



Shahid Bahonar  
University of Kerman



## The Iconography of the Statue of the Human with Scorpion on Shoulders in Halilroud culture (3rd Millennium BC)

Esmail Sangari<sup>1</sup> | Shaghayegh Taheri Bakhtiarvand<sup>2</sup>

1. Associate professor of Department of History and Iranology, PhD in Ancient History, Languages and Civilizations, University of Isfahan. E-mail: [e.sangari@ltr.ui.ac.ir](mailto:e.sangari@ltr.ui.ac.ir)  
2. PhD Student in History of Ancient Iran, Faculty of Literature and Humanities, University of Isfahan, Isfahan, Iran. E-mail: [taheri.76.b@gmail.com](mailto:taheri.76.b@gmail.com)

### Article Info

**Article type:**  
Research Article

**Article history:** 2025 April 7  
**Received in revised form**  
2025 May 11  
**Accepted** 2025 August 9  
**Published online** 2025  
December 22

**Keywords:**  
Jiroft culture  
Shoulder Scorpion man  
Iconography  
Iconology  
Snake

### ABSTRACT

**Purpose:** Objects found in the Halilrud civilization basin, especially Jiroft, are one of the most talked about ancient Eastern world. The Jiroft locale was almost obscure from an archaeological point of view some time recently in 2001. After the flood in this locale and the disclosure of different stone vessels with various pictures, the consideration of numerous archeologists was once more drawn to southeastern Iran. From an archaeological perspective, the aforementioned culture dates back to the third millennium BC, during the Bronze Age. One of the most important objects of this culture is the statue of a scorpion-shouldered man. The objective of the inquire about is to genuinely explore for the scorpion-shouldered human statue within the Jiroft culture and encompassing civilizations within the third thousand years BC.

**Method and Research:** One of the most important methods of studying works of art is iconographic and iconological research. The study of iconography is a branch of science through which literature and stories related to a work are interpreted. In contrast, through iconological study, the meaning hidden in symbols and allegories in the context and cultural structure of a subject is examined. The present research, relying on library resources and a descriptive-analytical method, aims to study the mentioned statue through iconographic and iconological study.

**Findings and Conclusions:** Due to the unknown nature of the script on the Jiroft tablets, one of the methods of studying the works of Jiroft culture is iconographic and iconological study. In the iconography section of the Scorpion-Shouldered Man statue, the apparent similarity between the myth of Zahhak and the statue discovered in the Jiroft culture is pointed out through written data in literary and religious arts. In the iconology section, considering the archaeological achievements in the areas surrounding the Jiroft culture, the connection of this culture through trade relations, using the comparative study method, the similarity between the mentioned statue and other gods and goddesses common in the civilizations surrounding Jiroft has been searched.

Cite this article: Sangari, Esmail., Taheri Bakhtiarvand, Shaghayegh. (2025). The Iconography of the Statue of the Human with Scorpion on Shoulders in Halilroud culture (3rd Millennium BC). *Journal of Iranian Studies*, 24 (48), 195-215. <http://doi.org/10.22103/jis.2025.25064.2717>



© The Author(s).

Publisher: Shahid Bahonar University of Kerman.

DOI: <http://doi.org/10.22103/jis.2025.25064.2717>

## **EXTENDED ABSTRACT**

### **Introduction**

Art is a way for people to express themselves or communicate, especially their feelings or ideas that are hard to put into words (Levinson & Gayer, 2013: 12). In early societies, myths are very important. They share and shape beliefs, support them, and help maintain good behavior. It also ensures that rituals work and includes practical rules for how people should behave. So, myths are very important to human civilization. So, myths are an important part of human culture. It's not just a simple tale; it's an important and powerful thing. Myth isn't just a thoughtful explanation or a creative story; it's a guideline that shows beliefs and knowledge from earlier times (Malinowski, 2000: 47). The purpose of a myth is to explain things, help solve problems, guide actions, or make them seem acceptable. Making myths seems to be a basic part of how humans think. It helps us create a clear understanding of the universe, society, and the purpose of our lives (Coop, 2011: 6). Myths can live on through pictures and symbols. In simple terms, they show up in art as different signs and symbols. Semiotics is about meaning, as it has a structure similar to language. The signifier is how the sign looks. The signified is the idea that something stands for. The signifier is how something looks or sounds, and the signified is what it represents or means (Keshmirshekan, 2016: 45). The symbol tries to show us the connection between different levels of reality that we can't easily understand with our minds. The main job of a symbol is to show a way of looking at things that makes them seem different. It helps different works to look similar and connected (Eliade, 2019: 37). Charles Sanders Peirce says that something is made up of three parts: the appearance it has (which doesn't have to be a physical object), the feelings or ideas it creates, and the actual thing it is about (Keshmirshekan, 2016: 46). One of the most common and important ways to understand ideas in art is by studying the symbols and meanings in the artworks. In Iran, people refer to iconography and iconology by the same names: iconography and iconology. Iconography aims to explain what a piece of art is about and what it shows. In iconographic studies, researchers try to understand the real meaning of the artwork and figure out what is shown in it. The aim is to find both the direct and indirect sources, including books and images, that the artist used for inspiration (Nasri, 2020: 16). Iconography continues from where iconography stops. It uses what it learned from studying images to explain why this metaphor was used and how it connects to the wider culture surrounding that image (Keshmirshekan, 2016: 38-39). At the start of the 20th century in Germany, Abbe Warburg broadened the way of looking at symbols by thinking about the bigger picture. Warburg thought that to understand art from any time, you needed to know about the myths, stories, history, and everyday life of that time. Because of these issues, he started the iconographic study method, which was later changed into a scientific method by her student Panofsky in 1932 (Nasri, 2020: 20). The found statue of the Scorpion-Shoulder Man is very important for the Jiroft culture and is from the third millennium BC. This study aims to look into how this statue was used and why it was important in Jiroft culture by examining its images and meanings.

### **Methodology**

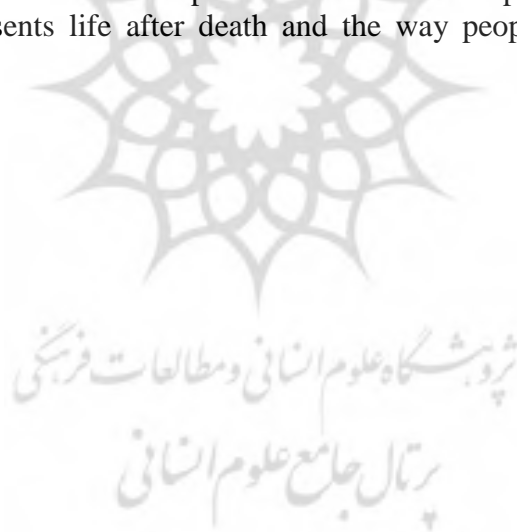
The present study, based on library sources and descriptive-analytical methods, intends to examine the importance this motif the Jiroft culture through iconographical and iconological studies.

### **Conclusion**

Symbols have always been an important part of human art from the past. Today, people need to use organized science to understand the meaning of the symbols shown in old art. One of

the key ways to study art is through iconographic and iconological research. Studying pictures helps us understand the stories and writings related to the artwork, while studying the symbols helps us learn about the cultural backgrounds behind the art. Since we don't know what the writing on the Jiroft tablets means, a key way to learn about this culture is by studying its images and symbols. In the part about pictures of the statue that has a scorpion on its shoulder, it's noted that there are similarities between the story of Zahhak and the statue found from the Jiroft culture, based on writings from literature and religious texts. In the iconography part about the human statue with scorpion shoulders, the text highlights how the story of Zahhak is similar to the statue found in the Jiroft culture, using information from books and religious writings. In this part, we look at the snake symbol from two different views: one related to evil and the other to the idea of the present moment.

Zahhak's demon-like snake stems from what he did: he stopped the people from getting water and captured two goddesses of fertility named Shahrnawaz and Arnawaz. In this view, the snake represents ideas like water, fertility, gods of fertility, and the renewal of life. In the iconology section, we look at archaeological discoveries near the Jiroft culture. We explore how this culture was connected to others through trade. Finally, we compare the statue to similar gods and goddesses found in nearby civilizations. In nearby cultures, the gods and goddesses like Girtbolulu, Nergal, Dumuzi, Ishhara, and Skelet look a lot like the statue that was found. The gods and goddesses mentioned are linked to the gods of the underworld and the afterlife because of their relationships with snakes and scorpions. So, the Jiroft Scorpion Man statue likely represents life after death and the way people were buried in the third millennium BC.



