقیت خاصی را در بیننده ایجاد می‌کند که از طریق آن بتواند تک‌صحنه‌های هر توالی را با یکدیگر مرتبط سازد. با افزایش تعداد صحنه‌ها تمایل کاملاً واضحی به بازنمایی ضروری‌ترین فیگور وجود دارد. این کار در جهت برقراری توازن میان واحدهای شمایل‌نگارانه انجام می‌شود؛ بنابراین، کاهش در تعداد فیگورهای مکمل را شاهد هستیم (weitzmann, 1970:17)

18). برای به تصویر کشیدن یک متن خاص، چه یک شعر حماسی و چه درام، به «روش چرخه‌ای» هنرمند به تعداد قابل توجهی صحنه نیاز داشت. در اکثر مواقع فضایی برای چیدمان این تعداد صحنه وجود نداشت؛ بنابراین بیشتر هنرمندان کلاسیک مجبور بودند خود را به گزیده‌ای از صحنه‌ها محدود کنند. این کار [برگزیدن صحنه‌ها] به دو طریق امکان‌پذیر بود؛ در اولی، هنرمند با حفظ توالی صحنه‌ها، تنها بخشی از یک چرخه کامل را نسخه‌برداری می‌کرد (weitzmann, 1970: 23)، اما این سیستم صحنه‌پردازی برای گنجاندن چندین صحنه روی بنای تاریخی رضایت‌بخش نبود. در دومین حالت، هنرمند صحنه‌هایی را انتخاب می‌کرد که برای بیننده مهم‌تر و یا قابل‌درک‌تر بود. چنین گزینشی از صحنه‌ها را می‌توان «چرخه خلاصه‌شده»^{۳۹} نامید (Ibd). هنرمند برای مختصر کردن یک الگو با چرخه کامل‌تر، ابزاری غیر از خلاصه کردن نیاز دارد؛ «آمیختگی صحنه‌ها»^{۴۰} (Ibd: 24). مراحل تحلیل روایی وایتزمن براساس ارتباط آثار هنری، شامل: سازماندهی تصاویر براساس انواع روایت، بررسی تغییر حالات روایت، مکان‌بایی جغرافیایی انواع روایت، شناخت سبک دوره‌ای روایت، مقایسه طرح (الگو) در تصاویر و متون و یا تجزیه و تحلیل ارتباط میان متن و تصویر است (Horvath, 2023: 7). وایتزمن «ایده تکاملی» را حفظ کرد و بر این باور بود که پیشرفت گونه‌ها از «روش هم‌زمان» به «روش چرخه‌ای» است (Horvath, 2016: 255).

یافته‌ها

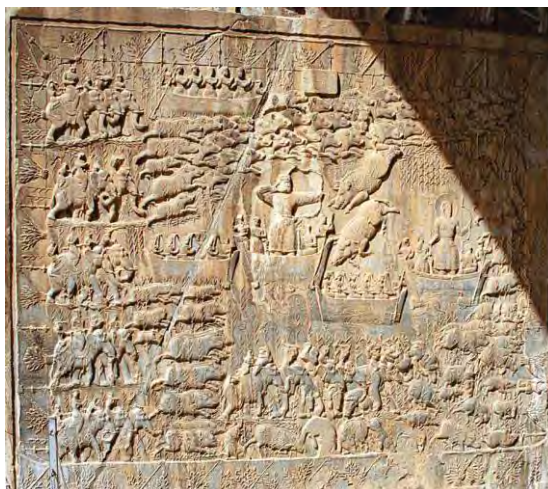
با بررسی نقوش برجسته صخره‌ای و فلزات منقوش ساسانی می‌توان به این نتیجه رسید که پیچیده‌ترین این نقوش در زمینه بازنمایی «زمان روایی»، نقوش شکار است. «شکار شاهانه فرصت بزرگی بود و تقریباً مراسمی دولتی. کار تنها یک روز و یک هفته هم نبود؛ شاه جهان می‌بایست برای شکاری یک‌ماهه آماده می‌شد. ده‌هزار سوار یک‌باره ممکن بود همراه یوزها و شاهین‌ها بیرون روند و شمار قوش‌ها و بازهای شاهانه کمتر بود. هریک از بزرگان در اردو ممکن بود سی

خدمتکار به همراه داشته باشد. ده شتر، همه استبرق پوش، چادر شاه را می‌برد و هفت فیل تخت فیروزه، همچنین صد شتر خنیاگرانی را می‌برند که تاج‌های بزرگ داشتند. هشت شاهین شکاری، ده باز و قوش شکاری و یوزهای شکاری به شکارگاه برده می‌شد. توده‌های بزرگ از کشته شکارها را بازرگانانی که در اطراف اردو انبوه بودند می‌فروختند. آنان یک گور یا ده غزال را به یک‌چهارم بهای بازار می‌خریدند، اما درویشان مجاز بودند که با الاغ بارهایی از شکارهای کوچک و مرغان آبی را به خانه ببرند.» (پوپ، ۱۳۸۷: ۹۰۳).

«شخص میرشکارباشی مدیریت شکار و شکارگاه‌ها را بر عهده داشت و گروه کثیری از افراد متبحر در نگهداری حیوانات گوناگون زیر نظر وی مشغول به کار بودند. در این بین، هنرمندان نیز به‌عنوان بخشی از گروه، به تصویربرداری از صحنه‌های شکار و حیوانات می‌پرداختند. نقوش برجای‌مانده، گویای حضور دائمی و فعال هنرمندان در شکارگاه‌ها و مراحل گوناگون مراسم شکار است.» (محبی، ۱۳۸۰: ۴۳). شکارها اغلب با ضیافت، موسیقی و دیگر انواع سرگرمی همراه بود و حس عظمت و جلال ایجاد می‌کرد.

«علاقه پادشاهان ساسانی به شکار در بیشتر ابعاد زندگی آن‌ها نمود داشت، به گونه‌ای که به حجاری نقش برجسته‌های شکار و تولید ظروف سیمین با نقش پادشاه در حال شکار می‌پرداختند.» (پوپ، ۱۳۸۷: ۹۰۲-۹۰۴). تصویر (۱) یکی از وسیع‌ترین و پیچیده‌ترین این نقوش است؛ حجاری شکارگاه شاپور دوم در طاق‌بستان کرمانشاه. این صحنه به فاصله ۵ کیلومتری شمال شرقی کرمانشاه قرار دارد. نقوش برجسته صخره‌ای شکار شاهی در دیوارهای کناری ایوان طاق‌بستان به‌یقین اشاره بر خاستگاه آن در نقاشی دیواری دارد. بر جدار سمت چپ در ورود به ایوان صحنه شکار گراز است. در باتلاق، و به عبارت دقیق‌تر در دریاچه‌ای که در آن نی روییده، از میان نی‌ها فیل‌ها گله‌ای از گرازها را می‌رانند تا در ترکیبی یکپارچه از برابر قایق شکارچیان شاهی بگذرند (پرادا، ۱۳۹۱: ۲-۲۶۱).

