

تجسيد صورة الحيوان في التحف الأثرية الرومانية بالجزائر دراسة نماذج من المتحف الوطني للآثار القديمة

Embodiment of the animal image in Roman archaeological artifacts in
Algeria: Study models from the National Museum of Antiquities

السعيد تريعة، جامعة حسيبة بن بوعلي الشلف، الجزائر، s.tria@univ-chlef.dz

تاريخ قبول المقال: 27-11-2024

تاريخ إرسال المقال: 03-08-2024

الملخص:

تتناول هذه الورقة البحثية تجسيد صورة الحيوان في الشواهد الأثرية المادية التي تعود للحضارة الرومانية بالجزائر، و تقدم صورة واضحة عن مكانة الكائنات الحية الحيوانية، بالنسبة للفكر الانساني، تجاوز فكرة الصراع والخوف والانتفاع الى التقديس والأسطورة احيانا و تصوير الواقع المعاش، ضمن أفكار جسدت في اعمال تظهر الجانب الفني و المعماري والترفيهي ، بالإضافة الى جوانب دينية، وسياسية واقتصادية واجتماعية ورمزية.

قمنا بدراسة ميدانية، لنماذج من التحف المعروضة بالمتحف الوطني للآثار القديمة والفنون الإسلامية بالجزائر العاصمة، مصدرها مناطق مختلفة، مما يجعلنا نجمع بين امتداد جغرافي وبين تعدد الانواع وتباين ومواد وتقنيات الصنع ضمن إطار تاريخي محدد وفق دراسة تأصيلية برؤية وقراءة جديدة الكلمات المفتاحية: الحيوان، الرومانية، المتحف، الجزائر

Abstract: This research paper deals with the embodiment of the animal image in material archaeological evidence dating back to the Roman civilization in Algeria, and presents a clear picture of the status of living animal beings, in relation to human thought, going beyond the idea of conflict, fear, and benefit to sanctification and myth at times, and depicting the lived reality, within ideas embodied in works It shows the artistic, architectural and entertainment aspects, in addition to religious, political, economic, social and symbolic aspects.

We conducted a field study of examples of antiquities displayed at the National Museum of Ancient Antiquities and Islamic Arts in Algiers.

Key words : animal, Roman, museum , Algeria

مقدمة:

بذل الانسان منذ وجوده على وجه الأرض، جهدا كبيرا للتأقلم مع محيطه الطبيعي ، و شاركته في المكان وعبر الزمان مخلوقات عديدة، أهمها وأكثرها قربا منه، الحيوانات بأنواعها المختلفة، وكان الانسان ذكيا في اختيار الحيوان الاقرب اليه، تبعا للفائدة والانتفاع الذي يمكن ان يحصل عليه من هذا الحيوان او ذاك، و وضع ضوابط الحماية تبعا للخطر الذي يمكن تجنبه من اتقاء شرور بعض الحيوانات المتوحشة. قام الإنسان باستئناس بعض الحيوانات، وصيد بعضها ، واضطر أحيانا لمصارعة بعض الحيوانات الاخرى ، وهذا ضمن تأثير الإنسان وتأثيره في المحيط، و هذه العلاقة بين الإنسان والحيوان، كثيرا ما جسدت في عدة شواهد أثرية مادية -ثابته ومنقولة -عبر العصور منذ ما قبل التاريخ و خلال العصور القديمة والى يومنا هذا.

تجسيد صورة الحيوان في التحف الاثرية التي تعود للحضارة الرومانية او في الحضارات التي عاصرتها، يقدم صورة واضحة عن مكانة الكائنات الحية الحيوانية ،بالنسبة للفكر الانساني، تجاوز فكرة الصراع والخوف والمنفعة الى التقديس والأسطورة احيانا و تصوير الواقع المعاش، ضمن افكار تشمل جوانب مختلفة تتجاوز الجانب الفني والتزيني والترفيهي الى جوانب دينية ، وسياسية واقتصادية واجتماعية . حاولنا في هذه الدراسة ابراز تسليط الضوء على تجسيد صورة الحيوان في الشواهد الأثرية التي ترجع إلى الحقبة الرومانية بالجزائر، من خلال إختيار نماذج -40 تحفة - من التحف المعروضة بالمتحف الوطني العمومي للأثار القديمة والفنون الإسلامية بالجزائر العاصمة ، و تنوعت التحف المدروسة بين : الفسيفساء (11لوحة)، الرخام (03تماثيل و01تابوت) ،الحجر الكلسي(05منحوتات) البرونز(11 تحفة)، العملات النقية(04 قطع)، والفخار(05 تحف) .

وحاولنا ابراز قيمة ومكانة الحيوان في الحضارة الرومانية ، من خلال الشواهد الأثرية، والتعرف على أنواع الحيوانات التي عاشت الفترة الرومانية.

وتكمن اهمية هذه الدراسة في كونها تتناول علاقة الانسان مع محيطه مع التركيز على عالم الحيوان ، فاغلب الدارسات السابقة المتعلقة بالمجموعات المتحفية الخاصة بالمتحف العمومي الوطني للأثار القديمة والفنون الاسلامية قامت فقط بجرد المجموعات او اعداد دليل للمتحف دون التخصص في موضوع دراسة الحيوان.

- إشكالية البحث: كيف تم تجسيد صورة الحيوان في التحف الاثرية الرومانية؟

وللإجابة على الاشكالية السالفة الذكر اتبعنا منهج تاريخي وصفي تحليلي وكذا المنهج المقارن.

