

## Iconography of the scorpion symbol in the works of Jiroft civilization\*

Sara Sadeghinia<sup>1</sup>  
Najibeh Rahmani<sup>2</sup>

### Abstract

#### 1. Introduction

Jiroft civilization dating back five thousand years is one of the most magnificent civilization of Iran, which was discovered and recorded in 2001. After some time it was considered by archaeologists. Most of the remains of the Jiroft civilization relate to the sculptures of chlorite objects, which are represented by a variety of motifs, including the monument, plant, human, animal, fantastic and sometimes they are adorned in stone. Among these motifs, the role of the scorpion, after the role of the snake, was the most prevalent among the people of this civilization. This role is depicted in both a natural and an imaginary form, in which the imaginary type is seen in combination with human beings. Among the motifs of Jiroft's imaginary creatures, the role of scorpion-man has the highest value, signifying its special place both conceptually and mythically. In this article, according to the position of the scorpion, the works in Jiroft are analyzed. The purpose of this research is to study the role of scorpions in iconography. Iconography is a method of interpreting the history of culture and the art that reveals the cultural, social, and historical backgrounds of themes and patterns in the visual arts. For

---

\*Date received: 11/06/2021 Date revised: 11/10/2021 Date accepted: 21/10/2021

*Journal of Iranian Studies*, 20(40), 2021

Publisher: Shahid Bahonar University of Kerman



© The Author(s).

1. (Corresponding author) Assistant Professor, Department of Digital Arts, Faculty of Art, Damghan University, Damghan, Iran. Email: sadeghis@du.ac.ir
2. PhD Student in Art Research, Tehran University, Tehran, Iran. Email: n\_rahmani88@yahoo.com

this purpose, a descriptive-analytical method was used to collect data in both field and documentary methods. The result of the research studied the iconic aspects of the scorpion role and finally analyzed the findings by bringing the designs in the table and drawing the designs.

## 2. Methodology

The research has a descriptive-analytical nature and has been conducted by the library-based methods. Among the works discovered in Jiroft, the statistical population under study has been selected and analyzed from "Jiroft, the Most Ancient Civilization of the East" written by Dr. Yousef Majid Zadeh and "Work Treasure of Jiroft" by Sedigheh Piran.

## 3. Discussion

The ancient man created the animals from mud, stone and metal based on his beliefs and religion respecting and worshiping them. They were sometimes worshiped and revered as totems or ancestors and sometimes because of their natural beauty and power. In Iran, the identity of the animal motifs has undoubtedly been influenced by the environmental conditions, culture and religion of each tribe. Animal motifs can be divided into the symbolic domestic animals, the animals that were the symbols of power, belief and religion and the sacred animals that were worshiped as gods. One of the emerging civilizations in the Iranian plateau is Jiroft civilization, which was discovered in 2001. Among the animals which are a symbol of power and are rooted in the beliefs of Jiroft's people, we can mention the scorpion.

Jean Perrot believes that the people did not use human faces in drawing motifs, but they used the creatures which were superior to the human in the third millennium BC, hybrid creatures are an example for it. In fact, these individuals displayed the divine superiority existed in their minds by some symbols. In the scorpion-man motif in the works of Jiroft, the upper parts of all men's bodies are naked and the skirts have been fastened to the waist by the large scarfs like the Sumerian figures. Without exception, they have long hair extending from the back to the waist. Archaeologists believe that some parts of

Gilgamesh narrative had happened in Jiroft and it is likely that its origin also belongs to this area. The word scorpion has been mentioned as Kharfster in Avesta. Among the works obtained from the Jiroft civilization that are related to the role of the scorpion, we encounter three types of icon, symbolic and index signs. Hence, Pierce believes that:

“There are three types of signs: first, similarities or icons; they give images of what they are doing simply by imitating them. Second, indicators or indexes; which they imply through physical contact with things. Third, general symbols or signs, which are linked to their meanings through use”(Sojudi, 2003, p. 33).

The role of the scorpion in the artifacts discovered from Jiroft is in the form of a connection between the animal and its abdomen and it is designed as a part of the abdomen. It comes out of the head of both arms and at the end of each arm, there is a plier's image. The abdomen of this animal is 7 rings and the tail is in 6 pieces and the last piece of tail has sting. In each part of the body, there exist 4 legs, which are also very delicate and thin. These legs are in the shape of a wing tip. The skeleton of this animal is depicted with straight grooves, or zigzag row. Moreover, the statistical population of this study is a selection of objects discovered with the role of scorpions and scorpion-man that have been analyzed and studied. For better readability of the motif on the dishes, they were first drawn linearly by the author and then analyzed.

#### 4. Conclusion

Undoubtedly, we cannot still analyze the art of Jiroft completely. Among these are the examples of the scripts that are not readable at present and the objects whose usage have not yet been identified. However, the study of the motifs remained in Jiroft civilization reveals that they were substantive among the people of that era. Applying the artistic details and skills of the creators is the outcome of a careful observation and indicates the animals that existed around them. At the same time, the artists' power of imagination in portraying the imaginary creatures is also notable. The imagination that created the images can be considered as the outcome of the people's beliefs in this land. The beliefs that have been drawn symbolically relying on the

physical powers of these animals, present creative images of the conquest of the powers of these creatures.

The existence of epic figures of both human and supernatural creature which control the threatening forces and were created in Halil Rud district in the mythology of the peoples in the Bronze Age. The conflicts that are not ordinary and have special meanings that we may never understand. According to the statistical population, usually the scorpion-man has been defeated in the conflicts between scorpion-man with the man or man-cow and man-lion. Therefore, the hypothesis of the myths and Avestan texts about the scorpion associated with the underworld which is one of the devilish symbols is more probable in these scenes. But on the dishes that are seen naturally or in combination alone, one can imagine the hypothesis of reverence and respect for this creature and or its relation to the concept of fertility and marital bond. In any case, the source of this motif is rooted in the people's beliefs and opinions in Jiroft and other neighboring civilizations. The statistics shows that the scorpion-human motif among the other hybrid and imaginary creatures is the only motif that can be seen alone, face to face and or with other creatures. This issue also increases the importance of the aforementioned motif.