دوخته شدن با تیرهای شاه در کنار قایق از پا می‌افتد (Ibd). این تکنیک، «آمیختگی صحنه‌ها» به‌منظور ایجاد روایتی «پیوسته» است. در سمت راست و پایین صحنه (تصاویر ۱-۳) شاه در قایقی ایستاده. وی با یک دست کمان [بی تیر] و با دست دیگری عصای شاهی یا نیزه‌ای را گرفته است. انبوه فیل‌ها را فیلبانان برای گرد هم آوردن شکار و راندن آن‌ها از آنجا هدایت می‌کنند (Ibd). بدین ترتیب «زمان روایی» از سمت چپ که آغاز شکار (آغاز روایت) شروع و در سمت راست صحنه که پایان شکار (پایان روایت) است، تمام می‌شود.



تصویر ۱. حجاری شکارگاه، شکار گراز، سده سوم میلادی، طاق‌بستان کرمانشاه (منبع: URL1).

Image 1. Hunting relief, hunting a wild board, 3rd century AD, Taq-e Bostan, Kermanshah (source: URL1).



این صحنه وسیع به مانند یک متن، روایتگر شکار شاهی است. هنرمند تمام سطح دیواره سمت چپ ورودی طاق را به‌عنوان «مکان» بازنمایی شکارگاه در نظر گرفته. زمان روایت پیش‌رونده است؛ چشم ما صحنه را براساس حرکت گرازها از چپ به راست می‌خواند. ابتدا دسته‌های فیل‌ها را می‌بینیم که به‌سوی گرازها می‌روند و آن‌ها را به‌سمت شاه روانه می‌کنند (تصویر ۱-۱).



تصویر ۱-۱. جزئیات حجاری شکارگاه، چپ و بالا

Image 1-1. Details of the hunting ground carving, left and above.

تصویر ۱-۲. جزئیات حجاری شکارگاه، صحنه مرکزی.

Image 1-2. Details of the hunting ground carving, hunting Scene.



تصاویر ۱-۳. جزئیات حجاری شکارگاه، صحنه سمت راست و پایین.

Image 1-3. Details of the hunting ground carving, right and down.

در ادامه و بر جدار سمت راست (تصویر ۲) یک صحنه از شکار گوزن کنده‌کاری شده است. سبک توصیفی پیوسته آن پر از زندگی و حرکت است و با سبک نقاشی دیواری شوش مشابهت دارد. این نقش‌پی‌درپی مناظر زیر را نشان می‌دهد: در

پس از آن وارد صحنه مرکزی می‌شویم (تصویر ۱-۲) که در آن با حرکتی مهیج یکی از گرازها از گله جدا شده و به‌سوی شاه تغییر مسیر می‌دهد. شاید این گراز به‌منظور نشان دادن همان جانور غول‌پیکری بوده است که به‌سوی قایق شاه می‌جهد و در نقش دیگری ممکن است سومین تصویر از همین جانور باشد که پس از

ها در سه حالت جدا شدن از گله، حرکت به سوی شاه، و کشته شدن به دست شاه، پیوستگی «زمان شکار» را بازنمایی کند. بنابر این تفاسیر می‌توان نقش برجسته صخره‌ای شکارگاه طاق‌بستان را براساس گونه‌شناسی وایتزمن «روش چرخه‌ای» دانست. حجاری شکارگاه طاق‌بستان صحنه‌ای منحصر به فرد در ادوار پیش از اسلام است؛ شاید تنها نمونه مشابه با آن را بتوان در قطعات گچ‌بری صحنه «شکار گراز پیروز یکم» که در اطراف شهری کشف شده‌اند مشاهده کرد (تصویر ۳).

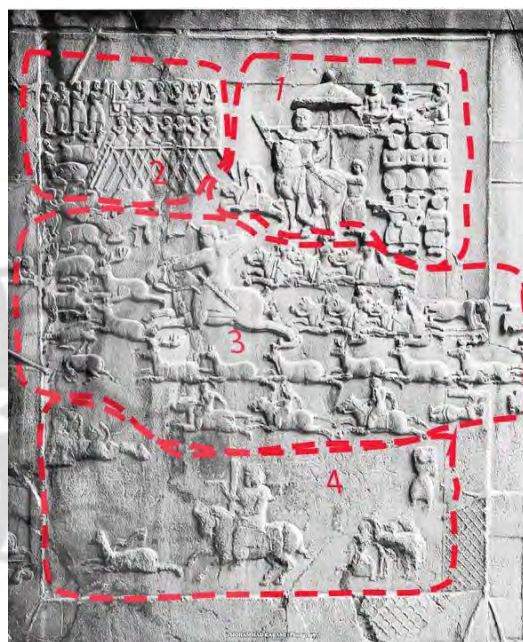


تصویر ۳. صحنه شکار پیروز یکم، قسمتی از تزئین بنا، ساسانی، محل نگهداری: موزه هنر پنسیلوانیا (منبع: پوپ، ۱۳۸۷: ۱۷۶).

Image 3. Scene of the victory of Shapur I, part of the decoration of a structure, Sasanian, held at: Pennsylvania Museum (Source: Pop, 2008: 176).

از این شیوه در نقش برجسته صخره‌ای بهرام دوم (تصویر ۴) نیز استفاده شده. چهره پادشاه آرام است و بی‌رحمانه به جانور وحشی مقابلش نگاه می‌کند. پشت سر «کرتیر» (با کلاهی که روی آن علامت دوشاخ ماندنی وجود دارد)، ملکه بهرام و ولیعهد ایستاده‌اند (۵۱: ۲۰۲۲، Ghasemi).

صحنه اول شاه بر اسب سوار است و می‌خواهد به شکار برود و چتری بر بالای سر دارد. صحنه دوم، رامشگران بر روی صفا‌ای به رامشگری پرداخته‌اند. صحنه سوم (مرکزی) اسب شاه چهارنعل در پی شکار می‌تازد و سرانجام (صحنه چهارم) در پایین صحنه نخجیر پایان یافته و شاه که اسبش به حال یورتمه می‌رود، ترکیبی در دست دارد (گیرشمن، ۱۳۷۰: ۱۹۳). در انتهای صحنه جسد گوزن افتاده که نشانه پایان شکار است.



تصویر ۲. حجاری شکارگاه، شکار گوزن، سده سوم میلادی، طاق‌بستان کرمانشاه (منبع: URL2).

Image 2. Hunting relief, hunting a Deer, 3rd century AD, Taq-e Bostan, Kermanshah (source: URL2).

