

جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت

ویانا میرزانی^۱، فاطمه کاتب^۲

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۱۳ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۱/۱۹ □ صفحه ۲۳-۳۸

Doi: 10.22034/rph.2025.2052307.1106



چکیده

تمدن ایران زمین مجموعه دولت‌شهرهایی که یک پیکره تمدنی یکپارچه را شکل داده در حدود ابتدای هزاره سوم ق.م. بر صحنه تاریخ پدیدار شدند. محوطه‌های باستانی تپه گیان نه‌اوند و جیرفت در جنوب کرمان از مهم‌ترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف شده در این گستره جغرافیائی هستند. رویکرد آیکونولوژی تلاشی است در جهت این‌که با ارائه روشی علمی در تفسیر تصاویر، معنای این مؤلفه‌ها را آشکار سازد. اروین پانوفسکی روش آیکونولوژی را در مطالعات هنری به کار گرفته و از توصیف پدیده‌های هنری به تفسیر روشمند آنها می‌پردازد. این تفسیر از سه سطح دلالت‌پردازانه موتیف، تم و محتوا گذر می‌کند. بر این مبنا پژوهش پیش رو بر آن است تا با روش آیکونولوژی به درک معنایی نقوش رسانه‌های هنری خمره گیلگمش و آوند جیرفت کشف شده از حوزه‌های فرهنگی یاد شده، به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها با هم برای پاسخ به این پرسش محوری که آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه‌ها باز نمود خوانش‌های پیشین از آنها هستند؛ بپردازد. علاوه بر فرضیه‌های یاد شده، پرسش دیگر در این گزاره نهفته است؛ که آیا این محدوده جغرافیایی در بازه زمانی پیش از پیدایش خط، یک پیکره تمدنی یکپارچه بوده که روایت‌های اساطیری و ایدئولوژیکی مشترکی را در خود می‌پرورانده است؟ این پژوهش کاربردی به روش توصیفی-تحلیلی و تجزیه و تحلیل داده‌ها به شیوه استقرایی با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی انجام شده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که خوانش‌های پیشین از خمره مینی بر همسان دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت گیلگمش نادرست و رد می‌شود و نیز شواهدی در دست نیست که به شکل مطمئنی توسط متخصصان باستان‌شناسی و تاریخ ادیان بیانگر وجود کیش ایزد هندواروپایی مهر در هزاره سوم ق.م. تلقی شود و مطالعات این حوزه، تاریخی بسیار متأخرتر را برای مهرپرستی در فلات ایران را پیشنهاد می‌دهد. بنابراین نمی‌توان به شکل متقنی آثار مورد بحث را با آیین رازآلود مهر پیوند داد. بر این مبنا موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را در مورد کارکرد آیینی آورده‌ها منتقل می‌کرده‌اند.

کلیدواژه‌ها: هنر ایران باستان، گیلگمش، جیرفت، تپه گیان، اروین پانوفسکی

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Shmirzaie46@gmail.com

۲. استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

Email: f.kateb@alzahra.ac.ir



استناد: میرزانی، ویانا و کاتب، فاطمه. (۱۴۰۴). جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت.

Doi: 10.22034/rph.2025.2052307.1106

https://rph.soore.ac.ir/article_722694.html

رهیویه حکمت هنر، ۴ (۱)، ۲۳-۳۸.

مقدمه

محوطه‌های باستانی تپه گیان نهاوند و جیرفت در جنوب کرمان از مهم‌ترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف‌شده در ایران‌زمین هستند. در کاوش‌های تپه گیان تعدادی اشیای سفالی پیدا شده که یکی از آنها خمره سفالی مخصوص ذخیره غلات است. این اثر به هزاره سوم پیش از میلاد بازمی‌گردد و به صورت نمادین انتقال بشر از دوران پارینه‌سنگی به شهرنشینی را در ایران زمین بازگو می‌کند. در کاوش‌های منطقه باستانی جیرفت آوند‌های سنگی بسیاری با مضامین تصویری مشترک به دست آمده که یکی از آنها جام سنگی مورد بررسی در این پژوهش است. به‌طورکلی آثار یافت شده از جیرفت، در گستره حاشیه هلیل‌رود، جنوب کرمان، واقع در جنوب شرق ایران گردآوری شده است. آثار هنری فراوان به‌دست آمده از کاوش‌ها در تپه‌های کنار صندل جنوبی و شمالی اصالت و گستردگی تولیدات هنری تمدن عصر مفرغ را در حوزه هلیل‌رود به اثبات می‌رساند. مشهورترین و شناخته‌شده‌ترین نحوه بیان هنری در این منطقه ساخت اشیاء از سنگ صابونی و کلریت است که با طرح‌های هندسی و نگاره‌های مجرد یا با نقش مایه‌هایی به صورت نقوش کم‌برجسته کنده‌کاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه‌ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب-انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان‌ها به نمایش می‌گذارند. آیکونوگرافی و آیکونولوژی به روش‌های مطالعاتی در تاریخ هنر اطلاق می‌شوند که در پی تجزیه و تحلیل محتوای تصویر و دلالت معنایی آن است. درواقع آیکونوگرافی شامل گردآوری، تجزیه و تحلیل اطلاعاتی است که از یک اثر هنری به دست می‌آید (Lash, 1996: 89). و در پی آن آیکونولوژی که بر بنیان‌های حاصل از بررسی آیکونوگرافیک استوار است به دنبال درک دنیای افکار و ارزش‌های فرهنگی آشکار در تصاویر است (Altet, 2002: 24). پژوهش‌های آیکونوگرافی در تاریخ هنر ارجاعات نمادین بازنمایی‌های تصویری را بررسی می‌کند. زیرا تصویرها و نمادهای تصویری همچون مفاهیم ادبی نهادینه شده‌اند. خوانش تصویرها در گرو شناسایی باورهایی است که در فرهنگ‌های کهن باعث ایجاد گفتارهایی برای انتقال مفاهیم شده‌اند. مؤلفه‌های نمادین در نظام نمادین زبانی به شکل کلامی، تصویری و یا رفتاری خود را بازمی‌نمایند (رفیع فر و ملک، ۱۳۹۲: ۷). آیکونوگرافی در حوزه پژوهش‌های اسطوره‌شناختی رابطه میان واژه و تصویر را با توجه به باورهای اسطوره‌ای مشخص می‌کند. در این باره منابع ادبی کهن که در رابطه با نقوش قرار می‌گیرند اهمیت بسیاری می‌یابند (مختاریان ب، ۱۳۹۱: ۱). بنابراین اهمیت و ضرورت انجام این پژوهش تحقیق درباره محتوای تصاویر با استفاده از روش آیکونولوژی به‌منظور یافتن ارتباط مؤلفه‌های نمادین در نظام تصویری آوند‌های مورد نظر و تحلیل و تفسیر آنها در نظام

گسترده‌تر نمادین فرهنگی است. بر این مبنا پژوهش پیش رو بر آن است تا با روش آیکونولوژی به درک معنایی نقوش رسانه‌های هنری خمره گیلگمش و آوند جیرفت کشف‌شده از حوزه‌های فرهنگی یاد شده، با هدف دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها با هم برای پاسخ به این پرسش محوری که «آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه‌ها باز نمود خوانش‌های پیشین از آنها هستند؟» بپردازد. پرسش دیگر در این گزاره نهفته است؛ که آیا این محدوده جغرافیایی در بازه زمانی پیش از پیدایش خط، یک پیکره تمدنی یکپارچه بوده که روایت‌های اساطیری و ایدئولوژیکی مشترکی را در خود می‌پرورانده است؟ و با فرض رد شدن این گزاره‌ها متون تصویر شده بر این آثار چه روایتی را به چه منظوری بازگو می‌کنند؟ بر این مبنا نقوش تصویر شده بر سطح آوند‌ها تفکیک شده و ابتدا هرکدام از لحاظ معنایی و اسطوره‌شناختی مورد تحلیل قرار گرفته سپس با نمونه‌های هم‌تا مقایسه شده و خوانش نهایی متن انجام شده است.

پیشینه

در کتاب آثار گنجینه جیرفت که به کوشش صدیقه پیران زیر نظر دکتر داریوش اکبرزاده و با گزارش دکتر یوسف مجیدزاده که توسط انتشارات پایتیه و موزه ملی ایران چاپ شده، ۷۶ اثر از آثار جیرفت آورده شده که آوند مخروطی جیرفت در صفحه ۴۲ و ۴۳ از زوایای گوناگون با طرح ترسیم شده به نمایش گذاشته شده و درباره آن گفته شده که این آوند مخروطی شکل از جنس سنگ صابونی به ارتفاع ۵/۱۴ سانتی متر و قطر کف ۸ سانتی متر از هزاره سوم پیش از میلاد با شماره موزه ۹۹۶۹ می‌باشد. در مقاله «جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل‌رود جیرفت (هزاره سوم ق.م)» (۱۳۹۹) نوشته رضا صحت منش و زهرا اسفندیاری نقوش گیاهی ظروف کشف شده از حوزه تمدنی جیرفت بررسی شده و نتیجه‌گیری شده که نقوش گیاهی تنها جنبه تزیینی صرف ندارند بلکه بیان‌کننده مفاهیمی در مورد هستی و جهان‌بینی پدیدآورندگان آنها می‌باشند. در مقاله «واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد» (۱۳۹۷) نوشته سودابه صفری سنجانی و مهناز محمدزاده میانجی به مقایسه نشانه‌های آیین مهر و نقوش مهرکده‌های باستانی با نقوش ظروف سنگ صابونی تمدن جیرفت پرداخته شده است و نتیجه شده، شباهت‌های زیادی بین نشانه‌های آیین مهر و نقوش مهرکده‌ها با نقوش باستانی تمدن جیرفت دیده می‌شود. و محتمل است که دین تمدن جیرفت در ۵۰۰۰ سال پیش قبل از میلاد، مهرپرستی و آیین میترا بوده باشد. در مقاله «ردپای گیلگمش و عشتار در فلات مرکزی ایران؛ آیا نقوش نبرد انسان و جانوران بر ظروف سفالین پیش از تاریخ به داستانی اساطیری اشاره دارد؟»

محسوب می‌شد.

در ۵۵۰۰ تا ۵۷۰۰ سال قبل در این تپه، اقوامی به نام کاسی‌ها بودند که قبل از ورود آریایی‌ها در مناطق غربی ایران مثل لرستان کنونی و دشت گیان زندگی می‌کردند. این قوم بعدها توسط اقوام مهاجر اروپایی و آسیایی از بین رفته و قوم جدید تمدن درخشان جدیدی را به وجود آورده‌اند که با تمدن پیشین شباهتی نداشته است (گیرشمن، ۱۴۰۰: ۲۳۱).

در کاوش‌های تپه گیان تعدادی اشیای سفالی پیدا شد که یکی از آنها خمره سفالی مخصوص ذخیره غلات بود. این اثر به هزاره سوم پیش از میلاد بازمی‌گردد و به صورت نمادین انتقال بشر از دوران پارینه‌سنگی به شهرنشینی را در ایران زمین بازگو می‌کند. تمدن حاشیه هلیل رود و محوطه باستانی جیرفت با جغرافیای جلگه‌ای و کوهستانی از کهن‌ترین تمدن‌های بشری است و از نخستین شهرهایی است که حدود پنج هزار سال پیش در فلات ایران پدید آمدند. آثار هنری فراوان به دست آمده از تپه‌های کنارصندل جنوبی و شمالی، اصالت و گستردگی تولیدات هنری تمدن عصر مفرغ را در حوزه هلیل‌رود به اثبات می‌رساند. کیفیت و اصالت این آثار هنری در اشکال گوناگون آشکار می‌سازد که جوامع ساکن در حوزه هلیل‌رود در طول عصر مفرغ در بازنمود استادانه خدایان‌شان و محیط طبیعی پیرامون خود همراه با جانوران و گیاهان موجود در آن و نیز رهبران و شهروندان‌شان از طریق سیستم‌های نمادین تجسمی استادانی پیشرفته بودند.

تزیینات و نقوش ظروف جیرفت این نظر را تداعی می‌کند که مردمان این منطقه از محیط و طبیعتی که آنها را در بر گرفته بود شکل گرفته‌اند. و در واقع نشانه‌های روی این آثار نشان‌دهنده اهمیت محیط طبیعی در ذهن مردمان این منطقه است. بررسی تصاویری که مردمان جیرفت روی این ظروف ترسیم کرده و آنها را در کنار مردگان‌شان به خاک سپرده‌اند نشان می‌دهد این آثار هنری پر از شخصیت‌های عجیب و پر ابهام و حیوانات وحشی و اهلی است.