المبحث الأول: مكانة الحيوان في الحضارة الرومانية

اكتسب الحيوان عبر تاريخ الحضارة الرومانية مكانة كبيرة ارتبطت بعدة جوانب من أبرزها: الجانب الديني والاسطوري، بالإضافة الى جوانب ارتبطت بالحياة اليومية للإنسان الروماني من الناحية الاقتصادية والترفيهية والاجتماعية والعمرانية والقانونية.

المطلب الأول: الجانب الديني والاسطوري:

نتناول في هذا المطلب أهمية الحيوان في الحياة الدينية للإنسان الروماني بالإضافة الى حضوره القوي في المعتقدات والاساطير كما قدم الحيوان كأضحية وقران حسب المعتقدات السائدة في تلك الفترة.

أولاً: الجانب الديني

1- الآلهة والحيوان:

أ- كان للحيوان مكانة مقدسة لدى الرومان، وخير دليل على ذلك اعتقاد الرومان بأن الاله جوبيتر قد نزل أول مرة على سطح الأرض على شكل حيوان فكان على شكل ثور مرة ومرة أخرى على شكل إوز¹. وكانت الآلهة المعبودة لدى الرومان يرمز لها بحيوانات معينة، واعتبرت بعض الحيوانات كآلهة، ونقسمت هذه الحيوانات على الآلهة التالية: فالإله "جوبيتر" كان يرمز له بطائر النسر، والإله "جونو" الذي شكل الطاوس رمز له، والآلهة "مينرف" كان يرمز له بالبومة، أما الإله "فينيوس" كان يرمز له بالحمامة، كما كان يرمز للإله مارس بالديك والإله "نيتون" بالحصان، والإله "أسكولا بيوس" بالثعبان².

2- الحيوان كأضحية: قدمت الحيوانات قربانين إلى الآلهة لأغراض مختلفة منها الشكر ومن أجل

التفكير عن الذنوب والخطايا، واختلفت طرق تقديم القربانين للآلهة، ففي المركز الأول كانت الحيوانات الداجنة هي التي تقدم قربانا فقط، وكانت الحيوانات البرية كانت مستبعدة ولا تقدم قربانا للآلهة، وفي

¹ - يوري ديمتريان ، الحيوان والإنسان عبر التاريخ، تر: محمد سليمان، ط1، دار النمر للطباعة والنشر والتوزيع، 1996م ، ص41.

² - نفس المرجع ، ص42.

المركز الثاني، الحيوان يجب أن يكون فتيا، وصحيح البنية ومطعم جيدا أما في المركز الثالث، فإن كل إله كان يتميز بتقديم حيوان معين له ، وقدم ، البقر، الثور، العجل، النعجة، الخروف، الماعز، الحمام كقربانين

ثانيا: الجانب الأسطوري

1- الصور و الاشكال الأسطورية للحيوان

أ- إبتدع الإغريق والرومان بتخيلاتهم الكثير من الصور والأشكال الأسطورية للحيوانات مثل طيور الستيمفالين ذات الأجنحة النحاسية والجواد المجنح بيغاسوس، والتنين الخرافي، والقنطور¹، والكلب الجبار سيربيوس، والظبية ذات القوائم النحاسية، والعدار²، والأفعى كادموس³. وعند دراسة الأساطير الرومانية فتصادف أسماء حيوانات حقيقية وخيالية بكثرة، فوفق بعض الأساطير فإن الناس يتحولون إلى حيوانات، بينما وفقا للأساطير الأخرى فإن الحيوانات التي تتحول إلى بشر.

2- حضور الحيوان في الاساطير الرومانية:

يسجل الحيوان حضوره في الأساطير الرومانية وفي قصص الآلهة، فهو إما رسولا للإله، أو حاميا له، ومرافقا له، أو مساعدة في عمله⁴، وتروي لنا الأساطير دور الحيوانات جانب الآلهة ومنها: جوبيتر والنسر⁵، جوبيتر والثور⁶، وهرقل والأسد⁷ وارتبط تأسيس مدينة روما بأسطورة الاخويين التوأم رومولوس ريموس، أبناء الإله مارس والمنحدرين، من سلالة بطل طروادة أينياس، والذين أرضعتهم الذئبة وقامت بتربيتهما .

¹ - القنطور: هو كائن خرافي نصفه إنسان ونصفه فرس .

² - العدار: أفعوان خرافي له تسعة الرؤوس.

³ - يوري ديمتريان، المرجع السابق، ص41.

⁴ - أمين سلامة، الأساطير اليونانية والرومانية، ط2، 1988م، ص24.

⁵ - Aghion, (I.), Héros et dieux de l'Antiquité : guide iconographique. Paris, Flammarion, 1994. p. 704.

⁶ - Hall, (J.), Dictionnaire des mythes et des symboles. Paris, G. Monfort, 1994. P.205.

⁷ - Impelluso, (L.), Dieux et héros de l'Antiquité. Paris, Hazan, 2003. p383.

المطلب الثاني: مكانة الحيوان في الحياة اليومية للإنسان الروماني

سجل الحيوان حضوره القوي في الحياة اليومية للإنسان القديم خلال الفترة الرومانية وكان ركيزة أساسية ضمن الحياة الاجتماعية والاقتصادية والترفيهية والفنية المعمارية إضافة إلى المنظومة والتشريعات القانونية .