**Keywords:** Iconography, Jiroft civilization, religion, scorpion, scorpion-man, symbol.

**How to cite:** Sadeghinia, S. & Rahmani, N. (2021). Iconography of the scorpion symbol in the works of Jiroft civilization. *Journal of Iranian Studies*, 20(40), 201-231.

## آیکونوگرافی نماد عقرب در آثار تمدن جیرفت\*

سارا صادقی نیا (نویسنده مسئول)<sup>۱</sup>

نجیبه رحمانی<sup>۲</sup>

### چکیده

تمدن جیرفت با قدمت پنج-هزار ساله، یکی از باشکوه‌ترین تمدن‌های ایران است، که در سال ۱۳۷۹ خورشیدی کشف و پس از مدتی مورد توجه باستان‌شناسان قرار گرفت. عمده آثار به‌جا مانده از تمدن جیرفت مربوط به کنده‌کاری‌های اشیاء سنگ صابون است که با نقوش متنوعی از جمله نقوش گیاهی، انسانی، حیوانی، موجودات خیالی و فضاهای معماری آراسته و گاهاً برخی سنگ‌نشان شده‌اند. در میان این نقوش، با بررسی‌های انجام شده مشخص شد، نقش عقرب، پس از نقش مار بیشترین میزان فراوانی را نزد مردم این تمدن دارا بوده‌است. نقش عقرب به دو صورت طبیعی و خیالی ترسیم شده‌است که در نوع خیالی آن به صورت ترکیب با انسان دیده می‌شود. نقش عقرب-انسان در میان نقوش موجودات خیالی جیرفت، بیشترین درصد فراوانی را دارد که نشان از جایگاه ویژه آن به لحاظ مفهومی و اسطوره‌ای است. در این مقاله با توجه به جایگاه نقش عقرب به تحلیل آثار در جیرفت پرداخته می‌شود. هدف این مقاله مطالعه نقش عقرب به صورت آیکونوگرافی است. آیکونوگرافی، یک روش تفسیر در تاریخ فرهنگ و تاریخ هنر است که پس‌زمینه‌های فرهنگی، اجتماعی و تاریخی موضوعات و الگوها را در هنرهای دیداری آشکار

\* تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۲۱ تاریخ ویرایش نهایی مقاله: ۱۴۰۰/۰۷/۱۹ تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۴۰۰/۰۷/۲۹

مجله مطالعات ایرانی، سال ۲۰، شماره ۴۰، پاییز و زمستان ۱۴۰۰، صص ۲۳۱-۲۰۱

DOI: 10.22103/JIS.2021.17722.2183

ناشر: دانشگاه شهید باهنر کرمان، دانشکده ادبیات و علوم انسانی

حق مؤلف © نویسندگان



۱. استادیار تولزیون و هنرهای دیجیتال، دانشکده هنر، دانشگاه دامغان، دامغان، ایران. رایانامه: sadeghis@du.ac.ir

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه تهران، تهران، ایران. رایانامه: n\_rahmani88@yahoo.com

می‌کند. بدین جهت با روش توصیفی-تحلیلی به گردآوری اطلاعات به شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی پرداخته شده‌است. نتیجه تحقیق جنبه‌های شمایل‌شناسانه نقش عقرب را مورد مطالعه قرار داده است و نهایتاً با آوردن نقوش در جدول و رسامی کردن طرح‌ها، به تحلیل یافته‌ها پرداخته است.

**واژه‌های کلیدی:** آیکونوگرافی، آیین، تمدن جیرفت، عقرب، عقرب-انسان، نماد.

## ۱. مقدمه

### ۱-۱. شرح و بیان مسئله

بشر همواره از طبیعت آموخته و زندگی‌اش با آن آمیخته است. گرایش انسان به طبیعت به عنوان اولین معلم و الهام‌بخش او، همواره در اعتقادات، آیین و ادیان، آداب و رسوم تا فلسفه، شعر و موسیقی و هنر در تمام دوران تاریخ، قابل مشاهده است. از سوی دیگر شرایط جغرافیایی و یا بیولوژیک انسان تنها شرط توجه او به طبیعت نیست. آنچه بیش از همه ردپای عمیق بر هنر انسان در طول تاریخ و پیش از تاریخ گذاشته، آیین و اعتقادات است. ریشه اعتقاد چه در فطرت انسان باشد و چه آن را معلول نیاز او بدانیم یکی از قوی‌ترین انگیزه‌های بشر در انتخاب و توجه به طبیعت بوده و هست. آنچه بیش از همه و حتی پیش از اختراع خط این اعتقادات را در خود ثبت و ضبط کرده، هنر و بخصوص هنرهای تجسمی است (افضل طوسی، ۱۳۹۳: ۱۸) زمانی انسان تصور می‌کرد که پدیده‌های طبیعی، مانند ریزش باران، توفان، حاصلخیزی خاک و... تحت نظارت و کنترل نیروهای نامرئی است. لذا برای کنترل طبیعت و ایجاد رفتار مساعد در آن، دست به هر آنچه که به گمان او موثر بود می‌زد تا به بهبودی، برکت و تسلط بر محیط دست یابد. صدای یک پرند، می‌توانست نویدگر باران باشد، حرکت ماه باعث به وجود آمدن جزر و مد می‌شد، یک حیوان چارپا انسان را به سرچشمه‌ای در کوه و دشت هدایت می‌کرد. رفتار غریزی حیوانات در پیش‌بینی حوادث طبیعی و یافتن منابع آب و حیات، سبب این تصور برای

