



Iconographical Analysis and Iconological Interpretation of the Snake and Eagle Motif in the Jiroft Civilization (3rd Millennium BC)

Esmail Sangari ¹, Shaghayegh Taheri Bakhtiarvand ²

1. Corresponding author, Associate professor of Department of History and Iranology, PhD in Ancient History, Languages and Civilizations, University of Isfahan, Isfahan, Iran. Email: e.sangari@ltr.ui.ac.ir

2. Ph.D in Ancient History of Iran, University of Isfahan, Isfahan, Iran. Email: taheri76.b.@gmail.com

Article Info

Abstract

Article Type:
Research Article

Article History:
Received:
April 8, 2025

In Revised Form:
May 30, 2025

Accepted:
June 9, 2025

Published Online:
May 30, 2026

Keywords: Jiroft civilization, Iconography, Iconology, Eagle, Snake.

In January 2001, a common surge within the southeastern area of Kerman, Iran, uncovered an obscure culture in Jiroft. The surge revealed artifacts that each uncover a covered up corner of the obscure culture of the people of Jiroft within the third thousand years BC. In spite of the disclosure of an obscure composing framework in Jiroft culture, the pictures utilized on the artifacts of this culture are of evident significance. Distinctive human, plant, creature, structural, and human-animal images are apparent on these artifacts. To get it and studied the existing images, the as it were way out is to examined the iconographic and iconological themes of the themes and compare these themes with the neighboring civilizations of the culture. Iconographic consider makes it conceivable to get to the scholarly substance, myths, and stories related to the themes. In differentiate, iconological consider will lead to an understanding of the genuine foundation of the discovered motifs in terms of time and put within the center of the society in address. One of the foremost common images utilized in Jiroft vessels is the motif of the fight of the hawk and the wind. The predominance of this picture within the craftsmanship of the obscure culture of Jiroft certainly contains covered up concepts that the Jiroft craftsman tries. In the research, reference has been made to the analysis of the images of the eagle and the snake in religious and literary texts such as Bondahesh and Kalila wa Dimna. On the other hand, through a comparative study, the explanation of the said icon in neighboring civilizations of the Jiroft in the third millennium BC has been pointed out. The show inquire about, based on library assets and descriptive-analytical strategies, serious to look at this not-so-well-known culture through the investigation and translation of the theme in address.

Cite this The Author(s): Sangari, E., Taheri Bakhtiarvand, S.,(2026): Iconographical Analysis and Iconological Interpretation of the Snake and Eagle Motif in the Jiroft Civilization (3rd Millennium BC). Iranian Studies Vol. 16, No. 1, Spring- (47-68). <https://doi.org/10.22059/jis.2025.393018.1341>



Publisher: University of Tehran Press.

© Author(s) retain the copyright. Esmail Sangari, Shaghayegh Taheri Bakhtiarvand

DOI: <https://doi.org/10.22059/jis.2025.393018.1341>

1. Introduction

In the year 2000 AD, a devastating flood in the southeast of Kerman province unearthed an unknown culture in the ancient city of Jiroft. This discovery revealed artifacts, each a window into the hidden world of the Jiroft people from the 3rd millennium BC. Although the script of the Jiroft civilization remains undeciphered, the images adorning its discovered artifacts hold undeniable significance. These artifacts bear a rich variety of motifs, including human, botanical, animal, geometric, architectural, and human-animal hybrid figures. To understand these motifs, an iconographic and iconological study, coupled with a comparative analysis of contemporary civilizations, proves highly effective. Through iconographic analysis, it is possible to uncover the literary content, myths, and narratives associated with these symbols. Iconological study, in turn, allows for a deeper understanding of the true context of the discovered motifs within their specific time and space, shedding light on the core of the society in question. One of the most common symbols found on the artifacts of Jiroft is the ancient archetype of the eagle and serpent. The prevalence of this motif in the art of the little-known Jiroft culture undoubtedly conceals profound concepts that the Jiroft artist sought to emphasize. This essay analyzes this ancient eagle-serpent motif by referencing written religious and literary texts such as the Bundahishn and Kalila wa Dimna. Conversely, due to the undeciphered script of Jiroft, the study also seeks to interpret this motif by drawing a comparative analysis with contemporary civilizations in the 3rd millennium BC. Relying on library sources and archaeological evidence, and employing a descriptive-analytical method, this current research aims to delve into and analyze this not-so-well-known culture through the analysis and interpretation of the motif in question. The discovery of remarkable artifacts from the hitherto unknown civilization of Jiroft, following a flood in 2000 in the southeast of Kerman, opened a new window onto the prehistoric history and culture of Iran. Dating back to the 3rd millennium BC, this discovery not only presents a major challenge for researchers due to its unique, undeciphered script but also reveals a rich collection of motifs. These motifs, engraved on pottery and other objects, include human, botanical, animal, geometric, architectural, and hybrid human-animal figures, serving as keys to understanding the worldview, religion, and myths of the people of this ancient civilization. Among these images, the motif of the "Eagle and Serpent" stands out as one of the most recurring and symbolic, attracting particular attention. This study, aiming for an in-depth analysis and interpretation of this motif, utilizes the dual methods of iconography and iconology, adopting a descriptive-analytical approach. It seeks to extract the hidden meanings and cultural background of this symbol within the context of the Jiroft civilization and its relationship with contemporary cultures.

2. Methodology: Iconography and Iconology in the Service of History

Understanding ancient motifs without a scientific methodology is limited to superficial speculation. Therefore, this research is founded on the two core pillars of "iconographic analysis" and "iconological analysis".

Iconographic Analysis (Reading the Image): This layer of analysis involves the direct, descriptive study of the "Eagle and Serpent" motif itself. At this stage, the visual elements are examined in detail: How is the eagle depicted (e.g., with a sharp beak, powerful talons, outstretched wings)? How is the serpent represented (is it coiled and crawling, or in a posture of combat and resistance)? The composition of these two elements, the space they occupy (earth or sky), and their spatial relationship (battle, hunt, or control) are identified. The goal of this analysis is a precise identification of the visual components and a primary understanding of the visual narrative.

Iconological Analysis (Deep Reading and Context): This layer goes beyond the visual scene to seek the underlying meaning, mythological, and cultural content of the motif. Iconological analysis understands the motif not as a static image but as a "symbol" carrying fundamental concepts of a culture. To access this meaning, the study turns to two key sources: Ancient Religious and Literary Texts: Although the Jiroft script remains undeciphered, we can make informed inferences by drawing on older Iranian and regional texts built on similar concepts. Texts like the Bundahishn, which describes

ancient Iranian beliefs about creation and the world, or iconic stories like *Kalila wa Dimna*, which use animal symbols to convey moral and social lessons, are invaluable resources. In these texts, the eagle is often a symbol of power, the sky, wisdom, kingship, and benevolent force, while the serpent can represent the earth, evil, deceit, malevolence, dark forces, or dangerous creatures. The battle between these two reflects a broader narrative of the struggle between principle and vice, light and darkness, order and chaos, and ultimately, the triumph of celestial and sacred forces over terrestrial and diabolical ones. Comparative Archaeological Evidence: Since the Jiroft script is unreadable, a comparative study with contemporary and neighboring civilizations is essential. The motif of the "Eagle and Serpent" or similar symbols existed in the civilizations of Mesopotamia (such as Sumer and Akkad), Egypt, and even in the proto-Iranian world. Examining these motifs shows that this was a "prototype" or "archetype" in Middle Eastern art. For example, in Mesopotamian art, an eagle or a similar bird is often depicted alongside gods (like Anu or Inanna) as a symbol of their power, sometimes shown hunting or controlling earthly creatures. This comparison indicates that the concept of a battle between celestial and terrestrial forces was widespread in the region, and the Jiroft artist likely drew from a common regional artistic and mythological discourse.

3. Final Interpretation: The Motif as a Reflection of the Jiroft Worldview

By combining the findings of iconographic and iconological analysis, a comprehensive interpretation of the "Eagle and Serpent" motif in the Jiroft civilization can be proposed. This motif is not merely a hunting scene or a decorative image; it is a reflection of a complex worldview. The eagle, as a representative of celestial forces, embodies power, goodness, and cosmic order. The serpent, in turn, symbolizes the earth, dark forces, evil, and anything that threatens order and life. The battle between them is a narrative of the constant dynamics of the cosmos—the eternal struggle between good and evil, order and chaos, and the ultimate victory of sacred forces over diabolical ones. This motif could represent a religious or mythological concept where the Jiroft king, associating himself with celestial and benevolent forces, takes on the role of the eagle to overcome chaos and terrestrial threats (the serpent), thereby guaranteeing order and peace for his society. From this perspective, this motif was not only a religious symbol but also a tool for legitimizing the ruling power and expressing the state ideology of the Jiroft civilization. Ultimately, this research demonstrates that despite the mysteries surrounding the Jiroft script and many aspects of its culture, a meticulous iconographic and iconological analysis of its surviving symbols can build a bridge between the material world of its artifacts and the conceptual world of its ancient people. The "Eagle and Serpent" motif, as one of its most prominent symbols, serves as a key for us to enter its semantic world and gain a deeper understanding of the beliefs, values, and perspectives of the magnificent yet little-known civilization of Jiroft.