در هر دو صحنه شکارگاه، هنرمند به منظور خلاصه کردن صحنه‌ها، آن‌ها را درهم آمیخته و پیکره مهم‌تر [پادشاه] را بزرگ‌تر نشان داده و پیکره‌های غیرمهم را کوچک‌تر، مانند گروه آوازخوانان و همراهان پادشاه، بازنمایی کرده. نمایانند پادشاه با ابعاد بدنی بزرگ‌تر از دیگر شخصیت‌ها از سنت‌های حجاری ساسانی است؛ گویی پادشاه یک «ابرانسان» است. هنرمند توانسته با تکرار فیگور گراز و گوزن و نمایانند آن

مرده، مانند ناخن پنجه‌های شیر در حال حمله، کشیده شده است و دمش حالت مارپیچی در اطراف پای شیر در حال حمله دارد، گمان برده می‌شود هر دو شیر یکی باشند (Ibd). سنت بازنمایی شکار شیر را می‌توان در مهر استوانه‌ای هخامنشی که نام داریوش بر آن نوشته شده (تصویر ۵) و در یک مهر ایلام (تصویر ۶) مربوط به سده هفتم پیش از میلاد مشاهده کرد. بدین ترتیب و از طریق آمیختگی دو فیگور شیر، صحنه واحدی خلق شده. در صحنه نگاه تمامی اشخاص به سوی شیر است و توالی حمله شیر بدون نقش‌مایه‌های متقاطع یا تقسیم‌کننده بازنمایانده شده، بدین اساس ما با توالی فعالیت شکار مواجه هستیم.



تصویر ۵. مهر استوانه‌ای هخامنشی با نام داریوش، سده چهارم پیش از میلاد، طیوه مصر (منبع: پرادا، ۱۳۹۱: ۲۱۵).

Image 5. Seal of Darius, Achaemenid cylinder, 4th century BC, from Egypt (Source: Prada, 2012: 215).



تصویر ۶. مهر ایلامی صحنه شکار شیر، سده هفتم پیش از میلاد، محل نگهداری: موزه هنر والتز، شماره موزه‌ای: 42.797 (منبع: URL3).

Image 6. Elamite seal depicting a lion hunting scene, 7th century BC, Walter Art Museum, museum number: 42.797 (Source: URL3).



تصویر ۴. بهرام دوم در حال کشتن شیر، سده سوم میلادی، سرمشهد (منبع: Photo by P. Ghasemi, 2009).

Image 4. Bahraam II killing a lion, 3rd century AD, Sarmashhad (Source: Photo by P. Ghasemi, 2009)

در تصویر شماتیک ۴-۱ به وضوح مشخص است که در مقابل بهرام، شیر درنده‌ای حضور دارد که مشغول جنگیدن با اوست. ارتباط تمامی پیکره‌ها با پیکره اصلی [بهرام] و نگاه آن‌ها به سوی صحنه اصلی است. این نگاه هدایتگر نگاه ناظران حجاری است. تا بدین جا ما با «لحظه دقیق» مواجه هستیم، اما بازنمایی دو شیر سبب ایجاد پیوستگی زمان شده؛ یک بار در حال پریدن به سمت بهرام و دیگر بار مرده فتاده زیر پای او. ترومپلمن^{۴۱} معتقد است که تنها یک شیر وجود دارد (هر دو تصویر مربوط به یک شیر است) (Ibd: 52).

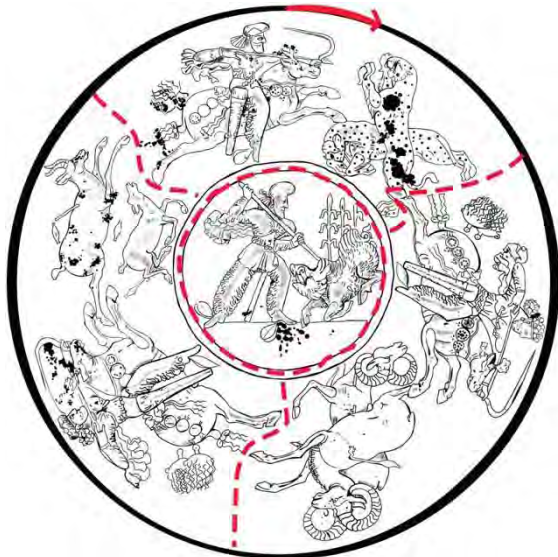


تصویر ۴-۱. شماتیک حجاری بهرام دوم در حال شکار شیر،

سرمشهد، طراحی ترومپلمن (منبع: Trumplmann, 1975: Taf.7).

Image 4-1. Schematic of the carving of Bahraam II hunting a lion, designed by Trumplmann (Source: Trumplmann, 1975: Taf.7).

این نقش برجسته صخره‌ای به دلیل روشی که هنرمند در مشترک نشان دادن پاهای هر دو شیر استفاده کرده، حائز اهمیت است. به این ترتیب ناظر دو صحنه، تصویر را به عنوان یک کنش متوالی درهم می‌آمیزد، حتی اگر هر کدامشان صحنه‌ای واحد باشند. با توجه به اینکه ناخن پنجه‌های شیر



تصویر ۷. بشقاب ساسانی با صحنه شکار، سده سوم میلادی، محل Skupni ewicz نگهداری: مجموعه الصباح کویت (منبع:

2019: 60.)

Image 7. Sasanian plate with a hunting scene, 3rd century AD, currently held in the AL-Sabah Collection, Kuwait (Source: Skupniewicz, 2019: 60).

بدین صورت استمرار زمان شکار روایت شده است. به همان شیوه نقوش برجسته صخره‌ای، در حاشیه بشقاب نیز هنرمند بدون استفاده از «خطوط جداکننده» چند صحنه متوالی را در کنار یکدیگر (به صورت ساعت گرد) قرار داده و با استفاده از «آمیختگی صحنه‌ها» در هر قسمت (با خط چین مشخص شده) توالی زمانی شکار و مرگ حیوانات را نشان داده. او صحنه‌ای واحد خلق کرده. چشم بینندگان به شیوه «عنصر گذرا» از صحنه‌ای به صحنه دیگر به صورت ساعت گرد حرکت کرده و نهایتاً مجذوب صحنه مرکزی روایت می‌شود؛ چرخه‌ای از وقایع با توالی زمان شکار. صحنه‌هایی که در مرکز و حاشیه بشقاب وجود دارند، در بخش شرقی ایران بزرگ رایج بوده‌اند (Ibd)، اما بشقاب الصباح نمونه‌ای استثنایی از این دست است که هم مرکز و هم حاشیه بشقاب روایتگر صحنه شکار است.