أولاً: الجانب الاجتماعي والاقتصادي**1- مكانة الحيوان لدى المجتمع الروماني**

أ- كان المجتمع الروماني طبقي وكان الكهنة يتنبؤون إستناداً إلى سلوك الحيوانات¹، فالطيور مثلاً تخبر عن المستقبل بطيرانها وبحركة أجنحتها، وهناك طيور تنبئ عن المستقبل بأصواتها وحركتها وفقاً للظروف والموسم التي تطير فيه، والجهة التي يظهر منها الطائر المتنبئ، وظهور الطائر يفسر حسب الظروف فمثلاً إن وصول الغراب ليلاً كان يعتبر دليل شؤم، ولكن إذا صادف ظهور الغراب مع إجراءات عرس أحد الأشخاص فإن ذلك دليل أو مؤشر أسرة كبيرة غنية بالأولاد.

كان المجتمع الروماني يحترمون الحيوانات لخدماتها للجنس البشري فيعتقدون مثلاً، بأن أنثى الذئب هي التي ربت وإعتنت بمؤسسي روما (روميلوس وريموس) كما اشرنا سابقاً، كانوا يعتقدون بأن الإوزة قامت بحماية روما من الغزاة الأجانب²

ب- **الجانب الترفيهي** : اعتبرت مصارعة الحيوانات من أكبر الألعاب المفضلة لدى المجتمع الروماني وحظيت باهتمام كبير من كل الشرائح سواء عامة الناس أو الأباطرة أو قادة الجيش. عرف الأمبراطور كومود بحب للملذات و خيول وقتال الحيوانات، حيث قتل بمفرده خمس أفراس النمر في مرة واحدة، كما قتل خلال عدة أيام فيلين وتمكن من قتل أيضاً وحيد القرن وزرافة³

¹- يوري ديمتريان، المرجع السابق، ص 43

²- نفسه، ص 42.

³- ديون كوسيوس، التاريخ الروماني، ط1، ج10، الكتب، 71، 80، تر: مصطفى عطيس، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، مطبعة أنطوروس للطباعة والنشر، طنجة، 2013م، ص 49.

واستورد الرومان الحيوانات المتوحشة من نوميديا وموريطانيا¹، ويذكر المؤرخ الروماني بلينيوس الأكبر "أن ملك موريطانيا بوخوس الأول أرسل لحليفه الروماني سولا مائة أسد، قام هذا الأخير بإستغلالها في إحتفال سنة 93 ق.م ، وأوفد بوخوس عددا معتبرا من الصيادين الأفارقة رفقة تلك الحيوانات بغرض قنصها في الإحتفال²".

2- الجانب الإقتصادي: تعد الحيوانات ركيزة أساسية في الأنشطة الاقتصادية ، على اعتبار ان إنتاج الحبوب وغيرها من المنتجات المزروعة تلتزم الحرث والبذر و النقل، وكل هذا يتم بالاعتماد على الحيوانات .

فمرافقة الحيوان للإنسان في النشاط الزراعي من أول مرحلة إلى غاية الوصول إلى الأسواق³. كانت الحيوانات مصدرا مهما لإنتاج البيض واللحوم والصوف والجلد وغيرها. وانتشرت في الإمبراطورية الرومانية تربية الحيوانات كالفيلة المستخدمة في الحروب، والأبقار والأغنام والخنازير والخيول، والبغال والنحل والأسماك والدواجن.

من جهة أخرى انتشرت تربية الجمال التي كانت تستعمل في النقل والتنقل في عدة جهات من الإمبراطورية الرومانية⁴.

ثانيا: الجانب المعماري والقانوني

1- الجانب المعماري:

أ-استخدم الحيوان كعنصر تزييني من أجل إثراء الطابع الجمالي للمباني ،ونحت في الأقواس والمداخل والأعمدة التزيينية وأعطى طابع فني وخلق الانسجام والتناسق بين الأجزاء المعمارية وتم توظيف رمزيته المختلفة من أجل الراحة النفسية (أنظر صورة رقم 03)

ب-لعب الحيوان، دورا وظيفيا مهما في البناء والتخطيط، حيث اعتبر مقياس للتناظر في العمارة، وتم نحت جسمه في الحجارة والجدران التزيينية أو الجدران العادية. إرتقى الحيوان من المكانة التزيينية والرمزية إلى عنصر وظيفي مهم يكمن في تجسيد تطبيقات ومبادئ الهندسة والعمارة.

¹ - حارث محمد الهادي، التطور السياسي والإقتصادي في نوميديا منذ إعتلاء مسينيسا العرش إلى وفاة يوبا الأول 235 - 46ق.م، دار هومة، 1996م، ص 94، 153.

² -Plinie l'ancien, Hist. Nat, VII, 20, traduit C.L .F Panckoucke, Paris, 1831, VII, P.20..-18-

³ - Sébastien (L.), L'ANIMAL DANS L'ÉCONOMIE GALLO- ROMAINE, Revue archéologique de Picardie, 1996, - Vol12, p81.

⁴ - Picard (G.CH.), La Civilisation de L'Afrique Romaine, Paris, 1959, p.p. 59,60, 67.

2- الجانب القانوني:

لم يهمل المشرع الروماني الحيوان في تشريعاته، حيث تضمنت نقيشة "هنشير متيش" مادة تشريعية غنية بالمعلومات التاريخية استخرجت منها نصوصا قانونية، وجاء في البند الحادي عشر المخصص لتربية الحيوانات ما يلي: " على مربى الحيوانات من المزارعين داخل العقار أن يدفعوا لصاحبه أربع قطع نقدية من البرونز، على كل رأس من الماشية"¹.

المبحث الثاني: تجسيد الحيوان من خلال التحف المدروسة

يتضمن هذا المبحث دراسة الشواهد الأثرية من النواحي التقنية والفنية من خلال التعامل المباشر مع المادة الأثرية مع التركيز على تجسيد الحيوان في التحف المدروسة وإبراز تنوع الحيوانات المجسدة والتقنيات المستخدمة في انجاز هذه التحف وطرق تجسيد الحيوان كلي أو جزئي، واقعي في الصفات أو اسطوري.