## آیکونوگرافی تندیس انسان عقرب‌شانه

در فرهنگ هلیل‌رود (هزاره سوم پیش از میلاد)

اسماعیل سنگاری<sup>۱</sup> | شقایق طاهری‌بختیاروند<sup>۲</sup>۱. دانشیار گروه تاریخ و ایران‌شناسی، دانشگاه اصفهان، دکتری تاریخ، زبان‌ها و تمدن‌های دنیای باستان. رایانامه: [e.sangari@ltr.ui.ac.ir](mailto:e.sangari@ltr.ui.ac.ir)۲. دانشجوی دکتری تاریخ ایران باستان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران. رایانامه: [taheri76.b@gmail.com](mailto:taheri76.b@gmail.com)

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	<b>زمینه/ هدف:</b> اشیای مکشوفه حوضه تمدن هلیل‌رود، در معنای اخص فرهنگ جیرفت؛ یکی از مناقشه برانگیزترین مباحث دنیای شرق باستان است. منطقه جیرفت از منظر باستان‌شناختی تا پیش از سال ۱۳۸۰ش. تقریباً ناشناخته بود. پس از وقوع سیل در این منطقه و کشف ظروف سنگی گوناگون با شمایل مختلف، توجه بسیاری از باستان‌شناسان بار دیگر به جنوب شرق ایران جلب شد. از منظر باستان‌شناختی دیرینگی فرهنگ مذکور به هزاره سوم پیش از میلاد در عصر مفرغ می‌رسید. یکی از مهم‌ترین اشیای این فرهنگ مجسمه انسان عقرب‌شانه است. هدف پژوهش پیش‌رو آن است که معنای حقیقی و کارکرد تندیس انسان عقرب‌شانه در فرهنگ جیرفت و ارتباط تندیس مزبور و معنای آن در تمدن‌های همجوار جیرفت در هزاره ۳پ.م را مورد واکاوی قرار دهد.
کلیدواژه‌ها: فرهنگ جیرفت انسان عقرب‌شانه آیکونوگرافی آیکونولوژی مار	<b>روش/ رویکرد:</b> یکی از مهم‌ترین شیوه‌های مطالعاتی آثار هنری، پژوهش آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. مطالعه آیکونوگرافیک مرحله‌ای از تأویل است که از طریق آن ادبیات و داستان‌های مرتبط با یک اثر نمایان می‌شود. در مقابل از طریق مطالعه آیکونولوژیک معنای نهفته در نمادها و تمثیل‌ها در بافت و ساختار فرهنگی یک تمدن مورد بررسی قرار می‌گیرد. پژوهش حاضر با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و شیوه توصیفی-تحلیلی بر آن است از طریق مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک، به مطالعه مجسمه مذکور بپردازد.
	<b>یافته‌ها/ نتایج:</b> با توجه به ناشناخته بودن خطوط مکتوب در الواح جیرفت، یکی از شیوه‌های مطالعاتی آثار فرهنگ جیرفت مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. در بخش آیکونوگرافی مجسمه انسان عقرب‌شانه به شباهت عینی اسطوره ضحاک و تندیس مکشوفه فرهنگ جیرفت از طریق داده‌های مکتوب در آثار ادبی و دینی اشاره شده است. در بخش آیکونولوژی، با توجه به یافته‌های باستان‌شناسی در مناطق همجوار فرهنگ جیرفت، ارتباط این فرهنگ از طریق مراودات بازرگانی و در نهایت امر، با استفاده از شیوه مطالعه تطبیقی، شباهت میان مجسمه مذکور با دیگر ایزدان و الهه‌های رایج در تمدن‌های همجوار جیرفت مورد واکاوی قرار گرفته است.

استناد: سنگاری، اسماعیل؛ طاهری‌بختیاروند، شقایق (۱۴۰۴). آیکونوگرافی تندیس انسان عقرب‌شانه در فرهنگ هلیل‌رود (هزاره سوم پ.م). *مجله مطالعات ایرانی*، ۲۴ (۴۸)، ۱۹۵-۲۱۵.

<http://doi.org/10.22103/jis.2025.25064.2717>

© نویسنده‌گان.

ناشر: دانشگاه شهید باهنر کرمان.



### ۱. مقدمه

اولین سکونتگاه‌های بشری در کناره رودهای بزرگ جهان شکل گرفته‌اند، چراکه وجود یک منبع دائمی سرشار و غنی آب، باقی شرایط را برای ساکنان یک منطقه فراهم می‌آورد. یکی از بسترهای اصلی جغرافیایی که موجب شکل‌گیری فرهنگ جیرفت شد، منبع آبی مهم هلیل‌رود بوده است. جیرفت از دو کلمه «جیر» به معنی پست و پایین و «فت» به معنی افتاده تشکیل شده است و به طور کلی جیرفت به معنای «جلگه پست و آبرفتی» است (رفیع‌فر، ۱۳۸۲: ۳). اگرچه ورود کرمان و جیرفت به تاریخ بر ما هویدا نیست، اما هنگامی که در داده‌های مکتوب اعصار گوناگون تأمل می‌کنیم، نام کرمان را به اشکال کارمانیا، گواشیر، بوتیا و مکران ملاحظه می‌نماییم (گلاب‌زاده، ۱۳۸۴: ۲۱). در سال ۱۳۸۰ ش. پس از وقوع حادثه طبیعی سیل در منطقه جنوب شرق ایران، فرهنگی ناشناخته سر از دل خاک بیرون آورد. داده‌های مادی باستان‌شناختی جیرفت موجب رویکردی نوین در بازنگری بر پیشینه تاریخ، فرهنگ و تمدن در مشرق‌زمین شد. کشف ظرف سنگی توسط یکی از ساکنین روستای محطوط‌آباد، در ۳۰ کیلومتری جنوب جیرفت، آغازگر صفحه جدیدی در تاریخ ایران بود؛ چراکه تا پیش از رخداد مذکور مهد تمدن در جهان شرق، میان‌رودان بود.

شماری از ساکنان حوضه هلیل‌رود، پس از هویدا شدن آثار مدفن از بقایای گورستان‌های مکشوفه این منطقه، دست به حفاریات غیر قانونی زدند. «این حفاریات غیر قانونی تمامی طول ۴۰۰ کیلومتری کناره‌های هلیل‌رود از سرچشمه‌های آن در کوه‌های هزار و لاله‌زار در شمال تا دریاچه باتلاقی جازموریان در جنوب را همچون طاعونی دربرگرفت» (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱-۲). کاوش در حوضه هلیل‌رود در بهمن ماه ۱۳۸۱ ش. به سرپرستی دکتر مجیدزاده و ۱۷ متخصص در زمینه‌های گوناگون باستان‌شناسی آغاز شد. مرحله اول کاوش‌ها موجب کشف دو تپه کنارصندل شمالی و جنوبی در این منطقه شد. در طی کاوش‌های متعدد، حدود ۳۰۰ محوطه باستانی شناسایی شد. نویافته‌های آثار هنری جیرفت موجب گردید منطقه جنوب شرق ایران، بعد از کاوش‌های پیشاتاریخی در تپه‌یچی، بار دیگر مورد توجه عموم و یکی از مهم‌ترین سایت‌های باستان‌شناختی در خاورمیانه قرار گیرد.

آگاهی ما از اشیای مکشوفه در حفاریات باستان‌شناسی حاکی از آن است که اشیای یافت شده شامل دست‌سازهایی از جنس فلز، سفال، سنگ، کتیبه‌های گلی و معماری بوده است (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۳۳). ظروف هنری مکشوفه از فرهنگ مذکور، با مرکزیت انسان و محیط پیرامونش، همراه با نمادهای پیچیده انسانی، گیاهی، آسمانی، حیوانی و معماری جهان‌بینی و موشکافی هنرمندان جیرفتی را به همراه دارد. مهم‌ترین یافته‌های مربوط به این منطقه 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). یکی از مهم‌ترین اشیای مکشوفه از فرهنگ جیرفت تندیس انسان عقرب‌شانه است. یکی از شیوه‌های مطالعاتی اشیای مکشوفه جیرفت، مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک آثار مزبور است. پژوهش حاضر بر آن است از طریق مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک تندیس مذکور، به معانی

نهفته در ورای این تندیس و اهمیت آن در حیات فرهنگی و اجتماعی جیرفت در هزاره ۳ پ.م. بپردازد. جستار پیش‌رو در پی پاسخگویی به این سؤالات است:

- تندیس انسان عقرب‌شانه در فرهنگ جیرفت (هزاره سوم پ.م) دارای چه کارکردهایی بوده است؟

- تندیس مزبور در فرهنگ‌های همجوار جیرفت دربردارنده چه معنایی بوده است؟

### ۱-۱. بیان مسأله

هنر ذاتاً وسیله‌ای برای بیان یا برقراری ارتباط، به ویژه بیان حالت‌های ذهنی یا مضمون‌های غیر گزاره‌ای است (لویسنون و گایر، ۱۳۹۲: ۱۲). در تمدن بدوی، اسطوره دارای نقش ضروری است: یعنی به بیان و تنظیم عقاید پرداخته، باعث جلوه آن‌ها می‌شود و نیز در حفظ و ترویج اخلاق می‌کوشد. در ضمن تأثیر مناسب را تضمین می‌کند و حامل یک سلسله قواعد عملی برای رفتار انسان است. بنابراین، اسطوره عنصر حیاتی تمدن بشری است. آن فقط حکایتی پیش‌پاافتاده نیست، بلکه نیروی فعال قابل ملاحظه‌ای است. در واقع، اسطوره یک توصیف عقلانی و یک تجسم و تصویر هنری نیست، بلکه دستورالعملی است که بیانگر عقیده و حکمت گذشته است (مالینفسکی، ۱۳۷۹: ۴۷).

«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).

اساطیر گاه به زبان تصاویر و نمادها به حیات خویش ادامه می‌دهند. به عبارت دیگر، از طریق هنر و آثار هنری مفاهیم در قالب نشانه و نمادهای گوناگون پدیدار می‌گردند. نشانه‌شناسی را می‌توان نظامی از دلالت‌ها تلقی کرد، چون موجد ساختاری زبان گونه است... دال، یعنی شکلی که آن نشانه دارد؛ مدلول، یعنی مفهومی که آن نشانه ارائه می‌دهد. دال صورت مادی نشانه و مدلول، درون‌مایه و معنای آن است (کشمیرشکن، ۱۳۹۵: ۴۵). نماد در واقع و دقیقاً می‌خواهد همان اتحاد بین سطوح مختلف واقعیت را به ما نشان دهد که به لحاظ عقلی نمی‌توانیم چندان راحت به آن دست یابیم... کارکرد ساختاری نماد، دقیقاً آشکارسازی چشم‌اندازی است که از آن‌جا امور و چیزها به گونه‌ای متفاوت پدیدار می‌گردند و کارهای بسیار متمایز هم‌ارز و متحد نمایان می‌شوند (الیاده، ۱۳۹۸: ۳۷). چارلز سندرز پیرس استدلال می‌کند که نشانه از سه قسمت ساخته می‌شود: بازنمون، یعنی شکل یا صورتی که نشانه دارد (نه ضرورتاً مادی)؛ تعبیر، احساس یا مفهومی که از آن نشانه ساخته می‌شود؛ و ابژه یا شی، یعنی چیزی که آن نشانه به آن ارجاع می‌دهد (کشمیرشکن، ۱۳۹۵: ۴۶).