تصویر (۸) صحنه‌ای استثنایی در بازنمایی شکار است. در این بشقاب ما با دو صحنه مجزا روبه‌رو هستیم؛ صحنه بالایی شاه در میان اطرافیان، صحنه پایینی شاه در حال شکار. این دو صحنه به وسیله «نقش مایه

شیوه غالب مورد استفاده در فلزات منقوش شکار ساسانی نیز «چرخه‌ای» است. تصویر ۷، بشقاب مجموعه الصباح کویت است. این بشقاب بر اساس جزئیات مربوط به ابتدای دوران ساسانی (حدوداً ۳۰۰ پس از میلاد) است. داخل بشقاب با نقش‌هایی از شکارچیان و طعمه‌ها به صورت کم عمق تزیین شده است (Skupniewicz, ۲۰۱۹: ۶۰). صحنه مرکزی شامل شخصیت اصلی است که در سمت چپ ایستاده. سمت راست شخصیت اصلی، یک گراز و سه گیاه نی در پشت سرش قرار دارند (Ibd: ۶۲). این صحنه از طریق نوار دایره‌ای که «نقش مایه‌ای جداکننده» است، از صحنه‌های حاشیه‌ای جدا شده. این صحنه [مرکزی] اوج روایت را بر ما نمایان می‌سازد؛ لحظه‌ای که قهرمان داستان گراز را می‌کشد. «وحدت مکان» صحنه مرکزی به وسیله سه نی که نماد نیزه‌های شکارگاه هستند، ایجاد شده. حاشیه بشقاب شامل سه سوار با کمان است که هر سه کمان‌هایشان را کشیده‌اند و سمت شکارها نشانه رفته‌اند. سواری که دقیقاً بالای شخصیت اصلی قرار دارد پلنگی را شکار کرده، دو فیگور پلنگ به صورت ضربدری (X) نشان داده شده؛ یکی از آن‌ها با یک تیر نشسته بر سینه‌اش به سمت شکارچی می‌پرد و دیگری کاملاً مرده است. سوار سمت راست در حال شکار قوچ‌هاست. یکی از قوچ‌ها در حال فرار تیر خورده و قوچ دیگر مانند پلنگ صحنه پیشین، مرده است (Ibd: ۶۳). تا به اینجا همان سنت نمایاندن حیوان زنده و حیوان محتضر از طریق تکرار فیگور حیوان، حفظ شده. آخرین سوار در حال تعقیب دو بز کوهی است؛ یکی از بزها (آنکه بزرگ‌تر و بالاست) تیری بر بدنش نشسته و بز کوهی جوان درست زیر بدن طعمه اصلی نشان داده شده (Ibd).

جداکننده»، خطی افقی که دو صحنه را از یکدیگر جدا کرده، از هم جدا شده‌اند.



تصویر ۸. خسرو انوشیروان نشسته بر تخت، سده پنجم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمیتاژ (منبع: پوپ، ۱۳۸۷: ۲۳۹).
Image 8. Khosrow Anushirvan seated on the throne, 5th century AD, Hermitag Museum (Source: Pop, 2008: 239).

هر صحنه وحدت مکانی خود را دارد. به منظور درک روایت صحنه بالایی بهتر است مقداری به شخصیت خسرو انوشیروان بپردازیم. گرچه خسرو پادشاهی را با جنگ و کشتن برادرانش آغاز کرد، اما به وی لقب دادگری داده‌اند. در زمان خسرو قوانین دقیق اجرا می‌شد، او را نمونه‌ای از جوانمردی می‌دانند (دریایی، ۱۳۸۳: ۴۶). اگر به اجزای صحنه بالایی جام دقت کنیم، سمت راست شاه تعداد زیادی کتاب روی یکدیگر چیده شده، حالت ایستادن اطرافیان شاه به نحوی است که گویا منتظر نظر شاه هستند. نگاه هر چهار نفر به شاه دوخته شده که شخصیت اصلی و بر مسندی نشسته است. حالت نشستن و نحوه‌ای که شمشیر را در دست گرفته مربوط به زمان جنگ و بزم نیست، بلکه نمایاننده زمان مهم تصمیم‌گیری است [صحنه درام]؛ گویا هدف هنرمند این جام آن بوده که دو توانایی خسرو انوشیروان را در دو صحنه مجزا به بینندگان نشان دهد؛ دادگری [بالا] و شکارگری که نماد قدرت پادشاهی است [پایین]. او همچنین از

همان سنت نمایش پیوستگی زمان شکار بهره برده و با بازنمایی دو قوچ در حال فرار و یک قوچ تیرخورده، پیوستگی زمان شکار را بازنمایانده است [صحنه حماسی]. با توجه به اینکه هر کدام این خصایص از ویژگی‌های زندگی انوشیروان بوده‌اند و هم در صحنه بالا و هم در صحنه پایین حکم شخصیت اصلی را دارد و هر صحنه بیان قسمتی از زندگی اوست، شیوه «چرخه زندگی‌نامه‌ای» محسوب کرد که در گونه‌شناسی وایتزمن، خود زیرمجموعه «روش چرخه‌ای» است. نمونه مشابه با این بشقاب در ادوار پیش از اسلام وجود ندارد.

هنرمند ساسانی، گاه به‌منظور روایت «نقاط اوج» داستان در سطحی محدود، به‌جای آنکه از چندین سطح [بشقاب] جهت نمایاندن روایت استفاده کند، چندین فعالیت را در هم می‌آمیزد و آن‌ها را به‌صورت وقایعی متوالی در یک سطح [بشقاب] بر ما نمایان می‌سازد. بدین ترتیب از فضای محدود در اختیار، بیشترین استفاده را برای بیان جان‌مایه روایت می‌برد. صحنه شکار بشقاب (تصویر ۹) از این جمله است. این نقش‌برجسته برگرفته از روایت تاریخی - حماسی زمان ساسانی است که بعدها در زمان سامانیان به سرایش فردوسی درآمد. در شاهنامه چنین آمده که بهرام کنیزکی رومی و چنگ‌زن داشت به نام آزاده و او را چنان دوست می‌داشت که نامش را همواره بر زبان می‌آورد. روزی بی‌انجمن درحالی که آزاده را بر پشت خود سوار بر هیونی نشانده بود، به نخجیر رفت. ناگاه دو جفت آهو، یکی نر و یکی ماده، نمایان شدند. بهرام به آزاده گفت کدام یک را می‌خواهی به تیر بیفکنم و آزاده در پاسخ گفت مردان با آهو نبرد نمی‌جویند. تو دلیری کن و آهوی ماده را نر کن و آهوی نر را ماده. سپس هیون را تیز برانگیز و چون آهو از چنگ تو می‌گریزد به گوش او تیر بیفکن و چون با پیش گوشش را بخارد تیری دیگر بیفکن و با آن سر و پای و گوشش بدوز. بهرام نخست با تیر دو پیکان شاخ‌های

آهوی نری که به خواست آزاده ماده شد، و چهارمین آهو (۴) سر و گوش و پایش با پیکانی به هم دوخته شده است. بدین‌گونه، همان‌طور که اشاره شد، هنرمند توانسته است با آمیختگی چند صحنه و با خلق زمان روایی پیوسته از طریق فیگور آهوان، توالی وقایع نقاط اوج داستان را بر ما نمایان سازد. نمونه‌های دیگر بازنمایی این روایت حماسی نیز در قالب «چرخه‌ای» صورت گرفته که در تصاویر ۱۰ و ۱۱ قابل مشاهده‌اند.