انسان شد که در ایجاد حوادث و آنچه مطلوب است نقش دارند (همان: ۴۲) انسان باستان براساس اعتقادات خود جانوران را از گل، سنگ و فلز خلق می کرد و آن را مورد تکریم و پرستش قرار می داد. جانوران گاه به عنوان توتم یا نیا و گاه به سبب زیبایی و قدرت طبیعی - شان پرستش و احترام می شدند. این توجه و تکریم را در نمادهای تصویری ثبت کرده است. آیکونوگرافی می تواند کمکی برای مطالعه تصاویر دیرینه باشد که به لحاظ اسنادی، منبعی برای رازگشایی مفاهیم آنها وجود ندارد. پانوفسکی، نظریه پرداز آیکونوگرافی، معتقد است نخستین و ابتدایی ترین سطح دریافت یک اثر هنر تجسمی صرفاً با ویژگی های بصری یا قابل رویت یک اثر ارتباط دارد؛ یعنی درک براساس وجوه صوری و ظاهری یک اثر. سطح دوم دریافت به درک اثر با توجه به قراردادهای تصویری و غیر تصویری است که به دانش فرهنگی مخاطب ارتباط دارد. از آنجا که درونمایه ها و موضوعات متعلق به یک دوره ی تاریخی مشخص لزوماً بدیهی و واضح نیستند، برای پی بردن به آنها باید با تاریخ، ادبیات و هنر آن دوره آشنا بود. مرحله ی سوم که مرحله ی عمیق تری از آیکونوگرافی است، آیکونولوژی نامیده می شود. این مرحله شامل معنا و محتوای باطنی و درونی اثر است. در این مرحله معنا از اثر و کلیتی فرهنگی که اثر در آن خلق شده، ساخته می شود. در این مرحله تصاویر «نشانه هایی» از «یک چیز دیگر» تلقی می شوند و می توانند به عنوان «ارزش های سمبلیک» معرفی شوند .

در ایران بدون تردید، هویت نقوش حیوانی، متأثر از شرایط زیست محیطی و فرهنگ و آیین هر قوم بوده است. نقوش حیوانی را می توان به حیوانات نمادین اهلی، حیوانات سمبل قدرت و اعتقاد و آیین و حیوانات مقدس که در حد خدایان پرستش می شدند، طبقه بندی کرد. در میان جانورانی که سمبل قدرت بودند و ریشه در اعتقادات ایرانیان باستان داشتند، می توان به عقرب اشاره کرد. نقش این جانور علاوه بر تمدن های جنوب ایران در تمدن های همجوار چون میان رودان، مصر و دره سند نیز دیده می شود. این نکته که سر منشا این نقش از کدام تمدن بوده است و تمدن های دیگر متأثر از آن بودند نیاز به پژوهش و تحقیق دیگری دارد. یکی از تمدن هایی که نقش عقرب در میان آثار مکشوف آن به وفور دیده

می‌شود، تمدن جیرفت در حوزه هلیل‌رود و در استان کرمان است. پژوهش پیش‌رو در پی پاسخ به این پرسش است که: جایگاه نقش عقرب در میان ساکنین تمدن جیرفت در چه سطحی است و این نقش به لحاظ مفهومی و آیینی چه معنایی را بازتاب می‌کند؟ برای پاسخ به این پرسش، این فرضیه محتمل است که، با توجه به جایگاه ویژه نقش عقرب در میان سایر نقوش جانوری (براساس فراوانی دومین نقش بعد از نقش مار در میان نقوش جانوری است)، این نقش مایه به لحاظ آیینی و مفهومی تاثیر به‌سزایی در میان مردم حوزه هلیل‌رود داشته‌است و به دنبال آن تصویر این نقش با نوعی نگاه حاکی از تقدس و احترام و همچنین تسخیر و تحت سلطه درآوردن آن همراه بوده‌است.

پژوهش پیش‌رو در نظر دارد به شیوه آیکونوگرافی نقش عقرب را در تمدن جیرفت به لحاظ اعتقادی و کاربردی بررسی نماید. هدف اصلی پژوهش، مطالعه آیکونوگرافی نقش عقرب در تمدن جیرفت براساس کاربرد آن با تکیه بر اشیا کشف شده از این تمدن است. برای این منظور، این پژوهش در دو بخش کلی تدوین شده است. در بخش اول به معرفی نشانه‌های آیکونوگرافی مرتبط با نقش عقرب، ترکیبش با انسان در قالب یک موجود فرازمینی، در بخش دوم به جایگاه این نقش در تمدن‌های دیگر و نهایتاً تحلیل آن بر روی ظروف تمدن جیرفت و یافته‌های تحقیق می‌پردازد.

#### ۱-۲. پیشینه تحقیق

خوشبختانه با توجه به نوظهور بودن کشف تمدن جیرفت، تحقیقات خوبی صورت گرفته‌است. از مهم‌ترین منابع می‌توان به کتاب "جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق" (مجیدزاده، ۱۳۸۲) اشاره کرد که آثار قابل توجهی توسط سرپرست گروه باستان‌شناسی دکتر مجیدزاده ثبت شده‌است. کتاب "گنجینه‌ی آثار جیرفت" به کوشش صدیقه پیران (۱۳۹۲) که در این کتاب نیز به شناسایی آثار مکشوف از تمدن جیرفت پرداخته‌است، قابل ذکر است. همچنین کتاب "نقش‌مایه‌های نویافته حوزه هلیل‌رود" نوشته زهرا آقاعباسی (۱۳۸۹) نیز به تفکیک به بررسی نقوش آثار کشف شده از جیرفت اشاره دارد.



مقاله فاطمه جانبازی (۱۳۹۴) که به بررسی نقوش حیوانی به صورت کلی در تمدن جیرفت پرداخته است. رضا صحت‌منش (۱۳۹۸) در مقاله‌ای به خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود پرداخته است. مرادی (۱۳۹۴) در مقاله‌ای به بررسی ارتباط و تاثیر حوزه‌ی جنوب شرقی با دشت شوش و میان‌رودان در هزاره سوم قبل از میلاد پرداخته است. ژان پرو (۱۳۸۶) در مقاله‌ای به تحلیل نقوش جیرفت به طور کلی پرداخته است و نقوش را به گونه‌های انسانی، گیاهی و حیوانی تقسیم کرده است. ریچارد کاوینگتون (۱۳۸۶) در مقاله‌ای با عنوان "جیرفت چه بود" به بررسی موقعیت جغرافیایی جیرفت و تطابق آن با سرزمین آرتا که در دست‌نوشته‌های بین‌النهرین به آن اشاره شده، می‌پردازد. بصیری و صرفی (۱۳۸۴) در مقاله‌ای با عنوان "نگاهی به محتوای اسطوره‌ای انگاره‌های درخت در تمدن جیرفت" به نقش درخت در باور مردمان سرزمین آرتا می‌پردازند و بیان می‌کنند که این نقش تنها جنبه تزئینی، نداشته است. زهرا حسین‌آبادی (۱۳۹۴) نیز در مقاله‌ای با عنوان "بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت" به تاثیر نوع تفکر مردم جیرفت و محیط پیرامون‌شان در خلق نقوش به‌طور کلی پرداخته است. در پژوهش‌های صورت گرفته به‌طور خاص به نقش عقرب با توجه به فراوانی آن در میان نقوش پرداخته نشده است و کمتر مقاله‌ای به بررسی مفاهیم آیینی نقوش اشاره دارد. بر این اساس پژوهش پیش‌رو دارای اهمیت خواهد بود.