یکی از رایج‌ترین و مهم‌ترین روش‌های درک مفاهیم در آثار هنری، مطالعه آیکونوگرافیک (Iconographic) و آیکونولوژیک (Iconologic) آثار هنری است. آیکونوگرافی و آیکونولوژی در ایران تحت عنوان شمایل‌نگاری و شمایل‌شناسی شناخته شده‌اند. مقصود از شمایل‌نگاری توصیف موضوع و محتوای اثر هنری است. محققان در مطالعات شمایل‌نگارانه درصدد مواجهه با واقعیت ابژکتیو اثر و مشخص کردن این نکته هستند که چه چیزی در اثر

هنری ترسیم شده است. هدف، مشخص کردن منابع باواسطه و بی‌واسطه‌ای -هم منابع ادبی و هم منابع تجسمی- است که هنرمند از آن‌ها بهره گرفته است (نصری، ۱۳۹۷: ۱۶). شمایل‌شناسی، چیزی را به انجام می‌رساند که شمایل‌نگاری باقی می‌گذارد. یافته‌هایی که از طریق تحلیل شمایل‌نگارانه به دست می‌آید، مورد استفاده قرار می‌دهد تا چگونگی و چرایی انتخاب چنین استعاره‌ای را از حیث پس‌زمینه فرهنگی وسیع‌تر آن تصویر تشریح کند (کشمیرشکن، ۱۳۹۵: ۳۸-۳۹).

در آغاز قرن بیستم در آلمان، ایمی واربورگ دیدگاه شمایل‌نگاری را با در نظر گرفتن پس‌زمینه وسیع‌تری گسترش داد. واربورگ معتقد بود برای تحلیل آثار هنری هر دوره‌ای، آشنایی با اسطوره‌شناسی، ادبیات، تاریخ و حیات اجتماعی و سیاسی آن دوره ضروری است. او با در نظر گرفتن این موارد بنیان‌گذار شیوه مطالعاتی شمایل‌شناسی شد که پس از او توسط یکی از پیروانش پانوفسکی، در سال ۱۹۳۲م. به یک روش علمی تبدیل شد (نصری، ۱۳۹۷: ۲۰). مجسمه مکشوفه انسان عقرب‌شانه یکی از مهم‌ترین اشیای مکشوفه فرهنگ جیرفت و متعلق به هزاره سوم پیش از میلاد است. پژوهش حاضر در نظر دارد از طریق مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک تندیس مذکور، کاربرد و اهمیت این شیء را در فرهنگ جیرفت مورد واکاوی قرار دهد.

#### ۲-۱. پیشینه پژوهش

تعداد قابل توجهی از پژوهشگران مقالات و پژوهش‌هایی در باب فرهنگ جیرفت، از منظرهای گوناگون ارائه داده‌اند. اولین و مهم‌ترین منبع برای شناخت آثار تمدن مذکور، کتاب جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق به کوشش یوسف مجیدزاده (۱۳۸۲) است. مجیدزاده در این اثر کاتالوگی از آثار مکشوفه جیرفت جمع‌آوری و طبقه‌بندی کرده است. پژوهش‌هایی از قبیل آیکونوگرافی نقشمایه‌های ترکیبی انسان-حیوان با تأکید بر نقش‌مایه انسان عقرب از اسلامی‌راد (۱۳۹۸)، بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت از حسین‌آبادی (۱۳۹۵)، آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد) از رفیع‌فر و ملک (۱۳۹۲)، نسبت نقش‌مایه‌های نویافته جیرفت با نمونه‌هایی از اسطوره‌های ایرانی از آقاعباسی (۱۳۸۸)؛ هیچ‌یک، اشیای مکشوفه فرهنگ مذکور را به صورت جامع مورد مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک قرار نداده‌اند. از این‌رو پژوهش حاضر در نظر دارد از طریق مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک مجسمه انسان عقرب‌شانه به تحلیل و تفسیر این شیء و اهمیت آن در فرهنگ جیرفت پردازد.

#### ۳-۱. روش‌شناسی پژوهش

با توجه به ناشناخته‌بودن جنبه‌های مختلف حیات اجتماعی مردمان فرهنگ جیرفت و عدم خوانش الواح مکشوفه فرهنگ مزبور، یکی از مهم‌ترین شیوه‌های خوانش آثار هنری، مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. مطالعه آیکونوگرافیک موجب درک محتوای ادبی و ادبیات اثر و مطالعه آیکونولوژیک موجب آگاهی از پس‌زمینه‌های فرهنگی این دوره از منظرهای گوناگون (زمانی، مکانی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی) خواهد شد. پژوهش حاضر بر

آن است با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و شیوه توصیفی-تحلیلی و مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک تندیس انسان عقرب‌شانه، به معانی نهفته در ورای این تندیس و اهمیت آن در حیات فرهنگی و اجتماعی جیرفت در هزاره ۳ پ.م. پردازد.

#### ۴-۱. یافته‌های پژوهش

در بخش آیکونوگرافی مجسمه انسان عقرب‌شانه به شباهت عینی اسطوره ضحاک و تندیس مکشوفه فرهنگ جیرفت طبق داده‌ها و مواد مکتوب دینی، ادبی، اسطوره‌ای و... اشاره شده است. در بخش مزبور، نماد مار و ماردوشی از دو منظر اهریمنی و اهورایی مورد بررسی قرار گرفته است. از منظر نمادشناسانه نیز مار موجودی دو وجهی است یا به عبارتی، نیم آن تاریک و نیم دیگرش روشن است. در بخش آیکونولوژی، با توجه به یافته‌های باستان‌شناختی در مناطق همجوار فرهنگ جیرفت، ارتباط فرهنگ مذکور از طریق مراودات بازرگانی و در نهایت امر، با استفاده از شیوه مطالعه تطبیقی شباهت میان مجسمه مذکور با دیگر ایزدان و الهه‌های رایج در تمدن‌های همجوار جیرفت مورد واکاوی قرار گرفته است. ایزدان و الهه‌های مذکور با توجه به ارتباط با مار و عقرب با خدایان جهان زیرین و حیات پس از مرگ نیز مرتبط هستند.

#### ۲. بحث و بررسی

##### ۱-۲. توصیف پیش‌آیکونوگرافیک

مجسمه از جنس سنگ صابونی به طول ۱۰/۶ و عرض ۶ سانتی‌متر است (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۲۰۲). این تمثال به صورت مذکر و دارای بدنی فلس‌گونه است. دست و بازوان این مرد از جلو و عقب، به صورت عقرب‌گون ترسیم شده است. در امتداد دستان او از پشت سر، دم عقرب‌ها به صورت دو مار طراحی شده که رو در روی یکدیگر قرار گرفته‌اند. حد فاصل بین پیشانی و موهای این مرد با سربندی ساده از یکدیگر جدا شده‌اند. هنرمند فرهنگ جیرفت برای نشان‌دادن اجزای صورت این تمثال از برجستگی‌های بسیار ابتدایی بهره برده و حد فاصل گوش‌ها و صورت، نوار باریکی وجود دارد که گویی برای نشان دادن ریش استفاده شده است. موهای این انسان مجعد و حالت صورت آن مضطرب یا ناراحت است. از منظر زیبایی‌شناختی نیز تندیس به صورت انتزاعی و سوررئالیستی طراحی شده است.



(مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۳۹)

## ۲-۲. تحلیل آیکونوگرافیک تندیس انسان عقرب‌شانه

مطابق با داده‌ها و متون ادبی، یکی از چهره‌های اهریمنی در اساطیر که موجودات موذی و شیطانی چون مار و عقرب با شخصیت، اعمال و کالبد آن در ارتباط ویژه‌ای هستند، ضحاک است. داستان ضحاک -یکی از اسطوره‌ها- با ساخت متفاوتش در شاهنامه تبدیل به یکی از زیباترین و در عین حال، هولناک‌ترین حماسه‌های ایران شده است. نمونه‌های متعددی از اشاره به داستان ضحاک را می‌توان در متون کهن ایرانی از جمله منابع پهلوی که اغلب در حدود قرن ۳ هجری تدوین شده‌اند، مشاهده کرد. مینوی‌خرد از جمله مهم‌ترین این متون پهلوی است. علاوه بر این در *اوستا* و حتی *ریگ‌ودا* می‌توان اشاره‌های شفاف و روشنی به این اهریمن سه سر سه پوزه شش چشم پیدا کرد. اژی‌دهاک، دیو هولناک اسطوره و *اوستا*، جایش را به ضحاک اژدهاکش *شاهنامه* می‌دهد که با حفظ نمودهای شر و اهریمنی‌اش خویشکاری خویش را نیز حفظ می‌کند (روحانی و قنبری، ۱۳۹۱: ۱۴۸).