تصویر ۱۰. آزاده و بهرام، سده ششم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمنی‌تاز، شماره موزه‌ای: S-252 (منبع: URL5).
Image 10. Azadeh and Bahraam, 7th century AD, Hermitag Museum, museum number: S-252 (Source: URL5).



تصویر ۱۱. آزاده و بهرام، سده ششم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمنی‌تاز، شماره موزه‌ای: S-257 (منبع: URL6).
Image 11. Azadeh and Bahraam, 6th century AD, Hermitag Museum, museum number: S-257 (Source: URL6).

آهوی نر را از سرش جدا کرد و بدین‌گونه نر را ماده کرد، و درحالی‌که کنیزک از سرور خود در شگفت مانده بود بی‌درنگ دو تیر همچون دو شاخ بر سر او گاه آهوی ماده نشاند. سپس هیون را سوی جفت دیگر براند و همان دم چنان که کنیزک خواسته بود، سر و گوش و پایش به پیکان بدوخت. (فردوسی، ۱۳۳۸: ۲۷۵-۲۷۳).



تصویر ۹. بشقاب سیمین آزاده و بهرام، سده پنجم میلادی، محل نگهداری: موزه متروپولیتن، شماره موزه‌ای: 1994.402 (منبع: URL4).

Image 9. The Silver Plate of Azadeh and Bahraam, 5th century AD, Metropolitan Museum, museum number: 1994.402 (Source: URL4).

هنرمند در این بشقاب، زمان روایی را از طریق فیگور آهوان بر ما نمایان ساخته بی‌آنکه به وحدت مکان خدش‌های وارد کند. سوی نگاه بهرام (شخصیت قهرمان داستان حماسی) جهت نگاه بینندگان این بشقاب را مشخص می‌کند. حرکت از بالاترین آهو به سمت پایین‌ترین آن‌هاست. همان‌گونه که شعر نیز روایت می‌کند: اولین آهو (۱) درحال فرار است، دومین آهو (۲) دو تیر به‌جای شاخ بر سر دارد؛ آهوی ماده‌ای که به خواست آزاده نر شد، پس از آن تیری معلق در هوا (افتاده بر زمین) که دو شاخ زیر آن قرار دارد و حکم «نقش‌مایه جداکننده» برای دو آهوی تغییر جنسیت داده شده را دارد. سومین آهو (۳) همان آهوی نری است که شاخ‌هایش با تیر بریده شده؛ همان

توسط یزدگرد اول» در موزه متروپولیتن و «شکار گوزن توسط شاپور دوم» در موزه بریتانیا اشاره کرد. بشقاب تصویر ۱۳ روایت شکار شاپور دوم است. در این نقش جالبترین قسمت، منظره شیر محتضر است. عجیب اینکه پنجه‌های شیر مرده هنوز کشیده است.



تصویر ۱۳. شاپور دوم در حال شکار شیر، سده پنجم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمیتاژ (منبع: URL8).

Image 13. Shapur II Killing a Lion, 5th century AD, Hermitage Museum (Source: URL8).

این حالت شاید یک‌دندگی خطرناک جانور درنده را بیان می‌کند، گرچه این امکان نیز وجود دارد که این حالت برای ویژگی بخشیدن به جانور درنده به‌عنوان همان شیری منظور شده که علیه شاه برخاسته است (تصویر ۱-۱۳). این صحنه نقوش ساسانی را فراتر از زمان نشان می‌دهد که در آن شکار شاه را به‌عنوان پیشگویی پیروزی شاهی همچون نتیجه‌ای پیش‌بینی شده هم زنده و هم مرده به تصویر تصویر می‌کشد (پرادا، ۱۳۹۱: ۲۱۶).



تصویر ۱-۱۳. جزئیات شیر محتضر.

Image 13-1. Details of the Dying Lion.

تصویر ۱۲ روایتگر قهرمان اصلی از زمان شکار یک حیوان بدون پیوستگی زمان روایی است. شاپور سوم، به‌عنوان قهرمان اصلی، در حال کشتن ببر روایت شده است. این صحنه «لحظه دقیق» را بر ما نمایان می‌سازد و عاری از هرگونه توالی زمانی است؛ لحظه‌ای که ببر به دست پادشاه کشته می‌شود. مفهوم «لحظه دقیق» که وایتزمن آن را در گونه «روش چرخه‌ای» استفاده می‌کند، در تعریف «گاتهلد افرایم لسینگ» از رابطه نقاشی و شعر مستتر است؛ «نقاشی تنها می‌تواند یک لحظه یگانه از یک کنش را تصویر کند، پس باید آنی را انتخاب کند که آنچه را پیش‌تر روی داده و آنچه که در شرف وقوع است، به ادراک برساند.» (Lessing, ۱۹۶۹: ۱۰۲).



تصویر ۱۲. شاپور سوم در حال کشتن ببر، سده سوم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمیتاژ (منبع: URL7).

Image 12. Shapur III Killing a Tiger, 3rd century AD, Hermitage Museum (Source: URL7).

این صحنه به‌عنوان «مکان» شکارگاه دارای وحدت است و با بازنمایی زمان شکار ببر دارای وحدت زمان. براین‌اساس به علت فقدان پیوستگی زمان روایی، در گونه «روش تک صحنه‌ای» وایتزمن جای می‌گیرد. از دیگر نمونه‌ها می‌توان به بشقاب‌های «شکار گورخر توسط شاپور سوم» در موزه ارمیتاژ، «شکار گوزن



تصویر ۱۵. شاپور دوم در حال شکار گراز، سده سوم میلادی، محل نگهداری: مجموعه Freer، شماره مجموعه‌ای: F1934.23 (منبع: URL10).

Image 15. Shapur II hunting a Boar, 3th century AD, Freer's collection, collection number: F1934.23 (Source: URL10).

این سنت، گونه «چرخه‌ای» در بازنمایی زمان شکار پس از ساسانیان نیز ادامه یافت که حداقل در دو بشقاب (تصاویر ۱۶ و ۱۷) قابل مشاهده است.

این بشقاب دارای «آمیختگی صحنه‌ها» است. به دلیل کمبود فضای بازنمایی، هنرمند از پس‌زمینه‌ای مشترک به‌منظور یکپارچه‌سازی صحنه روایت استفاده کرده و توانسته است صحنه‌ای واحد خلق کند که دارای وحدت زمان و مکان است. درست است که قهرمان داستان در هر صحنه تکرار نشده و فیگور واحدی دارد، اما تکرار فیگور شیر سبب شده است که توالی فعالیت‌ها نمایان شوند. بر این اساس و با وجود روایت «نقاط اوج»، به علت بازنمایی پیوستگی زمان روایی از طریق تکرار فیگور شیر واحد در دو حالت زنده و مرده، همچنان «روش چرخه‌ای» به‌عنوان گونه‌ای غالب در بازنمایی زمان شکار باقی می‌ماند. از دیگر نمونه‌ها که به همین‌گونه در دوره ساسانی روایت شده‌اند می‌توان به تصاویر ۱۴ و ۱۵ و همچنین بشقاب‌های «اردشیر دوم در حال شکار شیر» موزه تبریز، «بهرام دوم در حال شکار گراز» موزه ارمنستان، «بهرام در حال شکار شیر» موزه بریتانیا، «پادشاه ساسانی در حال شکار شیر» موزه هنر برلین اشاره کرد.