با توجه به وجود طیف وسیعی از سبک به نظر می‌رسد که در دره هلیل رود شمار زیادی کارگاه وجود داشته است. این موضوع نشان می‌دهد که کارگاه‌های گوناگون فاصله زیادی از هم نداشته بلکه در آنجا صنعتگران در واقع نزدیک به هم و در کنار یکدیگر کار می‌کردند. با توجه به این واقعیت که در گور هر شهروند یک یا چند عدد از چنان اشیایی به عنوان هدایای تدفین نهاده می‌شد به گونه‌ای روشن تقاضای محلی فراوانی برای این اشیا از سنگ نرم وجود داشته است.

آیکونولوژی بر اساس آرای پانوفسکی

اروین پانوفسکی، مورخ هنر اهل آلمان (۱۸۹۲-۱۹۶۸ م.)، روش آیکونولوژی را در مطالعات هنری رنسانس و هنر مسیحی

(۱۳۹۸) نوشته سجاد علی بیگی و ماندانا شرفی نقوش نمادین سفال‌های یافت شده از ایران مرکزی در هزاره چهارم تا دوم پیش از میلاد بررسی و ارتباط آنها با الهه ایشتار و اسطوره سومری گیلگمش مورد بررسی قرار گرفته است. در مقاله‌ای با عنوان «کاوش‌های تپه قبرستان» (۱۳۹۶) نوشته یوسف مجیدزاده به خمره گیلگمش اشاره و نقش اصلی تصویر شده در آن را سلطان جانوران می‌نامد. در بررسی پیشینه مطالعاتی آوندهای مورد بررسی نتیجه شد که در این زمینه کتاب‌ها و مقالاتی نگارش شده است، ولی برآیند پژوهش پیش رو متفاوت از نتایج پژوهش‌های پیشین است.

روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر بر پایه دانش تحلیل آثار هنری و اسطوره‌شناسی از منظر آیکونولوژی در پی بررسی آوندهای مکشوفه از دو سایت باستانی گیان و جیرفت در ایران است، بنابراین نگاهی تاریخی دارد و از جهت هدف بنیادین است. پژوهش حاضر نگاهی تاریخی دارد و به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده است. ابزار و شیوه‌های گردآوری اطلاعات با تکیه بر یادداشت‌برداری و گردآوری نمونه‌هایی از آثار در موزه‌ها و کتابخانه‌ها انجام پذیرفته است. دوره تاریخی مورد بررسی در این پژوهش هزاره‌های پنجم تا اول پیش از میلاد است. جامعه آماری پژوهش، دو نمونه آوند مکشوفه از این ادوار تاریخی در حوزه تمدنی ایران است. برای بالا رفتن صحت و دقت نتایج پژوهش تعداد ۳۳ اثر سفالی و سنگی دیگر نیز به صورت هدفمند و به عنوان نمونه برگزیده و در جدولی گردآوری و از نظر ویژگی‌های بصری مورد بررسی قرار گرفته است. جستار حاضر از میان آثار هنری برجای مانده به گونه‌ای هدفمند آثاری را برگزیده، که عناصر بصری آنها از دیدگاه اسطوره‌شناختی قابل بررسی است، به این منظور، آوندهای مشهور به خمره گیلگمش و آوند جیرفت با هدف بازخوانی بصری آنها با ارائه تصویر، مورد بررسی قرار گرفته است.

مبانی نظری

معرفی مکان‌های باستانی

تپه گیان در ۹ کیلومتری شهر نهاوند قرار گرفته و در سال‌های ۱۹۳۱-۱۹۳۲ میلادی توسط گریشمن و کنتنو کاوش شده و در سال ۱۹۳۵ به چاپ رسیده است (طلایی، ۱۳۸۷: ۹۷). نتایج حفاری پیدایی آثاری از دوره مس سنگی تا اوایل هزاره اول پیش از میلاد بود که نشان می‌داد در توالی تپه گیان از هزاره پنجم تا اوایل هزاره اول ق.م گسیختگی زمانی وجود نداشته و ۵ طبقه با خصوصیات متمایز که نشانگر وجود ۵ دوره از تمدن باستانی بود پیدا شده و بیانگر قدمت تمدن این ناحیه تا حدود ۸۰۰۰ سال بود که به دلیل همسایگی با میانرودان به منزله کلید دنیای تمدن

قسمت بدنه می‌باشد. نقوش متن شامل نقوش هندسی، گیاهی، حیوانی، انسانی و اساطیری است. نقوش هندسی به صورت نواری که تصویر را قاب‌بندی کرده در لبه بالایی کوزه و پایین متن ترسیم شده است. نقوش نمادین و انتزاعی شامل تصویر گردونه خورشید و نقش انتزاعی دیگری است که ۸ بار در کنار تصویر بز ترسیم شده است. نقوشی گیاهی بدون تنوع شکلی و فقط دارای تنوع در اندازه می‌باشد و به صورت ریتم‌وار در متن تکرار شده است. نقوش انسانی کمترین بسامد را در متن دارد و مختص نقش انسانی‌ای است که در مرکز تصویر سه بار تکرار شده است. نقوش اساطیری شامل نقش شیر یا پلنگ است که همراه با نقش انسانی سه بار شیر یا پلنگ در مرکز روایت تصویر شده است. نقوش حیوانی بیشترین بسامد را در متن دارد؛ باز نمود شکارگاه و جنگل و شامل نقش بز، روباه، مار، خرگوش، پرندگان، آهو، گربه، گوزن، سگ، لاک‌پشت، قوچ، ببر است.

اولین نکته‌ای که در خوانش متن ظرف سفالین بایستی به آن توجه شود، کاربری آوند است. طبق پژوهش‌های پیشین کاربری خمره برای ذخیره غلات عنوان شده است. با توجه به نقش‌های تصویر شده بر آوند احتمالاً خمره مورد نظر کارکردی آیینی داشته است. از سویی با توجه به این نکته که آوند سفالی است و در ترسیم نقوش روی آن نیز دقت و ظرافت لازم جهت یک شیء ارزشمند صورت نگرفته است می‌توان حدس زد که شاید کاربری تدفینی داشته است. از آنجائیکه در منطقه مورد اکتشاف قبور تدفینی نیز پیدا شده و این قبور به صورت گودال ساده بیضی شکل در خاک حفر شده‌اند و درون آنها اسکلت بچه‌ها را داخل خمره‌های نسبتاً بزرگ دفن می‌کرده‌اند؛ گمان در مورد کاربری تدفینی خمره سفالین برای کودکان محتمل به نظر می‌رسد.

آوند مورد نظر می‌توانسته کارکرد روزانه داشته باشد، ولی درعین حال با ظرافت به زیبایی آراسته شده و به نظر می‌رسد سویی هنری آن بر جنبه کاربردی‌اش غلبه کرده است. کل سطح ظرف با چندین نقش متنوع و درعین حال مشابه پوشانده شده و نشان‌دهنده عدم تمایل به فضای خالی است که پس از این نیز در هنر ایرانی باقی می‌ماند. تصاویر به شکل واقع‌گرایانه ترسیم شده‌اند، هرچند که عنصر تخیل در نقش‌ها به وضوح دیده می‌شود که به هنرمند امکان این را می‌دهد چیزی را به نمایش بگذارد که در جهان واقع وجود ندارد.

آیکونوگرافی (تحلیل نقوش)

خوانش متن آوند سفالین تپه گیان

آوند سفالین به دو بخش تقسیم شده، روایت اصلی در بخش بالای آوند تصویر شده و قسمت زیرین فاقد طرح است (تصویر ۱). از بررسی محل قرارگیری نقوش بر آوند این نکته دریافت می‌شود که

به‌کارگرفت. پانوفسکی از توصیف پدیده‌های هنری به تفسیر روشمند آنها می‌پردازد. پانوفسکی معتقد است که معنای یک اثر هنری را نمی‌توان تنها از طریق فرم و محتوای آن درک کرد، بلکه باید آن را در زمینه‌های تاریخی، فرهنگی و مذهبی نیز مورد بررسی قرار داد (نصیری و عارف خطیبی، ۱۴۰۲: ۸۸). بنابراین برای دستیابی به معنای نهفته در آثار هنری، زمینه‌های تاریخی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی مرتبط با آثار را بررسی نمود و به جست‌وجوی باورهای مذهبی، فلسفی و گرایش‌های گوناگون یک دوره، کشور و ملت برآمد (Panofsky, 1972: 16). او به منظور کشف عناصر پنهان معنایی در آثار هنری، سه مرحله را پیشنهاد کرد. طرح وی با مرحله توصیف پیش‌آیکونوگرافی آغاز می‌شود و شامل توصیف تصویر و الگوهای بصری اثر است (Horwitz & Orrelle, 2016: 6). در این مرحله بیننده تشویق می‌شود تا تصویر را به مشخص‌ترین اجزای تشکیل‌دهنده تجزیه کرده و عناصر تشکیل‌دهنده را بازنشاسایی نماید. از نظر پانوفسکی این عناصر و فرم‌های خالص را موتیف‌های هنری نیز می‌توان نام نهاد. مرحله دوم، تحلیل آیکونوگرافی است که به تصاویر، داستان‌ها و تمثیل‌ها به جای بن‌مایه‌ها می‌پردازد. این تحلیل، شناخت نسبت به موضوعات یا مفاهیم خاص منتقل شده از راه منابع ادبی یا سنت‌های شفاهی را بدیهی می‌انگارد (پانوفسکی، ۱۳۹۶: ۴۴). این مرحله در تلاش برای دسترسی و شناخت معنای ثانوی و یا قراردادی مکنون در اثر هنری، آشنایی با مضامین خاص و مفاهیم از طریق مراجعه و تسلط به دانش منابع ادبی و آزمون آن دانش از طریق آشنایی با گونه‌های تاریخی مطرح می‌شود. در این مرحله خوانش آیکون عمق بیشتری را در بر می‌گیرد. مرحله سوم، تفسیر آیکونوگرافی است که پانوفسکی آن را آیکونولوژی نامید. آیکونولوژی با ارزش‌های نمادین مستتر در تصاویر در ارتباط است. ارزش‌ها و ماده‌هایی فراگیر که اساس شیوه اندیشیدن یک ملت بر آن بنا شده و فرهنگ و جهان‌بینی افراد جامعه نیز متأثر از آن است (Horwitz & Orrelle, 2016: 6). آخرین مرحله این رویکرد اساساً بر پایه شهود و الهامات تألفی استوار است و به آشنایی با گرایش‌های اساسی ذهن انسان مانند جهان‌بینی فردی در یک معادله دو جانبه نظر دارد. مرحله سوم و پایانی به محقق اجازه می‌دهد تا به عمیق‌ترین لایه آیکون شناخت پیدا کند. این سطح از شناخت میسر نمی‌شود مگر اینکه در یک جست‌وجوی تاریخی، محقق بتواند شرایط و وضعیت خلق و رمزگذاری اثر مورد نظر را شناسایی کند. در این مرحله کوشش می‌شود تا شرایط خلق اثر چنان بازسازی شود که گویی امکان مشاهده خلق دوباره اثر فراهم آمده است.