### ۳-۱. روش پژوهش

پژوهش ماهیتی توصیفی-تحلیلی دارد و به روش کتابخانه‌ای صورت گرفته است. از میان آثار کشف شده از تمدن جیرفت، جامعه آماری مورد پژوهش برگرفته از تصاویر آثار کتاب «جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق» دکتر یوسف مجیدزاده و کتاب «گنجینه‌ی آثار جیرفت» صدیقه پیران و همچنین تعدادی اشیا موجود در موزه باستان‌شناسی جیرفت، انتخاب و مورد تحلیل قرار گرفته‌اند.

### ۲. بحث و بررسی

#### ۲-۱. اهریمن و دیوها در اساطیر ایران

خویشکاری موجودات شرور در اساطیر ایرانی که بر بنیاد دیرپای دوئنی ایدئولوژیک مبتنی‌اند، نقشی است که این یاران اهریمن به عنوان مانع در برابر آفریدگان نیکوی اورمزد ایفا می‌کنند تا با ایجاد دشواری در ادامه یورش اهریمن به جهان اورمزدی، آفریدگان برگزیده را به چالشی بکشند که آن‌ها را در مسیر تکامل و بلوغ معنوی قرار می‌دهد. انواع شاخص این موجودات شرور در اساطیر ایرانی در نمودهای اهریمن، اژدها، دیوان، جهی، پریان و جادوان و خرفستران دیده می‌شود. شاخص‌ترین موجودات شرور در اساطیر ایرانی، که وجود آن‌ها از متون کهن اوستایی تا شاهنامه و فرهنگ شفاهی ایران تداوم داشته است، دیوان بوده‌اند؛ بخشی از شرورترین و مبهم‌ترین موجودات اساطیری بدکردار و مهیب که هویت انتزاعی آن‌ها باعث شده است مناسب‌ترین محمل برای فرافکنی تخیل ایرانی باشند و در تفسیر کیفیت‌های اساطیری داستان حماسی، همواره اهمیت خاصی داشته باشند. اهمیت وجود دیوان در نظام‌های دینی باستانی در ایران تا آنجا بوده است که از کیش بهی و پرستش اهورامزدا با عنوان مزده‌یسنی در مقابل دئویسنی (دیویسنا=ستایش دیوان) یاد می‌شود. دیوان در حقیقت یکی از دو گروه اصلی خدایان هندوایرانی را تشکیل می‌دادند (دئوها و اسوره‌ها) که در دو فرهنگ اساطیری هند و ایران خویشکاری کاملاً متفاوت و متضادی کسب کرده‌اند. در فرهنگ ایرانی اسوره‌ها و در فرهنگ هندی دیوان ستوده شده و گروه متقابل نقش منفی را عهده‌دار شده‌اند. اسوره‌ها با نیروی معجزه آمیز "مایا" فرمان می‌رانند (ابراهیمی، ۱۳۹۲: ۶۰) البته در فرهنگ ایرانی، دیوان نیز چون همتای هندی خود در برخی آیین‌ها، مظاهری از خدایان مورد ستایش به شمار می‌آمدند. اهریمن «رهبر گروه دیوان» و «دیو دیوان» است که در جایگاه شرارت (دوزخ)، در مغازی تاریک اقامت دارد و هدف او نابودی آفرینش اورمزدی و فریفتن و به تباهی کشاندن آن است و دیوان، زاده‌های هدف بد او هستند (هینلز، ۱۳۷۳: ۸۰) دیوان در متون میانه چون بُندهش نیز صراحتاً «آفریدگان اهریمن» خوانده شده‌اند (فرننخ‌دادگی، ۱۳۶۹: ۳۴ و ۳۶) اما در آیین‌های کهن‌تر، مرکز ثقل دیوان، ایزد مهر بوده است. یکی از مهم‌ترین ادیانی که پرستش دیوان

در پیشینه آن نقش اساسی داشته، آیین مهری باستان است؛ البته نه موج دوم و متکامل این کیش که در عصر اشکانی رواج داشت و به غرب نفوذ پیدا کرد، بلکه کیش کهن مغان ایرانی (به خصوص در بخش‌های شرقی فلات) که شامل بر شکلی از چند خدایی ابتدایی، مبتنی بر پرستش گروهی از خدایان صاحب خویشکاری‌هایی خاص بود که ایزد مهر مهم‌ترین نقش را در حلقه اجتماع این ایزدان عهده‌دار بود؛ کیشی که از آن به دئویسنا تعبیر کرده‌اند؛ حتی واژه دیو که در اصل به معنی «درخشش» است، در آغاز به ایزدان فروغ و روشنی در آیین مهر اطلاق می‌شد. پس از اصلاحات دینی زرتشت، دیوان صاحب جلوه-ای منفی و زیان‌کار شدند و حتی مهر که خود سرور دیوان بود و در کیش جدید به جبهه اهورا پیوسته بود، در مهریشت کسی است که دیوان را گردن می‌زند و سوار بر گردونه زیبای خود، سرهای آن‌ها را به گزر گرانس درهم می‌کوبد (مهریشت، بند ۲۶) اهمیت مهر در میان دیوان شاخدار ایرانی، اولین وجه شباهت آن‌ها با خدایان موسوم به شاخدار است که عموماً در نسبت با خدای خورشید شکل گرفته‌اند. شاخدار بودن دیوان نیز می‌تواند به وجود همین خدایان شاخدار در فرهنگ‌های متعلق به دشمنان ایرانیان باستان اشاره کند، آن چیزی که در تمدن‌های جیرفت و عیلام نیز دیده می‌شود.