المطلب الأول: تنوع التصوير الحيواني وتعدد التقنيات الفنية :

تنوعت المادة المستخدمة في تصور الحيوان وتنوع المادة اختار الفنان القديم نوعية التقنية المناسبة لكل مادة صنع وحسب نوع الحيوان المجسد بري متوحش أو اليف أو حيوان بحري أو حيوان خرافي.

أولاً: الجانب الفني والتقني

1- الفسيفساء

إبداع الفنان الروماني في تصويرها وتجسيد الحيوان بدقة واحتراف ومن بين هذه اللوحات لوحة

إختطاف أوروبا (أنظر الصورة رقم 01)، وكذلك لوحة أشيل (أنظر الصورة رقم 02) ، تميزت هذه

اللوحات الفنية الفسيفسائية بتنوع عناصرها (آدمية، حيوانية)، وكذلك هندسية واختلاف مادة الصنع

(القطع الرخامية، والفخارية والزجاجية.) ويبرز اختلاف وتعدد الألوان المستخدمة حيث أستعمل

اللون الأخضر والأسود بكثرة على الحيوانات المجسدة.

¹ - محمد البشير شنييتي، التغيرات الاقتصادية والاجتماعية بالمغرب أثناء الاحتلال الروماني، المؤسسة الوطنية للكتاب،

1984، الجزائر، ص 79.

الصورة رقم 01: فسيفساء إختطاف أوروبا/ تصوير تريعة	الصورة رقم 02 : فسيفساء اشيل/تصوير مزوغ .ع
	

2- النحت والقولبة:

أ- النحت: من الفنون التشكيلية، يجسد الأفكار على شكل مجسمات ثلاثية الأبعاد، على عكس

الرسم والتصوير الذي يتعامل بالأبعاد الثنائية¹. والنحت الروماني مستوحى من المعتقدات الدينية

والميثولوجيا، ويجسد صورة الآلهة أو قربان الآلهة وهذا ما برز في النماذج المدروسة والتي تنوعت مواد

صناعتها بين الرخام كمادة في تماثيل الآلهة، والحجارة بأنواعها في نحت الأنصاب والعناصر المعمارية.

صورة رقم 03: تاج لعمود تزييني (أرشيف المتحف)



¹ -أشرف كمال الدين، تطور فلسفة النحت الخزفي من القديم إلى المعاصر، كلية التربية الفنية، حلوان د.ت.

أ- لبرونز: المجموعة البرونزية المدروسة هي تحف فنية تتميز بثنائية المعنى التاريخي والجانب الفني الجمالي، أبدع الحرفي في تشكيلها بأنواع وأجسام وأحجام مختلفة ونفس الشيء بالنسبة للعملات النقدية البرونزية (أنظر الجدول رقم 01 تجسيد الحيوان).

صورة 04: تحفة برونزية مقبضها في شكل حصان بحري (أرشيف المتحف)



ثانيا: أنواع الحيوانات المجسدة:

1-الحيوانات البرية والبحرية :

أ- الحيوانات البرية: تنقسم الى الحيوانات المتوحشة والحيوانات الأليفة

-نجد من بين الحيوانات المتوحشة المجسدة في التحف: النمر، الخنزير، الخنزير بري، الأسد،

الذئب، وتمثلت الحيوانات الأليفة المجسدة في التحف المدروسة بين الحصان، والثور والكلب

وكذلك البقرة والكبش.

ب- الحيوانات البحرية : ظهرت الحيوانات البحرية تقريبا مجسدة في جل التحف المدروسة و

تمثلت في أنواع السمك والدلافين والحصان البحري.

2- الحيوانات الخرافية:

أ- من بين هذه الحيوانات الخرافية نجد القنطور الذي كان مرة نصف حصان ونصف الآخر رجل

وأيضا نصف أسد ونص لرجل كما نجد حصان مجنح والحيوان الخيالي.

صورة 05: تمثال لكائن خرافي نصفه رجل ونصف الآخر أسد/ تصوير تريعة



المطلب الثاني: طرق تجسيد الحيوان في التحف المدروسة

اختلفت تصوير الحيوان وتنوع بين النحت والقولبة والرسم وبين التصوير الكامل والجزئي وبين الواقعية في الصفات وليس المقاسات وبين التمثيل الخرافي التخيلي.

أولاً: تنوع طرق التجسيد تنوعت طريقة التجسيد بنحت أو رسم الحيوان من جزئي أو كلي ومن حقيقي إلى خرافي، وقد تضم التحفة الواحدة أكثر من حيوان ولخصنا هذه الطرق في الجدول التالي:

جدول رقم 01: طرق تجسيد الحيوان

رقم جرد التحفة بالمتحف	نوع التحفة	إسم الحيوان	تجسيد جزئي أو كلي	خرافي أو حقيقي
I.M.001	القبيلة السبا	قنطور	نصفه إنسان ونصفه حصان	خرافي
I.M.004		نمر	كلي	حقيقي
		كلب	كلي	حقيقي
I.M.006		حصان بحر	كلي	حقيقي
I.M.015		ثور	كلي	حقيقي
		دلفين	كلي	حقيقي
I.M.016		وحش بحري	كلي	خرافي

تجسيد صورة الحيوان في التحف الأثرية الرومانية بالجزائر: دراسة نماذج من المتحف الوطني للأثار القديمة