پیش‌آیکونوگرافی (توصیف)؛ بررسی کلی آوند سفالین

خمره یافت‌شده معروف به خمره گیلگمش از سایت باستانی تپه گیان واقع در جنوب نهاوند کشف شد. خمره دارای نقوشی در

بز به عنوان نیروی باروری و برکت‌بخشی یا به عنوان نمادی آیینی از ایزدان آن دوره تاریخی است. در منطقه عیلام و شوش نقش بز کوهی یا قوچ با جاودانگی و کامیابی ارتباط داشته است. همچنین به خاطر هلال شاخ‌هایش و شباهت به ماه، نماد باران هم شناخته می‌شده است. بزهای کوهی دو به دو به مقابل هم هستند و در رنگ آمیزی شاخ‌ها و جزئیات بدن مشابه می‌باشند. در زیر شاخ‌های دو بز به رنگ روشن که تنومندتر هستند و بدن روشن‌شان با طرح‌های هندسی تزیین شده است، گردونه مهر و در زیر شاخ‌های دو بز تیره پرنده‌ای احتمالاً به شکل کلاغ قرار گرفته است. نماد پرنده از آغاز تشکیل عالم معنا وجود داشته است به این صورت که «در زمانی که تمامی جهان پوشیده از آب بوده، خداوند به شکل پرنده‌ای بر شاخه درختی ظاهر می‌شود که ریشه‌های این درخت در هوا فرو رفته بود و شروع به پرواز بر فراز آب‌های نخستین می‌کند» (شوالیه و گریبان، ۱۳۷۸: ۲۰۳). از سویی کلاغ پرنده منسوب به مهر و پیک خورشید و بشارت دهنده می‌تراست. و نیز پر و بال سیاه کلاغ آن را با مرگ و بدبینی مربوط می‌کند. بز روشن‌تر با بازنمود دو دایره در شاخ‌ها که می‌تواند نمادی از خورشید باشد، دیده می‌شود چون طلوع خورشید هم از جهت راست است، پس بز روشن به عنوان نمادی از روز در نظر گرفته می‌شود که با رنگ روشن بز هم هماهنگ است (تصویر ۲). و بز تیره با اندازه کوچک‌تر و عناصر تزیینی کمتر با دو پرنده در شاخ‌ها در سمت چپ که جهت غروب خورشید هم هست نمادی از شب در نظر گرفته می‌شود. یا نمادی از اینکه این دو بز زنده نیستند. که این تطبیق با رنگ تیره بز هم هماهنگ است. می‌توان بز را به عنوان نماد فصل بهار یا فروردین در نظر گرفت. اگر از بالا به کوزه بنگریم نقش چهار بز در اطراف دایره مرکزی تصویر که دهانه آوند است، بازنمود سواستیکا و خورشید است. قوس شاخ‌ها در کنار دایره به شعاع‌های خمیده خورشیدی هشت‌پر شباهت پیدا می‌کند و خود پیکر بزها از بالا در امتداد چهار خط تقریباً عمود بر هم ترسیم شده که به همان نقش سواستیکا شبیه است.

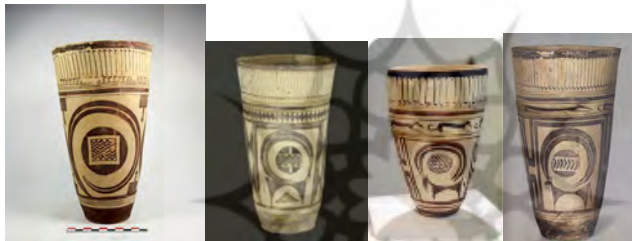
چنان‌که گفته شد تصویر گردونه خورشید در زیر شاخ‌ها از دیگر عناصر بصری نقش شده بر آوند است. نقش بزی که در میان شاخ‌هایش علامت مهر داشته باشد در سفالینه‌های سراسر ایران زمین از ابتدای کار رواج داشته و مضمونی رایج بوده است (تصاویر ۱۳ تا ۱۶). در بسیاری از بزها علامت چلیپا و بعضی دیگر نقش رایج سواستیکا بازنموده شده است. «سواستیکا یک واژه مرکب سانسکریت از دو بخش سو به معنی خوب و استی به معنی است می‌باشد» (schliemann, 1880: 347). در آیین مهر این نشان را گردونه مهر می‌نامند. برخی می‌پندارند چهار پره آن آمیزش چهار عنصر اصلی آب، باد، خاک، آتش را می‌رساند. برخی دیگر آن را ساده‌شده شکل خورشید و درخشش پرتوهای آن می‌دانند.

عموماً نقوش روی ظرف، تابع فرم سفالینه است؛ بدین معنا که بسته به فرم ظرف، قسمت‌هایی از بدنه که بیشتر در معرض دید قرار دارند، منقوش هستند؛ و این فاقد نقش بودن بخش زیرین دلیلی است که به موجب آن باید از بالا آوند را دید و مورد بررسی قرار داد چون احتمالاً ظرف سفالین تا نیمه یعنی تا قسمتی که منقش بوده در خاک فرو می‌رفته و تنها بخش‌های دارای تصویر و نقش آن بیرون از زمین قرار می‌گرفته و مورد توجه و دید بیننده بوده است. این شیوه بازنمایی که در آن آوند به دو بخش بالایی و زیرین تقسیم شده و تنها یکی از دو بخش منقوش می‌شده خصوصیت تصویری بسیاری از آثار یافت شده در این دوران و سراسر تمدن ایران زمین است. نمونه‌های مختلف در «جدول ۱» آمده است. در تمامی این آثار دو سوم ظرف سفالین منقوش و متمایل بر قسمت فوقانی و گردن آوند، و قسمت زیرین و پایه‌ای خالی است (تصاویر ۶ تا ۹). مهم‌ترین عنصر و نقشمایه‌ای که در ظرف سفالین در بررسی اولیه، متمایز از سایر نقوش آوند با آن روبه‌رو می‌شویم نقش بز است. تأکید بر چهار بز در چهار طرف خمره که از نظر تکرار و اندازه بیشترین بسامد را در میان انواع نقوش انسانی حیوانی و گیاهی در آوند دارا هستند. بزها با اندازه بزرگتر از سایر جانوران در خط موازی و میانی کوزه تداوم یافته‌اند. و نیز تنها نقوشی در خمره هستند که پوزه‌هایشان به صورت برجسته بازنمایی شده و نوعی بافت را ایجاد کرده‌اند. در خوانش اسطوره‌شناختی «بز یا قوچ نماد باروری، نیروی زندگی، خالق انرژی و نگهدارنده درخت زندگی، خدای باران» (کوپر، ۱۳۷۹: ۲۱۸) و نماد ملی ایران پیش از شکل‌گیری دولت‌های بزرگ است و به این دلیل که نخستین جانوری است که در ایران غربی اهلی شد، نقش آن در سفال‌های هزاره سوم در ایران به‌وفور تکرار شده و نقش آن در انواع آوندها به شکل‌های متنوع دیده می‌شود (تصاویر ۱۰ تا ۱۲).

نماد بز کوهی بر سفالینه‌های برج مانده از سویی نشان‌دهنده این است که ظرف پر از نعمت و محصول آن با وجود تصویر جانور دوچندان می‌گردد. از طرفی می‌تواند کارکردهای آیینی دیگری نیز داشته باشد مثلاً نمادی مربوط به آیین یا ایزدی ویژه باشد. هنرمند با این اعتقاد که «بز فرشته حیات است، و دارای نیروی باروری» (کارنوی، ۱۳۸۳: ۵۱) آن را در انواع مختلف ظروف به صورت واقع‌گرا یا انتزاعی ترسیم نموده است. ویژگی دیگر تصویر بز در این اثر که آن را از سایر جانوران متن متمایز می‌کند؛ حالت جای‌گیری آن در تصویر است که برخلاف بقیه جانوران که به‌شکل نیم‌رخ بر خمره نقش شده‌اند، سر بز از روبه‌رو و تمام‌رخ تصویر شده و شیوه نیم‌رخ‌نمایی در قسمت تنه دیده می‌شود. بز نقش‌شده بر آوند برخلاف سایر نقوش که تخت هستند، به شکل نقش برجسته است. بازنمود بصری بز به این شکل در ظرف مورد نظر نشانه تأکید بر آن و احتمالاً اهمیت وجود نقش

جستاری معناکاوانه بر اساس آرای اروین پانوفسکی در نقوش خمره گیلگمش و آوند جیرفت ■ ویانا میرزانی، فاطمه کاتب ■ صفحه ۲۳-۳۸

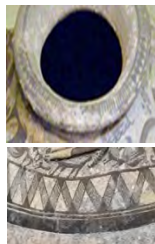
جدول ۱. مقایسه نقوش خمره سفالی تپه گیان با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

آثار مشابه	خمره
 تصویر ۶: آوند سفالین اول از سمت راست: سفال تل باکون، هزاره پنجم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۴) تصویر ۷: آوند سفالین دوم و سوم از سمت راست: کوزه‌هایی از اواخر هزاره چهارم ق.م.: تپه گیان، نهاوند، (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۴). تصویر ۸: آوند سفالین چهارم از سمت راست: کوزه نگهداری تزیین شده با بز کوهی، حدود ۴۰۰۰-۳۶۰۰ ق.م.، URL2 تصویر ۹: آوند سفالین پنجم از سمت راست: بازی. لرستان. ۱۰۰۰ پ.م.، URL3	 تصویر ۱: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)
 تصویر ۱۰: آوند سفالین اول از سمت راست: جامهای سفالی شوش، ۶۰۰۰ سال پیش ۴۰۰۰ ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۵). تصویر ۱۱: آوند سفالین دوم و سوم از سمت راست: جامهای سفالین شوش، با بلندی ۲۰ تا ۳۰ سانتیمتر، هزاره پنجم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۵). تصویر ۱۲: آوند سفالین چهارم از سمت راست: جام سفالی شوش، موزه لوور. ۳۵۰۰-۴۰۰۰ پ.م.، URL4	 تصویر ۱: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)
 تصویر ۱۳: آوند سفالین اول از سمت راست: نقش شاخ و مهر با دو بز بر جامی سفالی از شوش، حدود سال ۶۰۰-۲۸۰۰ ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۳) تصویر ۱۴: آوند سفالین دوم از سمت راست: نقش چلیپا بین شاخهای بز بر جامی از سیلک، حدود سال ۲۰۰ تاریخی-۳۲۰۰ ق.م. (وکیلی، ۱۴۰۰، ۸۳) تصویر ۱۵: آوند سفالین سوم از سمت راست: جام پایه دار سفالی با نقش شاخ و مهر، شوش، حدود سال ۴۰۰-۳۰۰۰ ق.م.، موزه فیلادلفیا. تصویر ۱۶: آوند سفالین چهارم از سمت راست: شوش، ۳۵۰۰-۴۰۰۰ ق.م.، موزه لوور، URL5	 تصویر ۲: خمره سفالی، موزه آبگینه (نگارنده، ۱۴۰۲)

می‌گذاشتند و علت تقدسش آن بود که دو چوبی را که روی هم می‌گذاشتند و می‌ساییدند و با آن آتش می‌افروختند، شکل صلیب داشت. شاهان آشور آن را به عنوان نماد نیروهای دینی و سیاسی به سینه می‌آویختند (یاحقی، ۱۳۸۵: ۲۵۷). بازوان چهارگانه چلیپا

صلیب یا چلیپای شکسته با قدمتی نزدیک ۷۰۰۰ سال نخستین بار در خوزستان کشف شد (بخورتاش، ۱۳۸۶: ۱۳۸-۱۳۹). و بعد از آن به‌وفور در سفالینه‌ها تکرار شد (تصاویر ۱۷ تا ۲۰). در جوامع آغازین مردم به صلیب یا چلیپا به عنوان مظهر آتش احترام

ادامه جدول ۱. مقایسه نقوش خمره سفالی تپه گیان با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

خمره	آثار مشابه
 تصویر ۳: خمره سفالی، موزه آبگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)	 تصویر ۱۷: آوند سفالین اول از سمت راست: خمره تل باکون از اوایل هزاره چهارم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۱۸: آوند سفالین دوم از سمت راست: کاسه‌ای با نقش گردونه مهر از سامره هزاره ششم تا چهارم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۱۹: آوند سفالین سوم از سمت راست: نقش چلیپا در میانه هلالهایی که شاید نماد شاخ باشد، هر هلال بر طرحی انتزاعی سوار است که شاید بدن چهارپایی مثل بز باشد، سیلک، حدود سال ۴۰۰-۳۰۰ ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۳). تصویر ۲۰: آوند سفالین چهارم از سمت راست: شوش. موزه لوور. ۳۵۰۰-۴۰۰۰ ق.م. URL6
 تصویر ۴: خمره سفالی، موزه آبگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)	 تصویر ۲۱: آوند سفالین اول از سمت راست: کوزه سفالی، تزیین شده با حیوانات، ایران مرکزی، هزاره ۳، URL7 تصویر ۲۲: آوند سفالین دوم از سمت راست: اواخر هزاره چهارم ق.م. تپه گیان، نهاوند، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۲).
 تصویر ۵: خمره سفالی، موزه آبگینه، (تصویر: نگارنده، ۱۴۰۲)	 تصویر ۲۳: آوند سفالین اول و دوم از سمت راست: جامه‌های سفالین شوش، با بلندی ۲۰ تا ۳۰ سانتیمتر، هزاره پنجم ق.م.، (وکیلی، ۱۴۰۰: ۸۵). تصویر ۲۴: آوند سفالین سوم از سمت راست: کوزه سفالی، تزیین شده با حیوانات، ایران مرکزی، هزاره ۳، URL7