## ۲-۲. عقرب نماد دیو خشکسالی (آپوش)

بیشتر اطلاعات ما درباره‌ی اسطوره‌های خدایان و دنیای آن‌ها در متون زرتشتی ثبت شده‌است. «اسطوره‌های موجود در آن بخش از اوستا که یشت‌ها نامیده می‌شود، شامل افسانه‌هایی بسیار کهن ماقبل زرتشتی است که احتمالاً به دوران کفر کیشی هند-اروپایی تعلق دارد. این قصه‌ها درباره‌ی کردارهای قهرمانانه‌ای است که خدایان، پادشاهان و جنگجویان علیه دشمنان ماورا طبیعی و بشری انجام می‌دهند» (سرخوش کریس، ۱۳۸۳: ۳) در اسطوره آفرینش آمده‌است که پس از آنکه اهورامزدا دست به آفرینش جهان مینوی و مادی زد و امشاسپندان و ایزدان و فروهرها پدید آمدند، اهریمن هم بیکار ننشست و دست به آفرینش جهان بدی زد و در برابر امشاسپندان، کماریکان و در برابر ایزدان، دیوان را پدید آورد. به این ترتیب در برابر هر ایزدی، دیوی به کار گمارده شد. تعداد و شمار دیوان

مانند ایزدان بسیار هستند (عفیفی، ۱۳۸۳: ۵۲۳). دیوها، دستیاران اهریمن‌اند. همان‌طور که گفته شد، دیوها نیز چون ایزدان، وظایف مختلفی دارند. در میان دیوان، دیوی که با نشان عقرب شناخته می‌شود، دیو خشکسالی است؛ یعنی آپوش دیو<sup>۱</sup>. آپوش دیو (آپئوشه یا آپائوشه) در اسطوره‌های زرتشتی دیو خشکسالی و از بین برنده آب‌هاست و راه باران را می‌بندد. آپوش هم‌اورد تیشتر است و چندین بار برای دشمنی با ایزدان و مردمان در اسطوره‌های ایرانی وارد می‌شود. آپوش نام پارسی ستاره قلب‌العقرب است که ستاره‌ای پرنور و سرخ‌فام در صورت فلکی کژدم (عقرب) است (abadis.ir). در اسطوره نبرد آپوش با تیشتر چنین آورده شده که چون «هورامزدا» جهان را آفرید، تیشتر را به آبیاری عالم دستور داد تا از ابرها باران بباراند و زمین را زنده و سیراب گرداند و سرزمینهای آریایی را سرسبز و آباد گرداند. از دیگر سو «اهریمن»، آپوش را بر آن گماشت تا باد گرم بوزاند و زمین‌ها را خشک کند و گل و گیاه را پژمرده سازد و رود و چشمه را بخشکاند. مردمان و جانوران رو به نابودی بودند و از لاشه‌ی جانوران زیان‌بخش و زهرآگین که بر زمین مانده بود، زهر تراوید و از آن خاک آلوده شد. برای آن‌که زمین سراسر پاک و شسته شود، تیشتر به گونه‌ی اسبی سپید و زیبا با گوش‌های زرین و سم‌های بلند و لگام زر نشان در کنار دریای فراخکرت<sup>۲</sup> فرود آمد. آپوش نیز به گونه‌ی اسبی سیاه و دم کل و بی‌یال و بریده گوش به ستیزه با او برخاست. دو اسب در هم آویختند و سه شبانه‌روز زورآزمایی کردند. اما در سرانجام این مبارزه، ایزد تیشتر شکست خورد و آپوش دیو او را هزار گام از دریای فراخکرت دور انداخت. پس از آن بود که خشکی و تشنگی بر جهان غالب گشت. تیشتر، پس از شکست از آپوش هراسان شد و خروش برآورد و بدرگاه هورمزد شکوه کرد: «وای برمن، وای بر آب‌ها و گیاهان زمین! وای بر مردمان! چرا از من یاد نمی‌کنند و مرا نمی‌ستایند تا از ستایش آن‌ها نیرو بگیرم و با دیو خشکی نبرد کنم. ای هورمزد! ای آفریننده جهان، مرا یاری کن و نیرو بخش تا سراسر جهان را سیراب کنم.» پس از آن هورمزد، تیشتر را یاری کرد و او را نیروی ده اسب و ده شتر و ده گاو و ده رودخانه

خروشان بخشید. آنگاه تیشتر با چنین نیروی فراوانی در کنار فراخکرت فرود آمد. در پی او پوش نیز از جانب اهریمن دگربار به کارزار با او آمد. در نیمروز تیشتر بر پوش چیره گشت و او را شکست داد و هزار گام از دریای فراخکرت دورش کرد. پس از آن، تیشتر بانگ شادی و کامیابی برآورد: «خوشا بر من ای هورمزدا! خوشا بر شما ای گیاهان و آب‌های روی زمین! خوشا بر شما ای سرزمین آریایی. اکنون جوی‌ها پر آب خواهند شد و بسوی کشتزارها و چمن‌ها روان خواهد گشت» (بهار، ۱۳۸۴: ۱۶۹) آنگاه تیشتر دوباره به گونه‌ی اسب سپید و زیبایی به دریای فراخکرت فرود آمد. دریا را بجوش آورد و از دل آب‌ها موج انگیخت و خروش و تلاطم برپا کرد. از کوهی که در میان دریای فراخکرت است مه برخاست و ابر به جنبش آمد و باد جنوب وزیدن گرفت. آنگاه باد جنوب ابر و مه را پیش راند و باران و تگرگ را بسوی کشتزارها و منزلگاهان هفت کشور برد(هینلز، ۱۳۶۸: ۳۷).

