



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۳/۰۳/۲۵

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

واکاوی بن مایه پهلوان در نقوش آوند جیرفت

ویانا میرزائی

کارشناسی ارشد پژوهش هنر. مدرس دانشگاه

چکیده

محوطه باستانی جیرفت در جنوب کرمان از مهمترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف شده در گستره جغرافیایی ایران زمین است. پژوهش پیش‌رو با هدف بازخوانی نقوش آوند جیرفت؛ کشف شده از حوزه فرهنگی یاد شده، به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این اثر و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آن‌ها برای پاسخ به این پرسش محوری که آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه باز نمود خوانش‌های پیشین از آن هستند؟ و با فرض رد شدن این گزاره متون تصویر شده بر این اثر چه روایتی را به چه منظوری بازگو می‌کند. این پژوهش کاربردی به‌روش 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 آوند جیرفت مبنی بر همسان دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت‌های اهریمنی نادرست و رد می‌شود. بر این مبنا موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را در مورد مناسک مهری منتقل می‌کرده‌اند.

واژگان کلیدی: اسطوره، مهر، جیرفت، پهلوان خدا.

مقدمه

تمدن ایران زمین یعنی مجموعه دولت‌شهرهای نویسایی که در این گستره جغرافیایی یک پیکره تمدنی یکپارچه را شکل داده در حدود ابتدای هزاره سوم پ.م بر صحنه تاریخ پدیدار شدند. محوطه باستانی جیرفت در جنوب کرمان از مهمترین حوزه‌های فرهنگی باستانی کشف شده در ایران زمین است. در کاوش‌های منطقه باستانی جیرفت آوندهای سنگی بسیاری با مضامین تصویری مشترک به‌دست آمده که یکی از آنها جام سنگی مورد بررسی در این پژوهش است. به طور کلی 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 ی هلیل رود به اثبات می‌رساند. مشهورترین و شناخته شده‌ترین نحوه‌ی بیان هنری در این منطقه ساخت اشیا از سنگ صابونی و کلریت است که با طرح‌های هندسی و نگاره‌های مجرد یا



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

با نقش مایه هایی به صورت نقوش کم برجسته کنده کاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب- انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان ها به نمایش می گذارند.

پژوهش پیش رو با هدف بازخوانی نقوش رسانه هنری آوند جیرفت؛ کشف شده از حوزه فرهنگی یاد شده به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این اثر و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آن با هم برای پاسخ به این پرسش محوری که آیا نقوش تصویر شده بر این رسانه هنری باز نمود خوانش های پیشین از آن ها است؟ و با فرض رد شدن این گزاره متون تصویر شده بر این آثار چه روایتی را به چه منظوری بازگو می کند. بر این مبنا نقوش تصویر شده بر سطح کوزه تفکیک شده و ابتدا هر کدام از لحاظ معنایی و اسطوره شناختی مورد تحلیل قرار گرفته سپس با نمونه های همتا مقایسه شده و خوانش نهائی متن انجام شده است.

پیشینه

در بررسی پیشینه مطالعاتی آوند مورد بررسی این نتیجه به دست می آید که در این زمینه کتابها و مقالاتی نگارش شده است، ولی برآیند پژوهش پیش رو متفاوت از نتایج پژوهش های پیشین است. در کتاب "آثار گنجینه جیرفت" که به کوشش صدیقه پیران زیر نظر دکتر داریوش اکبر زاده و با گزارش دکتر یوسف مجید زاده که توسط انتشارات پازینه و موزه ملی ایران چاپ شده ۷۶ اثر از آثار جیرفت چاپ 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 می باشد. در مقاله "جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل رود 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 نتیجه گیری شده که نقوش گیاهی تنها جنبه تزئینی صرف ندارند بلکه بیان کننده مفاهیمی در مورد هستی و جهان بینی پدیدآورندگان آن ها می باشند. در مقاله "واکاوی نشانه های 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 نشانه های آیین مهر و نقوش مهرکده های باستانی با نقوش ظروف سنگ صابونی تمدن جیرفت پرداخته شده است و نتیجه شده، شباهت های زیادی بین نشانه های آیین مهر و نقوش مهرکده ها با نقوش باستانی تمدن جیرفت دیده می شود. 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؟" (۱۳۹۸) نوشته سجاد علی بیگی و ماندانا شرفی نقوش نمادین سفال های یافت شده از ایران مرکزی در هزاره چهارم تا دوم پیش از میلاد بررسی و ارتباط آن ها با الهه ایشتر و اسطوره سومری گیلگمش مورد بررسی قرار گرفته است. در مقاله ای با عنوان "کاوش های تپه قبرستان" (۱۳۹۶) نوشته یوسف مجیدزاده به خمره گیلگمش اشاره و نقش اصلی تصویر شده در آن را سلطان جانوران می نامد.