تحلیل شمایل‌نگارانه و تفسیر شمایل‌شناسانه نقش مایه مار و عقاب در تمدن جیرفت (هزاره ۳)

(۳.پ.م)

اسماعیل سنگاری^۱، شقایق طاهری بختیاروند^۲

e.sangari@ltr.ui.ac.ir

taheri.76.b@gmail.com

۱. دانشیار گروه تاریخ و ایران‌شناسی، دانشگاه اصفهان، دکتری تاریخ، زبان‌ها و تمدن‌های دنیای باستان، اصفهان، ایران. رایانامه:

۲. دکتری تاریخ ایران باستان، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران. رایانامه:

اطلاعات مقاله

چکیده

نوع مقاله: علمی - پژوهشی
تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۱۹
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۳/۰۹
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۱۹
تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۳/۱۰
واژه‌های کلیدی: تمدن جیرفت، آیکونوگرافی، آیکونولوژی، عقاب، مار

در سال ۱۳۸۰ خورشیدی در جنوب شرق کرمان، بر اثر سیل، فرهنگ ناشناخته‌ای در جیرفت سر از دل خاک بیرون آورد. به دنبال این سیل، آثاری آشکار گردید که هر کدام در برگزیده گوشه‌های نهان از فرهنگ ناشناخته مردمان جیرفت در هزاره سوم پیش از میلاد است. با توجه به کشف خط در تمدن جیرفت و به رغم ناشناخته بودن آن، تصاویر بکار رفته بر روی آثار مکشوفه فرهنگ مزبور، دارای اهمیت انکارناپذیری هستند. بر روی آثار جیرفت، نقش مایه‌های مختلف انسانی، گیاهی، حیوانی، هندسی، معماری و انسانی-جانوری نمایان است. برای درک نقش مایه‌های موجود، خوانش آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک نقش مایه‌های مورد نظر و تطبیق این نقوش با تمدن‌های همجوار فرهنگ مذکور بسیار کارآمد خواهد بود. با مطالعه آیکونوگرافیک، امکان دستیابی به محتوای ادبی، اسطوره‌ها و داستان‌واره‌های مرتبط با نقش مایه‌ها میسر می‌شود. مطالعه آیکونولوژیک نقش مایه‌ها نیز موجب درک پس‌زمینه حقیقی نقوش مکشوفه با توجه به بازه زمانی و مکانی در کنه جامعه مورد بحث خواهد شد. یکی از رایج‌ترین نمادهای بکار گرفته شده در ظروف مکشوفه جیرفت، کهن‌الگوی نبرد عقاب و مار است. رایج بودن این شمایل در هنر فرهنگ ناشناخته جیرفت بی‌شک در برگزیده مفاهیم پنهانی است که هنرمند جیرفتی سعی بر تأکید آن دارد. در جستار پیش‌رو، به تحلیل کهن‌الگوی عقاب و مار در متون مکتوب دینی و ادبی چون بندهش و کلیله و دمنه اشاره شده است. در مقابل بنابر عدم خوانش الواح مکتوب جیرفت، از طریق مطالعه تطبیقی به تبیین شمایل مزبور در تمدن‌های همجوار جیرفت در هزاره سوم پ.م اشاره گردیده است. پژوهش حاضر با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و شواهد باستان‌شناختی، با بهره‌گیری از شیوه توصیفی-تحلیلی بر آن است تا از طریق تحلیل و تفسیر نقش مایه مورد بحث، این فرهنگ نه چندان شناخته‌شده را مورد واکاوی قرار دهد.

استناد: سنگاری، اسماعیل، طاهری بختیاروند، شقایق (۱۴۰۵): تحلیل شمایل‌نگارانه و تفسیر شمایل‌شناسانه نقش مایه مار و عقاب در تمدن جیرفت (هزاره ۳.پ.م): <https://doi.org/10.22059/jis.2025.393018.1341>

پژوهش‌های ایران‌شناسی، سال ۱۶، شماره ۱، بهار، (۴۷-۶۹).



ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران. © نویسندگان: اسماعیل سنگاری، شقایق طاهری بختیاروند

۱. مقدمه

فرهنگ‌های کهن بشری همواره در کنار مهم‌ترین منبع سرشار زندگی یعنی رودها، بوجود آمده‌اند. مهم‌ترین رود سرشار و حیات‌بخش در شکل‌گیری تمدن جیرفت، هلیل‌رود است. اکتشافات باستان‌شناسی در اواخر دههٔ هفتاد، کشفیات جدیدی را برای علاقمندان این رشته به ارمغان آورد که طبق نتایج حاصل از آن؛ تمامی دانسته‌های پیشین این علم مورد بازبینی قرار گرفت. طبق کشفیات بدست‌آمده در جنوب شرق ایران، جیرفت یکی از کهن‌ترین مناطق باستان‌شناختی نامیده شده‌است (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۷). اگرچه ورود کرمان و جیرفت به تاریخ بر ما هویدا نیست، اما هنگامی که در داده‌های مکتوب اعصار گوناگون تامل می‌کنیم، نام کرمان را به اشکال کارمانیا، گواشیر، بوتیا و مکران ملاحظه می‌نمائیم (گلاب‌زاده، ۱۳۸۴: ۲۱). جیرفت از دو کلمهٔ «جیر» به معنی پست و پایین و «افت» به معنی افتاده تشکیل شده‌است و به طور کلی جیرفت به معنای «جلگهٔ پست و آبرفتی» است (رفیع‌فر، ۱۳۸۲). سال ۱۳۸۰ ش. در پی وقوع سیل و کشف ظرف سنگی توسط یکی از ساکنین روستای محطوط آباد، در ۳۰ کیلومتری جنوب جیرفت؛ آغازگر صفحهٔ جدیدی در تاریخ ایران بود، چرا که تا پیش از رخداد مذکور؛ میان‌رودان مهد تمدن جهان شرق نامیده می‌شد. پس از هویدا شدن آثار این منطقه بر مردم محلی، حفاریات غیرقانونی در نقاط گوناگون حوضهٔ هلیل‌رود آغاز گردید. «این حفاریات غیرقانونی تمامی طول ۴۰۰ کیلومتری کناره‌های هلیل‌رود از سرچشمه‌های آن در کوه‌های هزار و لاله‌زار در شمال تا دریاچهٔ باتلاقی جازموریان در جنوب را همچون طاعونی دربر گرفت» (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۲-۱). کاوش در حوضهٔ هلیل‌رود در بهمن ماه ۱۳۸۱ ش. به سرپرستی دکتر مجیدزاده و ۱۷ متخصص در زمینه‌های گوناگون باستان‌شناسی آغاز شد. مرحلهٔ اول کاوش‌ها موجب کشف دو تپهٔ کنارصندل شمالی و جنوبی در این منطقه شد. در طی کاوش‌های متعدد، حدود ۳۰۰ محوطهٔ باستانی شناسایی شد. مهم‌ترین یافته‌های مربوط به جیرفت، ظروف سنگی خاکستری معروف به ظروف سنگ کلریتی می‌باشند و این سنگ جزء کانی‌های شکل‌پذیر است و به سهولت ورقه ورقه می‌شود (چوبک، ۱۳۸۴: ۱۳۵). در آثار بدست‌آمده از این فرهنگ، ظروف مختلف هنری با موضوعات گوناگون انسانی، حیوانی، گیاهی، معماری و انسانی-حیوانی قابل رویت است. اشیاء بدست‌آمده از حوضهٔ هلیل‌رود متعلق به نیمهٔ اول هزارهٔ سوم پیش از میلاد؛ از جنبه‌های اقتصادی، فرهنگی و هنری حائز اهمیت هستند (سنگاری و صالحی، ۱۴۰۲: ۱۰۶). بر روی این ظروف، نقوش مختلفی حک شده و ظرافت و ارزش هنری آن‌ها تا اندازه‌ایست که نمایانگر سبک تازه‌ای موسوم به «سبک حوضهٔ هلیل‌رود» است (مجیدزاده، ۱۳۸۷: ۱۵). انسان گذشته تجلیات ذهنی خود را از دل طبیعت استخراج می‌نمود و با تقدس بخشیدن به این تجلیات در گذر زمان، آنان را در قالب نمادهای پر رمز و راز بروی آثار هنری خود بکار می‌گرفت. در بازه زمانی طولانی‌تر این نمادها در سطحی فراتر از یک نشان و در قالب هنجارها، الگوهای خاص اجتماعی، اسطوره‌ها، داستان‌واره‌ها و

قوانین قدسی در زندگی روزمره انسان‌ها بکار گرفته شدند. برخی از نمادهای بکار گرفته شده در نقش‌مایه‌ها، در ارتباط با خدایان و اساطیر هستند؛ چرا که در طول داستان‌واره‌ها و اساطیر، همواره شخصیت محوری داستان دارای توت‌های مخصوص «گیاهی، حیوانی» به خود است که این توت‌ها او را در طول پستی و بلندی‌های پیش آمده در جریان داستان همراهی می‌کنند. با توجه به عدم آگاهی از ادبیات مرتبط با جیرفت، هنرمندان این فرهنگ با استفاده از زبان هنری خود، سعی بر انتقال دورنمایی فرهنگی از جامعه عصر خویش به بیننده ادوار آتی را دارند. ناگزیر، تنها راه گریز برای درک کهن الگوهای بکار گرفته شده در هنر جیرفت، مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک نقش‌مایه‌های مربوطه و استفاده از شیوه تطبیقی این کهن‌الگو با ملل همجوار تمدن جیرفت است.

آیکونوگرافی و آیکونولوژی در ایران به ترتیب تحت عنوان شمایل‌نگاری و شمایل‌شناسی شناخته می‌شوند. شمایل‌نگاری به معنی واقعی «مطالعه تصویر» است. در ساده‌ترین سطح آن، شیوه شمایل‌نگاری یعنی بازشناسی نقش‌مایه‌ها و تصاویر موجود در اثر هنری... (کشمیرشکن، ۱۳۹۵: ۳۸). ریشه واژه icon به واژه یونانی eikon بازمی‌گردد که در این زبان به معنای تصویر است و شامل هر امر تصویری می‌شود. بنابراین فقط به نقاشی اختصاص ندارد، بلکه حتی مجسمه و خوشنویسی را نیز در بر می‌گیرد (نصری، ۱۳۹۷: ۱۵). واژه graphy به معنای حک کردن، تصویر و ترسیم کردن است که از واژه یونانی graphein گرفته شده و واژه logy از واژه یونانی logos به معنای شناختن آمده است (همان: ۱۵). بنابراین آیکونولوژی که بر بنیان‌های حاصل از بررسی آیکونوگرافیک استوار است، بسیار جامع و فراگیر بوده و به دنبال درک دنیای افکار و ارزش‌های فرهنگی آشکار در تصاویر است (Altet, 2002: 24).