### ۲-۳. عقرب در هیئت خرفستران

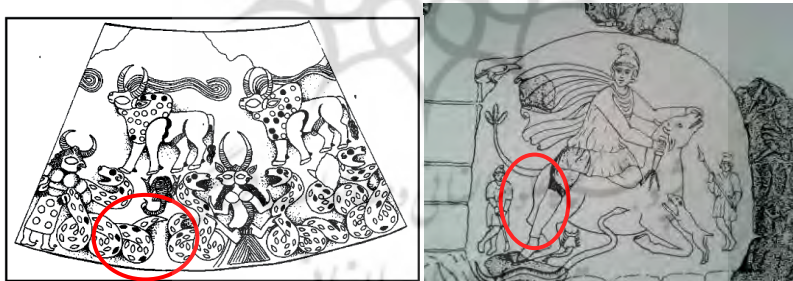
واژه عقرب در اوستا به صورت خرفستر<sup>۳</sup> آمده است (یشت ها، ۱۳۷۷، جلد ۲: ۳۵۶)، خرفستر ریشه خرپ و خرفس به معنی زیانکار و کثیف است. خرفستران در یسنا (هات ۲۸، بند ۵) علاوه بر معنی حقیقی، اطلاق بر جانوران موذی و زیانکار، در معنای استعاره‌ی دزدان، بدکاران و نابکاران چادر نشین که دشمنان مزدیسنا هستند نیز به کار رفته است (یشت ها، ۱۳۷۷، جلد ۲: ۳۵۶). خرفستران در متون پهلوی جانورانی زهردار، گزنده و زیانبار مانند اژدها، مار، کژدم، کلپاسه (چلپاسه)، وزغ، مور، موش، ملخ، مگس، زنبور، عنکبوت و... هستند که اهریمن برای مقابله با موجودات و پدیده‌های اهورایی ساخته و در روی زمین پراکنده کرده است. در متون خرفستران به سه دسته تقسیم شده‌اند: آبی، زمینی و پردار. زهرخرفسترها در مبارزه‌های تیشتر و پوش بر زمین جاری شد. در اوستا از کژدم نامی برده نشده است. براساس متون پهلوی، این جانور از جمله خرفستران زهر آگین است و انواعی دارد (ایاز و طحان، ۱۳۹۵: ۲۹). از آنجا که خرفستران موجوداتی اهریمنی هستند، از بین بردن آن‌ها از نظر ایرانیان باستان، کاری واجب بوده است. چنان که در کتاب دینی مینوی

خرد، درباره شادترین و ناشادترین زمین چنین آمده است: «شادترین زمین آنجاست که خرفستران را از آن دور می‌سازند و ناشادترین زمین جایی است که این جانوران زیان‌بار در آن‌جا جمع شده باشند» (مینوی خرد، ۱۳۵۴: ۱۸-۱۹) کشتن خرفستران از وظایف زرتشتیان به‌خصوص موبدان بوده است. ایشان باید با اهریمن و هر موجود ساخته وی نبرد می‌کردند و جهان پاک را از آلائش آن‌ها می‌زدودند.

#### ۲-۴. نقش اهریمنی عقرب در آیین مهر

مهرپرستی یا میترائیسم، آیین پرستش مهر است که ابتدا در آسیای صغیر شکل خاص و سری به خود گرفت و پس از آن به اروپا رفت و رقیب سرسختی تا قرن چهارم میلادی در برابر مسیحیت بود. مهرپرستی از غرب تا شمال انگلستان و از شرق تا هند گسترش یافت و پیروان بی‌شماری تحت تاثیر این آیین بودند. آیین مهر یا کیش بُغانی در ایران نیز پیشینه‌ای درخشان دارد. مهر، خدای روشنایی، جنگجوی فاتح، حافظ پیمان‌ها، مظهر وحدت و محبت میان بشریت و خدای شفابخش است (ورمازرن، ۱۳۷۵: ۶) در وداها و اوستا، نام میترا با نام ورونا و اهورامزدا، همراه است و میترا در حکم ایزدی است که دستیار اهورامزدا فرمانروای جهان روشنایی است و در صف مبارزان خیر و راستی نبرد می‌کند (همان: ۱۷) یکی از نمادها و نشانه‌هایی که همراه میترا دیده می‌شود، نقش عقرب است (تصویر ۱). بدین ترتیب که در آیین میترائیسم پس از آن که میترا زاده می‌شود، با خورشید برای جان بخشیدن دوباره به جهان و موجودات و تامین خیر و سعادت معنوی برای آدمیان هم‌پیمان و متحد می‌شود. بدین منظور روزی گاوی را دیده و شاخ‌هایش را می‌گیرد و سوار آن می‌شود. گاو می‌گریزد اما کلاغ جای او را به مهر نشان می‌دهد و سگ وی جایش را پیدا می‌کند. میترا، گاو را به غار برده و قربانی می‌کند تا از جاری شدن خون او زمین بارور شده و گندم و تاک می‌روید. در این میان عقرب بیضه گاو را نیش می‌زند تا نطفه‌ی آن را آلوده سازد و ماری خون او را می‌مکد (حفظی یکتا، ۱۳۹۲: ۱۰) در میان اشیا به‌جامانده از تمدن جیرفت، که با نشانه‌های آیین میترائیسم قابل قیاس هستند، نمونه‌ای از یک تنگ

مخروطی از جنس سنگ صابون وجود دارد که با اسطوره میترا هم‌خوانی دارد (تصویر ۲). نقوش در دو بخش فوقانی و تحتانی قرار گرفته‌اند در بخش تحتانی تصویر دو پیکره شاخ-دار در حال نبرد با مار دیده می‌شود. در قسمت بالای ظرف نقش دو گاو دیده می‌شود که درست در زیر شکم آن‌ها نقش یک عقرب است. موجود شاخ‌دار سمت راست که به نظر اهریمن است چنگال‌هایی شبیه عقرب دارد که در زیر شکم گاو، قرار گرفته‌است. ورمازرن<sup>۴</sup>، در مورد اهریمن، مار و عقرب چنین می‌گوید: «اهریمن می‌خواست بدی بکند، میترا بدی را به رهایی بشریت تبدیل کرد و خود را نجات دهنده خواند. محتمل است بقایای این اسطوره، که اهریمن به گاوی حمله کرده، در نقوش عقربی که بیضه گاو را در چنگال خود می‌فشارد، بازمانده باشد. عقرب با چنگ زدن به بیضه گاو می‌خواهد منی، یعنی منبع زاینده‌گی و حیات را از بُن درآورد. در اساطیر یونان، مار نماد زمین است. از مکیدن خون گاو، مار یعنی زمین تمایل خود را به آبیستن شدن و خیر بشریت را فراهم کردن، آشکار می‌کند» (ورمازن: ۸۳-۸۴) نبرد اهریمن و وجود گاو، عقرب و مار روی تُنگ جیرفت، می‌تواند فرضیه نشانه‌هایی از آیین میترا را محتمل کند.