روش انجام پژوهش

پژوهش حاضر بر پایه دانش تحلیل آثار هنری و اسطوره شناسی در پی بررسی آوند مکشوفه از سایت باستانی جیرفت در ایران است، بنابراین نگاهی تاریخی دارد و از جهت هدف بنیادین است. روش پژوهش حاضر، تاریخی- توصیفی و بر پایه استدلال های تحلیلی است.

ابزار و شیوه‌های گردآوری اطلاعات با تکیه بر یادداشت‌برداری و گردآوری نمونه‌هایی از آثار در موزه‌ها و کتابخانه‌ها انجام پذیرفته‌است. دوره تاریخی مورد بررسی در این پژوهش هزاره‌های پنجم تا اول پیش از میلاد است. جامعه آماری پژوهش، نمونه آوند مکشوفه از این ادوار تاریخی در حوزه تمدنی ایران است. جستار حاضر از میان آثار هنری برجای مانده به‌گونه‌ای هدفمند آثاری را برگزیده، که عناصر بصری آنها از دیدگاه اسطوره‌شناختی قابل بررسی است، به این منظور، آوند جیرفت با هدف بازخوانی بصری آن‌ها با ارائه تصویر، مورد بررسی قرار گرفته‌است.

مبانی نظری

معرفی سایت باستانی جیرفت

تمدن حاشیه ی هلیل رود و محوطه باستانی جیرفت با جغرافیای جلگه‌ای و کوهستانی از کهن‌ترین تمدن‌های بشری و آثار خطی به‌دست آمده از این تمدن قبل از خط میخی کشف شده در بین‌النهرین و از نخستین شهرهایی است که حدود پنج هزار سال پیش در فلات ایران پدید آمدند. آثار هنری فراوان به دست آمده از کاوش‌ها در تپه‌های کنار صندل جنوبی و شمالی اصالت و گستردگی تولیدات هنری تمدن عصر مفرغ را در حوزه ی هلیل رود به اثبات می‌رساند. کیفیت و اصالت این آثار هنری در اشکال گوناگون آشکار می‌سازد که جوامع ساکن در حوزه هلیل رود در طول عصر مفرغ در بازنمود استادانه‌ی 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 نشان دهنده‌ی 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 است از شخصیت‌های عجیب و پر ابهام و حیوانات وحشی و اهلی.

با توجه به وجود طیف وسیعی از سبک به نظر می‌رسد که در دره‌ی هلیل رود شمار زیادی کارگاه وجود داشته است. این موضوع نشان می‌دهد که کارگاه‌های گوناگون فاصله‌ی 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 به‌عنوان هدایای تدفین نهاده می‌شد به‌گونه‌ای روشن تقاضای محلی فراوانی برای این اشیا از سنگ نرم وجود داشته است.

خوانش متن آوند جیرفت

آوند 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 حدفاصل 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

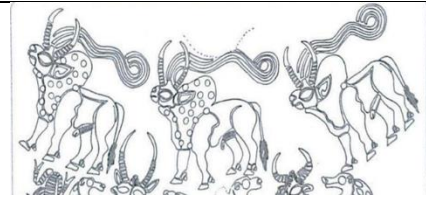
شبهه عقربی دارد که در زیر شکم گاو، قرار گرفته است. آنچه که در شکل ظاهری گاوها در نظر اول بارز است تاکید بر شاخها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل بندیها است. کوهان گاوها با عناصر تزئینی دکمه مانند که شاخصه هنر جیرفت است پوشانده شده اند. عنصر برجسته دیگر در نمود ظاهری گاو خطوط ممتد مواجی است که از روی سر گاو شروع و در هوا امتداد یافته است.