سابقه تاریخی این دو روش مطالعاتی مربوط به قرن سوم میلادی و مرتبط با جهان یونانی است. این روش اولین بار توسط فیلوستراتوس به کار گرفته شد. در آغاز قرن بیستم در آلمان ایمی واربورگ دیدگاه شمایل‌نگاری را با در نظر گرفتن پس‌زمینه وسیع‌تری گسترش داد. پس از وی یکی از شاگردانش تحت عنوان اروین پانوفسکی، در سال ۱۹۳۲ م. شمایل‌نگاری را به صورت یک علم مستقل بنیان نهاد (نصری، ۱۳۹۷: ۲۰). طبق دیدگاه اروین پانوفسکی برای خوانش تصاویر می‌بایست از سه روش توصیف پیشاشمایل‌نگارانه، تحلیل شمایل‌نگارانه و تفسیر شمایل‌شناسانه عبور کرد. یکی از مهم‌ترین نقوش پر تکرار بروی ظروف پنج هزار ساله جیرفت، کهن‌الگوی نبرد عقاب و مار است (ر.ک تصویر ۱-۵). تکرار این نقش‌مایه بروی ظروف مکشوفه، بیانگر اهمیت این نقش در میان مردمان عصر مزبور است. پژوهش حاضر بر آن است از طریق مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک نقش‌مایه مذکور، به معانی نهفته شده در ورای این تصویر و اهمیت آن در تمدن جیرفت بپردازد.

۱-۱. پرسش‌های پژوهش

۱- چه ارتباطی میان شمایل عقاب و مار با ادیان و اساطیر مردمان جیرفت در هزاره سوم پ.م وجود دارد؟

۲- کهن‌الگوی عقاب و مار در میان تمدن‌های همجوار تمدن جیرفت بیانگر چه نمادی است؟

۱-۲. پیشینه پژوهش

اولین و مهم‌ترین منبع در ارتباط با جیرفت و آثار بدست آمده از این فرهنگ، اثر «جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق» به کوشش یوسف مجیدزاده (۱۳۸۲) است. مجیدزاده در این اثر کاتالوگی از آثار مکشوفه جیرفت جمع‌آوری و طبقه‌بندی کرده‌است. تعداد قابل توجهی از پژوهشگران آثار گوناگونی در باب آیکونوگرافی تمدن جیرفت ارائه داده‌اند، از جمله مهم‌ترین این پژوهش‌ها می‌توان به نمونه‌های زیر اشاره کرد: هنر عصر مفرغ جنوب شرق ایران؛ آسیای میانه غربی و دره سند از هالی پیتمن (۱۳۸۴) که در این اثر پیتمن آثار هنری مشابه در جنوب شرق ایران و آسیای میانه غربی را از منظر طرح، جنس و ابعاد ظروف مورد بررسی قرار می‌دهد. در پژوهش «نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت» از ژان پرو (۱۳۸۶) وی مضامین نقش شده بروی آثار هنری جیرفت را سبک جیرفتی می‌نامد و این نقوش را یکی از مهم‌ترین شاخصه‌های اسطوره-دینی می‌داند. «نسبت نقش‌مایه‌های نویافته جیرفت با نمونه‌هایی از اسطوره‌های ایرانی» از زهرا آقاعباسی (۱۳۸۸) که در این اثر به بررسی کهن‌الگوهای جیرفت و مشابهت‌یابی این آثار و اسطوره‌های کهن ایرانی پرداخته شده‌است. در پژوهش نقش‌مایه عقرب در آثار تمدن‌های پیش از تاریخ ایران از فاطمه جانبازی (۱۳۹۱) نگارنده به بررسی شمایل عقرب در آثار تمدن‌های پیش از تاریخ و نقش دینی-اسطوره‌ای آنان پرداخته‌است. آیکونوگرافی نماد عقاب و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد) از ملک و مختاریان (۱۳۹۲)، «نشانه‌شناسی تصاویر ظروف هنری جیرفت و طبقه‌بندی آن‌ها» از علی عباسی (۱۳۹۴)، مطالعه آیکونوگرافی نقش‌مایه‌های ترکیبی انسان-حیوان با تاکید بر نقش‌مایه انسان-عقرب از اسلامی‌راد (۱۳۹۸)، آیکونوگرافی نماد عقرب در آثار تمدن جیرفت از صادقی‌نیا و رحمانی (۱۴۰۰)، آیکونوگرافی و آیکونولوژی نقش‌مایه نبرد شیر و گاو در تمدن جیرفت (هزاره سوم پ.م) از سنگاری و طاهری بختیاروند (۱۴۰۳) از دیگر پژوهش‌های انجام شده بروی آثار مکشوفه تمدن جیرفت هستند. آثار مذکور هرکدام به نحوی از جنبه‌های گوناگون شامل مطالعه تطبیقی، تقسیم‌بندی آثار و آیکونوگرافی نقش‌مایه‌ها، فرهنگ مزبور را مورد مطالعه قرار داده و به تحلیل آیکونوگرافیک تصاویر یافت شده پرداخته‌اند. جز پژوهش اخیر (سنگاری و طاهری بختیاروند)، هیچ یک از این آثار؛ یک تصویر را به صورت جامع مورد مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک قرار نداده‌اند.

۳-۱. روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو، پژوهشی میان‌رشته‌ای در حوزه مطالعات تاریخی، باستان‌شناسی، فرهنگ‌شناسی و تاریخ هنر است که در نظر دارد به بررسی فرضیات و پاسخگویی به سوالات پژوهش، به شیوه توصیفی-تحلیلی بپردازد و این امر با استناد به منابع کتابخانه‌ای، با اسناد و یافته‌های باستان‌شناسی (آثار منقوش) میسر می‌گردد.

۴-۱. اهداف و ضرورت پژوهش

باتوجه به پژوهش‌هایی که تاکنون در ارتباط با تمدن جیرفت صورت پذیرفته است، به رغم ناشناخته بودن این فرهنگ و نوپا بودن رویکرد آیکنوگرافیک و آیکنولوژیک، اهمیت مطالعه و خوانش این تصاویر برای درک جامعه مذکور ضروری است. چرا که از طریق مطالعه آیکنوگرافیک با محتوای ادبی و ادبیات مرتبط با اثر آشنا خواهیم شد و در مقابل از طریق مطالعه آیکنولوژیک به درک بطن جامعه مورد بحث از منظرهای گوناگون (زمانی، مکانی، فرهنگی) پرداخته خواهد شد. بنابراین خوانش تصاویر جیرفت از منظر آیکنوگرافیک و آیکنولوژیک موجب درک نمادهای بصری مختلفی خواهد شد که از طریق آن؛ آداب و رسوم، فرهنگ، مذهب، آئین‌ها و اعیاد مختلف این فرهنگ بر ما پوشیده نخواهد ماند.

۲. بحث

۱-۲. توصیف پیش‌آیکنوگرافیک

تصویر بروی وزنه‌ای از جنس کلریت با عرض ۲۴ و ضخامت بدنه ۴/۸ سانتی‌متر است (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۲۰۰). در مرکز تصویر عقابی حضور دارد که در حال جدال با دو مار از طرفین است. عقاب از ناحیه سر نیم‌رخ و پایین‌تنه آن تمام‌رخ طراحی شده‌است. هنرمند برای نشان دادن اجزای طراحی شده بروی بدن عقاب از اشکال هندسی مربع، مستطیل و مثلث بهره‌گیری کرده و درون این اشکال را به وسیله هنر سنگ‌نشانی تزئین نموده‌است. پرنده بال‌های خود را با قدرت هرچه تمام گسترانیده و به وسیله چنگال‌های خود از هر دو سو، دو مار را به بند کشیده‌است. مارهایی که در اطراف تصویر ترسیم شده‌اند در حال حمله به عقاب، و برای بدن این دو خزنده نیز از تزئین سنگ‌نشانی بهره‌گیری شده‌است. فرم بدن هر دو مار به صورت پیچ‌وتاب خورده‌است و انتهای دم این دو خزنده به گونه‌ای تعبیه شده که بروی بال‌های عقاب قرار گرفته‌اند. حیواناتی دیگر که شاید بتوان گفت نقش آنان در این نقش‌مایه کم‌رنگ‌تر است در ابعاد کوچک‌تر و به دور از صحنه اصلی به نمایش درآمده‌اند. در سمت چپ تصویر یک پرنده در حال فرود بر سر مار، در سمت راست، نقش شیری ماده و حیوانی دیگر که گویی روباه است، حضور دارند. این حیوانات از مرکز تصویر دورتر، از نظر جثه کوچک‌تر و دارای بدنی کاملاً ساده هستند و هنرمند، این موجودات را از هنر سنگ‌نشانی بهره‌مند نساخته است.



تصویر ۱. جیرفت؛ جدال مارها با عقاب، بر روی وزنه‌ای از جنس کلریت.

مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۲۶؛ 63: Madjidzadeh, 2003: 105; Perrot, 2003

۲-۲. تحلیل آیکنوگرافیک نقش مایه عقاب و مارها

اسطوره‌ها همواره در زوایای پنهان تمدن بشری نقش ویژه‌ای ایفا کرده‌اند. اساطیر در برگیرندهٔ باورهای دینی و هنجارهای ویژهٔ یک تمدن هستند. این اسطوره‌ها در قالب شخصیت‌های انسانی و نمادهای مختلف ظاهر می‌گردند و انسان را مابین جهان ماورائی و واقعیت محض عقلانی رها می‌کنند؛ به گونه‌ای که نمی‌توان مرز مشخصی بین این دو جهان قائل شد. انسان گذشته، رویدادهای جهان پیرامون خود و هرآنچه که از دل طبیعت درک و دریافت می‌کرد گاه در قالب نمادهای پر رمز و راز به تصویر می‌کشید. نمادها وجه واقعیت یا ساختار عمیقی از جهان را آشکار می‌سازند. به عبارتی، در افق معنوی انسان بدوی، واقعیت با امر مقدس می‌آمیزد و عالم، مخلوق خدایان است. در نتیجه، هر گونه انکشاف ساختار عالم، یا انحنای مختلف وجود در جهان، و خصوصاً وجود انسان، در عین حال یک انکشاف و رمزگشایی با ماهیت دینی است (الیاده، ۱۳۹۸: ۳۳). «کار اسطوره تبیین و حل و فصل امور، هدایت امور یا مشروعیت بخشیدن به آنهاست... اسطوره‌سازی ظاهراً از کارهای عام و ابتدایی ذهن بشر است که در مورد نظم کیهانی، نظم اجتماعی، و معنای زندگی فرد به دنبال بینشی نسبتاً منسجم است» (کوپ، ۱۳۹۰: ۶). «نماد موقعیت انسان را به اصطلاحات کیهان‌شناختی برگردان می‌کند؛ و دقیق‌تر؛ همبستگی و تقابل بین ساختارهای وجود انسان و ساختارهای کیهانی را هویدا می‌سازد. این به معنای آن است که انسان ابتدایی خود را در این کیهان «تنها» نمی‌بیند، و «پذیرای» جهانی است که به لحاظ نمادین، برای او آشناست» (الیاده، ۱۳۹۸: ۴۶-۴۷). بنابراین هر نماد در برگیرندهٔ مفاهیم پنهان و

نهفته در کنه یک تمدن است که می‌بایست، غبار نسیان و فراموشی را از طریق منابع مکتوب و داده‌های سودمند از آن زدود.



تصویر ۲. جیرفت؛ ظرفی مخروطی‌شکل از جدال مارها با عقاب، بر روی ظرفی استوانه‌ای از جنس کلریت. Madjidzadeh, 2003: 33.

یکی از مهم‌ترین منابعی که در ریشه‌یابی اساطیر بسیار کهن دنیای شرق ما را یاری می‌دهد، اثر ارزشمند کلپله‌ودمنه است. منبع اصلی این کتاب، پنچتنتره (پنجه‌تنتره)، به سنسکریت در پنج باب، امروز در دست است. «کتاب «پنچتنتره» قدیمی‌ترین مجموعه ادبیات تمثیلی موجود هندوستان می‌باشد». نویسنده «پنچتنتره» نخستین کسی شناخته می‌شود که برخی از داستان‌های تمثیلی هندوستان را در کتاب پنچتنتره، در سده سوم پ.م فراهم آورده است، اما پیش از زمان وی قرن‌ها این داستان‌ها در افواه و سینه افرادی از مردم هند قدیم محفوظ نگاه داشته شده و بعدها در کتب مختلف هندوان به طور پراکنده ثبت و ضبط شده است (شرما، ۱۳۶۳: ۸، ۷، ۵). در زمان انوشیروان برزویه طبیب این کتاب را احتمالاً از پراکریت به پهلوی برگردانید و داستان‌های دیگری از منابع دیگر هندی مانند مهابهاراتا بر آن افزود، اما این ترجمه پهلوی از میان رفته است. در دوره اسلامی، ابن مقفع این کتاب را به نثر عربی ترجمه کرد. نام‌های دیگر این اثر، انوار سهیلی، عیار دانش، همایون‌نامه و افسانه‌های بیدپای می‌باشد (تفضلی و آموزگار، ۱۳۸۳: ۳۰۲-۳۰۳).

۳-۲. اسطوره عقاب و مار کلپله و دمنه به مثابه نقش‌مایه نبرد عقاب و مار

یکی از مهم‌ترین باب‌های معروف کلپله‌ودمنه که از شهرت بسزایی برخوردار است باب پنجم آن تحت عنوان شیر و گاو می‌باشد. در خلال رویدادهایی که در این باب بین دو شخصیت اصلی داستان (کلپله و دمنه) رخ می‌دهد، همواره داستان‌واره‌های گوناگونی توسط شغال خردمند، یعنی

کلیله برای همپای همیشگی خود، دمنه به هدف عبرت‌آموزی بیان می‌گردد. یکی از داستان‌های مورد بحث در این باب، داستان زاغ و مار است. داستان بدین‌گونه آغاز می‌گردد که: زاغی در کوه، بر بالای درختی زندگی می‌کرد و در آن حوالی سوراخ ماری وجود داشت. هرگاه از زاغ فرزندی متولد می‌شد، مار آن را طعمهٔ خویش قرار می‌داد. این عمل مار همچنان ادامه داشت تا اینکه زاغ از رفتار او به ستوه آمد. مار برای چاره‌اندیشی به سوی شغال که دوستش بود رفت و به او گفت: به دنبال چاره‌ای هستم که خود را از دست این مار ظالم رهایی بخشم. شغال از او پرسید: چگونه قصد داری این عمل را انجام دهی؟ زاغ پاسخ داد: به انتظاری می‌نشینم تا زمانی که مار به خواب فرو رود. چشم‌هایش را از حدقه بیرون آورم تا در آینده، مجالی برای فرزندان من نداشته باشد و همگی ایمن باشیم. شغال به او پاسخ داد: این تدبیر شایستهٔ خردمندان نیست چرا که خردمند راهی را برمی‌گزیند که در آن هیچ‌گونه خطری نباشد. بنابراین من به تو راهی را نشان می‌دهم که موجب بقای تو، و هلاکت مار گردد. به ده اطراف برو و پیراهنی را با خود بیاور که از چشم مردم پنهان نباشی و زمانی که نزدیک مار شدی، پیراهن را بروی او بینداز تا مردمی که در طلب پیراهن آمده‌اند ابتدا جان تو را نجات دهند و سپس پیراهن را بردارند. زاغ به روستا رفت و پیراهن را یافت و به همان ترتیبی که شغال گفته بود بروی مار بینداخت. در نتیجه مردمانی که به دنبال زاغ بودند، سر مار را بکوفتند و زاغ رها شد (نصرالله‌منشی، ۱۳۶۲: ۸۱-۸۵).

طبق دیدگاه نگارندگان، نقش مایهٔ مقابل احتمالا برشی از دل یک اسطورهٔ بزرگ‌تر است. پانوفسکی بر آن است که گاه هنرمند با استفادهٔ عامدانه از ترکیب‌بندی‌ها قصد دارد سلسله مراتب افراد را نمایان کند. مثلا در ترکیب‌بندی مقامی نگاره‌ها فردی (اسطوره‌ای) که متعلق به زمان دیگری است دورتر از افراد دیگر ترسیم می‌شود (نصری، ۱۳۹۷: ۲۸). همانگونه که ذکر گردید باب پنجم کلیله و دمنه در ارتباط با شیر و گاو است. در این داستان حیواناتی نظیر پرنده، روباه، شیر و گاو که شخصیت‌های کلیدی این داستان هستند، حضور دارند.

داستان بدین‌گونه آغاز می‌گردد که سلطان جنگل از صدای مهیبی که برای او غریب است می‌هراسد. در میان پیروان شیر، روباه (دمنه) متوجه این امر می‌گردد؛ بنابراین در خلوت از شیر می‌خواهد که علت ترسش را بیان کند. شیر بیان می‌کند که از صدایی که تازگی‌ها به گوشش می‌رسد و برای او غریب است می‌ترسد. روباه به شیر این اطمینان خاطر را می‌دهد که صاحب صدا را نزد او بیاورد. صاحب صدا کسی نیست جز، گاوی تحت عنوان شنبه که به تازگی از مرگ رهایی یافته‌است. گاو و روباه هردو نزد سلطان جنگل می‌روند و در طی گفتگوهایی که بین شیر و گاو صورت می‌گیرد، گاو یکی از نزدیک‌ترین یاران شیر می‌شود. در این میان روباه (دمنه) بسیار خشمگین می‌شود، چرا که نیت واقعی دمنه از آوردن گاو به نزد سلطان؛ قرب و همیار شدن خویشتن بود نه گاو. بنابراین روباه نزد یار همیشگی خود کلیله می‌رود و از او یاری می‌جوید و آنچه را که در دل دارد با وی در میان می‌گذارد. دمنه تصمیم می‌گیرد که با هر روشی که شده

گاو را از میان بردارد. در ادامه داستان، کلپله به دمنه هشدارهایی در قالب داستان‌واره‌های پندآموز می‌دهد. یکی از داستان‌هایی که برای دمنه ذکر می‌کند، نبرد میان عقاب و مار است که در قسمت‌های قبل به آن اشاره شد. در نهایت امر، دمنه موجب از بین رفتن گاو می‌شود اما چند صباحی پس از این مکر، حیلۀ آنان توسط پلنگی بر شیر آشکار می‌شود. «شبی پلنگ تا بی‌گاهی پیش او (شیر) بود. چون بازگشت، به مسکن کلپله و دمنه گذرش افتاد. کلپله روی به دمنه آورده بود و آن چه از جهت وی با گاو رفت، باز می‌راند. پلنگ بایستاد و گوش داشت». «و ددی با دمنه به هم محبوس بود و در آن نزدیکی خفته تا به سخن کلپله و دمنه بیدار شد و مفاوضت ایشان تمام بشنود و یادگرفت هیچ باز نگفت». «چون پلنگ این فصول تمام بشنود، به نزدیک مادر شیر رفت». «و آن‌گاه پلنگ محاورت کلپله و دمنه چنان که شنوده بود، پیش شیر بگفت و آن گواهی در مجمع وحوش بداد. چون این سخن در افواه افتاد، آن دد دیگر که در حبس مفاوضت ایشان شنوده بود، کس فرستاد که من هم گواهی دارم. از او پرسیدند که: همان روز چرا نگفتی؟ گفت: به یک گواه حکم ثابت نشدی» (ابن مقفع، ۱۳۷۶: ۱۵۶، ۱۴۴، ۱۲۹، ۱۲۸).