حقيقي	كلي	حصان بحري		I.M.017
حقيقي	كلي	خنزير		I.M.019
خرافي	كلي	حصان مجنح		I.M.020
حقيقي	كلي	حصان		I.M.025
حقيقي	كلي	نمر		I.M.027
حقيقي	كلي	سمك		I.M.035
حقيقي	كلي	نمر	التحف الرومانية	I.S.034
حقيقي	كلي	كباش		I.S.35
حقيقي	كلي	دلفين		I.S.46
حقيقي	كلي	كلب		I.S.066
حقيقي	كلي	دلفين		I.S.67
حقيقي	كلي	نسر		I.S.078
حقيقي	كلي	ثعبان		
حقيقي	كلي	حصان		I.S.111
حقيقي	كلي	أسد		I.S.131
حقيقي	كلي	ثور		
حقيقي	كلي	بقرة		I.S.129

المصدر من اعداد الباحث: السعيد تريعة

جدول رقم 02: طرق تجسيد الحيوان

رقم جرد التحفة بالمتحف	نوع التحفة	إسم الحيوان	تجسيد جزئي أو كلي	خرافي أو حقيقي
I.M.I.126	التحف الرومانية	نسر	كلي	حقيقي
I.M.I.002		ثعبان	كلي	حقيقي
I.M.I.004		أسد	جزئي	حقيقي
I.M.I.027		قرد	كلي	حقيقي
I.M.I.099		دلفين	كلي	حقيقي
I.M.I.100		حيوان خيالي	كلي	خرافي
I.M.I.112		حصان	جزئي	حقيقي
I.M.I.131		حصان بحري	كلي	حقيقي

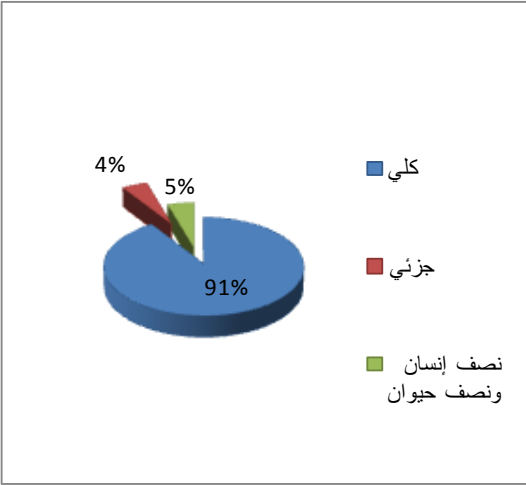
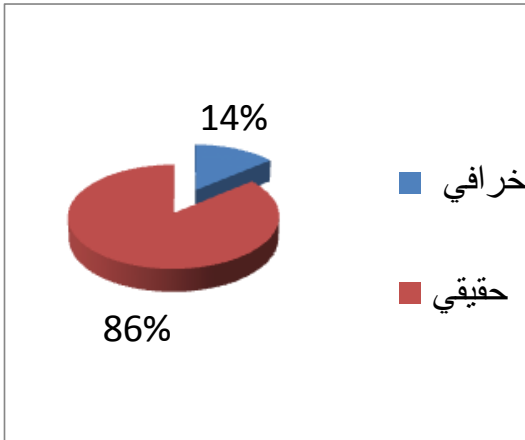
تجسيد صورة الحيوان في التحف الأثرية الرومانية بالجزائر: دراسة نماذج من المتحف الوطني للأثار القديمة

خرافي	جزء أسد وجزء إنسان	قنطور		I.M.I.124
حقيقي	كلي	حصان		I.M.I.125
حقيقي	كلي	حصان بحر		I.M.I.130
حقيقي	كلي	نسر	التقليدية	I.N.383
حقيقي	كلي	ذئبة		I. N.I.371
حقيقي	كلي	ثور		I.N.I.178
حقيقي	كلي	ثور		I.N.279
حقيقي	كلي	يمامة	القفز	I.C.1132
حقيقي	كلي	غزالة		I.C.1322
حقيقي	كلي	ديك		I.C.1324
خرافي	كلي	حصان مجنح		I.C.1389
خرافي	كلي	حصان مجنح		I.C.1439

المصدر من اعداد الباحث: السعيد تريعة

وبعد تحديد طرق تجسيد الحيوان على النماذج المدروسة، تمكنا من وضع تمثيل بياني يشرح نسب

طرق تجسيد من جزئي وكلي وهي على الشكل التالي:

الشكل 01: نوعية التجسيد في النماذج المدروسة	شكل 02: دائرة نسبوية الحيوان بين الخرافي والحقيقي
 91% كلي 5% نصف إنسان ونصف حيوان 4% جزئي	 86% حقيقي 14% خرافي

المصدر: تريعة السعيد و مزوغ . ع .بالاعتماد على دراسة المجموعة المتحفية المختارة

من خلال قراءتنا للأشكال البيانية التي مثلت طرق تجسيد و تصنيف الحيوانات المجسدة على النماذج المدروسة ، نجد بأن طريقة تجسيد الحيوان بشكل "كلي" غلبت على الطرق الأخرى، كما نرى بأن تجسيد الحيوان بشكل واقعي من حيث الصفات لا القياسات كان أكثر من تجسيده بصورة خرافية، فالإنسان الروماني تأثر بالواقع والحياة اليومية وجسدها في فنه كما لم يهمل الأسطورة والخرافة التي حضرت رغم نسبة تواجدتها القليلة.