آمده، باشد. در تصویر مورد نظر نقش چلیپا در دایره آمده و زیر شاخ‌های بز قرار گرفته است. از آنجا که شاخ بز با ماه پیوند داشته و در باور مردم در دوران باستان نماد باروری بوده بنابراین چلیپای نقش شده بر زیر شاخ تأکیدی بر معنای نمادین آن مبنی بر باروری و برکت بخشی است، و یا نمادی از آیین مهر است. نقش چلیپا دو بار به صورت متقارن روی آوند تکرار شده است. احتمالاً بزها با چهار فصل ارتباط داشته و گردونه مهر در زیر شاخ بز به دو فصل گرما ارتباط داشته و مرغ‌ها به دو فصل سرما و نیز ارتباط خورشید با بز کوهی به عنوان اولین علامت منطقه البروج (ورود خورشید به برج حمل که همان ابتدای بهار است) که با پیدایش و گردش

بنا بر باور عمومی نماد جهت‌های چهارگانه، چهار آخشیج و به تعبیر برخی پژوهشگران (اسفندیاری، ۱۳۸۸: ۶-۹) نماد معنویت و انسان کامل است. نماد چلیپا در میان شاخ‌های بز، گوزن، گاو و بز کوهی می‌تواند با باورهای توتمی همراه باشد. بر این مبنا مردم باستان در سرزمین‌های گوناگون خود را وابسته به جانوری می‌دانسته و آن را ستایش می‌کردند از جمله بز کوهی و گاو که نماد سودبخشی است. «نقش چلیپا در میان شاخ بز قوچ میش، به نشانه فراوانی، دلیری، توانایی، فر و دورکننده شورچشمی به‌شمار می‌آید» (کامبخش فرد، ۱۳۷۹: ۳۵). چلیپای نقش شده در دایره می‌تواند نشانه گوی خورشید هنگام طلوع که کنار شاخ خمیده بز

۱۳۸۶: ۷). بز و درخت هر دو نماد باروری به شمار می‌روند. تصویر گیاه با پسماند تکرار شونده هشت بار متقارن و ریتم‌وار که شاخه‌های آن در گیاه بزرگ‌تر در قسمت عرض سه عدد و در قسمت طول پانزده عدد، و در گیاه کوچک‌تر در قسمت عرض سه عدد و در بخش طول پنج عدد ترسیم شده است. این تصویر در آثار مشابهی بازنموده شده است. از سویی می‌توان حدس دیگری برای وجود این تصویر بر آوند مورد نظر محتمل شد. با توجه به تأکید بر شاخ بلند جانور به نشانه نرینگی شاید این علامت نمودی از نرینگی حیوان و در اتصال با زمین به نشانه ارتباط آن با حیات و زمین بارور باشد. از سویی با در نظر گرفتن عناصر مهری نقش شده بر آوند می‌توان گیاه مورد نظر را هوم، گیاه مقدس در آیین میترائیسم، دانست. مشابه این نقش را در سایر ظروف و جام‌های سفالی از همین برهه تاریخی می‌بینیم. در قسمت مرکزی خمره در زیر روایت اصلی خطوط تکرار شونده موجی شکلی دیده می‌شود که احتمالاً نقش انتزاعی و ساده شده کوه است (تصویر ۵). در اکثریت متون تصویری به‌دست آمده از تمدن ایران غربی نقش کوه به اشکال مختلف تصویر شده است و همانطور که شرح داده خواهد شد در باور مردم باستان جایگاه خدایان و نقطه شروع آفرینش بوده و بنابراین به شکل نمادین و انتزاعی بر ظروف تصویر می‌شده است (تصاویر ۲۳ و ۲۴). ویژگی بصری آن در این تصویر تقارن است و نیز دارای ریتم تکرار شونده است.

الیاده بر این باور است که قله کوه کیهانی نقطه یا ریشه‌ای است که آفرینش از آنجا آغاز شده است. وی همچنین رمزپردازی مرکز جهان را مشتمل بر نمادهای سه مجموعه همبسته و مکمل می‌داند، نخست در مرکز جهان کوهی مقدس واقع است و در آنجاست که آسمان و زمین به هم می‌پیوندند. دوم هر معبد یا کاخ، شهر مقدس و اقامتگاه شاهانه با کوهستان مقدس همانند شده است. آخر چون «معابد یا شهرهای مقدس مکان‌هایی هستند که محور جهان از آنجا می‌گذرد، نقطه اتصال آسمان و زمین و جهان زیرین تلقی می‌شوند» (الیاده، ۱۳۸۵: ۳۵۱). و «نیز کوه نقطه تلاقی زمین و آسمان بوده و در نتیجه صاحب قداست دوگانه‌ای است؛ هم فضای رفیع و برتر است و هم ظهور آثار جوی همچون باران و به این اعتبار جایگاه خدایان است» (الیاده، ۱۳۶۲: ۱۰۶-۱۰۷). پناه جستن خدایان به کوه و تولید مثل آنان در آنجا و اقامتشان بر آن از قدیم نمایانگر اهمیت و تقدس کوه نزد مردمان بوده است (اتونی، ۱۳۸۹: ۱۵). در یکی از الواح سومری چنین برمی‌آید که آسمان و زمین در آغاز کوهی بود که پایه آن زمین و قله آن آسمان بود. آسمان در قالب خدای آن تجسم یافته بود و زمین در قالب زن- خدای کی و از پیوند آن دو خدای هوا، انلیل حاصل شد. انلیل زمین را از آسمان جدا ساخت و عالم را پدید آورد چنان‌که هوا آسمان و زمین را از یکدیگر جدا ساخت (هوک، ۱۳۸۱:

فصول و پیوستگی آنها مرتبط است. چهار عدد تمامیت و همه چیز و زمین و چهار فصل و چهار گوشه جهان است. چهار بز به نوعی نشان از زمان هستند. تکرار نماد سواستیکا بین شاخ‌های قوچ شاید نمایانگر توالی روز و شب باشد. اگر شاخ بز نماد ماه باشد گردونه مهر می‌تواند نماد خورشید باشد. یعنی نماد شب و روز در کنار هم. به نظر می‌رسد محور اصلی نقشمایه‌های ترسیم شده بر خمره همین ترکیب نماد شاخ و سواستیکا باشد. درواقع نمادی است از پیوند آسمان خورشید سواستیکا و زمین رمه بز. و درنهایت نمادپردازی شاخ و مهر. اگر از بالا خمره را نگاه کنیم طرح هندسی تصویر شده بر آوند مانند شعاع‌های خورشید نموده می‌شود و روایت تصویر شده بر آوند داخل قرص خورشید قرار گرفته است به این ترتیب که نوارهای باریک سفید و پهن سیاه با هاشور پیرامون آنها نمود خورشید و شعاع‌های آن است. و نمادهای خورشیدی پراکنده داخل تصویر با این خوانش پیوند برقرار می‌کند. بنابراین محور اصلی نقوش خمره مضمون شاخ و مهر و پیوند میان بز و خورشید است. و از آنجایی که بزها تنها موجودات تصویر شده بر آوند هستند که برخلاف نقش سایر جانوران به شکلی نمایان و بزرگ‌تر و با جزئیات و برجسته تصویر شده‌اند به شکلی که گوئی به مخاطب می‌نگرند و تنها چشم‌های ترسیم شده در اثر به آنها تعلق دارد نماد محوری اثر هستند. و این تأکید با این گزاره که بز اولین رمه‌ایست که اهلی شد و شالوده اقتصاد اولیه یکجانشینان بر مبنای پرورش آن استوار شده بود همخوانی دارد.

از دیگر عناصر تصویری نقش شده بر آوند تصویر انتزاعی است که در زیر شکم حیوان نقش شده (تصویر ۴) و به احتمال قوی می‌تواند تصویر انتزاعی شده گیاهی باشد و بازنمود آن را بر آوندهای مشابه نیز می‌توان دید (تصاویر ۲۱ و ۲۲). و اگر این حدس صحیح باشد بنابراین تصویر نقش شده می‌تواند درخت آسوریک باشد. «درخت آسوریک مناظره مفاخره‌آمیزی است میان یک بز و یک نخل که به زبان پارتی یا پهلوی اشکانی سروده شده» (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۱)، به نظر بعضی این مفاخره نشان‌دهنده معارضه میان دو جامعه دینی مختلف است. بز نماینده آیین زرتشتی و نخل نماینده دین کفرآمیز آشوری و بابلی است که در آن پرستش درخت نقش مهمی برعهده داشته است (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۷)؛ در آیین دینی آسوریان درختی خشک به‌کار می‌رفته که آن را با زر و زیور ساختگی می‌آراستند. بی‌پروا و خشن بودن بز را هم در گفت‌وگو می‌توان دلیل بر برتری اجتماعی مزدپرستان دانست اما برخی دیگر این معارضه را جلوه‌ای از تضاد میان زندگی دامداری که بز نماد آن است، با زندگی متکی بر کشاورزی که نخل نماد آن است، دانسته‌اند (تفضلی، ۱۳۹۳: ۲۵۷). پرویز اذکایی نیز بز را نماد کوهستان زاگرس و نخل را نماد هامونه میان‌رودان و همان تقابل میان نظام‌های دامداری و کشاورزی می‌داند (اذکایی،

سر از این ورود جلوگیری می‌شده است و این باور در آیین‌های بعدی به صورت منع تصویرپردازی جانوران نمود پیدا کرد. در این اثر نقش انسانی نیم‌برهنه، دارای پاپوش تیز علامت خدایان، سر کوچک‌تر از بدن؛ احتمالاً به نشانه تأکید بر بدن ورزیده پهلوان، به شیوه بازنمایی آثار هنری ایران غربی (بدن از روبه‌رو و سر نیم‌رخ)، در حال مبارزه با دو هیولای اهریمنی دیده می‌شود. نقش آن سه بار در سه طرف و مرکز خمره دیده می‌شود که مهم‌ترین آنها تصویر روایت مبارزه او با هیولا است و به نوعی معرفی پادشاه به عنوان ابرانسان و نماینده خدا بر زمین و از بین برنده شر و حافظی در برابر نیروهای اهریمنی است.

مردم ایران مرکزی شاه و شکارچی جانورکش را طلسمی در برابر چشم زخم و نیروی شر می‌دانستند. از سویی نکته قابل توجه در مورد نقوش انسانی نیمه‌برهنگی و تأکید بر مردانگی با نمایش نره در بین پاها است. شکل ترسیم بدن تا این اندازه از انتزاع را در هنر ایران جنوب غربی به‌وفور می‌توان دید پیکر برهنه با کمری باریک و سینه و ران ستبر و عورت نمایان که چکمه بلندی با نوک تیز و خمیده بر پا دارند. بازنمایی کفش به این شکل اغلب در پای خدایان و موجودات شاخدار هیولاوار دیده می‌شود. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که نقوش انسانی خدا یا پهلوانی آسمانی را نمایش می‌دهد. نکته قابل توجه در بازنمایی اینگونه پهلوانان یا خدایان این مورد است که پهلوان خدا در بین دو جانور اهریمنی قرار گرفته که غلبه‌اش بر آنها دیده می‌شود. این شیوه بازنمایی یعنی جنگ خدا یا پهلوان یا یک موجود اساطیری با موجودات اهریمنی در دو طرف الگوی رایجی است که در تمامی این ادوار تاریخی و سراسر حوزه تمدنی ایران زمین دیده می‌شود. و اما باید دید اینگونه

۲۴). درواقع «در اسطوره‌های سومری، آفرینش جهان از آمیزش و همبستری آسمان و زمین پدید آمده است» (هوک، ۱۳۸۱: ۲۴). «اعتقاد به زندگی خدایان در مرکز کوه مرو» (Mabbett, 1983) از همین باورها سرچشمه می‌گیرد. در قسمت لبه بالائی خمره نیز دوردیف نوار تزئینی که در خوانش آثار مشابه؛ شکل ساده شده و انتزاعی موج و آب و کشتزار؛ نماد حیات و باروری هستند، دیده می‌شود. خطوط غالباً منحنی و تنها در بازنمایی انسان و کوه‌ها و رودها خطوط مستقیم و شکسته دیده می‌شود. خطوط موازی در دهانه کوزه و قسمت تحتانی عناصر در پایین کوزه قرار گرفته‌اند که سایر عناصر آوند در میان آنها جای دارند. طرح انتزاعی امواج آب به صورت زیگزاگ هندسی و هاشور خورده در پایین کوزه تعادل و تقارن بصری را افزایش داده است.