بنابراین مطابق با دیدگاه نگارندگان، شاید بتوان اینگونه پنداشت که حضور عقاب و مار در مرکز این کیف دستی (وزنه)، و حضور حیواناتی دیگر از قبیل پرنده، روباه و شیر در دیگر سوی این شیء، بیان‌کننده داستان‌واره‌ای است که از دل اسطوره‌ای بزرگ‌تر بیرون آمده و با ظرافت هرچه تمام، در قالب یک تصویر به آن اشاره شده است. اگر با دقت بیشتری به باقی اشیاء مکشوفۀ تمدن جیرفت نظر افکنیم، شاید بتوان تکرار این نقش‌مایه را در قالب داستان اصلی پیدا کنیم (سنگاری، طاهری بختیاروند، ۱۴۰۳: ۱۴۲-۱۴۵).






تصویر ۳. جیرفت؛ ظرفی دیگر از جنس کلریت از جدال مارها با عقاب.

Perrot, 2003: 113

این داستان بروی کاسه‌ای از جنس سنگ کلریت از میان سایر اشیاء جیرفت نیز به چشم می‌خورد (ر.ک به جدول، تصویر اول). در همجواری تمدن جیرفت، تمدن دیرپای شهداد حضور ویژه‌ای را داراست. شهداد در ۴۵ کیلومتری شرق کرمان قرار دارد. بروی کاسه‌ای تقریباً مشابه

کاسه یافت شده از جیرفت، نقش مایه مذکور تکرار شده است (ر.ک به جدول، تصویر ۲). در کاسه یافت شده از جیرفت، نقش حیواناتی نظیر شیر، گاو، روباه، پرنده نمایان است. در کاسه متعلق به تمدن شهداد، حیوانی از گروه گربه‌سانان، روباه، گاو و مار نمایان است. تنها وجه تمایز در نقوش این دو ظرف، وجود دو حیوان پرنده و مار است که هر دو این حیوانات از منظر نمادشناسانه، حامل پیام رسانی هستند (هال، ۱۳۸۳: ۸۴). نقش مایه مزبور همچنین بروی کاسه کلریتی مکشوفه از خفاجه نمایان است و تمامی حیوانات نام برده بروی این ظرف نیز به چشم می‌خورند (ر.ک به جدول، تصویر سوم). مشابه اسطوره مزبور را می‌توان به هنگام تولد زردشت، در منبع مکتوب دینی چون بندهش مشاهده نمود. در سه هزار سال چهارم دوره آفرینش، برای متولد شدن زردشت فره، فروهر و گوهرتن به صورت‌های گوناگون برای او محیا گردید. فره که موهبت الهی است به صورت نوری فراگیر در زردشت متجلی می‌شود. برای منتقل شدن فروهر زردشت از عالم مینویی به جهان مادی، امشاسپندان ساقه‌ای از گیاه مقدس هوم را بوجود می‌آورند و فروهر زردشت را در آن جای می‌دهند و مکان آن در کوه اساطیری اسنوند در آذربایجان است. سده‌های آخر سه هزاره سوم، بهمن و اردیبهشت به زمین می‌آیند و مرغ‌هایی را که مار فرزندانشان را خورده است وامی‌دارند که به دنبال این گیاه مقدس بروند و آن را در آشیانه خود بر بالای درخت جای دهند تا مار به دلیل تقدس این گیاه نتواند آسیبی به فرزندان آن‌ها برساند. ساقه هوم با آن درخت پیوند می‌خورد و همیشه تازه می‌ماند (آموزگار، ۱۳۸۸: ۷۹-۸۰). در اساطیر مرتبط به ایزد بهرام و سیمرغ نیز اسطوره مشابهی مرتبط با نقش مایه مورد بحث به چشم می‌خورد (ر.ک: سرکراتی، ۱۳۸۵: ۲۳۹-۲۴۰، محمدی‌افشار: ۱۳۹۶: ۳۲۱، آیدنلو، ۱۳۸۴: ۴۴۶، خزائی و فربود، ۱۳۸۲: ۱۰، شایسته‌فر و صباغ‌پور، ۱۳۸۸: ۹۸). در منطق‌الطیر عطار نیشابوری نیز به دشمنی میان پرنده‌گان (طاووس) و مار از دیرباز اشاره شده است و علت بیرون آمدن طاووس (مرغ بهشتی) از سرزمین جاودانگی (بهشت) را فریفته شدن این پرنده توسط مار بیان کرده‌اند (عطار نیشابوری، بی‌تا: ۴۳-۵۳). نکته حائز اهمیت در این بخش این است که اسطوره‌ای چون نبرد مار و عقاب که در کلیله و دمنه به آن اشاره شده، در ادبیات دینی زرتشتیان و در بخش مهم هزاره‌های آفرینش نیز به آن اشاره‌ای کوتاه اما آشنا شده است. در هر دو داستان مار، نمادی از بد اندیشی و بد سگالی؛ در مقابل پرنده (عقاب، مرغ) نمادی اهورایی و مسولیت‌پذیر است. بنابراین اسطوره‌ها در ادوار مختلف همواره به صورت‌های گوناگون با توجه به شرایط اجتماعی زندگی مردمان ظهور می‌یابند؛ اما هیچ‌گاه هسته اصلی آنان تغییر نمی‌کند، بلکه شخصیت‌های فرعی در این اساطیر در قالب منجیان و خردمندان یا بالعکس نیروهای اهریمنی و دشمنان شخصیت‌های کلیدی نمایان می‌گردند و بدین صورت در قرون متمادی در میان اقوام مختلف راه آینده را در پیش می‌گیرند.

جدول نقوش مشابه با نبرد مارها و عقاب	
	نقش مرتبط با نبرد شیر و گاو متعلق به جیرفت، هزاره ۳ پ.م
	نقش مرتبط با نبرد گاو و گره‌سان متعلق به تمدن شهداد، هزاره ۳ پ.م
	ظرف کلریتی مکشوفه از خفاجه، نبرد شیر و گاو(به همراه نقش روبا، پرنده و مار)

جدول. نمونه‌هایی از نقوش مشابه با نبرد مارها و عقاب از تمدن جیرفت و تمدن‌های مجاور
مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۵۸؛ ماهری، ۱۳۷۹: ۱۵۳؛ مجیدزاده، ۱۳۷۱: ۱۶۰.

۲-۴. تفسیر آیکونولوژیک

از آغاز پیدایش نوع بشر، نمادها همواره در تمام سطوح مختلف حیات انسانی نقش بسزایی ایفا کرده‌اند. نمادهای به کار گرفته شده توسط بشر، از شکل خام و ابتدایی؛ پیوسته به سوی صور ظریف‌تر، به یاری ادراک تخیل حرکت کرده‌اند. «اگر اساس ادبیات را تخیل بدانیم، که در واقع نیز همین است، به یقین قصه‌ها و افسانه‌ها پیش از اختراع خط و توانمند شدن انسان در مکتوب کردن اندیشه‌هایش ساخته و پرداخته شده‌اند» (خدیش و داوودی‌مقدم، ۱۳۹۹: ۷). انسان در طول تاریخ دیرپای خود همواره از ذهنیتی دینی بهره‌مند بوده و برای ترسیم آیین‌ها، نمادها و خویشکاری ایزدان از هنر بهره‌گیری کرده است. یکی از مهم‌ترین و قدیمی‌ترین اسطوره‌های نمادین مرتبط با میان‌رودان، اسطوره اتنه (اتانا) است. قطعات مختلف این اسطوره در آشور، نینوا و شوش یافت شده است. قطعه آشوری که تنها قطعات بزرگی از آن باقی مانده مربوط به دوره آشور میانه، در قرن ۱۳ پ.م است. قطعه یافت شده در نینوا در اصل حدود ۴۵۰ سطر و به دوره آشور جدید در نیمه هزاره اول پ.م مربوط است. در نهایت قطعه دیگر در شوش به دوران بابلی کهن مرتبط می‌گردد (مک‌کال، ۱۴۰۱: ۲۶-۲۷). «بنابر فهرست پادشاهی سومری، برتری سومر پس از سیل بزرگ به شهر کیش و پادشاهان نخستین سلسله‌اش انتقال یافت. یکی از این پادشاهان اتنه «شسانی که به آسمان عروج کرد، نام داشت» (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۱۳۴). «بر طبق سیاهه شاهان اولیه سومری، نخستین سلسله بعد از توفان، سلسله افسانه‌ای کیش است، و سیزدهمین پادشاه سلسله کیش اتانای چوپان است، که به آسمان صعود کرد» (هوک، ۱۳۸۳: ۷۸). «مهرهای استوانه‌ای، به ویژه مهرهای دوره اکدی، عموماً صحنه‌هایی از مردی را به تصویر می‌کشند که

بر پشت یک عقاب پرواز می‌کند و ممکن است به عنوان ارائهٔ نوعی از سفر «اتنه» سوار بر پرنده، تفسیر گردد» (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۱۳۴).