ثانيا: - تجسيد الحيوان بين الأسطورة و الواقع:

1- الجانب الأسطوري: إحتل الحيوان مكانة لدى الرومان لم تتوقف عند الحقيقة والواقع فقط بل إكتسب قيمة جسدت في الجانب الميثولوجي إستنادا إلى الأساطير التي كانت تغمر المجتمع الروماني، وهذا ما جسده الحيوان في النماذج المدروسة في الفسيفساء والنحت والبرونز وتتمثل في المشاهد الميثولوجية كلوحة إختطاف أروبا (I.M.015 صورة رقم 01) ، التي تقدم لنا مشهد وحادثه إختطاف إبنة الملك أرجينيور حاكم مدينة صيدا وحكايتها المغامرة العاطفية للإله جوبيتر¹، وتنوعت هذه المشاهد من قصص غرامية إلى قصص بطولية مثل لوحة أشيل (I.M.001 صورة رقم 02)، التي مثلت أشيل أحد أبطال الأسطوريين في الميثولوجيا الإغريقية هو ابن بيليوس ملك فيثا وحرورية البحر تيسين إبنة أورانوس و جايا حيث كان له دور كبير في حرب طروادة والتي دارت إحداهما بين الإغريق وأهل طروادة وهو

¹ - كانت أروبا أميرة آسيوية إبنة ملك فينقيا تتألق جمالا بين تابعيها العذارى، .. فأبصرها جوبيتر فوق غرامها، فقابلها بصورة ثور قوي جميل .. إذ سلط جوبيتر وجوده عليها .. ، وتقدمت نحوه، فأخفض لها برفق .. ، وقدم لها، فأبتسمت الفتاة وقد أزهى الثور، فركبت على ظهره، .. حتى إرتفع الثور عن الأرض وإتجه نحو شاطئ البحر المجاور، وقفزت وسط الأمواج.

البطل المركزي في الإلياذة عند هوميروس¹ لذا مثلت هذه اللوحة مشهد خرافي تعبيرا عن القوة والبطولة بوجود حيوان خرافي نصفه رجل ونصفه الآخر حصان.

كما أن مثلت الحيوان في اللوحات الفسيفسائية مشاهد خرافية ذات طابع بحري كلوحة إنتصار أمفريدت (رقم الجرد: I.M.006)، وكذلك لوحة حورية البحر التي تعبر عن مشهد خرافي حيث تمتطي وحش بحريا (رقم الجرد: I.M.025) إضافة إلى لوحة أوسيانوس وعرائس البحر (رقم الجرد: I.M.017). وإهتم الفنان الروماني بنحت الحيوان الأسطوري على مادة البرونز لينتج حيوانات خيالية استعملت لتزيين كالحصان المجنح (رقم الجرد: I.M.I.130) والحيوان الخيالي (رقم الجرد: I.M.I.100).

2- الجانب الديني: نظرا للمكانة التي إكتسبها الحيوان في الحضارة الرومانية والدور الفعال بعلی

مدى الحضارات فقد إرتقى أن يقّس ويصبح إله

ومن خلال دراستنا للوحات الفسيفسائية والمنحوتات و التماثيل الرخامية يتضح لنا قيمة الحيوان في المواضيع الدينية من خلال رفقة الآلهة أو قربان للآلهة وأهم المواضيع الدينية المتواجد فيها الحيوان موضوع الدراسة هي:

رفقة الإله باخوس: يعتبر الإله باخوس إله المنتجات الفلاحية والكروم والخمر² ومن ملحقاته في نماذج الدراسة حيوان (رقم الجرد: I.S.034).

رفقة الإله هرمس: هو ميركور الروماني إله التجارة والذكاء والحكمة في شمال إفريقيا إختلط وإمتزج رفقة الإله المحلي³، ومن ملاحقه نجد حيوان كبش (رقم الجرد: I.S.35).

¹ -Annales du musée Nationale des antiques N°06, 1997,P.P.16-17.

² -محمد الصغير غانم ، : " بعض ملامح ثورات التحرير ضد الاستعمار الروماني خلال القرن الأول ميلادي "، حولية المؤرخ، ع 1، اتحاد المؤرخين الجزائريين، الجزائر، 2002، ص 128.

³ - dictionnaire des mythologies et des religions, Op Cit. p18.

رفقة الإله نبتون: يعتبر من الآلهة الرومانية المعروفة، فهو إله المياه والملاحة والبحر، وفي نماذجنا المدروسة نجد الحيوان مجسد بجانبه (أنظر التحفة I.S.46 في الجدول رقم 01).

رفقة الإله ساتورن: وكان مختصا بالزراعة والعواصف والخصوبة ، ونجد الإله ساتورن في موضوع دراستنا رفقة الأسد وفي نصب نذري مقدم له بقرة كقربان (رقم الجرد: I.S.131).

رفقة يد الإله سبازيوس: هو إله كان رفيق الإله باخوس ونجد في التحف المدروسة يد الميمونة لإله سابازيوس ملتوي عليها ثعبان (I.M.I.002).

الحيوان كقربان: جسد الحيوان كقربان يقدم للآلهة، و لاحظنا في نصبين نذرين وجود البقرة كقربان للإله ساتورن (رقم الجرد: I.S.129).