دو پیکری که در قسمت زیرین تصویر شده اند 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 می باشد. پیکرک 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 می باشد. 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 : تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجید زاده، ۱۳۸۴: ۳۴)

آثار مشابه	آوند جیرفت
 <p>آوند اول: ظرف لگن شکل، ظرف سنگ صابونی (مجید زاده، ۱۳۸۴: ۵۴) آوند دوم: تصویر عقرب روی ظرف سنگ صابون، موزه جیرفت آوند سوم: گلدان سفالی، ۲۶۰۰-۲۲۰۰ جیرفت. لوور، URL</p>	 <p>تصویر : تنگ مخروطی، سنگ صابونی (مجید زاده، ۱۳۸۴: ۳۴)</p>



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

آوند اول: تنگ کوچک مخروطی، ظرف سنگ صابونی (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۳۷)
آوند دوم: جام سنگ صابونی (موزه جیرفت)
آوند سوم: جام سنگ صابونی، ۲۱۰۰-۳۳۰۰ جیرفت. لوور، URL۹

جنس مواد اولیه و بررسی اسطوره شناسی و کارکرد نقش مایه های اثر

مشهورترین و شناخته شده ترین نحوه بیان هنری در این منطقه ساخت اشیا از سنگ صابونی و کلریت است که با طرح های هندسی و نگاره های مجرد یا با نقش مایه هایی به صورت نقوش کم برجسته کندهکاری شده و پهلوانان و موجودات افسانه ای فوق طبیعی ترکیبی مانند عقرب-انسان و شیر-انسان و جانوران مبارز و جانورانی را در طبیعت و در نخلستان ها به نمایش می گذارند. از یک ربع قرن پیش اصطلاح رایج کلریت را در باستان شناسی برای نامیدن سنگ های سبز تیره به کار میبرند که جانشین اصطلاحات قدیم تر (سنگ صابونی) یا (سنگ مار) شده است. در بسیاری موارد ویژگی های معدن شناختی واقعی این سنگ ناشناخته است. استفاده از این اشیا با مواد پایه سنگ صابونی و نگاره های توضیح داده شده نه در زندگی روزمره بلکه بیشتر در مراسم خاص مرتبط با مرگ بوده است و نمونه های اندکی در بخش مسکون یافت شده که نشان میدهد این ظروف در زندگی روزمره نیز استفاده می شده است.

مار

یکی از اهریمنی ترین حیوانات که در اساطیر ایران نماد شر و بدی محسوب می شود، «ژدها» و «مار» است که از مهمترین الگوهای ازلی روح بشری به حساب می آیند. (شوالیه، ۱۳۸۷: ۱۶) در اساطیر «مار» را نادر، ناشناخته و مرموز توصیف کرده و آنرا تجسد روان پست تر و نیز تاریک و ظلمانی معرفی کرده اند. (همان: ۹۳) ژدها یا مار در بسیاری از تمدن ها، نماد بی آبی و خشکسالی است. از سوئی طبق نظر ایرانیان از آنجا که مار با پوست اندازی گویی مانند خورشید، تجدید حیات می کند و نماد مرگ و تولد دوباره است و هم می تواند بکشد و هم شفا بخشد. مار بر هر دو جنبه چرخش فعال و منفعل، مثبت و منفی، سازنده و نابودگر دلالت دارد. با وجود این، چون وابسته به زمین است، یک خدای زیرزمینی و طبیعتا دشمن خورشید- خدا به شمار می رود و مانند کژدم می تواند موجب آسیب و مرگ شود. مار در جیرفت، جانوری قدرتمند و منبع جادو و قدرت به شمار می رود. در بسیاری از سفالینه های جیرفت، نقوش متنوعی از مار روی کوزه ها، جام ها و ظروف سفالی دیده می شود که اشاره به حراست و محافظت توسط مار دارد. در این ظروف، مارهای پیچانی دیده می شود که در هم گره خورده اند و علاوه بر حراست، بر باروری نیز تأکید دارند. در جیرفت، نمادهای الهام بخش مرگ در نقوش: گربه سانان، عقرب، مار، کرکس و لاشه حیوانات و نماد زندگی در نقوش: آب، کوه، گیاهان، حیوانات اهلی، ایزدان و رام کننده حیوانات جلوه گر می شدند. مارها در این آوند مانند دو هیولا به هم پیچیده اند. در بازنمایی مارها تأکید بر ریزه کاری ها و