آیکوگرافی (تحلیل) روایت مرکزی آوند سفالین

در مرکز خمره اصلی‌ترین و شاید به نوعی محوری‌ترین روایت تصویر شده بر آوند را می‌بینیم. که در آن یک نقش انسانی در حال مبارزه با دو نقش حیوانی دیده می‌شود. احتمالاً نقوش حیوانی نمایندگان اهریمنی و خشکسالی هستند. جفت‌های موجودات اهریمنی بر اساس کشمکش طبیعی شکارچی و شکار در طبیعت استوار شده‌اند. این‌ها در اصل نماد نیروی طبیعی سرکش و درنده بوده‌اند که در قالب جانور درنده شیر باز نموده شده‌اند. چیرگی انسان بر طبیعت به معنی غلبه‌اش بر حیوانات درنده و اهلی بوده است. جانوران اهریمنی به‌شکل بدون سر بر کوزه تصویر شده‌اند و نداشتن سر از این باور باستانی سرچشمه می‌گیرد که سر جانور یا بت محل ورود موجودات اهریمنی یا خدایان منفی بوده و با قطع



تصویر ۲۶: تصویر دوم از سمت راست، خمره سفالین برای ذخیره غلات، دست‌ساز با نقش انسان در شکارگاه، نهاوند، هزاره سوم ق.م.، موزه آبگینه.



تصویر ۲۵: تصویر اول از سمت راست، مهر استامپی تپه گیان، هزاره چهارم ق.م.، موزه بریتانیا.

در نمود ظاهری گاو خطوط ممتد مواجی است که از روی سر گاو شروع و در هوا امتداد یافته است. دو پیکری که در قسمت زیرین تصویر شده‌اند نیز دارای شاخ‌های بلند هستند. شاخ پیکر سمت راست به حالت گرد تصویر شده خود پیکر نیز اندامی مانند انسان دارد؛ دارای دست و پا و پاپوش تیز و نیز دامنی که با عناصر تزئینی دکمه مانند پوشانده شده است. پیکر به شیوه نیم‌رخ تصویر شده و دارای چشمان و بینی درشت می‌باشد. پیکر سمت چپ ترکیب انسان حیوان است دارای دو سر به هم چسبیده صورت انسانی با چشمان درشت و بینی منقار مانند و شاخ کشیده و گوش حیوانی. در قسمت تنه نیز دارای چنگال‌هایی به شکل عقرب و پاهای جانورسان و دم بلند پر مانند می‌باشد. هر دو پیکر در دو طرف خود در حال مبارزه با دو مار هستند که تنه مارها دارای فلس است. پیکر سمت راست در قسمت تنه ورزیده است مانند مردان اما پیکر سمت چپ تنه ظریف و دارای انحنا مانند زنان دارد (تصویر ۲۷).

جنس مواد اولیه و بررسی اسطوره‌شناسی و کارکرد نقش مایه‌های اثر

آیکونوگرافی (تحلیل)

مشهورترین و شناخته‌شده‌ترین نحوه بیان هنری در این منطقه ساخت اشیا از سنگ صابونی و کلریت است که با طرح‌های هندسی و نگاره‌های مجرد یا با نقش مایه‌هایی به صورت نقوش کم برجسته کنده‌کاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه‌ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب-انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان‌ها به نمایش می‌گذارند. از یک ربع قرن پیش اصطلاح رایج کلریت را در باستان‌شناسی برای نامیدن سنگ‌های سبز تیره به کار می‌برند که جانشین اصطلاحات قدیم‌تر (سنگ صابونی) یا (سنگ مار) شده است. در بسیاری موارد ویژگی‌های معدن شناختی واقعی این سنگ ناشناخته است. استفاده از این اشیا با مواد پایه سنگ صابونی و نگاره‌های توضیح داده شده نه در زندگی روزمره بلکه بیشتر در مراسم خاص مرتبط با مرگ بوده است و نمونه‌های اندکی در بخش مسکون یافت شده که نشان می‌دهد این ظروف در زندگی روزمره نیز استفاده می‌شده است.

از موجودات اساطیری بازنموده شده بر آوند مار است که دارای عناصر بصری ویژه‌ای است (تصویر ۲۸). یکی از اهریمنی‌ترین حیوانات که در اساطیر ایران نماد شر و بدی محسوب می‌شود، اژدها و مار است که از مهم‌ترین الگوهای ازلی روح بشری به حساب می‌آیند (شوالیه، ۱۳۸۷: ۱۶). «در اساطیر مار را نادر، ناشناخته و مرموز توصیف کرده و آن را تجسد روان پست‌تر و نیز تاریک و ظلمانی معرفی کرده‌اند» (شوالیه، ۱۳۸۷: ۹۳). اژدها یا مار در بسیاری از تمدن‌ها، نماد بی‌آبی و خشکسالی است. از

بازنمایی چرا رایج بوده است. در واقع اینکه موجودی بتواند از هر دو طرف بر جانور غلبه داشته باشد، شاید نمادی بوده از پهلوانی دو وجهی یا دوقطبی (تصاویر ۲۵ و ۲۶).

به‌طور کلی چنین به نظر می‌رسد که نقوش روی بدنه روایتگر یک داستان اسطوره‌ای است و این داستان دربرگیرنده باورها و اعتقادات مردمان آن عصر بوده است. در نتیجه این احتمال وجود دارد که این آوند کارکرد آیینی داشته است.

خوانش متن آوند جیرفت

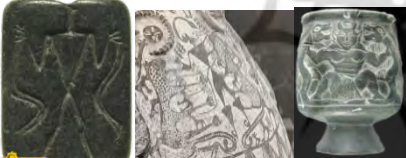
پیش‌آیکونوگرافی (توصیف)

جام سنگی یافت شده از جیرفت، در حاشیه هلیل‌رود، جنوب کرمان، واقع در جنوب شرق ایران می‌باشد. عناصر اصلی تصویر شده بر آوند شامل مار، عقرب، گاو و پیکر شاخدار می‌باشند که جای‌گیری آنها در ظرف به شرح زیر است. در قسمت فوقانی ظرف دو عدد گاو به شکل نیم‌رخ در حال حرکت بازنموده شده‌اند. دو پیکره شاخدار، در قسمت پایین و حداثا گاوها قرار گرفته و به نظر می‌رسد که در حال نبرد با مارهایی هستند که در دو طرف پیکرها قرار گرفته‌اند. در این نقش، عقربی نزدیک و درست در زیر شکم گاو سمت چپ بالای تصویر قرار دارد و چنگال‌های خود را باز کرده است. موجود شاخدار سمت چپ که به نظر می‌رسد، اهریمن است، چنگال‌هایی شبیه عقربی دارد که در زیر شکم گاو، قرار گرفته است. آنچه در شکل ظاهری گاوها در نظر اول بارز است تأکید بر شاخ‌ها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل‌بندی‌ها است. کوهان گاوها با عناصر تزئینی دکمه مانند که شاخصه هنر جیرفت است پوشانده شده‌اند. عنصر برجسته دیگر



تصویر ۲۷: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجید زاده، ۱۳۸۴: ۳۴).

جدول ۲. مقایسه نقوش آوند جیرفت با نمونه‌های مشابه در حوزه تمدنی ایران زمین.

آثار مشابه	آوند جیرفت
 تصویر ۳۱: آوند اول از سمت راست: ظرف لگن شکل، ظرف سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۵۴) تصویر ۳۲: آوند دوم از سمت راست: تصویر عقرب روی ظرف سنگ صابون، موزه جیرفت تصویر ۳۳: آوند سوم از سمت راست: گلدان سفالی، ۲۶۰۰-۲۲۰۰ جیرفت. لوور، URL8	 تصویر ۲۸: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)
 تصویر ۳۴: آوند اول از سمت راست: تنگ کوچک مخروطی، ظرف سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۳۷) تصویر ۳۵: آوند دوم از سمت راست: جام سنگ صابونی، موزه جیرفت تصویر ۳۶: آوند سوم از سمت راست: جام سنگ صابونی، ۳۳۰۰-۲۱۰۰ جیرفت. لوور، URL9	 تصویر ۲۹: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)
 تصویر ۳۷: آوند اول از سمت راست: نقش انسان دیونما، موزه جیرفت تصویر ۳۸: آوند دوم از سمت راست: خمره سفالی، تپه گیان، هزاره سوم ق.م، موزه آگینه تصویر ۳۹: آوند سوم از سمت راست: مهر سنگی، هزاره سوم ق.م، تپه گیان نیاوند، موزه بریتانیا	 تصویر ۳۰: تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)

ظروف، مارهایی پیچان دیده می‌شود که در هم گره خورده‌اند و علاوه بر حراست، بر باروری نیز تأکید دارند (تصاویر ۳۱ تا ۳۳). در جیرفت، نمادهای الهام بخش مرگ در نقوش؛ گربه‌سانان، عقرب، مار، کرکس و لاشه حیوانات و نماد زندگی در نقوش؛ آب، کوه، گیاهان، حیوانات اهلی، ایزدان و رام‌کننده حیوانات جلوه‌گر می‌شدند. مارها در این آوند مانند دو هیولا به هم پیچیده‌اند. در بازنمایی مارها تأکید بر ریزه‌کاری‌ها و بیزاری از فضای خالی به‌خوبی دیده می‌شود.

با توجه به تکرار نقش مار در آثار، این نقش یکی از مهم‌ترین نقشمایه‌ها در منطقه هلیل رود است (منطقه‌ای که اثر از آن به دست آمده است). این حیوان در جیرفت نماد خوشبختی و پادشاهی بود اما در اکثر باورها مار نماد خیانت، گناه، مرگ، پلیدی است. به‌طورکل مار نماد روحی است که در هر چیزی نفوذ می‌کند.

سونی طبق نظر ایرانیان از آنجا که «مار با پوست‌اندازی گویی مانند خورشید، تجدید حیات می‌کند و نماد مرگ و تولد دوباره است» (هال، ۱۳۸۷: ۹۳) و هم می‌تواند بکشد و هم شفا بخشد. مار بر هر دو جنبه پرخش فعال و منفعل، مثبت و منفی، سازنده و نابودگر دلالت دارد. با وجود این، «چون وابسته به زمین است، یک خدای زیرزمینی و طبیعتاً دشمن خورشید - خدا به شمار می‌رود و مانند کژدم می‌تواند موجب آسیب و مرگ شود» (هال، ۱۳۸۷: ۹۳). مار در جیرفت، جانوری قدرتمند و منبع جادو و قدرت به شمار می‌رود. در بسیاری از سفالینه‌های جیرفت، نقوش متنوعی از مار روی کوزه‌ها، جام‌ها و ظروف سفالی دیده می‌شود که اشاره به حراست و محافظت توسط مار دارد. ماری که دم خود را می‌جود و نماد تداوم است و پیچیدن آن به دور زمین برای آن است که زمین متلاشی نشود (میرزائی، ۱۴۰۲: ۱۱۴). در این

عقرب پس از مار از پرتکرارترین نقوش در آثار تمدن جیرفت است. این حیوان ممکن است طبق باورهای همچون داشتن قدرت جادویی، بر آثار نقش بسته باشد و تکرار این نقش در آثار به واسطه تقدس و جنبه طلسم‌گونه آن باشد. این حیوان مفاهیم نمادینی چون بدجنسی، درد و رنج و مودی‌گری را در بر می‌گیرد. البته این نکته را باید در نظر داشت که محیط جنوب شرق ایران، زیستگاه این حیوان بوده و ممکن است به علت وفور این حیوان در منطقه نقش آن را به وفور در آثار ببینیم.

در اسطوره‌ای بودن عقرب-انسان تردیدی وجود ندارد (مجیدزاده، ۱۳۸۳: ۷). عقرب، به عنوان مهم‌ترین نقش، تکرار شونده و تأکیدی به عنوان نماد نابودی و مرگ معرفی شده است. «در میان دیوان، دیوی که با نشان عقرب شناخته می‌شود، دیو خشکسالی است» (صادقی‌نیا و رحمانی، ۱۴۰۰: ۲۱۲) و چندین بار برای دشمنی با ایزدان و مردمان در اسطوره‌های ایرانی وارد می‌شود. جانور همتای عقرب در هنر جیرفت مار است. زمینی بودن و پیوندشان با خشکی و همچنین زهر آگین بودنشان احتمالاً دلیلی بوده که در بازنمایی‌ها دلالتی همسان پیدان کنند.