رمز للوثنية وللديانة المسيحية: تحضر المشاهد الحيوانية في الرمزية الوثنية وفي الفهرس الإيكنوغرافي المسيحي ، بعض الحيوانات أخذت قيمة رمزية في الديانة المسيحية كالأسد والدلفين والخروف واليمامة، مثلت هذه الحيوانات بكثرة على المنتجات الفنية سواء على الفسيفساء وعلى العملات النقدية والمصابيح

3- الجانب الواقعي: لم يهمل الفنان الروماني الحياة الواقعية، فمن خلال دراستنا لنماذج من هذه

المنتجات يتضح لنا مشاهد تعكس الحياة اليومية الواقعية والتي يمكن أن نلخصها فيما يلي:

أ-الصيد: جسدت اللوحات الفسيفسائية ، الحيوان كبطل لمشهد الصيد رفقة الإنسان، حيث يتضح لنا مشهد بين النمر وشخص في حالة صيد وكلب أي هنا يتبين لنا مشهد كاملا للصيد يتوفر فيه أدوات وأسلحة و الحيوان المصطاد (I.M.019)، والفنان الروماني أبدع في تنسيق المشهد و إعطاءه صبغة حقيقية واقعية، وتتوالت هذه المشاهد في الفسيفساء المدروسة سواء من طبيعة المشهد وطريقة الصيد كاللوحة الفسيفسائية التي تغير فيها نوع الحيوان وإستعمال الخنزير كأداة للصيد . وكذلك فسيفساء الشلف

التي تبرز لنا طريقة صيد حربية بين فارسين وحيوانات متوحشة في الغابة (رقم الجرد: I.M.027)، كما نلاحظ مشاهد بحرية تنتوع فيها أنواع السمك بأحجام مختلفة (لوحة رقم الجرد: I.M.035)، برزت مكانة الحيوان في الصيد، في النماذج المدروسة من خلال اللوحات الفسيفسائية التي عبرت عن مشاهد مختلفة وجسد فيها الحيوان بأصنافه البرية المتوحشة كالخنزير البري والنمر والأسد والأليفة كالكلب والحصان والخنزير، وكذلك الحيوانات البحرية (أنواع الأسماك) و تنوع أماكن الصيد بين الغابات والبحر.

الصورة رقم 06: فسيفساء الصيد /تصوير مزوغ .ع



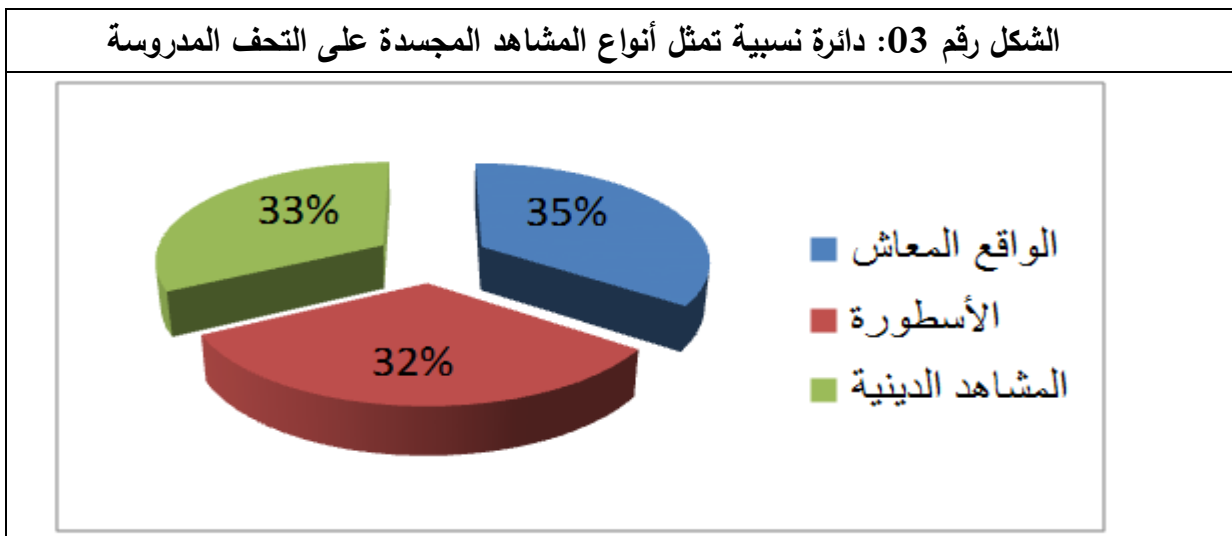
ب-المصارعة: جسدت هذه المصارعة في عدة تحف¹، والتي تنوعت مشاهد من مصارعة بين الحيوانات، كمشهد قتال بين النسر والثعبان في تاج لعمود تزييني (الصورة رقم 05)، ومصارعة الانسان للحيوان مثل: تمثال من البرونز يبرز مشهد صراع بين طفل والنسر (الصورة رقم 07)، وأيضا مصارعة هرقل مع الأسد التي جسدت في تمثال من البرونز (الصورة رقم 08)، فمن خلال هذه التماثيل المجسدة للحيوانات في حالة قتال ومصارعة سواء مع بعضها أو مع الإنسان، تتضح لنا أهمية الحيوان في المصارعة واهتمام الرومان بهذه اللعبة الترفيهية التي تحمل في طياتها رمزية القوة والنصر والترفيه.

¹ - يراجع الجدول 01 و الجدول 02.

الصورة رقم 08: مشهد صراع بين هرقل والأسد	الصورة رقم 07: تمثال الطفل والنسر
	

المصدر من اعداد الباحث: السعيد تريعة

إن تجسيد الحيوان بين مشاهد أسطورية ودينية وواقعية، عبر بها الفنان الروماني عن خياله واعتقاده الديني والواقع المعيشي الذي يعبر عن حياته اليومية من مشاهد صيد وحرية، وهذا يبرز علاقة الإنسان والحيوان من خلال تدجين وإستأناس والتقدیس، وإرتباط الحيوان بالجانب الأسطوري وتعدد رمزياته في الميثولوجية الإغريقية والرومانية، حيث تباينت وتنوعت هذه المشاهد على التحف المدروسة ونلخص نسبة تواجد نوعية المشاهد في النماذج المدروسة وفق الدائرة البيانية:



المصدر: تريعة السعيد بالاعتماد على دراسة المجموعة المتحفية المختارة

نستنتج بأن المشاهد تباينت من واقعية إلى أسطورية ودينية، ورغم غلبة المشاهد الواقعية إلا أن هنالك تقارب كبير في النسب أكبر أو يساوي الثلث ($1/3$) تقريباً وهذا ما يبرز تأثير الفنان الروماني ببيئته التي كان الحيوان عنصر أساسي فيها وبتفكير مجتمعه الذي مازج بين الواقعية والدين والاسطورة¹.