تصویر ۱۶. بهرام گور در حال شکار شیر، سده نهم میلادی، محل نگهداری: موزه ارمنستان، شماره موزه‌ای: S-3 (منبع: URL11).

Image 16. Bahraam II Killing a Lion, 9th century AD, Hermitag Museum, museum number: S-3 (Source: URL11).



تصویر ۱۴. پادشاه ساسانی در حال شکار شیر، سده چهارم میلادی، محل نگهداری: مجموعه Sotheby's (منبع: URL9).

Image 14. Sasanian King hunting a Lion, 4th century AD, Sotheby's collection (Source: URL9).

که در حال دویدن است حیوان کشته‌ای (زنده و کشته هر حیوان با اعداد یکسان مشخص شده) را قرار می‌دهد (گیرشمن، ۱۳۷۰: ۲۱۳). بدین‌گونه وحدت «مکان» در سطح بشقاب حفظ می‌شود.



تصویر ۱-۱۸. جزئیات چوب‌های نی بر فراز سر گرازها.

Image 18-1. Details of the reeds above the wild Boar's head.

بنا بر همان سنت روایتگری پیشین، هنرمند به علت کمبود فضای بازنمایی صحنه شکار، چندین صحنه با هم آمیخته و بدین ترتیب صحنه‌ای واحد خلق کرده. او از هر نمونه حیوانی که در این یک یا چند روز شکار شاهی کشته شده‌اند، فیگورهای زنده و مرده را بازنمایی کرده و بدین صورت توانسته است با شکست زمان هر شکار از طریق تکرار فیگورها، پیوستگی زمان روایی را حفظ کند. همچنان از هیچ نقش‌مایه تقسیم‌کننده یا متقاطعی جهت جداسازی صحنه‌های شکار از یکدیگر استفاده نکرده و ما با توالی فعالیت‌ها روبه‌رو هستیم که شامل شکار گراز، آهو، گوزن و قوچ هست. نمونه دیگر از این سنت روایی تصویر ۱۹ است. در این صحنه پادشاه نشسته بر فیل به همراه میرشکارباشی به گله‌ای گراز حمله‌ور می‌شود. جهت تیر پادشاه به سمت گراز بالای تصویر که با عدد (۱) زنده مشخص شده، و فیگور مرده این گراز در پایین‌ترین قسمت بشقاب، با عدد (۱) مرده مشخص



تصویر ۱۷. پادشاه در حال شکار، سده سوم ه.ق، محل نگهداری: موزه ارمنیتاز، شماره موزه‌ای: S-13 (منبع: پوپ، ۱۳۸۷: ۲۰۸).

Image 17. King hunting, 3th century A.H, Hermitag Museum, museum number: S-13 (Source: Pop, 2008: 208).



تصویر ۱۸. خسرو دوم در حال شکار، سده ششم میلادی، محل نگهداری: کتابخانه ملی پاریس (منبع: پوپ، ۱۳۸۷: ۲۱۴).

Image 18. King Khosrow II hunting, 6th century AD, National Library of Paris (Source: Pop, 2008: 214).

تصویر ۱۸ روایتگر قهرمان اصلی از زمان شکار گله‌ای حیوان با پیوستگی زمان روایی است. هنرمند که به سنت احترام می‌گذارد، دویدن حیوانات را به طرز چهارنعل نقش می‌کند و برای آنکه شکار را در منظره‌ای قرار دهد به نقش کردن سه چوب نی بر فراز گراز (تصویر ۱-۱۸) اکتفا می‌کند و در برابر هر حیوانی

شده است. بدین صورت زمانِ روایی شکارگاه در سطح محدود بشقاب به صورت «پیوسته» و به گونه «چرخه‌ای» روایت شده است.



تصویر ۱۹. پادشاه ساسانی در حال شکار گراز، سده هفتم میلادی، محل نگهداری: مجموعه LACMA (منبع: URL12).

Image 19. Sasanian King hunting Wild Boar, 7th Century AD, LACMA collection (Source: URL12).

از این گونه در بشقاب‌های «پادشاه ساسانی در حال شکار گوزن» موزه آرمیتاژ، «پیروز شاه در حال شکار قوچ» موزه آرمیتاژ، «پادشاه ساسانی در حال شکار گوزن» مجموعه همبر، «خسرو اول در حال شکار قوچ» موزه متروپولیتن و «شاپور دوم در حال شکار قوچ» موزه آرمیتاژ نیز استفاده شده است.

نتیجه‌گیری

از طریق بررسی و تحلیل نقوش برجسته صخره‌ای و فلزات منقوش ساسانی با موضوعیت شکار مشخص شد که دو گونه روایت دیداری وایتزمن در مجموعه این آثار وجود دارد. در اکثر این آثار براساس فضای در اختیار، یا «بخشی» از یک چرخه کامل و یا «چرخه خلاصه‌شده» نمایانده شده. برای مختصر کردن الگو نیز از «آمیختگی صحنه‌ها» استفاده شده است. بدین ترتیب با یا بدون تکرار شخصیت اصلی [شاه شکارچی] و با تکرار شخصیت حیوان شکارشونده از طریق «آمیختگی صحنه‌ها»، توالی فعالیت‌ها حفظ و از این