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بیزاری از فضای خالی به خوبی دیده می‌شود، و تک تک فسیلهای بدنشان نشان داده شده، و به این شکل آرایه ای متقارن آفریده شده که توانسته کل سطح ظرف را بپوشاند. (فن نشاندن سنگی رنگی به جای چشم را ابتدا در گوبک لی تپه و سپس در هنر سومر داریم. البته با این تفاوت که در گوبک لی تپه از سنگ سیاه اوبسیدین و در سومر از لاجورد بدخشان استفاده می‌شد، اما در جیرفت سنگ های سفید یا صدفها بیشتر در این مورد کاربرد داشته‌اند).

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. به طور کل مار نماد روحی است که در هر چیزی نفوذ می‌کند. در ادامه لازم به ذکر است که این نقشمایه مفاهیم مثبتی همچون تجدید حیات و تولد دوباره به علت پوست اندازی، باروری، درخت، ماه و نگهبان چشمه حیات را نیز در خود می‌گنجاند. حرکات منحنی و نقش موج مار تداعی گر آب و باروریست. در غالب فرهنگ‌ها این حیوان با باروری در ارتباط بود.

گاو

یکی از نقش های برجسته جانوری، نقش گاو است که با واقع نمایی چشمگیری نمایش داده شده. این پیکرها به بخش های مجزا تقسیم بندی شده و کوشش شده عناصر اصلی بدن و سر به صورت تکه تکه و کنار هم نمایش داده شود. در تمام این نگاره ها بر چشم تاکید نمایان وجود دارد.

سبک بازنمایی این حیوانات همسان است و بر شاخ ها و کوهان گاوها و عضلانی بودن تن و مفصل بندی ها تاکید شده که البته این عناصر دقیقا به همین شکل تا عصر آشوری ها و پس از آن تا دوران هخامنشی تدارم می بایند و حجارهای هنر درباری ایران را تا پایان عصر ساسانی شکل می‌دهند.

گاو نمادی از قدرت و نیروی تولیدمثل است. آن را با خورشید منبع نهایی باروری خدایان، آفرینش و آسمان مربوط دانسته‌اند. نره گاو به‌عنوان حیوان و قربانی، نماد از خودگذشتگی است. هنرمندان برای نشان دادن حاصلخیزی بعضی حیوانات پستاندار مانند گاو، را به‌عنوان مظهر فراوانی و برکت انتخاب می‌کردند. درمیان اقوام مختلف شاخ حیوان مظهر نیرو و قدرت است. 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 چرا که نماد نیروی مولد زمین، تولید مثل و فراوانی بود. گاو نر 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-به عنوان حیوان اهلی. گاو نر نماد تولیدمثل، آفرینش، قدرت، روز (در ارتباط با خدا-خورشید)، آسمان، فراوانی و حاصلخیزی، از خودگذشتگی و قربانی شناخته شده است.

موجودات اسطوره‌ای: این موجودات به دلیل اینکه که ترکیبی از از جانوران مختلف هستند به نظر می‌رسد مقدس بوده و با طلسم و جادو یا نیروهایی فراتر از نیروی انسان در ارتباط بودند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

مار عقرب

هیولایی دو سر و نیمه انسان. به نظر می رسد انسان-عقرب باشد که یکی از نقش های رایج در آثار جیرف است. بعدها نیز این موجودات در اسطوره‌ی آفرینش بابلی یعنی "انومالیش"، فرزندان تیامت شمرده می‌شوند، و پس از آن نیز در داستان گیلگمش نگهبانی دروازه‌های کوه مقدس را بر عهده می‌گیرند.