تصویر ۱، نقش برجسته مهرابه، نقش عقرب همراه میترا ر صحنه گاو کشی مقدس، (ورمازن، ۱۳۸۳)

تصویر ۲، تُنگ مخروطی جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۴: ۳۴)

بر خلاف نظر ورمازرن و برخی از صاحب‌نظران که وجود جانورانی مثل عقرب را نشانه و مخلوق اهریمن می‌دانند که سعی می‌کنند تا چشمه‌های حیات که نطفه و خون گاو است، مسموم نموده و از بین ببرند. برخی عقیده دارند که شاید مار و عقرب، نماد زمین و تولید نسل، از عناصر نیکی باشند که نماینده انواع حیواناتی هستند که از نطفه گاو قربانی

شده به وجود می‌آیند (استخری، ۱۳۸۱: ۱۵۱) بنابراین می‌توان به دوجهی بودن نماد عقرب توجه داشت.

## ۲-۵. نگهبانان در اساطیر ایران

در باورهای اساطیری محافظان، در برابر شر و اهریمن از داشته‌ها و قلمرو خیر مراقبت می‌کنند. اهریمن که همواره در تلاش برای غلبه بر دنیا است نیروی خویش را برای مغلوب ساختن نمودهای خیر به کار می‌گیرد. وظیفه‌ای اصلی نگهبانان، محافظت از نمودهای خیر است که جوهره‌ی زندگی و هستی محسوب می‌شود و یا محافظت از قلمروهایی که اهریمن حق ورود به آن را ندارد. از جمله این نمودهای خیر، می‌توان درخت زندگی را نام برد.

در باور ایرانیان، چنان که در بهمن یشت (فرگرد ۲ بند ۱۴) آمده است، درخت زندگی دارای هفت شاخه است از طلا، نقره، برنز، مس، قلع و آهن آمیخته که اشاره به هفت سیاره مقدس یا هفت ملتی دارد که بر آن‌ها فرمانروایی می‌کرده‌اند و هر یک از آن‌ها منطبق است بر عصری از ادوار هفتگانه‌ی تاریخ افسانه‌ای ایران. درخت زندگی در تمدن‌های باستانی سراسر جهان نماد باروری و رویش یا واسطه‌ی خیر و برکت شمرده شده و برگ‌هایش خاصیت درمان بخشی آلان بشری را داشته است. این نقش خصوصاً در هنرهای تزئینی و رمزی بین‌النهرین از سه هزار سال پیش از میلاد به کار رفته. معمولاً درخت زندگی میان تصاویر دو راهب و، یا دو جانور افسانه‌ای (شیردال، بز وحشی، شیر و...) قرار دارد که نگهبانانش به شمار می‌روند و رمز نیروی مقدس و بیمناک محسوب می‌شود (پوپ، ۱۳۸۷: ۱۰۱).

خلق موجودات ترکیبی نیز که دارای قدرت‌های انسان و حیوان را به صورت نیروی فرازمینی داشته باشد، نیز از دیگر صور ظاهری نگهبانان است. هراس مردم از عوامل مخرب طبیعی، ارواح شرور و دشمنانشان باعث شد که سعی در خلق مخلوقاتی با قدرت برابر آن‌ها داشته باشند. بعضی از جانوران ترکیبی وسیله‌ای برای به جا آوردن مراسم



مذهبی و آئینی بودند و تعدادی از آنها هم از بین داستان‌ها و اسطوره‌های ایزدان، جانوران و قهرمانان مردم باستان بیرون آمده بودند.

گاو مردها و اسفنکس‌ها (ابوالهول)، نگهبانان ویژه‌ای بودند که خود را از آشور به ایران رسانده بودند و در ایران حفاظت از کاخ‌ها را به عهده گرفتند. سر آدمیزاد بر تن اسفنکس نشانه هوش و ذکاوت آنها و بدن گاو نشانه قدرت و نیروی فوق‌العاده بود. اگر هم بالی بر کتف آنها افزوده شده بود، سرعت هم به خصوصیت‌های آنها اضافه می‌گردید. بین اعضای جانوران ترکیبی، سر از اهمیت ویژه‌ای برخوردار بود. برای سازنده این هیولا خرد و تفکر از باقی ویژگی‌ها مهم‌تر بوده‌است. شیردال‌ها محافظ اموال و گنج‌ها هستند و بر در معابد عیلامی هم به نگهبانی گماشته شدند. شیردال حتی به شکل طلسم هم درآمده تا نیاکان باستانی را از شر ارواح شرور و جادوگران خلاص کند. بدین شکل نگهبانان در اساطیر نمود قهرمانان با قدرت‌های فرازمینی را دارند.

## ۲-۶. عقرب در نقش نگهبان دروازه‌های کوه‌های مشو

عقرب به دو صورت در تمدن جیرفت ترسیم شده‌است؛ یکی در شکل معمول آن و دیگری به صورت ترکیب عقرب-انسان. در حالت کلی عقرب به واسطه‌ی نیش کشنده-اش با مفاهمی مرگ و زندگی در ارتباط است. عقرب را می‌توان نماد هرآنچه که مظهر مرگ و رستاخیز است و مظهر مرگ و بی‌اندami و اتحاد دوباره است، دانست (کوپر، ۱۳۷۹: ۳۵۵). در اینجا ترکیب عقرب - انسان اهمیت می‌یابد. احتمالاً در اواخر دوره‌ی کاسی این نقش به عنوان نماد الهه ایش‌هره، الهه‌ای که به صورت مادر-خدا ظاهر می‌شود- بر روی کودوروها<sup>۵</sup> حک شده‌است (بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۲۶۵). ژان پرو معتقد است در هزاره سوم پ.م، مردم در تصویر کردن نقوش نه از صور انسانی بلکه از موجوداتی برتر از انسان استفاده می‌کردند که موجودات ترکیبی نمونه‌ای از آن است. در حقیقت این افراد با کمک نمادهایی به نمایش آن برتری الهی که در پس‌زمینه ذهنشان وجود داشت، می-پرداختند؛ اما این که چرا این‌طور بوده، دلیل پیچیده‌تری دارد. در واقع باید گفت مسائلی مانند مذهب، هنر، خط و نگارش همگی به هم مرتبط‌اند و تقریباً در تمام جوامعی که در