### ۲-۲-۱. ضحاک، به مثابه تندیس انسان عقرب‌شانه

این واژه به صورت اژی‌دهاک آمده است. این اسم مرکب است از دو جزء است که جزء اول آن «اژی» است. اژی، خود جداگانه غالباً در *اوستا* استعمال شده است. از برای مثال در *اوستا*، در فرگرد اول وندیداد، در فقره ۲ اهورامزدا می‌گوید: نخستین کشوری که من بیافریدم، آریاویچ می‌باشد. اهریمن در آنجا اژی (مار) سرخ بیافرید. همچنین در فقره ۵ از فرگرد ۱۴ و در فقره ۶۵ از فرگرد ۱۸ و در فقره ۹۰ از آبان‌یشت، اژی به معنی مار آمده است. چه بسا از اژی یک جانور اهریمنی اراده شده است؛ درست به همان معنی که امروز از کلمه اژدها یا اژدر فارسی برمی‌آید... (یشت‌ها، ۱۳۷۷: ۱۸۸). بنابر نظر کزازی، نام مرداس با مار ودایی داسه در پیوند است. داس در نام مرداس می‌تواند بازمانده داسه ودایی باشد که دهاک ساخت اوستایی آن است و مر کوتاه شده واژه مار است (کزازی، ۱۳۷۴: ۴۵).

ضحاک در پهلوی *azdahag*، در *اوستا* *azi-dahaka*، در فارسی به صورت اژدها و ضحاک ضبط شده است. جزء نخستین واژه اوستائی به معنای افعی و اژدها است و جزء دوم نام خاص است. در *اوستا*، اژی‌دهاک اژدهایی است سه کله، سه پوزه و شش چشم که می‌خواهد جهان را از مردمان تهی کند (بهار، ۱۳۹۱: ۱۹۰). شوارتز معتقد است نام اژی‌دهاک که از دو بخش اژی در معنای مار و دهاکه با توجه به واژه ختنی *daha* به معنی مرد، تشکیل شده است؛ بدین معنی اژی‌دهاک را «مار مرد» ترجمه می‌کند (شوارتز به نقل از حسین‌زاده، ۱۳۹۴: ۳۷). نخستین اشاره به ضحاک در *اوستا* در آبان‌یشت است. او به تخت نشسته و از ایزد آناهیتا طلب یاری می‌کند (آبان‌یشت، کرده ۸: ۳۱-۲۹). در نهایت امر، ضحاک از رحمت ناهید بهره‌مند نمی‌گردد. بنابراین به ایران‌زمین حمله کرده و تاج و تخت شهریاری را به دست می‌گیرد. در مقابل ایزدبانو آناهیتا، فریدون را برای یاری به مردم و مبارزه با ضحاک گسیل می‌دارد (یشت ۵، بند ۳۵-۳۳).

در متون پهلوی ضحاک از سوی پدر به سیامک و از سمت مادر به اهریمن می‌رسد (بندش، ۱۳۸۰: ۱۴۹). مردی است تازی که به ایران حمله می‌کند، جمشید را شکست می‌دهد و هزار سال سلطنت او توأمان با سختی و رنج برای

مردمان است. سرانجام او به دست فریدون در کوه دماوند زندانی می‌شود و در رستاخیز از بند رها می‌شود و قصد نابودی جهان را دارد، اما توسط گرشاسب از بین می‌رود. «همه مدارک تقریباً ضحاک را غیر ایرانی و اغلب از نژاد تازیان می‌دانند، ولی به نظر می‌رسد شهریاری غیر ایرانی از بابل زمین برخاسته و بر ایران پیروز شده است» (یاحقی، ۱۳۸۶: ۵۴۸). در بندهش در ارتباط با پادشاهی ضحاک ذکر شده: «ضحاک پادشاهی بد فراز کردن گرفت و یک هزار سال بکرد» (بندهش، ۱۳۸۰: ۱۳۹). «هوشنگ چهل سال، تهمورث سی سال، جم تا فره از او بشد- ششصد و شانزده سال و شش ماه، پس از آن یکصد سال در گریز بود، هفتصد و شانزده سال و شش ماه بود. پس هزاره خدایی به کژدم آمد، ضحاک یک هزار سال شاهی کرد...» (همان: ۱۵۵). هنگامی که فریدون قصد نابودی ضحاک را دارد، اهورامزدا به او فرمان می‌دهد او را مکش «زیرا اگر وی را بشکافی، ضحاک این سرزمین را پر کند از مور گزنده و کژدم و چلیپاسه و کشف و وزغ» (بهار، ۱۳۹۱: ۱۹۲-۱۹۱).

اهریمن هنگامی که در تاخت، واخش (روح) خرفستران را، چون مار و کژدم و... با آب و زمین و گیاه درآمیخت. در بندهشن اهریمن به صورت یک مار نیز تجسم یافته است: «پس اهریمن با همه نیروهای دیوی به مقابله روشنان برخاست... او چون ماری، آسمان زیر این زمین را بسفت و خواست که (آن را) فراز بشکند...» (بندهش، ۱۳۸۰: ۵۲). «...در شایست نشایست در فصل ۲۰ فقره ۱۸ آمده است که فریدون خواست ضحاک را بکشد، اما اهورامزدا به او گفت تو نباید که او را اکنون بکشی؛ زیرا که زمین پر از مخلوقات موزی و مضر خواهد شد» (یشت‌ها، ۱۳۷۷: ۱۹۱). در فقرات ۱۳ و ۱۴ از درواسپ یشت آمده است که فریدون برای ایزد گوش قربانی نموده، از او درخواست نموده که به ضحاک غلبه کند و دو زنش، سنگهوک و ارنوک، را که از برای توالد و تناسل دارای بهترین بدن و از برای خانه‌داری برازنده هستند، از او بریاید... (همان: ۱۹۳). در بندهشن پس از حمله اهریمن بر پیش‌نمونه‌های گیتی، آمده است: «او چون ماری به آسمان زیر این زمین بجست، [آن را] تباه کرد، بشکست... او خرفستران را بر زمین هشت خرفستران گزنده و زهرآگین چون اژدها، مار و کژدم و چلیپاسه، سنگ پشت و وزغ آن گونه از او تنومند پدید آمدند، که از [زیادی] خرفستران [به اندازه] تیغ سوزنی [جای بر] زمین بازماند... زمین از تازش خرفستران چنان [گشته بود که بر آن] تیغ سوزنی [جای] بازمانده بود. سپهر به گردش و خورشید و ماه به حرکت ایستادند.» (بهار، ۱۳۹۱: ۸۸-۸۷). انگره‌مینو در مبارزه مستمر خود با نیکی، از جمله آفریده‌های اهورامزدا، از یاری دیوان دیگر نیز بهره می‌گیرد.

از میان مهم‌ترین این دیوان می‌توان از ائشمه، دیو خشم و غضب، اژی‌دهاک که (ضحاک)، هیولایی دارای سه سر، شش چشم و سه پوزه که بدنش پر از چلیپاسه (مارمولک) و عقرب است، نام برد (مک‌کال و دیگران، ۱۳۸۵: ۱۲۱). در شاهنامه، ضحاک فرزند مرداس است. مرداس امیری دادگر و عادل است. ضحاک توسط اهریمن فریفته می‌شود و کمر به نابودی پدر خویش می‌بندد و سپس به جای او بر تخت پادشاهی می‌نشیند. ابن‌بلخی در این رابطه ذکر می‌کند: «گفته‌اند که به ابتدا که جادویی می‌آموخت، پدرش منع می‌کرد. پس دیوی که معلم او بود، گفت اگر می‌خواهی تو را جادویی آموزم، پدر خود را بکش. پدر خود را جهت تقرب به دیو کشت» (ابن‌بلخی، ۱۳۶۳: ۳۵-۳۴). ضحاک در گام بعد، به پادشاهی جمشید خاتمه می‌دهد و به مدت هزار سال پادشاهی می‌کند. ضحاک چهل سال پیش از زوال پادشاهی‌اش، خوابی می‌بیند که در این خواب، سه مرد جنگنده که یکی از آنها از نظر سن از همه کوچک‌تر

است، در حالی که گرز گاوسری را با خود حمل می‌کند، به سوی او می‌آید و گرز خود را بر سر او می‌کوبد. پس از مدتی فریدون متولد می‌شود. گاو توتم و همزاد فریدون است (شایگان‌فر، ۱۳۸۰: ۱۶۲-۱۶۸). در نهایت امر، کاوه برای قیام به پا می‌خیزد و با یاری فریدون، ضحاک را در بند می‌کند و دو خواهر جمشید تحت عنوان شهرنواز و ارنواز که توسط ضحاک اسیر شده بودند، رها می‌شوند.

در شاهنامه چنین آمده‌است که ضحاک پس از شکست دادن جمشید، توسط اهریمن فریفته می‌شود. اهریمن از ضحاک درخواست کرد که بر دو کتفش به نشانه سپاس و قدردانی بوسه زند. پس از این عمل، بر روی دوش‌های ضحاک مار روییده شد. اهریمن بار دیگر در چهره پزشکی بر ضحاک ظاهر شد و علاج درد او را کشتن دو جوان در روز و خوراندن مغز آن‌ها به مار دانست. در این میان، خوالیگران ضحاک به نام‌های ارمایل و گرمایل که از این عمل ضحاک ناراضی بودند، برای پرهیز از خون‌ریزی بیشتر، روزانه از هردو جوانی که برای کشتار آورده می‌شد، یکی را رها کرده و مغز دیگری را با مغز گوسفند می‌آمیختند و به او پیشکش می‌کردند (نوروز و سرمد، ۱۳۹۶: ۳). بیرونی (۱۳۵۲: ۲۹۸-۲۹۷)، گردیزی (۱۳۷۴: ۳) و ثعالبی (۱۳۲۸: ۱۱-۹۹)، به ماردوش بودن و وجود دو اژدها بروی شانه‌های ضحاک اشاره داشته‌اند.