عقرب: پس از مار عقرب از پرتکرارترین نقوش در آثار تمدن جیرف است. این حیوان ممکن است طبق باورهایی همچون داشتن قدرت جادویی، بر آثار نقش بسته باشد و تکرار این نقش در آثار به واسطه تقدس و جنبه طلسم گونه آن باشد. این حیوان مفاهیم نمادینی چون بدجنسی، درد و رنج و مودی‌گری را دربر 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. عقرب، به عنوان مهم‌ترین نقش، تکرار شونده و تاکیدی به عنوان نماد نابودی و مرگ معرفی شده است. در میان دیوان، دیوی که با نشان عقرب شناخته می‌شود، دیو خشکسالی است 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 زهرآگین بودنشان احتمالاً دلیلی بوده که در بازنمایی‌ها دلالتی همسان پیدان کنند.

پهلوان سمت چپ

در ردیف دوم یک شیر دال دو سر دو مار تقریباً هم اندازه را با پاهایش گرفته و 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 طویل تر از دیگری است و تنها ماری است که در کار گذاری حداقل یکی از سنگهای تزئینی اش از فیروزه استفاده شده است. از ۳۳ سنگ تزئینی باقیمانده روی ظرف ۳۲ تای آن سفید و فقط یکی فیروزه ای است. ۱۵۷ سنگ دیگر از جای خود در آمده و گم شده اند. همچنین یک عقرب بین شیر دال و موجود خدای گون هست. شیر دال سری از کرکس دارد که ریش داشته و پای پهن وی اشاره به پره‌های روی پای جانور اصلی دارد. شیر دالها در فرهنگ ایران سری از کرکس دارند تنی از شیر و پاهای عقب پای کرکس همچنین در بعضی جاها شاخ دارند و در بعضی پاهای عقب پای بز هستند. شیر دالها در فرهنگ ایران نگهبان در برابر اهریمن، دروغ جادو و نگهبان گنجینه خدایان هستند. در طرح آوند مذکور کرکس (هما) دو سر، که دو شاخ دارد، با دستهای شیر مانند خود از حمله مارهای عصبانی جلوگیری می‌کند و همزمان پاهای خود را دور مارها حلقه کرده است.

از عقاب دوسر به عنوان پادشاه پرندگان یاد شده و عقاب سمبل قدرت نیرو عدالت بوده و در فرهنگ ترک‌های آسیای میانه تا آناتولی مقدس بوده روح و سایه خدا و سمبل پادشاهی بوده و در مذاهب شمنی عقاب دو سر محافظ طبقه‌های آسمانی می‌باشد همچنین اعتقاد داشتند اوامر خدا توسط عقاب به خاقانها می‌رسد و در حدی قداست داشته که به نام عقاب قسم می‌خوردند و حتی اعتقاد داشتند که با بال زدن عقاب فصل‌ها عوض می‌شوند. در مراسم دولتی عقاب دو سر نشان دهنده حکمران شرق و غرب است.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