در ردیف دوم پهلوانی دو سر دو مار تقریباً هم اندازه را گرفته شاید در حال مبارزه با آن‌هاست، در کنارش یک موجود دیگر که احتمالاً یکی از خدایان است نیز دو مار را در حالتی مشابه گرفته که یکی از مارها که در دست راست اوست مشخصاً طویل‌تر از دیگری است. این موجود سری از کرکس دارد که ریش داشته و پای پهن وی اشاره به پره‌های روی پای جانور اصلی دارد. شیردال‌ها در فرهنگ ایران سری از کرکس دارند تپی از شیر و پاهای عقب پای کرکس همچنین در بعضی جاها شاخ دارند و در بعضی پاهای عقب پای بز هستند. «شیردال‌ها در فرهنگ ایران نگهبان در برابر اهریمن، دروغ‌جادو و نگهبان گنجینه خدایان هستند» (صادقی‌نیا و رحمانی، ۱۴۰۰: ۲۱۷). در طرح آوند مذکور کرکس (هما) دو سر، که دو شاخ دارد، با دست‌های شیر مانند خود از حمله مارهای عصبانی جلوگیری می‌کند.

آیکونوگرافی و آیکونولوژی (تحلیل و تفسیر نقش‌مایه‌ها)

در بازنمایی جانوران در این آوند تأکید بر ریزه‌کاری‌ها و بیزاری از فضای خالی دیده می‌شود. گرایش به پری و پرهیز از فضای خالی از ارکان زیبایی‌شناسی ایرانی است و نمودهایش را در هنر جیرفت می‌توان بازجست. به این شکل که در نمود مارها بر سطح ظرف اصراری هست برای اینکه تک‌تک فلس‌های بدن نشان داده شود و با این کار آرایه‌ای متقارن آفریده می‌شود که می‌تواند کل سطح ظرف را بپوشاند. در جیرفت گاوسانان به صورت نقش برجسته بر سطح آوندهای سنگی و جام‌های بلند نقش می‌شوند. «انسان چون هر نوع نمایش و پیدایش، اعم از جوانه زدن، رویدن و نمو

این نقش‌مایه مفاهیم مثبتی همچون تجدید حیات و تولد دوباره به علت پوست‌اندازی، باروری، درخت، ماه و نگهبان چشمه حیات را نیز در خود می‌گنجاند. حرکات منحنی و نقش مواج مار تداعی‌گر آب و باروریست (Golan, 2003: 205-206). از دیگر نقوش جانوری روی آوند، نقش گاو است که با واقع‌نمایی چشمگیری نمایش داده شده است (تصویر ۲۹). در بازنمایی نقش گاوها، این پیکرها به بخش‌های معجزا تقسیم‌بندی شده و کوشش شده عناصر اصلی بدن و سر به صورت تکه‌تکه و کنار هم نمایش داده شود. در تمام این نقش‌ها بر چشم تأکیدی نمایان وجود دارد. سبک بازنمایی این حیوانات همسان است (تصاویر ۳۴ تا ۳۶) و بر شاخ‌ها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل‌بندی‌ها تأکید شده که البته این عناصر دقیقاً به همین شکل تا عصر آشوری‌ها و پس از آن تا دوران هخامنشی تداوم می‌یابند.

گاو نمادی از «قدرت و نیروی تولیدمثل است. آن را با خورشید منبع نهایی باروری خدایان، آفرینش و آسمان مربوط دانسته‌اند» (هال، ۱۳۸۷: ۸۵). «نه گاو به عنوان حیوان و قربانی، نماد از خودگذشتگی است» (هال، ۱۳۸۵: ۱۰۴). هنرمندان برای نشان دادن حاصلخیزی بعضی حیوانات پستاندار مانند گاو، را به عنوان مظهر فراوانی و برکت انتخاب می‌کردند (کامیخش فرد، ۱۳۸۰: ۱۵۷). در میان اقوام مختلف «شاخ حیوان مظهر نیرو و قدرت بود» (هال، ۱۳۸۷: ۸۵). از سوئی ایزد باد خدایی که طوفان و پدیده‌های جوی را زیر فرمان دارد، به صورت گاوی آسمانی تجسم می‌شده که نعره زدنش به صورت تندر نمایان می‌شود. گاوها با ایزد بانوان ماه مرتبط بودند و شاخ‌های آنان نماد ماه بود. این حیوان به نوعی نقش روزی دهنده را داشت چراکه نماد نیروی مولد زمین، تولید مثل و فراوانی بود. گاو نیز مظهر حاصلخیزی و قدرت بود. گاو در جیرفت ممکن است به علت چندین کارکرد معنایی بر آثار نقش بسته باشد: از جنبه نمادین و اسطوره‌ای، جنبه قدسی، مظهر حاصلخیزی و به عنوان حیوان اهلی. گاو نیز نماد تولیدمثل، آفرینش، قدرت، روز (در ارتباط با خدا-خورشید)، آسمان، فراوانی و حاصلخیزی، از خودگذشتگی و قربانی شناخته شده است.

موجودات اساطیری بازنموده‌شده بر آوند به دلیل اینکه که ترکیبی از جانوران مختلف هستند به نظر می‌رسد مقدس بوده و با طلسم و جادو یا نیروهایی فراتر از نیروی انسان در ارتباط بوده‌اند. یکی از این موجودات هیولایی دو سر و نیمه انسان است و به نظر می‌رسد انسان-عقرب باشد که یکی از نقش‌های رایج در آثار جیرفت است (تصویر ۳۰). بعدها نیز این موجودات در اسطوره آفرینش بابلی یعنی «انوماالیش»، فرزندان تیامت شمرده می‌شوند، و پس از آن نیز در داستان گیلگمش نگهبانی دروازه‌های کوه مقدس را بر عهده می‌گیرند (تصاویر ۳۷ تا ۳۹).

زندگی، گنجینه‌ها، جهان زیرین، بی‌مرگی و جاودانگی، قداست و همچنین تعادل اضداد: نحس و سودمند / شر و خیر / تولد و مرگ دارد. در مقابل «بز نر هم نماد وفور نیروی حیات و آفرینندگی و استقامت است» (کوپر، ۱۳۷۹: ۵۷). دوساحت اسکلتی (مرگ) و عضلانی (زندگی) در میانه نیروی جاودانگی مار، کشاکش میان دو سرشت (اورمزد و اهریمن) و زمان (زروان) مابین آنها و آغاز و پایان است.

در یک جمع‌بندی [می‌توان گفت که] این نقش مایه‌های تزئینی چرخه‌های معمول مرگ و زندگی را نشان می‌دهند. اهمیت آب، جریانی که از کوه یا آسمان جاری است، و اهمیت نباتات، حیوانات و تمامی موجودات اداره‌کننده جابه‌جایی این چرخه‌ها یا آنچه را از آن چرخه دگرگونی به وجود آمده را به تصویر می‌کشند.

یافته‌ها آیکونولوژی (تفسیر)

از برآیند گزاره‌های تفسیری در مورد عناصر نقش شده بر ظرف سفالین می‌توان نتیجه گرفت که خمره مورد نظر کارکردی آیینی داشته است و بر این مبنا رمزگشایی تصویر مرکزی نقش شده بر آوند می‌تواند خوانش نهایی اثر باشد. بر مبنای این خوانش که آوند مورد نظر کارکردی آیینی داشته است و از آن جاییکه هر آیین باید متضمن درون‌مایه یک روایت کهن الگویی باشد؛ انسان بدوی به این نکته معتقد بود که در سرتاسر عمر خود هر رفتار آگاهانه‌ای که از خود بروز می‌دهد، خیلی پیش‌تر از او موجودی دیگر- شخصیتی اسطوره‌ای آن را انجام داده و آزموده و این یک تجربه اساطیری است که در روند یک آیین، برای فرد معتقد به نظام ذهنی و کهن‌الگویی حاکم بر آن رخ می‌دهد. «تجربه اساطیری همانند یک آیین نمایشی است که باید به‌طور منظم پیروی شود» (الیاده، ۱۳۸۵: ۱۹).

«اسطوره کشتن اژدها، دارای ژرفساختی دینی و آیینی است و اغلب با رویدادهای کیهانی و با معتقدات مربوط به آفرینش و رستاخیز پیوند دارد. مطابق اینگونه از اسطوره، ایزدی پیروگر، که چهره‌ای خورشیدین یا سرشتی آذرین دارد، با دیوی اهریمنی که نابودگر و بازدارنده آب‌ها است، می‌ستیزد و در اثر چیرگی بر او آب‌ها رها می‌شود و دام و دهشن اهورائی به صلح و رامش می‌رسند و خرمی و شادابی سرازیر می‌شود» (سرکاتی، ۱۳۸۵: ۲۳۸). در فرهنگ ایرانی اهریمن در شکل مار تجسم می‌یابد، شیر هم نقش اهریمنی می‌گیرد و نبرد با آن نوعی غلبه بر زمان است (اردستانی رستمی، ۱۳۹۳: ۶۷). گاه شیر در قرابت با اژدها و گاه هم‌ذات با اژدها پنداشته می‌شود (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴۱۱۵). باید دانست که «شیر و اژدها جزئی از پیکره ایزد زمان هستند» (اتینگهاوزن و یارشاطر، ۱۳۷۹: ۱۱). در دوران باستان

گیاه، تولد موجودات و نزول باران را مربوط به قدرت فوق‌تصویری در درون همان زایش می‌دانست و برای هر پدیده‌ای خدایی تصور می‌کرد از این‌رو بعضی از خدایان ذهنی، از قبیل گاو نر و ماده را از آن جهت که مظهري از این قوای باطنی‌اند، برتر از سایر نیروها در زایش که اصل برکت و حاصلخیزی است، دانسته است» (کامبخش‌فرد، ۱۳۸۰: ۱۵۷). در این آوند نیز گاو با خطوط موج بین دو شاخش نمود ایزد وای است. «ایزد باد در قالب وای درنگ با خدای زمان و مکان یکی و در آفرینش نقش دارد. وای با فره و ایزدانی که آورنده فره یا حافظ آن هستند مرتبط و همکار است. وای ایزد جنگ بوده و نابودکننده موجودات اهریمنی و ایزدی باران‌آور و نعمت‌بخش هم بوده است. بنابراین با جنگ و شکار و خویشکاری نعمت‌بخشی شاه در ارتباط است. از این رو وای با آنچه سبب فره‌مندی، حفظ فره و افزونی آن می‌شود ارتباط دارد» (جلالیان، ۱۳۹۷: ۵) و به عنوان پهلوانی که با موجودات اهریمنی می‌جنگد و با نابودی آنها برکت و نعمت به‌بار می‌آورد، با نقش شاه شکارگر مربوط است. و به همین دلیل در قسمت بالایی آوند در دنیای زندگان که با باروری زمین و زندگی روزمره پیوند خورده، تصویر شده است. در قسمت پایین ظرف نبرد انسان و مار در پایین‌ترین طبقه یعنی زیرزمین تصویر شده که آن را از روی زمین منفک می‌سازد. مضمون رایج در جیرفت مار است که در سراسر هزاره سوم و چهارم پیش از میلاد در حوزه تمدنی ایران غربی رواج داشته است و در اینجا در تقابل با انسان یا پهلوان هیولاوار است. «نزع دو جانور نمایشگر قدرت‌های دوسوگرایی مار، یعنی قوای سودمند و زیان‌بخش یا سعد و نحس است» (دوبوکور، ۱۳۷۳: ۶۸). در این جنگ نقش عقرب، در میان مارها قرار گرفته است. به احتمال زیاد در این جام هم‌ردیف بودن مار و عقرب و مغلوب‌شدن‌شان در نبرد با انسان مد نظر بوده است و نیز اینکه با جهان مردگان در ارتباط‌اند و از نمادها و موجودات اهریمنی هستند. در نبرد پهلوان با مار غلبه هم‌زمان بر دو دشمن مضمونی تکرار شونده است که احتمالاً نمادی سیاسی بوده و جلوه‌هایی متفاوت از پیروزی نیروی خودی بر قوای بیگانه را نشان می‌دهد. پهلوان هیولایی نیمه انسان است اما دو دشمن موجوداتی طبیعی و خطرناک‌اند از جنس مار. مار نماد دشمن یا دیگری. از سویی انسان-مار شبیه به اسطوره ضحاک است و می‌تواند اولین تجلی‌ها در مورد آن باشد.