تصویر ۴. جیرفت؛ ظرفی که بازگوکننده چند صحنهٔ اسطوره‌ای است: جدال مارها با انسان‌نما، عقرب-انسان با انسان دم‌دار و انسان‌نما با یوزپلنگ بر روی ظرفی از جنس کمریت.
Madjidzadeh, 2003: 43.

این امکان وجود دارد که منازعهٔ میان عقاب و مار روزگاری یک حکایت مستقل مربوط به حیوانات بوده‌است؛ داستان سومری گیلگمش و درخت هولوپو که از سکونت مشترک یک مار و یک پرنده در یک درخت حکایت می‌کند، شاید تائیدی بر این نظریه باشد (بلان، ۱۳۸۳: ۱۴۷). اسطوره با بنیان و شکل‌گیری شهر کیش آغاز می‌گردد. اینانا و انلیل در جستجوی یک پادشاه برای شهر هستند و در نهایت اتنه انتخاب می‌شود. در یک درخت عقاب و ماری در همسایگی یکدیگر زندگی می‌کنند. هردوی آنان در حضور شمش پیمان می‌بندد دوست یکدیگر باقی بمانند و در امور مختلف به تقسیم کار بپردازند. دیر زمانی به این منوال سپری شد تا اینکه فرزندان عقاب بزرگ شدند و به سن بلوغ رسیدند. روزی مار برای یافتن طعمه به شکار رفت اما بازگشت او به طول انجامید، بنابراین عقاب فرزندان دوستش را بلعید. در این حین یکی از فرزندان عقاب دائم به پدرش گوشزد می‌کرد که این عمل شایسته نیست و پیمان‌شکن از دام گستردهٔ شمش نمی‌تواند در امان باشد. «پدر، نخور! تور شمش تو را گرفتار خواهد کرد. دام‌هایی که بر آن‌ها سوگند شمش یاد شده است تو را سرنگون و اسیر خواهد کرد» (مک‌کال، ۱۴۰۱: ۸۶). مار با باری از گوشت باز می‌گردد، و متوجه می‌شود که لانه‌اش ویران شده و از فرزندانش هیچ خبری نیست. او به شمش متوسل می‌شود و با عجز و ناله به او می‌گوید:

«من به تو اعتماد کردم شمش جنگجو، و من یار عقاب بودم که در شاخه‌ها زندگی می‌کند. اکنون لانه‌ی مار غم‌زده است... او پایین آمد و بچه‌های مرا خورد...» (همان: ۸۷).

شمش ناله‌های مار را می‌شنود و به او گوشزد می‌کند در لاشه‌ی گاوی مرده مخفی شود و هنگامی که عقاب برای طناول از این لاشه پایین آمد بالش را بگیرد و آن را بشکند و او را درون چاله‌ای بیندازد. مار دستوراتی که شمش به او داده بود انجام داد و سپس در انتظار عقاب نشست. در این حال همه چیز مطابق برنامه پیش می‌رود. بار دیگر فرزند عقاب به پدرش گوشزد می‌کند که برای خوردن لاشه‌ی گاو پایین نرود، اما سخنان او در پدرش هیچ اثری ندارد. «در این داستان کوچک‌ترین بچه‌ی عقاب به صورت موجودی دانا تصویر می‌شود و پدر خود را از خطر پیمان شکنی برحذر می‌دارد» (هوک، ۱۳۸۳: ۸۰). «پایین نرو، پدر؛ شاید مار در درون این گاو وحشی به انتظار نشسته باشد!» در این میان اتنه در حسرت فرزندگی است که جانشین او شود. او هر روز برای شمش قربانی می‌کند و از او مدد می‌جوید. شمش به پادشاه می‌گوید از کوه بگذرد، در آن جا گودالی خواهد یافت و در گودال عقابی زندانی است. اتنه باید عقاب را آزاد کند، و عقاب او را به گیاه تولد رهنمون خواهد کرد» (همان: ۷۸). سرانجام عقاب به سزای عمل خویش می‌رسد و رهایی او از چاه با حضور اتنه میسر می‌گردد و هردو در جستجوی گیاه زایایی در آسمان‌ها به پرواز درمی‌آیند. «بر طبق فهرست پادشاهان سومری، او (اتنه) ۱۵۶۰ سال آبرومندانه زندگی کرد و پسر و جانشینی به نام بلیح داشت» (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۱۳۴).

اسطوره‌ی مشابه در تمدن‌های همجوار جیرفت تحت عنوان‌های گوناگونی شناخته می‌شود. در هند گارودا روزگاری با خورشید خدا یکسان شناخته می‌شد و تحت عنوان پرنده‌ی زرین خورشید نام برده می‌شود (هال، ۱۳۸۳: ۳۸۱). این پرنده با نفرت بسیار از اهریمنان و بدزادها بزرگ‌ترین دشمن مردمان بدکار است. او از مارها نیز بسیار نفرت دارد؛ به دلیل اینکه پدر و مادر او کشتن برهمنان را بر او تحریم کرده‌اند و این ویژگی را از مادر خود به ارث برده‌است (ایونس، ۱۳۷۳: ۱۸۵). در اسطوره‌ی دیگری از میان‌رودان، در داستان ایمدوگود، با ایزدبانویی به سان عقاب برخورد می‌کنیم که بال‌هایش را پس از خشکسالی می‌گشاید و آسمان را با ابرهای باران‌ساز (ماران) می‌پوشاند. این اسطوره در اعتقادات مردمان سومری، آشوری و بابلی رواج دارد (کریم، ۱۳۸۳: ۱۷۲). در نقش‌مایه‌ی مقابل تصویر دو مار و دو عقاب نمایان است. عقابی که از نظر جثه بزرگ‌تر و در مرکز تصویر قرار دارد، احتمالاً همان عقابی است که فرزندان دوست خود را طعمه خویش قرار داده در مقابل، عقابی که در گوشه‌ی تصویر نمایان است؛ احتمالاً همان فرزند عقاب است که در جریان اسطوره، دو بار پدر خویش را از بلایای احتمالی بر حذر می‌دارد (اولین بار هنگامی که عقاب سعی دارد فرزندانش مار را طعمه‌ی خویش قرار دهد، بار دیگر زمانی که عقاب سعی دارد به لاشه‌ی گاو مرده نزدیک شود). دو ماری که در چنگال‌های عقاب ظاهر گشته‌اند همان فرزندانش مار هستند که در نهایت بدست عقاب شکار می‌شوند. از منظر دیگر می‌توان این‌گونه پنداشت، عقابی که در گوشه‌ی

تصویر حضور دارد همان عقابی است که در نهایت توسط اتنه رها می‌گردد. نکتهٔ حائز اهمیت در این اسطوره وجود ایزد خورشید و رهنمودهای او به شخصیت‌های داستان است. در اسطورهٔ اتنه، شمش ایزد خورشید و نگهدارندهٔ پیمان‌هاست. مطابق با بررسی‌های بدست آمده آیا می‌توان این فرض را در نظر داشت که مردمان ساکن جیرفت در هزارهٔ سوم پ.م، همچون مردمان میان‌رودان، به ستایش ایزد خورشید مشغول بوده‌اند؟ نکتهٔ قابل تامل دیگر در این نقش‌مایه، وجود ثنویت آشکار در بین نیروهای طبیعت است. در بخش تفسیر آیکونولوژیک اسطوره، ممکن است مار (نماد نیکی) فرزندان خود را از دست داده باشد اما با قاطعیت از دام ایزد خویش (شمش) سخن می‌گوید که گناهکاران (عقاب نماد بدی) قطعاً به آن دچار خواهند شد و قهرمان نهایی این اسطوره اوست. از منظر نمادشناسی نیز این نقش‌مایه دارای نشانه‌های آشکار ثنویت است. «تمام تصاویر حلزونی، مارپیچی، پدیداری نور از تاریکی، مراحل و دوره‌های گردش ماه، موج، و غیره، باورهای مربوط به حرکت، چرخه و گذر زمان، گذر از یک حالت وجود به دیگری (گذر از «شکل‌نگرفته» تاریکی، به «شکل‌گرفته»، یعنی به نور را نشان می‌دهند» (الیاده، ۱۳۹۸: ۳۴). بنابراین اساطیر در طول ادوار گوناگون، با توجه به هنجارها و قوانین موجود در جامعه عصر خویش با پذیرش خویشکاری‌های جدید به مسیر خود ادامه می‌دهند اما هستهٔ اصلی و پیام کلیدی آنان هیچ‌گاه فراموش نمی‌شود؛ بلکه این فرعیات اسطوره‌ها هستند که با شاخ و برگ دادن به آن روح اساطیر را جلا می‌دهند.



تصویر ۵. جیرفت؛ ظرفی مخروطی از جنس کلریت نمایانگر جدال مارها با عقاب. Cleuzieu, 2003: 123.