در تندیس انسان عقرب‌شانه، مجسمه انسانی دیده می‌شود که دستان او به صورت عقرب‌گون است. برای عقرب‌های پشت سر این مجسمه، دم‌هایی شبیه به دو ماری که رو در روی یکدیگر قرار گرفته‌اند، طراحی شده است. مهم‌ترین نکته در ارتباط با مار، دو وجهی بودن شخصیت اوست. افزون بر آن، مار نمادی از باروری است و با ایزدبانوان مرتبط می‌شود. در داستان ضحاک، دو خواهر جمشید، توسط ضحاک اسیر هستند. بر این اساس، ضحاک نمودی از خشکی و نیرویی اهریمنی؛ در مقابل، شهرنواز و ارنواز که همچون ماری ترسیم شده‌اند، نمادی از آب و باروری و برکت‌بخشی هستند. از مهم‌ترین مفاهیم مار تجدید حیات بوده و در کتاب مقدس آمده که ارتباط میان زن، مار و درخت وجود دارد (الیاده، ۱۳۸۹: ۱۷۰). مار از دو سو با ضحاک در پیوند است. از سویی، خود او اژدها خوانده می‌شود و شخصیتی که در مجموع از متون اوستایی می‌توان برایش متصور شد، انسانی است اژدهاگونه یا برعکس. از سویی دیگر، مارهایی بر دوش‌های رسته است که محصول بوسه‌های ابلیس بر آن‌هاست (حسین‌زاده، ۱۳۹۴: ۲۱۷-۲۱۶). این موجود در میان پیروان آیین مهر دارای جایگاه ویژه‌ای بوده و پس از ظهور زردشت جزء یکی از موجودات موزی و خرفستران قرار می‌گیرد. در نگاهی اجمالی باید اشاره کرد که شمایل در دست داشتن مار یا عقرب (قطع کردن آب بر مردمان، خشکسالی) ممکن است در طی دوره‌های مختلف به صورت ماردوشی یا عقرب‌دوشی (چهره اهریمنی) در میان مردمان ادوار گوناگون تداوم یافته باشد.

با توجه به آنچه در تحلیل آیکونوگرافیک این تندیس آوردیم، اسطوره را می‌توان مطابق با دیدگاه‌های مختلف تعریف و تبیین کرد. اسطوره‌ها چه ساخته روح جمعی اقوام باشد و چه از ذهن افراد ناشی شده باشد، در زمان رواج شان پذیرفته شده‌اند. به عبارتی، اسطوره واقعیت فعالی است که در میان جوامع پیشین زندگی کرده است (ترنر، ۱۳۸۱: ۷۰).

وقتی اسطوره در واقعیت زنده‌اش مطالعه شود، همچنان که خواهیم دید، به عنوان یک تولید نمادین آشکار نمی‌شود، بلکه، بیان مستقیم مطلبی است که اسطوره در دل آن جای دارد. تشریح و توضیحی که اسطوره با خود به همراه دارد، جواب‌گوی احتیاج علمی نیست، بلکه، احیای حکایتی بازسازی شده از یک واقعیت قدیمی است؛ حکایتی که جواب‌گوی احتیاجات عمیق مذهبی و خواست‌های اخلاقی و تکیه‌گاه و تمایلات و توقعات اجتماعی و حتی کمک به الزامات علمی است (مالینفسکی، ۱۳۷۹: ۴۹).

در نمادگرایی، به پیوند گسترده انسان با حیوانات و گیاهان، برای هر کدام از حیوانات و گیاهان از روزگاران نخستین نقش ویژه‌ای قائل شده‌اند. نوع این رابطه همواره به تبع شیوه زندگی و بینش هر قوم تعیین می‌شده‌است و انسان‌ها در هر شرایطی نمادهایی فراخور شیوه زیست خود برای انتقال پیام درونی‌شان برگزیده‌اند (جانبازی، ۱۳۹۱: ۱۵). اساطیر هر قوم، چه از رشدی کامل بهره‌مند گشته باشد، یا نه، در حد خود نظامی جامع است و به صورت جهان شناخت و خویش‌شناسی فرد و گروه در تنظیم ارتباط فرد و جامعه با یکدیگر و این دو با طبیعت و زندگی مادی و معنوی به کار گرفته می‌شود. اساطیر، برای انسان عصر اساطیری، به مثابه پلی است میان وی و پدیده‌های جهان پیرامونش که از طریق ذهنی پیوند او را با جهان برقرار می‌سازد و به صورت بنیادی و عقیدتی در پیوند با آئین‌ها، رفتارها، اخلاقیات و مقررات نظام سنتی اجتماعی و خانوادگی، انعکاسی خارجی و عینی می‌یابد (بهار، ۱۳۹۱: ۳۷۲). اسطوره‌ها دربرگیرنده پیام‌ها و نمادهایی هستند که در میان مردمان اقوام گوناگون، گاه به صورت مشترک تداوم می‌یابند.

برای درک نمادهای به کار گرفته شده در فرهنگ جبرفت، نیز باید به تمدن‌های همجوار این فرهنگ نظر افکنیم. ژان پرو اشاره می‌کند که در هزاره سوم پیش از میلاد، مردم در تصویر کردن نقوش، نه از تصاویر و نقوش انسانی، بلکه از موجوداتی برتر از انسان استفاده می‌کردند که موجودات ترکیبی نمونه‌ای از آن است (پرو، ۱۳۸۶: ۷۴). گزدم (کژدم، عقرب، گزدمب) به معنی جانور گزنده معروف، به عربی عقرب گویند. از این کلمه در *اوستا* سخنی به میان نیامده است، اما در متون پهلوی با الفاظ گزدمب، گز دم، گز دوم ذکر شده‌است. در اصل گزدم به معنای «دارای دم گزنده» است. این واژه در فارسی به صورت کژدم به کار می‌رود و براساس تعبیری عامیانه، گمان کرده‌اند که به معنای دارای دم کج است (حق‌پرست، ۱۳۹۹: ۲۴۲).

واژه گبرتبلولو (Girtablullo) «کژدم-انسان» اکدی، موجودی فراطبیعی است، با کلاه شاخ‌دار ایزدی، سر انسان ریش دار، بدن انسان، پاهای پشتی و پنجه‌های پرنده، آلت تناسلی مردانه به شکل سر مار، و دمی مثل دم عقرب. او هم می‌تواند بال داشته باشد و هم نداشته باشد. در ابتدا این مخلوق در هنر سلسله سوم اور و دوره اکدی دیده می‌شده، ولی صرفاً در دوره نو-آشوری متداول بوده است. این سبک تا دوره هلنی در هنر باقی ماند (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۲۶۶) (ر.ک تصویر ۱). یکی از ایزدانی که با نقوش مار و عقرب همبستگی ویژه‌ای داشت، نرگال (Nargall) بود. نرگال ایزد جهان‌زیرین و برادر نینورتا است. در نقش برجسته مرتبط با وی عقرب و مار نمایان است و دلالت بر صفتی از صفات نرگال دارد که وجودش در دنیای زیرزمین در مکان مارها و عقرب‌ها است (سفر و مصطفی، ۱۳۷۶: ۲۳۲).

یکی از مهم‌ترین اساطیر مرتبط با ایزد نرگال، اسطوره نرگال و ارشکی گال (Ereshkigal) (ملکه جهان کبیر زیرین) (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۱۳۲) است که شباهت زیادی با اسطوره فرود ایشتر (Ishtar) به جهان زیرین دارد. ایزد نرگال «خداوندگار منزلگاه بزرگ» با نام مشلام‌تیا (Meshelam tiya) که در قالب شکل و شمایل دیگری ظاهر شد، به دوزخ تاخت. همراهان او چهارده دیو بودند که وی آن‌ها را بر دروازه‌های دوزخ گمارد. ملکه جهان زیرین ارشکی گال برای صلح با نرگال، او را به همسری برگزید و بدین‌صورت، نرگال که تا آن زمان ایزد جنگ و نابودی محسوب می‌شد، خداوندگار بزرگ جهان زیرین شد (ژیوان، لاکوئه و دلاپورت، ۱۳۷۵: ۸۸). در دوره پارتی، «نرگال» با «هرکول» یونانی شناخته می‌شد (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۲۲۵).

یکی دیگر از ایزدانی که در فضای اسطوره‌ای با موجودات موذی در جدال است، دوموزی (Domouzi) است. «تموز، یا نام اصیل‌ترش دوموزی، فرزند نین‌گیش‌زیدا (Ningishzida)، «خداوندگار چوب»، بود و پدرش نین‌زو (Ninzou) «خداوندگار فال‌بینی به واسطه آب» به شمار می‌رفت (ژیوان و دیگران، ۱۳۷۵: ۸۲). «نام دوموزی به معنی «فرزند راستین» است، او «شبان» خوانده می‌شود... گاهی نام او در مرثیه‌ها، دامو است به معنی «فرزند»... اما برخی از نیایش‌ها نیز او را به عنوان آب‌های زندگی بخشی که در آغاز بهار بازمی‌آیند و در شیریه‌های فراز رونده گیاهان ظاهر می‌شوند، فرامی‌خوانند» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۱۹۲). در اسطوره هبوط اینانا (Inana) به جهان زیرین و رودرویی با خواهرش ارشکی گال، پس از بازگشت اینانا بر روی زمین و انتخاب جانشین برای رفتن به جهان زیرین، همراه وی دیوانی حضور دارند که می‌بایست جانشین را به همراه خود ببرند. در اینجاست که اینانا او را به فرستادگان خواهرش تسلیم می‌کند. دوموزی با یاری خواستن از اوتو (Otu) به یک مار تبدیل می‌شود و چندبار از چنگ تعقیب‌کنندگان می‌گریزد، اما در نهایت در چراگاه خواهرش گشتی‌نانا دستگیر می‌شود و به دوزخ فرستاده می‌شود. در قسمتی از این اسطوره سومری (خط‌های ۳۶۸-۳۸۳) آمده که دوموزی معشوق اینانا که در گذشته و در جهان زیر زمین گرفتار آمده است، از اوتو (خدای سومری خورشید) درخواست می‌کند که به او دست‌ها و پاهایی به سان مار ببخشد تا بتواند از هیولاهای جهان زیرین بگریزد و اوتو با پذیرش درخواستش او را مارگون می‌سازد (Alster, 1996).