طریق پیوستگی زمان شکار روایت شده. این آثار از طریق «عنصر گذرا» خط روایی شکار را [بدین شکل] به مشاهده‌گران نشان دادند؛ همان‌طور که چشم در خواندن متن از یک ستون نوشتاری به ستونی دیگر حرکت می‌کند، در این نقوش از یک تصویر به تصویری دیگر حرکت می‌کند؛ به اصطلاح آن را می‌خواند. در این حالت بیننده می‌تواند تغییراتی را که بین صحنه‌های متوالی رخ داده است در ذهن خود مجسم کند. همان‌گونه که پیش‌تر، از رابطه میان شعر و نقاشی در رویکرد «لسینگ» سخن به میان رفته بود، اکنون می‌توان با بسط این نظریه به برخی از نقوش برجسته چنین پرداخت که هنرمند به شکلی خلاقانه با نمایاندن «لحظه دقیق» و توالی سایر وقایع حول این لحظه توانسته در دل «لحظه دقیق» از طریق نمایاندن فیگور حیوان زنده و کشته شده، استمرار زمانی شکار را حفظ کرده و بدین شکل این لحظه را از انجماد خارج کرده و تبدیل به «نقاط اوج» داستان نماید، بدین صورت توانسته «چرخه‌ای» از فعالیت‌ها را ایجاد کند. از این روش خلاقانه در نقوش برجسته صخره‌ای شکارگاه طاق‌بستان (تصاویر ۱ و ۲) و همچنین بشقاب الصباح (تصویر ۷) استفاده شده که خود نوآوری در بازنمایی زمان شکار است. از سویی دیگر سنت بازنمایی حیوان شکار شده و حیوان محتضر که به زمان ایلامی‌ها (تصویر ۶) بازمی‌گردد، همچنان (تا دوران ساسانی) به حیات خود ادامه داده و در بسیاری از نقوش این دوره قابل مشاهده است. این سنت، بدون پرداخت به وقایع قبل و بعد از «لحظه دقیق»، خود حامل بازنمایی توالی زمان شکار است. بر این اساس و بنا بر اصطلاحات رویکرد وایتزمن، این آثار نشان‌دهنده گونه «چرخه‌ای» در شیوه‌های روایت دیداری هستند. تعداد آثاری که بدین گونه از روایت دیداری عرضه شده، تعداد ۲۳ اثر از مجموع ۲۷ اثر بررسی شده است. ۴ عدد از نقوش برجسته صخره‌ای شکار «تنها» به روایت «لحظه دقیق» خلاصه شده‌اند و فاقد استمرار

زمانی هستند، براین اساس در گونه «تک‌صحنه‌ای» قرار داده می‌شوند. شایان ذکر است که تشخیص این گونه روایات نیاز به دقت کافی و آگاهی در مورد تاریخ روایی ساسانیان دارد. در خصوص نحوه حفظ «وحدت مکان» بر سطوح سنگی و فلزی، تقریباً در تمامی آثار از طریق بازنمایی تمام شکارگاه و یا با نمایاندن قسمتی از آن به عنوان المان مشخص‌کننده طبیعت، مانند: نی، سنگ، صخره، انواع گیاه و ...، صحنه از «انتزاع» خارج شده و فضای مکانی پیدا کرده است و براین اساس «وحدت مکان» بر سطح گسترده سنگ یا محدود فلز حفظ شده است.

از آنجا که تاریخ دقیق هر اثر مشخص نیست و تنها بازه زمانی برایشان وجود دارد، به عنوان مثال سده سوم میلادی، نمی‌توان به طور دقیق مشخص کرد که هر اثر مربوط به کدام سال است و فراز و فرود هر نمونه مربوط به چه سال‌هایی از زمان حکومت ساسانیان است، اما آنچه مسلم است ارتباط تنگاتنگ میان این نقوش و روایات تاریخی - حماسی [درام] این دوران است. اگر آگاهی نسبت به روایات تاریخی - حماسی [درام] وجود نداشته باشد، این نقوش برجسته تبدیل به تصاویری بی‌معنی و انتزاعی از کشتن حیوانات می‌شوند. این ارتباط در کل نقوش ساسانی وجود دارد.

نهایتاً، براساس نتایج به دست آمده، شیوه غالب بازنمایی زمان شکار دوران ساسانی «روش چرخه‌ای» است. روشی که از طریق آن هنرمندان دربار توانسته‌اند در سطوح مختلف تمام و یا بخش اصلی شکار را بازنمایی کنند و بدین گونه، تاریخ روایی دوران خویش را جاودانه سازند.

منابع

اخوان اقدم، ندا (۱۳۹۴). تفسیر شمایل‌نگارانه صحنه‌های شکار در ظروف فلزی ساسانی، *کیمیای هنر*، سال سوم، شماره ۱۲، ۵۰-۳۴. doi: [693-741-886-996](https://doi.org/10.693-741-886-996)

ایمانیان، حسین (۱۴۰۰). نقش نگاره‌های ساسانی جام‌های شراب در سروده‌های عربی (سده‌های نخستین و میانی هجری)، *فصلنامه علمی جلوه هنر*، سال چهاردهم، شماره ۱، ۳۷-۲۴.

doi: [10.22051/jjh.2021.35970.1637](https://doi.org/10.22051/jjh.2021.35970.1637)

پرادا، ایدت (۱۳۹۱). *هنر ایران باستان*، ترجمه یوسف مجید زاده، چاپ پنجم، تهران: دانشگاه تهران.

پوپ، آرتر و فیلیس، اکرم (۱۳۸۷). *سیری در هنر ایران*، ترجمه باقر پرهام، ج. ۲، تهران: علمی و فرهنگی.

پوپ، آرتر و فیلیس، اکرم (۱۳۸۷). *سیری در هنر ایران*، ترجمه باقر پرهام، ج. ۷، تهران: علمی و فرهنگی.

حیدری باباکمال، یداله، پذیرش، رضا، سرور، پارمیس و حبیبی، حسین (۱۳۹۱). نقش برجسته شکارگاه خسرو دوم در طاق‌بستان و الگوپذیری از آن در نقش برجسته تنگ‌واشی فتحعلی‌شاه قاجار، *باغ نظر*، سال نهم، شماره ۲۱، ۸۲-۶۹. doi: [1704](https://doi.org/10.1704)

دریایی، تورج (۱۳۸۳). *شاهنشاهی ساسانی*، ترجمه مرتضی ثاقب‌فر، تهران: ققنوس.

رایگانی، ابراهیم (۱۳۹۶). پژوهشی در اختلاف پوشش الهه آناهیتا در نقوش برجسته نقش رستم و طاق‌بستان، *فصلنامه علمی جلوه هنر*، سال دهم، شماره ۱، ۴۵-۵۲. doi: [10.22051/jjh.2017.7629.1036](https://doi.org/10.22051/jjh.2017.7629.1036)

عابد دوست، حسین و کاظم‌پور، زیبا (۱۳۸۷). مفاهیم مرتبط با نماد شیر در هنر ایران باستان تا دوران ساسانی در مقایسه‌ای تطبیقی با هنر بین‌النهرین، *فصلنامه تحلیلی - پژوهشی نگره*، شماره ۸ و ۹، ۱۱۱-۹۷. doi: [20120507100022-8059-56](https://doi.org/10.20120507100022-8059-56)

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۳۸). *شاهنامه*، ج ۷، تهران: مسکو، گیشمن، رومن (۱۳۷۰). *هنر ایران در دوران پارتی و ساسانی*، ترجمه بهرام فره‌وشی، چاپ دوم، تهران: علمی و فرهنگی.

محبی، حمیدرضا (۱۳۸۰). بررسی نقوش شکار در هنر ایران، *هنر نامه*، شماره ۱۰، ۶۵-۴۳. doi: [1371250](https://doi.org/10.1371250)

References

Abed Doust, H.; Kazempour, Z. (2008). Sassanid in a Comparative Comparison with Mesopotamian Art. *Negareh Journal*. (8 & 9), 97-111, (Text in Persian). doi: [20120507100022-8059-56](https://doi.org/10.20120507100022-8059-56). Akhavan Aghdam, N. (2015). Iconographic Interpretation of Hunting Scenes in Sasanian Metalwork.