موتیف‌های قرینه مار در دو سوی انسان شاخدار و بز اساطیری، نمایش محافظت و قدرت از طریق عنصر نرینه را می‌تواند بازگویی کند، درعین حال که مار در تمدن‌های باستان با عنصر زنانه و ایزدبانوان پیوند دارد و دلالت بر اغواگری، آفرینش، تجدید حیات (پوست‌اندازی)، نماد آب (زیرزمینی)، باروری زمین و کشت، بارآوری زنان، نگهدارنده چشمه‌های حیات و

تقابل با خدایان آورنده مرگ؛ عقرب، مار، در پایین آوند و در دنیای مردگان. در اساطیر ایران زمین رمه نمادی از برکت و حاصلخیزی است، بنابراین در بالای آوند و در ارتباط با زندگی کشاورزانه تصویر شده و مار و عقرب به دلیل زمینی بودن و پیوندشان با خشکی در منطقه جیرفت نمود جانوران آورنده خشکسالی و قحطی و در پایین آوند در تضاد با قسمت بالای آوند تصویر شده‌اند. با توجه به روایت اسطوره آرتا، در این تصویر، فرضیه جنگ انسان؛ نمود خودی (سرزمین جیرفت) با هیولا نمود دیگری (سرزمین سومر)، محتمل است. عناصر آیین مهر بر آوند نیز می‌تواند نمود نوعی آیین در جیرفت باشد که نیای آیین مهر پرستی بوده است. دو مار در دستان پهلوان وضعیتی متقارن دارند و معمولاً سرهایشان رویاروی هم قرار گرفته‌اند. یعنی نقش دوما در هم پیچیده رویارو را تکرار می‌کنند. که احتمالاً دلالتی سیاسی داشته است. بر این مبنا نوعی پیچش و درهم‌بافتی حلقه‌های تن مار با پهلوان دیده می‌شود که می‌تواند آغازگاهی برای ادغام بدن مار و دیو پهلوان باشد. غلبه پهلوان بر جانور، در اینجا؛ مار نماد بازایش و عمر جاودان به معنای برخورداری از قدرت و نیروی ویژه اوست، که احتمالاً در تقابل با موجود اهریمنی در یک مراسم آیینی است.

نتیجه‌گیری

پژوهش پیش رو با هدف بازخوانی نقوش دو رسانه هنری خمره سفالین گیلگمش و آوند جیرفت؛ کشف شده از حوزه‌های فرهنگی جیرفت و تپه‌گیان، از منظر آیکونولوژی به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این آثار و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آنها شکل گرفته است. برآیند پیشنهادی ترکیب داده‌های یافت شده از بافت تمدنی ایران زمین با تأکید بر اساطیر کهن این پیکره تمدنی است که احتمالاً در مناطق یادشده بافت فرهنگی غالب را تشکیل می‌داده است. بر این مبنا خوانش‌های پیشین از خمره مینی بر همسان دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت گیلگمش نادرست و رد می‌شود. علاوه بر شواهد ذکر شده در متن پژوهش که نشان می‌داد نگاره مذکور نیای اساطیری یک شاه پهلوان است؛ بر مبنای یافته‌های اسطوره‌شناختی گیلگمش اسطوره‌ای سومری است که با واسطه نسخه‌های اکدی به ما رسیده یعنی خاستگاهش قلمرو میان‌رودان بوده، بنابراین رواج این اسطوره در آن زمان به شرق زاگرس و حوزه تمدن ایرانی نامحتمل است. اما در مورد پرسش دوم با وجود فاصله زیادی که بین تپه‌های باستانی گیان و جیرفت وجود دارد و با توجه به عناصر مشابه و مشترکی که در هر دو آوند نقش شده از جمله دوقطبی بودن نگاره مرکزی و نیز اشتراکات نقوش آنها با مجموعه عظیمی از رسانه‌های مشابه که به دست ما رسیده و تعدادی از آنها در پژوهش آورده شد، گزاره مزبور مبنی بر ارتباط این حوزه‌های تمدنی باهم از طریق راه‌های به هم پیوسته و تولید روایت‌های اساطیری و

شیر همچون گوزن و اسب ربانده روح جانوران دانسته شده بود. بنابراین کشتن اژدها در هیبت شیر؛ کشتن دیو اهریمنی نابودگر آبادانی و بازدارنده آب‌ها و باروری بوده است و نمایش انبوه حیوانات در این صحنه نمایش صلح و آبادانی حاکم بر جهان پس از غلبه بر اژدها یا اهریمن. از سویی این وظیفه شهریار بود که پیوسته با دیوان بجنگد و آنان را سرکوب کند تا شایسته سلطنت در سال آینده باشد. از آنجایی که شیر نیرومندترین جانور ساکن فلات ایران و فرمانروای جانداران بر زمین دانسته شده، پادشاهان بسیاری برای اثبات دلاوری‌شان نقشی از خود در حال شکار شیر به جا نهاده‌اند. باور خدایی جادویی که معمولاً با تمرکز بر نیروهای جسمانی این جانوران، به شکل نمادین نقش شده است و نمایش خالق از تسخیر قدرت‌های این جانوران را به نمایش می‌گذارد. در مضمون شاه جانورگیر تأکید بر شجاعت مردی جنگاور است که هم‌زمان بر دو نیروی خطرناک غلبه می‌کند. یعنی تک بودن او و جفت بودن مهاجمان مورد تأکید است. پهلوان-ایزدی بر نیروهای سرکش طبیعت که گاه توسط ایزدان حمایت می‌شوند، غلبه می‌کند. به‌همین ترتیب نیروی آسمانی را شکست می‌دهد که همچون شیر یا پلنگ تصویر می‌شده است. زور آزمایی شاه آدمیان با شاه حیوان نمودی است از فرهنگ‌های غلبه‌شاه بر تمامی نیروهای طبیعی و مافوق طبیعی. بنابراین در اینجا با شاه پهلوانی مواجه هستیم که ویژگی بارز بصری‌اش بر آوند مورد نظر دوقطبی بودن وی است. این دوقطبی می‌تواند تأکیدی باشد بر سایر دوقطبی‌های تصویر شده بر کوزه در عناصر نمادین بزهای تیره و روشن و نیز پهلوانی در حال غلبه بر دو وجهه زمینی و مینوی. اما همسان دانستن این شاه پهلوان با شخصیت گیلگمش رد می‌شود. بر مبنای یافته‌های اسطوره‌شناختی گیلگمش اسطوره‌ای سومری است که با واسطه نسخه‌های اکدی به ما رسیده یعنی خاستگاهش قلمرو میان‌رودان بوده و متن مشخصی در مورد ارتباط این اسطوره میان‌رودانی با اساطیر ایرانی همدوره آن موجود نیست. از سویی متن خود اسطوره گیلگمش در قرون اولیه تاریخی تدوین شده که در این قرون تداخل سیاسی و اجتماعی با ایران زمین رخ نداده بود؛ درواقع این ارتباط در زمان شروکین اکدی رخ داده. از آنجایی که آوند مورد نظر ۶۰۰ سال پیش از شروکین اکدی ساخته شده بنابراین رواج این اسطوره در آن زمان به شرق زاگرس و حوزه تمدن ایرانی نامحتمل است (وکیللی، ۱۳۹۸: ۱۵۹).

در بررسی عناصر تصویری نقش‌شده بر آوند جیرفت برآیند گزاره‌های پیش‌رو محتمل است. از آنجایی که در تمدن‌های باستانی کلاه شاخ‌دار علامت خدایان است، در آوند مورد اشاره نیز می‌توان این فرضیه را محتمل دانست که موجودات شاخ‌دار تصویرشده بر روی ظرف همگی نمود خدایان هستند؛ خدای نماد الهام‌بخش زندگی. حیوان اهلی (گاو)، در قسمت فوقانی آوند در

را پیشنهاد می‌دهد. تاریخ زیست جوامع مهرپرست در سرزمین ایران نهایتاً به پس از ورود اقوام ایرانی به این منطقه برمی‌گردد. این تاریخ بی‌شک پس از هزاره سوم ق.م. بوده بنابراین نمی‌توان به شکل متقنی آثار مورد بحث را با آیین رازآلود مهر پیوند داد. چون فاصله زمانی چشمگیری وجود دارد که از قضا با مدارک موجود فعلی نیز پر نمی‌شود. به‌طور کلی چنین به نظر می‌رسد که نقوش روی بدنه روایتگر یک داستان اسطوره‌ای است و این داستان دربرگیرنده باورها و اعتقادات مردمان آن عصر بوده است. در نتیجه این احتمال تأیید می‌شود که آوندهای مذکور کارکردی آیینی داشته‌اند.

ایدئولوژیکی مشترک در یک پیکره تمدنی یکپارچه تأیید می‌شود. در واقع موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را منتقل می‌کرده‌اند. به‌نوعی از دیدگاه انسان شناختی این نقوش بازتابی از تفکرات، اعتقادات و ساختار اجتماعی یک جامعه پیش از تاریخ هستند که اکنون بخش‌هایی از آنها باقی مانده‌اند؛ از سویی شواهدی در دست نیست که به شکل مطمئنی توسط متخصصان باستان‌شناسی و تاریخ ادیان بیانگر وجود کیش ایزد هندواروپایی مهر در هزاره سوم ق.م. تلقی شود. برعکس، مطالعات این حوزه، تاریخی بسیار متأخرتر را برای مهرپرستی در فلات ایران

فهرست منابع فارسی

- اتونی، بهروز (۱۳۸۹)، اسطوره‌ها، زندگان جاوید (به بهانه نقد اسطوره شناختی آسمان خراش میلاد)، فصلنامه/ادبیات و اسطوره‌شناختی، شماره ۱۸، صص ۱۳-۹.
- اذکانی، پرویز (۱۳۸۶)، منشأ مناظره‌های ادبی ایران باستان و میان رودان، پژوهش‌های ادب عرفانی، شماره ۱، صص ۱۰-۱.
- اردستانی رستمی، حمیدرضا (۱۳۹۳)، *زروان در حماسه ملی ایران*، تهران: شیرازه.
- اسفندیاری مهنی، زهرا و صحت منش، رضا (۱۳۹۹)، جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل رود جیرفت (هزاره سوم ق.م)، فصلنامه دانش‌های بومی ایران، شماره ۱۱۴، صص ۱۵۳-۱۸۸.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۲)، *چشم اندازهای اسطوره*، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۵)، *رساله در تاریخ ادیان*، ترجمه جلال ستاری، چاپ سوم، تهران: سروش.
- بخورتاش، نصرت‌الله (۱۳۸۰)، *نشان رازآمیز، گردونه خورشید یا گردونه مهر*، تهران: انتشارات فروهر.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۴)، *جستاری چند در فرهنگ ایران*، تهران: اساطیر.
- پانوفسکی، اروین (۱۳۹۶)، *معنا در هنرهای تجسمی*، ترجمه ندا اخوان مقدم، تهران: چشمه.
- تقضلی، احمد (۱۳۹۳)، *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*، تهران: سخن.
- جلالیان، مینا (۱۳۹۷)، ارتباط ایزد باد (وای) با نواری‌های در حال اهتزاز ساسانی، فصلنامه هنر و تمدن شرق، شماره ۲۲، صص ۵-۱۹.
- چراغی و دیگران (۱۴۰۰)، بررسی اشیاء مفرغی لرستان از منظر نمادشناسی مطالعه موردی نقش گیلگمش، پژوهشنامه تمدن ایرانی، شماره ۶، صص ۲۳-۴۴.
- خلعتبری، غلامرضا (۱۳۹۴)، مطالعه تطبیقی اسطوره سیاهگالش در ادبیات کهن ایران و بین‌النهرین، فصلنامه پژوهش‌های تطبیقی زبان و ادبیات ملل، شماره ۴، صص ۴۱۴-۴۳۴.
- دادور، ابوالقاسم؛ مبینی، مهتاب (۱۳۸۸)، *جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان*، تهران: دانشگاه الزهرا.
- دیووکور، مونیک (۱۳۷۳)، *رمزهای زنده جان*، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین؛ ملک، مهران (۱۳۹۲)، *آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)*، پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، شماره ۴، صص ۷-۳۶.
- سرکراتی، بهمن (۱۳۸۵)، *سایه‌های شکار شده*، تهران: طهوری.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۹)، *انواع ادبی*، چاپ چهارم، تهران: میترا.
- صادقی‌نیا، سارا؛ رحمانی، نجیبه (۱۴۰۰)، *آیکونوگرافی نماد عقرب در آثار تمدن جیرفت*، مجله مطالعات ایرانی، شماره ۴۰، صص ۲۰۲-۲۲۹.
- صفری سنجانی، سودابه؛ محمدزاده میانجی، مهناز (۱۳۹۷)، واکاوی نشانه‌های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد، جلوه هنر، شماره ۱، صص ۷۳-۸۵.
- طالبی، حسن (۱۳۸۱)، سنت‌ها و شیوه‌های تدفین در عصر آهن حدود ۱۴۵۰-۸۰۰ ق.م، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی تهران*، شماره‌های ۱۶۲ و ۱۶۳، صص ۱۷۳-۱۹۲.
- طالبی، حسن (۱۳۸۵)، *باستان‌شناسی و هنر ایران در هزاره اول قبل از میلاد*، چاپ چهارم، تهران: سمت.
- طالبی، حسن (۱۳۸۷)، *عصر آهن ایران*، تهران: سمت.
- قرشی، امان‌الله (۱۳۸۹)، *آب و کوه در اساطیر هند و ایرانی*، تهران: هرمس.
- کارنوی، آلبرت جوزف (۱۳۸۳)، *اساطیر ایرانی*، ترجمه احمد طباطبایی، تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
- کامبخش فرد، سیف‌الله (۱۳۸۰)، *سفال و سفالگری در ایران*، تهران: ققنوس.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۷۹)، *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*، ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران: فرشاد.
- گزنفون (۱۳۸۶)، *کوروش نامه*، ترجمه رضا مشایخی، تهران: علمی و فرهنگی.
- گیرشمن، رومن؛ کنتنو، جورج (۱۴۰۰)، *کاوش‌های تپه گیان*، مترجم میلاد سهرابی پيله رودی، به کوشش مرتضی کیانی، تهران: سفیراردها.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۳)، *جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق*، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۹۶)، *کاوش‌های تپه قبرستان*، ترجمه محمدرضا میری و اکرم غلام‌خیری، تهران: موازی.