۳. نتیجه

اسطوره زادهٔ اندیشهٔ انسان‌های بدوی و نوع نگاه و تعامل آنان با طبیعت است. اساطیر حامل نمادها، پیام‌ها، نشانه‌ها و خویشکاری ایزدان و الهگان در طول ادوار گوناگون حیات بشری‌اند. از

این‌رو، آگاهی نسبت به نشانه‌ها و نمادهای مذکور، امری ضروری برای درک کنه اساطیر و پیام نهان‌شده آنهاست. انسان عصر حاضر برای درک نموده‌ها و کهن‌الگوهای حیات مردمان پیشین نیازمند روش‌های مطالعاتی نظام‌مند است. یکی از مهم‌ترین شیوه‌های مطالعاتی آثار هنری پژوهش آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. به بیان پانوفسکی شمایل‌نگاری همان توصیف تصویر است و شمایل‌شناسی به تبیین تصویر اختصاص دارد. مقصود از تحلیل شمایل‌نگاری توصیف موضوع و محتوای اثر هنری است. وی معتقد است یکی از راه‌هایی که می‌توان به کمک آن به مقصود هنرمند نزدیک شد آشنایی با ادبیات موضوع یا حتی جنبه روایی اثر است. او همچنین بیان می‌دارد در تفسیر شمایل‌شناسانه در پی اموری هستیم که به صورتی ناخودآگاه و غیرعامدانه در اثر حضور دارند. مطابق با داده‌های مادی باستان‌شناختی، شمایل نبرد عقاب و مار یکی از قدیمی‌ترین نگاره‌های رایج در هنر گذشتگان، در جوامع گوناگون بوده‌است. در بخش تحلیل شمایل‌نگارانه نقش‌مایه عقاب و مار به ارتباط موجود بین این نقش و اسطوره‌هایی چون زاغ و مار در باب پنجم کلیله و دمنه، اسطوره اژدرکشی ایزد بهرام، نبرد سیمرغ با اژدها، دشمنی مار و فریفتن پرندگان (منطق الطیر عطار) و همچنین اسطوره تولد زرتشت اشاره شده‌است. در بخش تفسیر شمایل‌شناسانه کهن‌الگوی مذکور به علت عدم خوانش الواح مکتوب جیرفت و شیوه مطالعه تطبیقی، به اسطوره اتنه؛ اسطوره درخت هولوپو، گارودای هندی و ایمدوگود اشاره گردید. طبق دیدگاه پانوفسکی، در مطالعات تطبیقی همیشه یک اثر را از نظر خصلت‌های صورتی و فرمال بررسی نمی‌کنیم، بلکه میان یک اثر با ادبیات، فلسفه، الاهیات، نظام سیاسی و اجتماعی آن دوره و سایر نظام‌های فرهنگی که در آن زمان وجود داشته‌اند پیوند برقرار می‌کنیم، صرف‌نظر از این که هنرمند نیز چنین قصدی را داشته یا نداشته است. این رویکرد به ما نشان می‌دهد که هنر بخشی از تاریخ اندیشه‌هاست. بنابراین مطابق با نتایج بدست آمده؛ اسطوره عقاب و مار یکی از قدیمی‌ترین اساطیری است که در عصر ساسانی (در کلیله و دمنه و بندهش) دچار تغییراتی جزئی با توجه به حضور دین زرتشتی در این دوره شده‌است. در مقابل در بخش تفسیر، با توجه به اهمیت ایزد شمش و خویشکاری وی در ارتباط با اسطوره اتنه (نگهداری از عهد و پیمان‌ها)، آیا می‌توان از پرستش ایزد خورشید در میان مردمان تمدن جیرفت در هزاره سوم پ.م سخن به میان آورد؟ در پایان باید اشاره کرد در کهن‌الگوی مزبور ثنویت که مهم‌ترین ویژگی اساطیر ایران است نیز قابل درک است و در پایان نیکویی بر شر پیروز می‌گردد.

اعلامیه تعارض منافع و حمایت مالی: نویسندگان در خلال انجام این پژوهش حمایت مالی دریافت نکرده و هیچ‌گونه تعارض منافی برای اعلام نداشته‌اند.

منابع

- آقاعباسی، زهرا (۱۳۸۸). نسبت نقش‌مایه‌های نویافته جیرفت با نمونه‌هایی از اسطوره‌های ایرانی، مجله مطالعات ایرانی، ۸ (۱۶)، ۳۳-۲۱.
- آموزگار، ژاله (۱۳۸۸). تاریخ اساطیری ایران، تهران: سمت.

آیدنلو، سجاد (۱۳۸۴). فرضیه‌ای درباره مادر سیاوش، از اسطوره تا حماسه (هفت گفتار در شاهنامه پژوهی)، نشریه نامه فرهنگستان، ۳ (۲۷) ۴۶-۲۷.

ابن مقفع، ابومحمد (۱۳۷۶). کلیله و دمنه، مصحح مجتبی مینوی، تهران: دانشگاه تهران.
اسلامی‌راد، سعید (۱۳۹۸). مطالعه آیکونوگرافی نقش‌مایه‌های ترکیبی انسان حیوان با تأکید بر نقش‌مایه انسان عقرب در هنر جیرفت (هزاره سوم پ.م)، مطالعات انسان‌شناسی و فرهنگ، دانشگاه تهران.

الیاده، میرچا (۱۳۹۸). نماد پرده‌زی، امر قدسی و هنر، ترجمه محمد کاظم مهاجری، تهران: پارسه.
ایونس، ورونیکا (۱۳۷۳). شناخت اساطیر هند، ترجمه باجلان فرخی، تهران: گلشن.
بلان، یانیک (۱۳۸۳). پژوهش در ناگزیری مرگ گیلگمش، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
بلک، جرمی؛ گرین، آنتونی (۱۳۸۳). فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان، ترجمه پیمان متین، تهران: امیرکبیر.

پیتمن، هالی (۱۳۸۴). هنر مهرسازی در کنارصندل: خدایان، فرمانروایان و پیوند از طریق ازدواج، مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل: جیرفت، کرمان: سازمان میراث فرهنگی.

تفضلی، احمد؛ آموزگار، ژاله (۱۳۸۳). تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام، تهران: سخن.
چوبک، حمیده (۱۳۸۴). تحلیل فرهنگی جازموریان-شهر قدیم جیرفت در دوره اسلامی، استاد راهنما دکتر محمد یوسف کیانی، پایان‌نامه دکتری دانشگاه مدرس، رشته باستان‌شناسی دوره اسلامی.

خدیش، پگاه؛ داوودی‌مقدم، فریده (۱۳۹۹). الگوهای روایی افسانه و اسطوره‌های ایرانی، تهران: سمت.
خزائی، محمد؛ فریود، فریناز (۱۳۸۲). بررسی تصویر نماد سیمرغ، هنرهای تجسمی، (۲۰)، ۱۴-۴.
رفیع‌فر، جلال‌الدین (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق، گفتگو با یوسف مجید زاده، نامه انسان‌شناسی، ۱ (۵۴)، ۱۹۷-۲۰۸.

رفیع‌فر، جلال‌الدین؛ ملک، مهران (۱۳۹۲). آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)، مجله پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، ۳ (۴)، ۳۶-۷.

پرو، ژان (۱۳۸۶). تگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت، ترجمه زهرا نوایی، آینه خیال، (۲)، ۷۷-۷۰.
سرکاراتی، بهمن (۱۳۸۵). سایه‌های شکار شده، تهران: طهوری.

سنگاری، اسماعیل؛ صالحی، پریسا (۱۴۰۲). بررسی و تحلیل نمادشناسانه نقش‌مایه درخت نخل در هنر جیرفت، پژوهشنامه تاریخ اجتماعی و اقتصادی، ۱ (۲۳)، ۱۲۶-۱۰۳.

سنگاری، اسماعیل؛ طاهری‌بختیاروند، شقایق (۱۴۰۳). آیکونوگرافی و آیکونولوژی نقش‌مایه نبرد شیر و گاو در فرهنگ جیرفت (هزاره ۳ پ.م)، پژوهشنامه تمدن ایرانی، ۱ (۱۱)، ۱۷۸-۱۵۷.

شایسته‌فر، مهناز؛ پورصباغ پورآرانی، طیبه (۱۳۸۸). مفاهیم نمادین سیمرغ و اژدها و انعکاس آن در قالی‌های صفویه، نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، ۲ (۴)، ۱۱۸-۹۸.

شرما، ویشنو (۱۳۶۳). پنج داستان، ترجمه مصطفی خالداد هاشمی عباسی، تهران: اقبال.
صادقی‌نیا، سارا؛ رحمانی، نجیبه (۱۴۰۰). آیکونوگرافی نماد عقرب در آثار تمدن جیرفت، مجله مطالعات ایرانی، دانشگاه شهید باهنر کرمان، ۲۰ (۴۰)، ۲۳۱-۲۰۵.

عباسی، علی (۱۳۹۴). نشانه‌شناسی تصاویر ظروف هنری جیرفت و طبقه‌بندی آن‌ها، باستان‌شناسی حوضه هلیل‌رود، جنوب شرق ایران: جیرفت، مجموعه مقالات دومین همایش بین‌المللی تمدن حوضه هلیل‌رود: جیرفت، تهران: فرهنگستان هنر، ۱۲۸-۱۰۷.

عطار نیشابوری، فریدالدین محمدبن ابراهیم (بی‌تا). منطق‌الطیر، با مقدمه و تصحیح حمید حمید، تهران: فخر رازی شاه‌آباد.

کریم‌ر، سموتل (۱۳۸۳). الواح سومری، ترجمه داوود رسائی، تهران: علمی و فرهنگی.
کشمیر شکن، حمید (۱۳۹۵). درآمدی بر نظریه و اندیشه انتقادی در هنر تاریخ، تهران: چشمه.