تحلیل نقشمایه‌ها

در باز نمایی جانوران در این آوند تاکید بر ریزه کاری ها و بیزاری از فضای خالی دیده می شود. گرایش به پری ونفرت از فضای خالی از ارکان زیبایی شناسی ایرانی است و نمودهایش را در هنر جیرفت می توان بازجست. به این شکل در نمود مارها بر سطح ظرف اصراری هست برای اینکه تک تک فلس های بدن نشان داده شود و با این کار آرایه ای متقارن آفریده می شود که می تواند کل سطح ظرف را بپوشاند. در جیرفت گاوسانان به صورت نقش برجسته بر سطح آوندهای سنگی و جام های بلند نقش می شوند. انسان چون هر نوع نمایش و پیدایش، اعم از جوانه زدن، روییدن و نمو گیاه، تولد موجودات و نزول باران را مربوط به قدرت فوق تصویری در درون همان زایش می دانست و برای هر پدیده خدایی تصور می کرد از این رو بعضی از خدایان ذهنی، از قبیل گاو نر و ماده را از آن جهت که مظهری از این قوای باطنی اند، برتر از سایر نیروها در زایش که اصل برکت و حاصلخیزی است، دانسته است. در این آوند نیز گاو با خطوط موج بین دو شاخش نمود ایزد وای است. ایزد باد در قالب وای با 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 باران آور و نعمت بخش هم بوده است. بنابراین با جنگ و شکار و خویشکاری نعمت بخشی شاه در ارتباط است. از این رو وای با آنچه سبب فرهمندی، حفظ فره و افزونی آن می شود ارتباط دارد و به عنوان پهلوانی که با موجودات اهریمنی می جنگد و با نابودی آنها برکت و نعمت به بار می آورد، با نقش شاه شکارگر مربوط است. و به همین دلیل در قسمت بالائی آوند در دنیای زندگان که با باروری زمین و زندگی گیتیانه روزمره پیوند خورده، تصویر شده است. از سویی ایزد وای نیای ایزد مهر است. در قسمت پایین ظرف نبرد انسان و مار در پایین ترین طبقه یعنی زیرزمین تصویر شده که آن را از روی زمین منفک می سازد. مضمون رایج در جیرفت مار است که در سراسر هزاره ۳ و ۴ پیش از میلاد در حوزه تمدنی ایران غربی رواج داشته است و در اینجا در تقابل با انسان یا پهلوان هیولوار است. نزاع دو جانور نمایشگر قدرت های دوسوگرایی مار، یعنی قوای سودمند و زیانبخش یا سعد و نحس است. در این جنگ نقش عقرب، در میان مارها قرار گرفته است. به احتمال زیاد در این جام همدریف بودن مار و عقرب و مغلوب شدنشان در نبرد با انسان مدنظر بوده است و نیز اینکه با جهان مردگان در ارتباط اند 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 جلوه هایی متفاوت از پیروزی نیروی خودی بر قوای بیگانه را نشان می دهد. پهلوان هیولایی نیمه انسان است اما دو دشمن موجوداتی طبیعی و خطرناک اند از جنس مار. مار نماد دشمن یا دیگری. از سوئی انسان-مار شبیه به اسطوره ی ضحاک است و می تواند اولین تجلی ها و داستان در مورد آن باشد.

موتیف های قرینه مار در دو سوی انسان شاخدار و بز اساطیری، نمایش محافظت و قدرت از طریق عنصر قرینه را می تواند بازگویی کند، در عین حال که مار در تمدن های باستان با عنصر زنانه و ایزدبانوان پیوند دارد و دلالت بر اغواگری، آفرینش، تجدید حیات (پوست اندازی)، نماد آب (زیرزمینی)، باروری زمین و کشت، بارآوری زنان، نگهدارنده چشمه های حیات و زندگی، گنجینه ها، جهان زیرین، بی مرگی 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. دو ساحت اسکلتی (مرگ) و عضلانی (زندگی) در میانه نیروی جاودانگی مار، کشاکش میان دو سرشت (اورمزد و اهریمن) و زمان (زروان) مابین آن ها و آغاز و پایان است.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

در یک جمع بندی این نقش مایه های تزئینی چرخه های معمول مرگ و زندگی را نشان می دهند. اهمیت آب (جریانی که از کوه یا آسمان جاری است) و اهمیت نباتات. حیوانات و تمامی موجودات اداره کننده ی جابه جایی این چرخه ها یا آنچه را از آن چرخه دگرگونی به وجود آمده به تصویر می کشند.