- University Press: Jhon Wilson & Son, Cambridge
- Mohebi, H. (2001), A Study of Hunting Motifs in Iranian Art, *Honar Nameh*, (10), 43-65.(Text in Persian). doi:1371250 .
- Harper, Prudence, O.; & Meyers, P. (1981). *Silver Vessels of the Sasanian Period*, The Metropolitan Museum of Art, Newyork: Princeton University Press.
- Pop, A. (2008), *A Survey of Persian Art, from Prehistoric Times to the Present*, translated by: Bagher Parham, (Vol.2), Tehran: Elmifarhangi Publication, (Text in Persian).
- _____. (2008), *A survey of Persian Art, from Prehistoric Times to the Present*, translated by: Bagher Parham, (Vol.7), Tehran: Elmifarhangi Publication, (Text in Persian).
- Prada, E. (2012), *The Art of Ancient Iran*, translated by: Yousef Majidzadeh, (5nd ed), Tehran: University of Tehran Publication, (Text in Persian).
19. Prince, Gerald., (1994). "Narratology" *Johns Hopkins Guide to ?Literary Theory Criticism*, Baltimor.
- Rampley, M. (2011). The Idea of a Scientific Discipline: Rudolf von Eitelberger and the Emergence of Art History in Vienna, *Art History*, vol. 34: 1, 54-79. doi: [10.1111/j.1467-8365.2010.00801.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.2010.00801.x)
- Raigani, A. (2017). A Study of Differences in Costume of the Goddess Anahita in the Naqsh-e Rostam and Taq-e Bostan Reliefs. *Glory of Art (Jelve-y Honar)*, 10(1), 45-52, (Text in Persian). doi:[10.22051/jjh.2017.7629.1036](https://doi.org/10.22051/jjh.2017.7629.1036) .
- Skupniewicz, P. (2019). Sasanian silver plate from al-Sabah collection in light of aesthetic feature of Sasanian toreutics, *HISTORIA I ŚWIAT*, 2019: 8, 59-76. doi: [10.34739/his.2019.08.04](https://doi.org/10.34739/his.2019.08.04)
- Trumpelmann, L. (1975). *Das Sasanidische Felsrelief von Sar Mašhad. (= Iranische Denkmäler, Lieferung 5, enthaltend Reihe II: Iranische Felsreliefs, Band A)*. Berlin, Dietrich Reimer Verlag.
- Watanabe, C. (2004). The "Continuous Style" in the Narrative Scheme of Assurbanipal's Reliefs, *British Institute for the Study of Iraq*, vol. 66, 103-114. doi: [10.1017/S0021088900001698](https://doi.org/10.1017/S0021088900001698)
- Weitzmann, K. (1970). *Illustrations in Roll and Codex. A Study of the Origin and Kimiya-ye-Honar*. 3(12), 34-50, (Text in Persian). doi: [693-741-886-996](https://doi.org/693-741-886-996).
- Babakamal, Y.; Paziresh, R.; Sorur, P.; Habibi, H. (2012). Khosrow II's Hunting Relief in Tag-e Bustan and Its Influence on Tang-e Vashi Relief of Fathali Shah Qajar. *Bagh-e Nazar*. 9(21), 69-82, (Text in Persian).
- Chen, P. (1995). Time and Space in Chinese Narrative Paintings of Han and the Six Dynasties, New York: E. J. BRILL.Dehejia, Vidya., (1990). On Modes of Visual Narration in Early Buddhist, *The Art Bulletin*, Vol. 72: 3, 374-392.
- Daryaeae, T. (2004), *Sasanian Persia*, translated by: Morteza Saghebfar, Tehran: Gognoos Publication, (Text in Persian).
- Ferdowsi, A., (1960). *Shahnameh*, (Vol.7), Tehran: Moskow, (Text in Persian).
- Ghasemi, P. (2022). Two Sasanian rock reliefs of the king combatting a lion, *HISTORIA I ŚWIAT* , 2022: 11, 49-70. doi:[10.34739/his.2022.11.03](https://doi.org/10.34739/his.2022.11.03).
- Ghirshman, R. (1895), L'ART DEL IRAN/Parthes et Sassanides, translated by: Bahram Farahvashi, (2nd ed), Tehran: Elmifarhangi Publication, (Text in Persian).
- Horváth, G. (2023). The Past Is Evolutionary, the Future Is Byzantine: Kurt Weitzmann's Contribution to the Research on Pictorial Narration. *Arts*, 12(3), 86. <https://doi.org/10.3390/arts12030086>
- _____. (2016). A Passion for Order: Classifications for Narrative Imagery in Art History and Beyond. *Visual Past*, special issue: Visual Narratives – Cultural Identities, University of Hamburg, Vol 3, No 1, 247-278.
- Horváth, G. (2010). From Sequence to Scenario, The toriography and Theory of Visual Narration, Published Doctoral dissertation, University of East Anglia School of World Art Studies and Museology. doi: 25603/1/2010f .
- Imanian, H. (2022). Sassanid Designs on Wine Cups in Arabic Poems. *Glory of Art (Jelve-y Honar)*, 14(1), 24-37, (Text in Persian). doi: [10.22051/jjh.2021.35970.1637](https://doi.org/10.22051/jjh.2021.35970.1637).
- Lessing, G. E., (1969). *Laocoon: An Essay Upon the Limits of Poetry and Painting*, Translated by: Ellen Frothingham,

Method of Text Illustration, Princeton: Princeton university.
Wickhoff, F. (1900). *Roman Art: Some of its Principles and their Application to Early Christian Painting*, translated by Mrs. Arthur, New York: MacMillan.

URLs

URL1.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a8/Taq-e_Bostan_-_Low-relief_the_boar_hunt.jpg

URL2. <https://themindcircle.com/taq-e-bostan-iran/>

URL3.

<https://art.thewalters.org/detail/27918/cylinder-seal-with-a-lion-hunt/>

URL4.

<https://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/327497>

URL5.

<https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/08.+applied+arts/97899>

URL6. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plate_with_Bahram_Gur_and_Azadeh_hunting_scene.jpg

URL7.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plate_of_Shapur_III_killing_a_tiger.jpg

URL8.

<http://users.stlcc.edu/mfuller/HermitageSassanid.html>

URL9.

<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/ancient-sculpture-and-works-of-art-2/a-sasanian-silver-gilt-plate-circa-4th-century-a-d>

URL10.

<https://archive.asia.si.edu/exhibitions/online/luxuryarts/4a.htm>

URL11.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sasanian_art_in_Hermitage_by_Darafsh_S-3.jpg

URL12.

<https://jenikirbyhistory.getarchive.net/media/plate-lacma-m7617418-1-of-2-450e5a>