- کوپ، لارنس (۱۳۹۰). *اسطوره، ترجمه محمد دهقانی، تهران: علمی و فرهنگی.*
- گلاب‌زاده، محمدعلی (۱۳۸۴). *جیرفت بر بلندای تاریخ، کرمان: سازمان میراث فرهنگی و صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.*
- ماهری، محمودرضا (۱۳۷۹). *تمدن‌های نخستین کرمان، کرمان: مرکز کرمان‌شناسی.*
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۷۱). *تاریخ و تمدن ایلام، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.*
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۲). *جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق، تهران: سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.*
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۷). *پروژه باستان‌شناختی حوضه هلیل‌رود: کشفی افسانه‌ای، مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوضه هلیل: جیرفت سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری کرمان، ۴۱-۳۱.*
- محمدی‌افشار، هوشنگ (۱۳۹۶). *بهرام از اسطوره تا تاریخ (جستاری در ویژگی‌های مشابه یک نام مشترک)، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، ۱۳ (۴۷)، ۳۰۹-۳۴۱.*
- مک‌کال، هنریتا (۱۴۰۱). *اسطوره‌های ملل ۲، اسطوره‌های بین‌النهرینی، ترجمه: عباس مخبر، تهران: مرکز.*
- ملک، مهران؛ مختاریان، بهار (۱۳۹۲). *آیکونوگرافی نماد عقاب و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)، مجله انسان‌شناسی، ۱۰ (۱۷)، ۱۹۵-۱۶۳.*
- منشی، ابوالمعالی نصرالله (۱۳۶۲). *کلیده‌ودمنه، تصحیح و توضیح مجتبی مینوی، تهران: دانشگاه تهران.*
- نصری، امیر (۱۳۹۷). *تصویر و کلمه: رویکردهایی به شمایل‌شناسی، تهران: چشمه.*
- هال، جیمز (۱۳۸۷). *فرهنگ نگاره‌های نمادها در هنر شرق و غرب، ترجمه: رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.*
- هوک، هنری ساموئل (۱۳۸۳). *اساطیر خاورمیانه، ترجمه علی‌اصغر بهرامی و فرنگیس مزدپور، تهران: روشنگران.*
- Abbasi, A. (2015). *Symbolism of images of artistic vessels Jiroft and their classification, Archaeology of the Halil Rud Basin, Southeast Iran: Jiroft, Article collection of the second international conference on civilization of Halil Rud: Jiroft, Tehran: Farhangestan-e Honar, 107-128.*
- Agha Abbasi, Z. (2009). *The relation of the new found motifs of Jiroft with the Iranian Myths. Iranian Studies Magazine (16) 8,21-33. [In Persian].*
- Amouzgar, Zh., (2009). *Mythological history of Iran. Tehran: Samt. [In Persian].*
- Altet, X. B. (2002). *Introduction. www.pur-Editions.*
- Aydenloo, S. (2009). *Hypothesis about Siavash mother, in from myth to epic (Haft goftar dar Shahnameh pajouhi), Sokhan Pub., Tehran: 63-87. [In Persian].*
- Cleuziou, S. (2003). *Jiroft et Tarut sur la côte orientale de la péninsule arabique, Jiroft: Fabuleuse découverte en Iran, Dossiers d'Archéologie 287: 114-125.*
- Choubak, H. (2003). *Historical analysis of Jazmurian - the old town of Jiroft in the Islamic period. under supervision of Mohammad Yousef Kiyani, University of Modarres. [In Persian].*
- Coop, L. (2011). *The Myth, translated by Mohammad Dehghani, Tehran: Elmi Farhanghi pub.[In Persian].*
- Dādūya, A. M. (1997). *Kalīla wa Dimna, edited by M. Minovi, University of Tehran Press, Tehran. [In Persian].*
- Ebn moghafah, A. (1998). *Kelileh and Demneh. Edited by: Mojtaba Minovi, Tehran:University of Tehran. [In Persian].*
- Eliade, M. (2019). *Symbolism, The Sacred Thing in Art. Translated by Mohammad kazzem Mohajeri, Tehran: Parse. [In Persian].*

- Eslami Rad, S. (2019). *Iconography of the combined motifs of human-animal, emphasizing on the motif of human-scorpion in the art of Jiroft (3rd millennium BC)*, Anthropology and Culture, University of Tehran, 1-42. [In Persian].
- Golabzade, M. A. (2005). *Jiroft at the top of History*. Kerman: Miras-e Farhangi. [In Persian]
- Hall, J. (2006). *The illustrated dictionary of symbols in Eastern and Western art*, translated by Roghaye behzadi, Tehran: Farhange moaser. [In Persian].
- Perrot, J. (2003). L'iconographie de Jiroft, in *Jiroft: Fabuleuse découverte en Iran*, Dossiers d'Archéologie, n. 287, Octobre 2003, 96-113.
- Perrot, J. (2007). *A look at the remaining motifs from Jiroft*, Translated by : Zahra Navaei, Ayney-e kiyaal, (2), 70-77.
- Pittman, H. (2005). *The Art of Seal Making in the Konar Sandal: Gods, Rulers, and Bonding Through Marriage*, Article collection of the one International conference on civilization of Halil Rud, Jiroft: Sazman-e-miras-e farhanghi.
- Ions, V. (1995). *Indian mythology*, Translated by : Bajallan Farokhi, Tehran : Golshan. [In Persian].
- Jeremy, B & Green, A. (2004). *Gods, Demons and Symbols of ancient Mesopotamia*, Translated by peyman Matin, Tehran: Amirkabir. [In Persian].
- Khazaee, M & Farboud, F. (2003). *Examining the image of Simorgh symbol*, Architecture Magazine, Art University press, Tehran, 4-14. [In Persian].
- Kramer, S. (2004). *Sumerian tablets*, translated by Davoud Rassaei, Tehran: Elmi Farhanghi. [In Persian].
- Keshmirshakan, H. (2016). *An introduction to the theory and criticism of history*, Tehran: Cheshmeh. [In Persian].
- Khadish, P & Davoudi Moghadam, F. (2021). *Narrative patterns of Persian legends and myths*, Tehran: samt pub. [In Persian].
- Maheri, M. R. (2000). *The first civilizations of Kerman*, Kerman: Markaz-e Kerman shenasi. [In Persian].
- Madjidzadeh, Y. (1992). *History and civilization of Elam*, Tehran: Markaz-e nashr-e daneshgahi. [In Persian].
- Madjidzadeh, Y. (2003). *Jiroft, the oldest civilization in the east*, Tehran: Sazman-e chap va entesharat-e vezarat-e farhang va ershad-e eslami. [In Persian].
- Madjidzadeh, Y. (2003). *La découverte de Jiroft*, Jiroft: Fabuleuse découverte en Iran, Dossiers d'Archéologie 287: 18-63. [In Persian].
- Madjidzadeh, Y. (2003). *La première campagne de fouilles à Jiroft dans le bassin du Halil Roud*, Jiroft: Fabuleuse découverte en Iran, Dossiers d'Archéologie 287: 64-75.
- Madjidzadeh, Y. (2008). *Halilroud basin archaeological project: a legendary discovery*, Proceedings of the first international conference on Halil Basin Civilization: Jiroft Organization of Cultural Heritage, Handicrafts and Tourism of Kerman, 31-41.
- Malek, M & Mokhtariyan, B. (2013). *Iconography of eagle and snake symbol in the works of Jiroft (3rd millennium BC)*, Journal of Anthropology, University of Tehran, 163-195. [In Persian].

- Mohammadi Affshar, H. (2017). *Bahram from myth to history (an inquiry into similar characteristics of a common name)*, Quarterly Journal of mystical and mythological literature, University of Tehran, 309-341. [In Persian].
- Mccall, H. (2022). *Mesopotamian Myths*, translation by Abbas Mokhber, Tehran: Markaz pub. [In Persian].
- Monshi, A. (1982). *Kelileh and Demneh*. Edited by: Mojtaba Minovi, Tehran: University of Tehran. [In Persian].
- Nasri, A. (2020). *Image and word: Approaches to the iconology*. Tehran: Cheshmeh. [In Persian].
- Rafi'far, J. (2003). *The Jiroft The oldest civilization in the East, Conversation with Yousef Majidzadeh*. Journal of Nameh-ye Ensanshenasi, (1) 4, 197-208. [In Persian].
- Rafi'far, J & Malek, M. (2013). *The Iconography of Leopard and Snake Symbol of Jiroft Artifacts During the (3rd Millennium B.C)*, Archaeological Researches of Iran Journal of Department of Archaeology, Faculty of Art and Architecture Bu-Ali Sina University, 7-36. [In Persian].
- Sadeghi nia, S & Rahmani, N. (2021). *The iconography of the scorpion symbol in the works of civilization of Jiroft*, Journal of Iranian Studies, University of Shahid Bahonar, Kerman, 205-231. [In Persian].
- Sangari, E. & Salehi, P. (2023). *Explanation and analysis of Iconographical of Palm Tree in Art of Jiroft*. The Research Journal on Economic History of Iran.1 (23). 105-126. [In Persian].
- Sangari, E & Taheri Bakhtiarvand, Sh. (2025). *Iconography and iconology of the battle of the lion and the bull in Jiroft culture (3rd millennium BC)*, Iranian Civilization Research, Volum 6, 1 (11). 157-178. [In Persian].
- Sarkarati, B. (2006). *Hunted Shadows*, Tehran: Tahouri. [In Persian].
- Samouell, H. (2004). *Middle Eastern Mythology*, translated by Aliasghar Bahrami and Faranghis Mazdapour, Tehran: Roshangharan pub. [In Persian].
- Shayestehfar, M & Poursabagh Arani, T. (2008). *Symbolic concepts of Simorgh and dragon and its reflection in Safavid carpets*, Journal of visual and applied arts, Art University press, Tehran, 98-118. [In Persian].
- Sherma, V. (1984). *Five stories*. Translated by Mostafa khaleghdad Hashemi Abbasi. Tehran: Eghbal. [In Persian].
- Tafazoli, A. (2002). *The history of literature of Iran before Islam*, edited by Zhaleh Amouzgar, Tehran: sokhan pub. [In Persian].
- Yannick, B. (1991). *A study on the inevitability of Gilgamesh's death*, translated by Jalal Satari, Tehran: Markaz pub. [In Persian].