خوانش نهائی

از آن جایی که در تمدن های باستانی کلاه شاخ دار علامت خدایان است در آن مورد اشاره نیز می توان این فرضیه را محتمل دانست که موجودات شاخ دار تصویر شده بر روی ظرف همگی نمود خدایان هستند. خدای نماد الهام بخش زندگی؛ حیوان اهلی (گاو)، در قسمت فوقانی آوند در 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 شده اند. با توجه به روایت اسطوره آرتا، در این تصویر، فرضیه جنگ انسان؛ نمود خودی (سرزمین جیرفت) با هیولا نمود دیگری (سرزمین سومر)، محتمل است. المان های آئین مهر بر آوند نیز می تواند نمود نوعی آئین در جیرفت باشد که نیای آئین مهرپرستی بوده است. دو مار در دستان پهلوان وضعیتی متقارن دارند و معمولاً سرهایشان رویاروی هم قرار گرفته اند. یعنی نقش دومار در هم پیچیده رویارو را تکرار می کنند. که احتمالاً دلالتی سیاسی داشته است. بر این مبنا نوعی پیچش و درهم بافتی حلقه های تن مار با پهلوان دیده می شود که می تواند 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. پهلوان مارگیر نسخه اولیه از ضحاک است. چرا که مارهای ضحاک هم موجوداتی زیانکار و وحشی هستند که مایه آزار او هستند و ضحاک ناگزیر است رامشان کند.

با توجه به اینکه در هنر جیرفت تمام عناصر تصویری مهرپرستی بعدی را می بینیم؛ بر اساس اساطیر مهری حیات با نخستین قربانی مهر آغاز شد و آن زمانی بود که مهر گاو نخستین را کشت و خونسش را برای بارور کردن بر زمین ریخت. نبرد اهریمن و وجود گاو، عقرب و مار روی تنگ جیرفت، می تواند فرضیه نشانه هایی از آیین میترا را محتمل کند. با توجه به نزدیکی جیرفت به زابلستان و سیستان، و نیز المان های بصری انسان تصویر شده؛ ورزیدگی، داشتن کلاه شاخ دار، چشمان درشت و غالب، پاپوش و لباس پهلوان جنگجو، و نیز سایر المان های تصویر که نشان دهنده آئین مهرپرستی (دین رستم) هستند، تصویر رویارویی پهلوان با مار گول پیکر می تواند نیای اسطوره رستم در نبرد با اژدها در خوان سوم باشد. در باور عامه ترکیب جانور انسان در تمدن های باستانی خدایانی هستند که انسان با کمک مراسم آئینی آن ها را در جهت رسیدن به منافع خود به کار می گرفت، با ظهور پیامبران این خدایان به زیر زمین تبعید شدند. نشان طوق بر گردن و شاخ که در بسیاری از نگاره های ایلامی و بعدها جیرفت و سایر فرهنگ ها دیده می شود نمودی از به کارگیری این خدایان در خدمت انسان بوده است و بعدها این علامت برای برده گیری انسان ها استفاده می شد. دادن حلقه نشانه آزاد شدن خدا و دادن قدرت به شاه در ازای گرفتن قربانی انسانی در (جنگ و مراسم آئینی) بود. بنابراین انسان جانور تصویر شده در آوند نمودی از این خدایان باستانی است که احتمالاً در تقابل با موجود اهریمنی در یک مراسم آئینی است.

نتیجه گیری

پژوهش پیش رو با هدف بازخوانی نقوش رسانه هنری آوند جیرفت؛ کشف شده از حوزه فرهنگی جیرفت به منظور دستیابی به خوانشی جدید از این اثر و نیز بررسی ارتباط عناصر نمادین نقش شده بر آن شکل گرفته است. خوانش های پیشین از آوند مبنی بر همسان