- مختاری غزنوی (۱۳۷۷)، شهریارنامه، به کوشش غلامحسین بیگلری، تهران: پیک فرهنگ.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۸۴)، ساغرهای مفرغی لرستان، نشریه بررسی‌های تاریخی، شماره ۲۱ و، ۲۰، صص ۲۰-۳۲.
- معصومی، غلامرضا (۱۳۹۵)، تاریخچه علم باستانشناسی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها، تهران: سمت.
- منصوری، یوسف (۱۳۹۷)، بررسی نقش گیلگمش بر هنر مفرغ کاری لرستان، نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، شماره ۲۰، صص ۸۵-۱۱.
- میرزانی، ویانا (۱۴۰۲)، طلا در کتاب‌آرانی، تهران: سنجش.
- نصیری، مهدی؛ عارف خطیبی، محمدمامین (۱۴۰۲)، خوانش نقوش گرفت‌وگیر در نگاره «رستم خفته و نبرد رخس و شیر» در عرض هنر و تمدن
- اسلامی بر مبنای نظریه شمایل‌شناسی اروین پانوفسکی، رهبویه حکمت هنر، شماره ۲، صص ۷۷-۹۰.
- وکیلی، شروین (۱۳۹۸)، تاریخ هنر ایران عصر برنز، تهران: خورشید.
- هال، جیمز (۱۳۸۷)، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.
- هوک، ساموئل (۱۳۸۱)، اساطیر خاورمیانه، ترجمه علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزدپور، تهران: روشنگران.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۷۵)، فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی، تهران: سروش.
- یانیک، بالن (۱۳۸۰)، پژوهشی در ناگزیری مرگ گیلگمش، ترجمه جلال ستاری، تهران: نشر مرکز.

فهرست منابع انگلیسی

- Altet, X. B. (2002). *Introduction*. www.pur-Editions.fr.
- Contenau, G. & Ghirshman, R. (1935). *Fouilles De Tepe Giyan Pers De Nehavand*, Paris.
- EBERSOL, TJ (1929), *Orient et Occident*, volume II, Paris.
- Golan, Ariel (2003). *Prehistoric religion-Mythology- Symbolism*, Jerusalem.
- Lash, W. F (1996). *Iconography and Iconology in The dictionary of art*. New York, Macmillan.
- Panofsky, E. (1972). *Iconology in iconology: Humanistic Themes in the Art of Renaissance* New York: Routledge.
- Mabbett, I.W. (1983). *The symbolism of mount Meru. History of religions*. 23 (1). 64-83.
- Mey, Y. P. (1987). Mountains. In L. Jouns & M, Eliade (Eds). *Encyclopedia of Religion*. New York: Collier Macmillan Publisher.
- Orrelle & E Horwitz, L, K (2016), The pre-iconography, iconology and iiconology of a sixth to fifth millennium BC Near Eastern insiced bone time and mind, 9 (1), 3-42.
- Schliemann, Heinrich (1881). *Ilios: The City and Country of the Trojans: the Results of Researches and Discoveries on the Site of Troy and Through the Troad in the Years 1871-72-73-78-79; Including an Autobiography of the Author*

فهرست منابع اینترنتی

- URL1: <https://myvirtualland.org/other/abgineh/index.html> node17 (Accessed: 7/3/1402).
- URL2: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/324917?deptids=3&when=8000-2000+B.C.&high=on&ft=*&offset=0&rpp=40&pos=7 (Accessed: 7/3/1402).
- URL3: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010149998> (Accessed: 1/11/1402).
- URL4: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122804> (Accessed: 1/11/1402).
- URL5: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122733> (Accessed: 1/11/1402).
- URL6: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010122788> (Accessed: 1/11/1402).
- URL7: <https://collections.vam.ac.uk/item/O340671/jar/> (Accessed: 1/11/1402).
- URL8: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010156052> (Accessed: 1/11/1402).
- URL9: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010156090> (Accessed: 1/11/1402).



A Semantic Analysis based on Erwin Panofsky's Views on the Motifs of the Gilgamesh Vase and the Jiroft Vessel

Viana Mirzaie¹, Fatemeh Kateb²

Type of article: original research

Receive: 1 - 2 - 2025, Accept Date: 8 - 4 - 2025

DOI: 10.22034/rph.2025.2052307.1106

Extended abstract

Based on ancient human beliefs, some cultural artifacts contain some values on which artistic forms have been visualized. To understand these values, it is essential to recognize symbolic signs that sometimes had distinct meanings in ancient cultures, as a verbal language representing specific meanings of mythological beliefs. The ancient man created the animals from mud, stone and metal based on his religion and beliefs to worship them. They were sometimes worshiped and revered as totems or ancestors and sometimes because of their natural beauty and power. In Iran, the identity of the animal motifs has undoubtedly been influenced by the environmental conditions, culture and religion of each tribe. Animal motifs can be divided into symbolic domesticated animals, animals that symbolized power, belief, and religion, and sacred animals that were worshipped as gods.

The civilization of Iran is a collection of city-states that formed a unified civilizational body around the beginning of the third millennium BC. The ancient sites of Tepe Giyan Nahavand and Jiroft in southern Kerman are among the most important ancient sites discovered in Iran. Erwin Panofsky applied the iconological method in art studies, moving from the description of artifacts to their interpretation. On this basis, this study uses the iconological method to examine the meaning of the motifs in the artistic media of the Gilgamesh Vase and the Jiroft Vessel discovered from the cultural sphere of Iran.

The ancient sites of Tepe Giyan Nahavand and Jiroft in southern Kerman are among the most important ancient cultural areas discovered in Iran. In the excavations of Tepe Giyan, pottery objects were found, one of which was a clay vase. The age of this artifact dates back to the third millennium BC and

1. MA in Art Research, Faculty of Arts, University of AlZahra, Tehran, Iran (Corresponding Author).
Email: Shmirzaie46@gmail.com

2. Professor, Department of Art Research, Faculty of Art, University of AlZahra, Tehran, Iran.
Email: f.kateb@alzahra.ac.ir

symbolically recounts the transition of humanity from the Paleolithic era to urbanization in Iran. In the excavations of the ancient region of Jiroft, stone containers with common visual themes were obtained, one of which is the stone vessel examined in this study. In general, the artifacts found in Jiroft have been collected in the Halilrood region in southern Kerman, located in southeastern Iran. Numerous artifacts obtained from the excavations of the Southern and Northern Sandal Hills prove the authenticity and the extensive artistic production of the Bronze Age civilization in the Halilrood area. The most famous and misleading form of artistic expression in this region is the creation of objects from soapstone and chlorite, which are depicted with geometric patterns and abstract shapes or with reliefs. The heroes and representations of supernatural legends are transformed into combinations such as scorpion-human, animal-human, and lion. Iconography is a method for interpreting the history of culture and art that reveals the cultural, social, and historical contexts of themes and patterns in visual arts. Iconology seeks to clarify the significance of these symbolic markers, which have been repeatedly represented across different cultures, and to interpret them through a scientific approach aimed at elucidating their meanings and understanding their cultural values based on iconological classification and analysis.

In a symbolic linguistic system, the symbolic markers represent themselves as a word, image, or behavior in a metaphoric system. Although iconology is a study of the content of images, it is essentially an attempt to understand the relationship between these markers within a broader symbolic cultural system. The main question of the research is whether the depicted motifs on these artistic media are representations of previous interpretations of them? Was this geographical area, during the mentioned time period, a single civilizational entity that nurtured shared myths and ideologies?

The present research method is descriptive-historical and based on analytical reasoning. The tools and methods for data collection are based on note-taking and collecting samples of works in museums and libraries. The historical period studied in this research is the 5th to 1st millennium BC. The statistical population of the research consists of two samples—vessels discovered from these historical periods in Iranian civilization. To increase the accuracy and precision of the research results, 33 other pottery and stone artifacts were also purposefully selected as samples, compiled into a table, and examined in terms of their visual characteristics. The present study has purposefully selected among the surviving artifacts those whose visual elements can be examined from a mythological perspective. For this purpose, the ones known as Gilgamesh Vase and Jiroft Vessel have been visually reinterpreted and analyzed through the presentation of images.

The study of motifs in the civilizations of Jiroft and Giyan reveals that these motifs were considered Edenic in that era. Applying the artistic details and skills of the creators is the outcome of a careful observation to indicate the

animals that existed around them. At the same time, the power of artists' imagination in depicting imaginary creatures is also remarkable. The imagination that has created these images can be considered a product of the beliefs of the people of this land. Beliefs that are symbolically depicted relying on the physical powers of these animals provide creative images of the conquest of the power of these creatures. Additionally, motifs of the epic faces of humans and supernatural creatures, which were prevalent in the myths of the people of the Halilrood region during the Bronze Age, can also be seen. These motifs depict conflicts that are not ordinary and have specific meanings that we may never fully understand.

The present study examines the motifs of the two potteries, Gilgamesh and Jiroft, discovered from the ancient site of Jiroft and the Giyan mound, using iconographic methods. Based on this, the results of previous articles regarding the vessels that identified the central image of the vessel with Gilgamesh are incorrect and invalid. This issue also applies to the evidence mentioned in the research text that states the depicted image is of a heroic king. Based on mythological findings, Gilgamesh is a Sumerian myth, meaning this narrative was prevalent in Mesopotamia. Therefore, the spread of this myth in that time in the eastern Zagros and Iranian civilization is impossible. However, regarding the second question, despite the great distance of the ancient mounds from Jiroft and considering the similar and common elements present in both vessels, the proposition of producing shared mythological and ideological narratives in the realm of Iranian civilization is confirmed. In fact, the overall theme of the images contains fixed elements that display a common and uniform concept. From an anthropological perspective, these motifs reflect the thoughts, beliefs, and social structure of a prehistoric society, some of which have survived to this day. On the other hand, there is no evidence to suggest the existence of the Indo-European myth of Mehr in the third millennium BC. Studies of this site confirm a later date for Mehr worship in Iran. The history of Mehr-worshipping communities in Iran dates back to the arrival of Iranian tribes in this region. This date is after the third millennium BC. In general, it seems that the images on the vessels narrate a mythical story, and this story includes the beliefs and myths of the people of that era. As a result, the vessels had a ritual function.

Keywords: Ancient Iranian art, Gilgamesh, Jiroft, Tepe Giyan, Erwin Panofsky



This journal is following of Committee on Publication Ethics (COPE) and complies with the highest ethical standards in accordance with ethical laws



COPYRIGHTS | Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the *Rahpooye Hekmat-e Honar* Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Licenses. (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)