الخاتمة:

- جسدت الحيوان من خلال بعدة تقنيات وفنون كفن الفسيفساء وفن النحت والذي انقسم بدوره الى النحت بتقنية النحت المباشر (التشذيب) على الحجر والرخم وبطريقة القولبة على المعادن مثل البرونز
- تنوعت الحيوانات المجسدة بين الحيوانات البرية والتي ضمت الحيوانات المتوحشة (النمر، الخنزير، الخنزير بري، الأسد، الذئب)
- والحيوانات الأليفة (الحصان، والثور والكلب وكذلك البقرة والكبش) وبين الحيوانات البحرية تمثلت في أنواع السمك والدلافين والحسان البحري.
- تم تجسيد حيوانات خرافية القنطور الذي كان مرة نصف حصان ونصف الآخر رجل وأيضاً نصف أسد ونص لرجل كما نجد حصان مجنح والحيوان الخيالي.
- تنوعت طريقة التجسيد بنحت أو رسم الحيوان من جزئي أو كلي ومن حقيقي إلى خرافي،
- نجد بأن طريقة تجسيد الحيوان بشكل "كلي" غلبت على الطرق الأخرى، كما نرى بأن تجسيد الحيوان بشكل واقعي من حيث الصفات لا القياسات كان أكثر من تجسيده بصورة خرافية
- ومن خلال دراستنا للوحات الفسيفسائية والمنحوتات و التماثيل الرخامية يتضح لنا قيمة الحيوان في المواضيع الدينية من خلال رفقة الآلهة أو قربان للآلهة وأهم المواضيع الدينية المتواجد فيها الحيوان موضوع الدراسة هي: رفقة الإله باخوس والإله هرمس والإله نبتون ورفقة الإله ساتورن ورفقة يد الإله سبازيوس

- جسد الحيوان كقربان يقدم للآلهة، ولاحظنا في نصيبين نذرين وجود البقرة كقربان للإله ساتورن
- جسد الحيوان في مشاهد متحركة تمثل الحياة اليومية مثل مشاهد الصيد ومشاهد المصارعة وهذا ضمن اللوحات الفسيفسائية

¹ - هذا ما تؤكدته الشواهد الأثرية المعروضة بالمتحف والتي تمت دراستها

قائمة المصادر والمراجع:

أولاً: المصادر باللغة الأجنبية

- Pline l'ancien, Hist. Nat, VII, 20, traduit C.L .F Panckoucke, Paris, 1831.

ثانياً: الكتب

باللغة العربية

- أشرف كمال الدين، تطور فلسفة النحت الخزفي من القديم إلى المعاصر، كلية التربية الفنية، حلوان بدون تاريخ. مصر.

- أمين سلامة، الأساطير اليونانية والرومانية، ط2، 1988م.

- ديون كوسيوس، التاريخ الروماني، ط1، ج10، الكتب، 71، 80، تقديم وترجمة، مصطفى عطيس، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، مطبعة أنطوروس للطباعة والنشر، طنجة، 2013 م .

- يوري ديمتريان، الحيوان والإنسان عبر التاريخ، تر: محمد سليمان، ط1، دار النمر للطباعة والنشر والتوزيع، 1996م.

- محمد البشير شنيقي، التغيرات الاقتصادية والاجتماعية بالمغرب أثناء الإحتلال الروماني، المؤسسة الوطنية للكتاب، 1984، الجزائر.

الكتب باللغة الأجنبية:

- Aghion (Ir.), , Barbillon, Claire ; Lissarrague, François Héros et dieux de l'Antiquité : guide iconographique. Paris, Flammarion, 1994.
- Bratte (F.), Algerie antique, Catalogue d'exposition, Arles 26 avril- 17 aout 2003.
- FOCILLON (H.) , « L'art des sculpteurs romans ». Paris : Presses Universitaires de France, 1982.
- Marçais (G.), Le musée Stephen Gsell, Alger ,1950.
- Impelluso, (L.), Dieux et héros de l'Antiquité. Paris, Hazan, 2003

ثالثاً: الموسوعات والقواميس: باللغة الأجنبية:

- Dictionnaire des mythologies et des religions dans sociétés traduction elles et du monde antique : Flammarion , Paris ,1981.

رابعاً المقالات: باللغة العربية

-محمد الصغير غانم : " بعض ملامح ثورات التحرير ضد الاستعمار الروماني خلال القرن الأول

ميلادي " ، حولية المؤرخ، ع 1، اتحاد المؤرخين الجزائريين، الجزائر، 2002.

باللغة الأجنبية:

-Picard (G.), Le Couronnement dans Venus dans méi Rom, T. LVIII , 1941-1946, PP.139-143.

- Sébastien (L.), L'ANIMAL DANS L'ÉCONOMIE GALLO- ROMAINE, Revue archéologique de Picardie, 1996, - Vol12, p81.

رابعاً حوليات: باللغة الأجنبية:

-Annales du musée Nationale des antiques N°06, 1997.