«ای اوتو، تو برادر همسر منی، و من شوهر خواهر تو...»

دستان مرا چون دستان مار کن،

پاهای مرا چون پاهای مار کن،

مرا از چنگ اهرمن نجات ده، مگذار در چنگ او گرفتار آیم» (کریمر، ۱۳۸۳: ۱۳۹-۱۳۸).

با این همه، عجز و لابه دوموزی در همسرش اثر می‌کند و او می‌پذیرد که دوموزی نیمی از سال را در جهان زیرین و نیمی دیگر را بر روی زمین سپری کند. زمانیکه او بر روی زمین است، خواهرش گشتی‌نانا وظیفه او را برعهده دارد. در اسطوره آداپا (Adapa) دوموزی و نین‌گیش‌زیدا از خدایان معروف جهان دیگر هستند. دوموزی هر سال یک روز به زمین بازمی‌گردد، و در آن روز مراسمی به اجرا درمی‌آید. این ماجرا احتمالاً به آیین تکلیم‌تو بازمی‌گردد که در ماه دوموزی (جون / جولای) انجام می‌گرفت، و طی آن مجسمه‌ای از دوموزی به حمام برده می‌شد، تدهین می‌شد، و در

نینوا در معرض تماشای عموم قرار می‌گرفت (مک کال، ۱۴۰۱: ۹۸). در اسطوره رؤیای دوموزی (مربوط به اواخر هزاره سوم پ.م) نیز به مرگ او اشاره شده است. با این تفاوت که فرود اینانا به جهان زیرین مرتبط با شخصیت اصلی این اسطوره یعنی اینانا است و متن اسطوره خواب دوموزی مربوط به تموز است. در این اسطوره نیز دوموزی در حال گریز از دیوانی است که قصد کشتن و بردن وی به جهان زیرین را دارند، با این تفاوت، کسی که مکان دوموزی را به دشمنانش نشان می‌دهد، یکی از دوستان اوست.

در سومر، الهه‌ای با نمادهای عقرب و مار نیز حضور دارد. ایش‌هره (Ish'hara) الهه‌ای بود که به نظر می‌رسد بیشتر با سنت سامی در ارتباط باشد تا سومری (رک تصویر ۲). احتمالاً پرستش او در مناطق میانی فرات واقع در جنوب میان‌رودان، متداول گشته است. در یک روایت، ظاهراً او با دگن به عنوان همسرش ارتباط دارد. او را به عنوان خدای عشق با ایشتر (اینانا) برابر می‌دانند. در قالبی دیگر، او با جنگ و پیشگویی از روی امعاء و احشاء در ارتباط است یا اصلاً به صورت الهه مادر ظاهر می‌شود. توضیحی که در خصوص یکی از آیین‌های پرستش است، او را مادر سبیتو یا خدایان هفتگانه توصیف می‌کند. در ابتدا حیوان مربوط به وی یک مار به نام بشمو (Bashmou) بود که از دوران کاسی به بعد، عقرب جای آن را گرفت. ایش‌هره از منظر ستاره‌شناسی صورت فلکی عقرب محسوب می‌شود. الهه مهمی به همین نام در زیارتگاهی هوری واقع در جنوب شرقی آناتولی و شمال سوریه پرستیده می‌شد که او نیز با جهان زیرین در ارتباط بود (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۱۸۳-۱۸۲).

در مصر «سکلت نام ایزدبانوی باستانی کژدم است که به گونه زنی با سر مزین به کژدم تصویر شده است. کژدم حیوان مقدس متعلق بدین ایزد بود. او را همچنین به پیکر کژدمی با سر زن نمایانده‌اند. بنابه برخی نوشته‌ها، او دختر رع (خدای خورشید) بود و اغلب نقش نگهبان اتحاد زناشویی را ایفا می‌کرد... سکلت در مراسم مومیایی نقش ویژه‌ای داشت و چنان که بعداً شرح خواهیم داد، امعاء و احشاء را نگهداری می‌کرد و گلدان قبه‌ای که روده‌های شخص مومیایی شده را در آن می‌نهادند، می‌پایید... در حالت کلی او نگهبان مردگان بود» (ویو، ۱۳۸۴: ۱۰۰).

در نگاهی اجمالی می‌بایست متذکر شد، عقرب و مار جزئی از نشانه‌های جهان‌زیرین، نمادی از مرگ و پایان حیات انسانی هستند. عقرب یادآور طبیعت است، یادآور زمان فرو ریختن برگ‌ها و به صدا درآمدن ناقوس مرگ گیاهان، بازگشت به کائوس ماده نخستین است تا که خاک، تولد دوباره زندگی را مهیا کند... از میان چهار عنصر نیز مبنای آن، آب است. عقرب از نور می‌گریزد، مخفی زندگی می‌کند، و دارای نیش‌های زهرآلود است. این همه مجموعه‌ای از کمیت‌های ظلمانی به وجود می‌آورد که یادآور رنج‌ها و غصه‌های زندگی است که منتهی به ورطه پوچی، نیستی و مرگ می‌شود (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵، ج ۴: ۳۰۳-۳۰۲). مار، مخزن تمام نمان‌ها و خزائن زیرزمینی است. این حیوان دو جنسی است، همزاد با خودش می‌میرد و از خویشتن خود دوباره متولد می‌شود (دوبوکور، ۱۳۷۶: ۴۳۰).

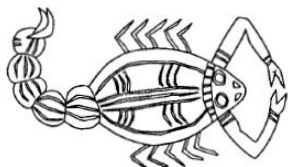
بنابراین، باید این‌گونه پنداشت که نقش انسان عقرب‌شانه در فرهنگ جیرفت احتمالاً یکی از نشانه‌های دفن و آیین خاکسپاری و سفر به جهان زیرین، و مرتبط با امعاء و احشاء است. در خاورمیانه نقوشی مرتبط با مار، از هزاره ششم و پنجم پیش از میلاد نمایان است. این نقوش نمادی از خدای جهان زیرین و برخی جایگاه او را نشان وحشت می‌دانستند (لیک، ۱۳۸۵: ۱۸۳-۱۸۲). این نقش‌مایه به صورت‌های گوناگون در تمدن‌های همجوار با اندکی دیگرگونی نیز یافت می‌شود. اگرچه جنوب‌شرقی ایران واحد جغرافیایی یک‌سان ندارد، اما به نظر می‌رسد در هزاره سوم پیش

از میلاد محوطه‌های کرمان، بلوچستان و سیستان، طبق مرادوات بازرگانی بینامنطقه‌ای که بیشتر هدف آن انتقال کالاهای تجملی و مواد خام کمیاب از نواحی داخلی فلات ایران به سرزمین‌های ایلام و میان‌رودان بوده است، بیش از پیش این مناطق را به یکدیگر مرتبط می‌کرد (Alden, 1982: 613). درخواست کالاهایی از قبیل ظروف سنگ صابونی، سنگ‌های نیمه قیمتی همچون عقیق و لاجورد و ظروف مسی، توانگران میان‌رودانی و ایلامی را بر آن می‌داشت تا با نواحی دور دست خود دست به معاملات بازرگانی بزنند. به نظر می‌رسد در این بازرگانی فرامنطقه‌ای باورها، اندیشه‌ها و ایدئولوژی‌ها رد و بدل می‌شد (Kohl, 1979: 76-77). همچنین مهرهای استوانه‌ای به دست آمده که در محل تولید می‌شده‌اند (در کنارصندل)، گویای ارتباط با دره سند، آسیای مرکزی و میان‌رودان بوده‌اند و تنوع مهرها بیانگر این نکته است که منطقه کنارصندل جنوبی در مرکز شبکه‌های معادلات تجاری راه دور قرار داشته است. تعداد زیادی از این مهرها از منظر سبک‌شناختی قابل مقایسه با مهرهای گورستان شاهان اور هستند. افزون بر آن، همزمان با آن‌ها تاریخگذاری شده‌اند (پیتمن، ۱۳۸۷: ۵۵-۵۶). در افغانستان و جیحون نیز شواهدی از نقش‌مایه مار قابل مشاهده است. بر روی مهری مسطح، نقش‌مایه مردی وجود دارد که در هر دو دست خویش مار دارد (Tosi and Karlovsky, 2003: 263). بنابراین، وجود نقش‌مایه‌های مرتبط با عقرب و مار در میان تمدن‌های همجوار جیرفت در هزاره سوم پ.م امری رایج، مرتبط با ایزدان و الهه‌های جهان زیرین و جهان پس از مرگ است. علاوه بر آن، وجود نقوش مشابه در تمدن‌های همجوار، حاکی از ارتباط میان فرهنگ جیرفت با همسایگان شرقی و غربی خود از طریق راه‌های سیاسی، اقتصادی، دینی، فرهنگی و اجتماعی است و از طریق این مرادوات، اندیشه‌های گوناگون مردمان جیرفت، پیوسته در حال ارتباط با دیگر جوامع بوده‌است.