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

دانستن نگاره مرکزی خمره با شخصیت اهریمنی نادرست و رد می‌شود. در واقع موضوع کلی نقوش عناصر ثابتی دارد که مفهوم کلی مشترک و یکسانی را منتقل می‌کرده‌اند. به نوعی از دیدگاه انسان شناختی این نقوش بازتابی از تفکرات، اعتقادات و ساختار اجتماعی یک جامعه ی پیش از تاریخ هستند که اکنون بخش‌هایی از آن‌ها باقی مانده‌اند؛ اما ساختار نقوش مورد مطالعه عناصر مشترکی دارد که می‌توان به کمک یکی از ظروف با صحنه ی کاملی از موضوع مورد نظر، به بازخوانی مفاهیم نقوش سایر سفا لهای پراکنده مکشوف از این حوزه تمدنی پرداخت. در برآیند نهائی جهت رمزگشائی نقوش نمادین متن آوند با وجود تمامی نمادهای مهری ترسیم شده بر آوند و نیز عناصری که آشکارا مخاطب را به سوی شاه مهری هدایت میکند میتوان تصویر پهلوان نموده شده را نمود یک پهلوان دانست که دارای دو وجهه اهورائی و اهریمنی و دو قطب روز و شب است و این با جفت بودن اهریمنان اطراف وی و با نمود روشن و تاریک بزهای ترسیم شده یکی است. با این خوانش و رمزگشائی محوری‌ترین قسمت جام یعنی نبرد پهلوان با موجود اساطیری و بر مبنای عناصر مهری تصویر شده بر آوند، و تمامی دوقطبی‌های برداشت شده از متن آوند؛ الگوی دو وجهی اهریمن پهلوان، خیر و شر، نیکی و بدی، روز و شب، مرگ و زندگی ..سرنمون انسان ازلی که نیای تمام پهلوانان ایران زمین است و بعدها به نوعی در شخصیت رستم در مواجه با دیوان بازتولید می‌شود، روایت محتمل نقش شده بر آوند است.

منابع:

اسفندیاری مهنی، زهرا و :صحت منش، رضا (۱۳۹۹) جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل رود جیرفت (هزاره سوم ق.م)، فصلنامه دانش های بومی ایران ، ش ۱۱۴، ص ۱۵۳ تا ۱۸۸

صفری سنجانی، سودابه و محمدزاده میانجی، مهناز (۱۳۹۷). *واکاوی نشانه های آیین مهر در نقوش آثار سنگی تمدن باستانی جیرفت ۵۰۰۰ سال پیش از میلاد*، جلوه هنر، شماره ۱، ص ۷۳ - ۸۵

منصورزاده، یوسف (۱۳۹۷). *بررسی نقش گیلگمش بر هنر مفرغ کاری لرستان*، نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، شماره ۲۰، ص ۸۵-۱۱

مختاری غزنوی (۱۳۷۷). *شهریارنامه*. به کوشش غالمحسین بیگدلی. تهران: پیک فرهنگ.

مجیدزاده، یوسف (۱۳۹۶). *کاوش های تپه قبرستان*، ترجمه ی موسسه ی پیشین پژوه، به کوشش :محمدرضا میری و اکرم غلام یخپیری، تهران: موازی.

هوک. ساموئل (۱۳۸۱). *اساطیر خاورمیانه*، مترجمان: علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزدآپور، روشنگران، تهران.

یا حقی، محمد جعفر (۱۳۷۵). *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*، سروش، تهران.

یانیک، بالن (۱۳۸۰). *پژوهشی در ناگزیری مرگ گیلگمش*، یانیک، ترجمه جلال ستاری، تهران: نشر مرکز.

تارنما:

URL: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/۵۳۳۵۵/cl۰۱۰۱۵۶۰۹۰> (۲/۲/۱۴۰۲)



Abstract: The ancient site of Jiroft in the south of Kerman is one of the most important ancient cultural areas discovered in the geographical area of Iran. The present research aims to reread the motifs of Avand Jiroft, discovered in the mentioned cultural area, in order to achieve a new reading of this work and also to investigate the relationship of the symbolic elements engraved on them to answer the central question whether the motifs Are the pictures on this media a representation of previous readings? And assuming that this proposition is rejected, what narrative does the illustrated text on this work tell for what purpose? This applied research was done by descriptive, analytical and inductive data analysis based on library and internet sources. The findings of this research show that the previous readings of Avand Jiroft, which equate the central image of the jar with demonic characters, are incorrect and rejected. Based on this, the general theme of motifs has fixed elements that convey a common and identical general concept about the Mehri rituals.