### ۳. نتیجه‌گیری

نمادها همواره جزئی جدایی‌ناپذیر از آثار هنری انسان‌های گذشته بوده‌اند. انسان عصر حاضر برای درک ماهیت نمادهای ترسیم شده بر آثار هنری گذشتگان می‌بایست از علومی نظام‌مند بهره‌گیری کند. یکی از مهم‌ترین شیوه‌های مطالعاتی آثار هنری پژوهش آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. مطالعه آیکونوگرافیک موجب درک ادبیات و داستان‌واره‌های مرتبط با اثر، در مقابل مطالعه آیکونولوژیک موجب فهم پس‌زمینه‌های فرهنگی نهفته در کنه آثار هنری می‌گردد. با توجه به ناشناخته بودن خطوط مکتوب در الواح جیرفت، یکی از مهم‌ترین شیوه‌های مطالعاتی آثار این فرهنگ، مطالعه آیکونوگرافیک و آیکونولوژیک است. در بخش آیکونوگرافی مجسمه انسان عقرب‌شانه شباهت میان اسطوره ضحاک و تندیس مکشوفه فرهنگ جیرفت از طریق داده‌های مکتوب در آثار ادبی و دینی اشاره شده است. در این بخش، نماد مار از دو دیدگاه اهریمنی و اهورایی مورد بررسی قرار گرفته است. ماردوشی ضحاک از دیدگاه اهریمنی و اهورایی به ترتیب ریشه در کردار او، بستن آب بر مردمان و در بند کردن دو ایزدبانوی باروری (شهرنواز و ارنواز) دارد. مطابق با دیدگاه اخیر، مار نمادی اهورایی و دربرگیرنده مفاهیمی چون، آب، حاصلخیزی، ایزدان باروری و از سرگیری حیات است. در بخش آیکونولوژی، با توجه به یافته‌های باستان‌شناسی در مناطق همجوار فرهنگ جیرفت، ارتباط فرهنگ مذکور از طریق مرادوات بازرگانی و در نهایت امر، با استفاده از شیوه مطالعه تطبیقی؛ شباهت میان مجسمه مذکور با دیگر ایزدان و الهه‌های رایج در تمدن‌های همجوار جیرفت مورد

واکاوی قرار گرفته‌است. در تمدن‌های همجوار؛ ایزدان و الهه‌هایی چون گیتبلولو، نرگال، دوموزی، ایش‌هره و سکت از منظر شکل ظاهری دارای شباهت با مجسمه مکشوفه هستند. ایزدان و الهه‌های مذکور با توجه به ارتباط با مار و عقرب با خدایان جهان زیرین و حیات پس از مرگ نیز مرتبط هستند. بنابراین، احتمالاً مجسمه انسان عقرب‌دوش جیرفت نمادی از ایزد پس از مرگ و نحوه آیین تدفین در هزاره سوم پ.م است.



تصویر ۲: نماد الهه ایش‌هره، دوره کاسی (همان: ۲۶۵).



تصویر ۱: مهر اکدی (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۲۷۶).

### منابع

- آقاعباسی، زهرا (۱۳۸۸). نسبت نقشمایه‌های نویافته جیرفت با نمونه‌هایی از اسطوره‌های ایرانی، *مجله مطالعات ایرانی*، ۸ (۱۶)، صص: ۲۱-۳۳.
- ابن بلخی (۱۳۶۳). *فارسانامه*، به اهتمام گای لیسترانج و آلن نیلکسون، ج ۲، تهران: دنیای کتاب.
- اسلامی‌راد، سعید (۱۳۹۸). *مطالعه آیکونوگرافی نقشمایه‌های ترکیبی انسان حیوان با تاکید بر نقشمایه انسان عقرب در هنر جیرفت (هزاره سوم پ.م)*، مطالعات انسان‌شناسی و فرهنگ، دانشگاه تهران.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۸). *نمادپردازی، امر قدسی هنر*، ترجمه محمد کاظم مهاجری، تهران: پارسه.
- بلک، جرمی و گرین، آنتونی (۱۳۸۳). *فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان*، ترجمه متین پیمان، تهران: امیرکبیر.
- بهار، مهرداد (۱۳۹۱). *پژوهشی در اساطیر ایران (پاره نخست و پاره دوم)*، تهران: آگه.
- بیرونی، ابوریحان (۱۳۵۲). *آثارالباقیه*، ترجمه اکبر دانا سرشت، تهران: ابن‌سینا.
- پرو، ژان (۱۳۸۶). *نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت*، ترجمه زهرا نوایی، آیین خيال، شماره ۲، صص: ۷۷-۷۰.
- پورداوود، ابراهیم (۱۳۸۰). *اوستا*، تهران: نگاه.
- پورداوود، ابراهیم (۱۳۷۷). *یشت‌ها*، تهران: اساطیر.
- پیتمن، هالی (۱۳۸۷). *هنر مهر سازی در کنارصندل: خدایان، فرمانروایان و پیوند از طریق ازدواج*، مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل: جیرفت، کرمان: سازمان میراث فرهنگی.
- پیتمن، هالی (۱۳۹۲). *هنر عصر مفرغ در ایران: فصل جدید از کنارصندل در باستان‌شناسی حوزه هلیل رود جنوب شرق ایران: جیرفت*، مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل رود جیرفت، به کوشش یوسف مجیدزاده و محمدرضا میری، تهران: فرهنگستان هنر ایران، صص: ۷۸-۵۳.
- چوبک، حمیده (۱۳۸۴). *تحلیل فرهنگی جازموریان-شهر قدیم جیرفت در دوره اسلامی: استاد راهنما دکتر محمدیوسف کیانی*، رساله دکتری دانشگاه تربیت مدرس، رشته باستان‌شناسی دوره اسلامی.
- ترنر، ویکتور (۱۳۸۱). *اسطوره و نماد*، ترجمه علیرضا حسن‌زاده، کتاب ماه و هنر، دوره جدید، شماره ۵۲-۵۱، صص: ۷۶-۷۰.

- ثعالبی مرغنی، حسین بن مهد (۱۳۲۸). شاهنامه‌ی ثعالبی، در شرح احوال تاریخی سلاطین ایران، ترجمه محمود هدایت، تهران: چاپخانه مجلس.
- جانبازی، فاطمه (۱۳۹۱). نقش مایه عقرب در آثار تمدن‌های پیش از تاریخ ایران، دو فصلنامه علمی-ترویجی جلوه هنر، ۴ (۷)، صص: ۱۵-۲۹.
- حسین‌آبادی، زهرا (۱۳۹۵). بررسی نقوش جانوری و «جانوران ترکیبی» در آثار سنگی تمدن جیرفت، مجله هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، ۱ (۲۱)، صص: ۹-۲۱.
- حسین‌زاده، حمزه (۱۳۹۴). ضحاک از اسطوره تا واقعیت، تهران: باد.
- حق‌پرست، علی‌اکبر (۱۳۹۹). رد پای جانوران در اساطیر ملل، دشتستان: هامون نو.
- دادگی، فرنیغ (۱۳۸۰). بندهشن، گزارنده مهرداد بهار، تهران: توس.
- دادور، ابوالقاسم و منصور، الهام (۱۳۸۵). درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان، تهران: کله‌ر.
- دوبوکور، مونیک (۱۳۷۶). رمزهای زنده جهان، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق، گفت و گو با یوسف مجیدزاده، نامه انسان‌شناسی، دوره اول، ش چهارم، صص: ۱۹۷-۲۰۸.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین و ملک، مهران (۱۳۹۲). آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)، مجله پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، ۳ (۴)، صص: ۷-۳۶.
- روحانی، مسعود و قنبری‌کناری، فاطمه (۱۳۹۱). مقایسه شخصیت ضحاک در شاهنامه، مینوی‌خرد و روایت پهلوی، مطالعات ایرانی، شماره ۲۱، صص: ۱۲۷-۱۵۵.
- ساندرز، ن.ک (۱۳۷۳). بهشت و دوزخ در اساطیر بین‌النهرین، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: کاروان.
- سفر، فواد و محمدعلی، مصطفی (۱۳۷۶). هترا (حضرا) شهر خورشید، ترجمه نادر کریمیان سردشتی، تهران: سازمان میراث فرهنگی.
- شایگان‌فر، حمیدرضا (۱۳۸۰). نقد ادبی، تهران: داستان.
- شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۸۵). فرهنگ نمادها: رویاها، رسوم و...، ترجمه سودابه فضائلی، تهران: جیحون.
- ژیران، فیلیکس و لاکوئه؛ دلاپورت (۱۳۷۵). اساطیر آشور و بابل، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: فکرروز.
- کریم، سموئل (۱۳۸۳). الواح سومری، ترجمه داوود رسائی، تهران: علمی و فرهنگی.
- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۷۴). نمادشناسی اسطوره‌ای در اسطوره ضحاک، نمیرم از آن پس که من زنده‌ام، به کوشش غلامرضا ستوده، تهران: آگه.
- کشمیرشکن، حمید (۱۳۹۵). درآمدی بر نظریه و اندیشه انتقادی در هنر تاریخ، تهران: چشمه.
- کوپ، لارنس (۱۳۹۰). اسطوره، ترجمه محمد دهقانی، تهران: علمی و فرهنگی.
- گردیزی، عبدالحی بن ضحاک (۱۳۷۴). زین الاخبار، به اهتمام عبدالحی حبیبی، تهران: بنیاد فرهنگی ایران.
- گلاب‌زاده، محمدعلی (۱۳۸۴). جیرفت بر بلندای تاریخ، کرمان، سازمان میراث فرهنگی و صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.
- لوینسون، جرولد و گایر، پل (۱۳۹۲). زیبایی‌شناسی فلسفی و تاریخ زیبایی‌شناسی جدید، ترجمه فریبرز مجیدی، تهران: فرهنگستان هنر.

- لیک، گوندولین (۱۳۸۵). *فرهنگ اساطیر شرق باستان*، ترجمه رقیه بهزادی، تهران: طهوری.
- مالینفسکی، برانیسلاو (۱۳۷۹). *نقش اسطوره در زندگی*، ترجمه اصغر عسگری خانقاه، کتاب ماه و هنر، ماهنامه تخصصی نقد و بررسی کتاب، شماره ۲۶ و ۲۵.
- مجیدزاده، یوسف و سرلک، سیامک (۱۳۸۱). *حفریات باستان شناسی فراگیر در کنار هلیل رود جیرفت-کرمان، کرمان: اداره میراث فرهنگی*.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۲). *جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق، تهران: سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی*.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۹۲). *آثار گنجینه جیرفت، اشیای سنگ صابونی و سنگ مرمر (مجموعه بازیافتی) حاشیه هلیل رود در موزه ملی ایران*، زیر نظر داریوش اکبرزاده، به کوشش صدیقه پیران، تهران: پازینه.
- مک‌کال، هنریتا؛ و دیگران (۱۳۸۵). *جهان اسطوره‌ها*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.
- مک‌کال، هنریتا (۱۴۰۱). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.
- نصری، امیر (۱۳۹۷). *تصویر و کلمه: رویکردهایی به شمایل‌شناسی*، تهران: چشمه.
- نوروزی، مهدی و سرمد، زهره (۱۳۹۶). *از دیوهای ودایی تا ضحاک شاهنامه*، فصلنامه بهار سخن، ۱۴ (۳۷)، صص: ۱۶-۱.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶). *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*، تهران: معاصر.
- ویو، ژ (۱۳۸۴). *اساطیر مصر*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: کاروان.

### Reference

- Abou Reyhan, A. M (1973). *Asaroll'bagiyeh*. Translation by Akbar Danaseresht, Tehran: Ebn-e Sina. [In Persian]
- Agha Abbassi, Z (2009). *The relation of the new found motifs of Jiroft with the Iranian Myths*. Iranian Studies Magazine (16) 8, pp: 21-33. [In Persian]
- Alster, B. (1996), *Inanna Repenting, The Conclusion of Inannas Descent*, Acta Sumerologica, NO. 18.
- Alden., J. R., (1982). *Trade and Politics in proto-Elamite Iran*. Current Anthropology 23(6).
- Bahar, M (1998), *A Study of the Myths of Iran*. 2Vols. Tehran: Agah. [In Persian]
- Chevalier, J And Gerberan, A (2006). *Dictionary des symboles: mythes, coutumes...*, Translation by Soudabeh Fazaeli, Tehran: Jehoun. [In Persian]
- 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*. Translation by Mohammad Dehghani, Tehran: Elmi Farhanghi. [In Persian]
- Dadagi, Farnbagh (2001). *Bundahišn*. Edited by Mehrdad Bahar, Tehran: Tous. [In Persian]
- Dadvar, A and Mansouri, E (2006). *An Introduction to the Ancient Persian & Indian Mythology And Symbols*. Tehran: Kalhor. [In Persian]
- De beacor, M (1997). *Ramz'haye Zende Jan*. Translation by Jalal Sattari. Tehran: Markaz. [In Persian]

Ebn-e Balkhi (1985). *Farsname*. Effort by Guy Le Strange and Nicholson Reynold, 2Vols, Tehran: Donyaye Ketab. [In Persian]

Eliade, M (2019). *Symbolism, The Sacred Thing in Art*. Translation 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, pp: 1-42. [In Persian]

Golabzade, M.A. (2005). *Jiroft at the top of History*. Kerman: Miras-e Farhangi. [In Persian]

Hagh Parast, A. A (2020). *Animal footprints In the Mythology of Nations*. Dashtestan: Hamoun-e no. [In Persian]

Hosseinabadi, Z (2015). *Study Of Animal Motifs And "Hybrid Animals" In The Stone Art's Of The Jiroft Civilization*. Journal of Fine Arts: (21) 1, pp: 9-21. [In Persian]

Hosseinzadeh, H (2015). *Zahhak from Myth to Reality*. Tehran: Bad. [In Persian]

Janbazi, F (2012). *The Role Of The Scorpion Motif In Prehistoric Iranian Art's*. Seientifle Quarterly of Glory of Art (Jelve-y-honar), (7) 4. PP; 15-29. [In Persian]

Jeremy, B and Green, A (2004). *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*. Translation by peyman Matin, Tehran: Amirkabir. [In Persian]

Keshmirshekan, H (2016). *An introduction to the theory and criticism of history*. Tehran: Cheshmeh. [In Persian]

Kohl., P (1979). *The World Economy of West Asia in the Third Millennium B.C*: In: Maurizio Taddei (ed), South Asian Archaeology 1977(1).

Kramer, S(2004). *Sumerian tablets. Translation by Davoud Rassaei*, Tehran: Elmi Farhanghi. [In Persian]

Levinson, J and Gayer, P (2013). *The Oxford Handbook Aesthetics*. Translation by Fariborz Majidi, Tehran: Farhangestan-e Honar. [In Persian]

Lick, G (2006). *A Dictionary of ancient Near Eastern mythology*. Translation by Rogeieh Behzadi, Tehran: Tahouri. [In Persian]

Madjidzadeh, Y and Sarlak, S (2000). *Extensive archaeological excavations along the Halilroud in Jiroft-Kerman*. Kerman: Organization of Cultural Heritage. [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]

Majidzadeh, Y (2013). *Objects from the Jiroft Treasury, soft stone and Alabaster (Recovered Collection) from the Halil River Basin National Museum Iran*, under the supervision of Daryoush Akbarzade, Edited by sedigheh Piran. [In Persian]

- Malinowski, Branislav (2000). *The Role of myth in life*. Translation by Asghar Askari Khangah, The book of the moon and art, Specialized journal of book reviews, pp : 25,26. [In Persian]
- Mccall, H and Other's (2006). *The world of myths*, Translation by Abbas Mokhber, Tehran: Markaz. [In Persian]
- Mccall, H (2022). *Mesopotamian Myths*, translation by Abbas Mokhber, Tehran: Markaz. [In Persian]
- Nasri, A (2020). *Image and word: Approaches to the iconology*. Tehran: Cheshmeh. [In Persian]
- Norouzi, M and Sarmad, Z (2019). *From vedic demons to Shahnameh's Zahhak*. Jornal of Bahare Sokhan, (37) 14. PP: 1-16. [In Persian]
- Perrot, J (2008). *Studying the Motifs remains of Jiroft*. Translation by; Zahra Navaei, Imagination Mirror Magazine, Issue 2, PP: 70-77. [In Persian]
- Pittman, H (2008). *The Art of Seal Making by the Konar Sandal: Gods, Rulers, and Bonding Through Marriage*. Proceedings of the First International Conference on the Civilization of the Halill Domain: Jiroft, Kerman, Sazman-e Miras-e Farhangi. [In Persian]
- Pittman, H (2013). *Art Of The Bronze Age: A new chapter on the Konar Sandal of the archaeology of the Halil-Roud basin in Southeastern Iran*. by Effort Yosef Majidzadeh & Mohammad-Reza Miri, Tehran: Farhangestan-e Honar-e Iran, pp: 53-78. [In Persian]
- Pourdavoud, E (2001). *Avesta*. Tehran: Negah. [In Persian]
- Pourdavoud, E (1998). *Yasht'ha*. Tehran: Asatir. [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, pp: 197-208. [In Persian].
- Rafi'far, J and 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]
- Rouhani, M and Ganbari, F (2012). *Comparing The Character of Zahhak in Shah'nameh, Minoykherad, and The Pahlavi Narrative's*. Journal of the Iranian Studies, pp: 127-155. [In Persian]
- Safar, Foad and Mohammad-Ali, M (1998). *Hatra, The City Of The Sun*. Translation by Nader Karimian Sardashti, Tehran: Sazman-e Miras-e Farhangi. [In Persian]
- Sanders, N (1994). *Heaven and Hell in Mesopotamian Myths*. Translation by Aboll'gasm Esmailpour, Tehran: Karevan. [In Persian]
- Shaygan'far, H. R (2001). *literary Criticism*. Tehran: Dastan. [In Persian]
- Tosi, M, and C.C. Lamberg-Karlovsky (2003). *Pathways Across Urasia*. In; J. Aruz and R.
- Turner, V (2002). *The Myth and Symbols*. Translation by Ali-Reza Hassanzadeh, The book of the moon and art, pp: 70-76. [In Persian]

Tha'alibi Margani, H (1949). *Sah'namey- Tha'alibi, In Explaining the Historical Circumstances of the Kings of Iran*. Translation by Mahmoud Hedayat, Tehran: Chapkhaneh-y Majles. [In Persian]

Vakili, Sh (2021). *Mythology of Iranian Heroes*. Tehran: Pazineh. [In Persian]

Vieu, J (2002). *The myths of Egypt*. Translated by Abu al-Qasem Esmailpour, Tehran: Karoun. [In Persian]

Yahagi, M. J (2007). *The Culture of Mythology and Fables in Persian Literature*. Tehran: Farhang Moaser. [In Persian]