دوره مشابهی قرار دارد، به طور همزمان به وجود می‌آیند (پرو، ۱۳۸۶: ۷۴). این مخلوق در اسطوره گیل‌گمش (حماسه‌ای دنیوی و غیرمذهبی و با مسائل زمینی همچون انسان و طبیعت، عشق و ماجراجویی، دوستی، جنگ و جستجو برای زندگی جاویدان سرو کار دارد و کسی است که از چیزهای سری و نهان آگاهی دارد) در دروازه‌های کوه‌های مشو (دروازه‌های که خورشید در سفر روزانه خویش از آن می‌گذرد) به عنوان زوج خوف-انگیز نگهبانی می‌کنند (مجیدزاده، ۱۳۷۹: ۳۱۹) این مسئله نشان می‌دهد که شخصیت‌های اساطیری و عقاید و باورهای مذهبی در زندگی خصوصی و عمومی مردمان منطقه سهم بسزایی داشته است. در پیکره‌های عقرب-انسان جیرفت همانند پیکره‌های سومری، بالانته همه مردان برهنه و دامن به کمک شال بزرگی به کمر محکم شده است. آن‌ها بدون استثنا موی بلندی دارند که از پشت تا انتهای کمر ادامه یافته است. مردم این مناطق در برخورد با مسائل فلسفی چون مبدا پیدایش انسان، نیکی و بدی، خیر و شر، مرگ و زندگی پس از مرگ با اندیشه و قدرت تخیل خویش موجودات مافوق بشری خلق کردند تا بتوانند برای مجهولاتشان پاسخی بیابند (جانبازی، ۱۳۹۱: ۲۷).

در تصویر عقرب-انسان همیشه بر دم که به گونه‌ای تهدیدآمیز در راستای پشت یا بالای سر آمده، تاکید می‌شود. عقرب-انسان در هنر سلسله سوم اور با ظاهر نیم‌تنه مرد ریش‌دار و کلاه شاخ‌دار و پنجه‌های پرنده و آلت تناسلی مردانه و دم عقرب بر روی مهرها و دوره‌ی آکدی دیده شده است. به عنوان ملازمان شمش و در دوره‌ی نو-آشوری نیز علیه دیوان، حامیان قدرتمندی بوده است (همان: ۲۶۶) (تصویر ۳). در حماسه بابلی این موجود، آفرینش یکی از مخلوقات حاضر در روز قیامت است. نقش مایه‌ی عقرب-انسان در دوره مفرغ ایران برای اولین بار، طبق نظر مجیدزاده، با آثار یافته از کاوش‌های شوش در خوزستان معرفی شده است. که بر روی یک اثر گلی مهر استوانه‌ای دوره‌ی عیلام کهن، حدود ۲۵۰۰ ق.م مشاهده می‌شود (مجیدزاده، ۱۳۷۰، -).



تصویر ۴، مهر استوانه‌ای با نقش عقرب-انسان دوره آشور جدید (خسروی، ۱۳۸۸)

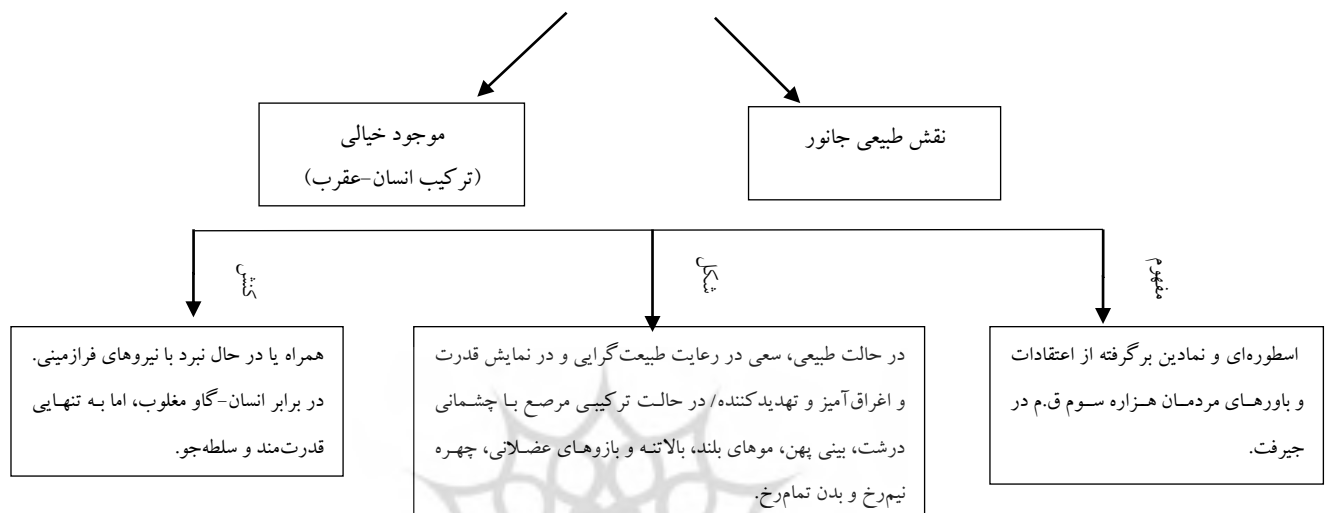
## ۲-۷. یافته‌های پژوهش

در میان آثار به دست آمده از تمدن جیرفت که با نقش عقرب مرتبط هستند، با سه نوع نشانه شمایی، نمادین و نمایه‌ای روبرو هستیم. پیرس معتقد است: «سه نوع نشانه وجود دارد: نخست مشابهات یا شمایل‌ها؛ که تصوراتی از چیزهایی را که می‌نمایند صرفاً از طریق تقلید تصویری آن‌ها به دست می‌دهند. دوم شاخص‌ها یا نمایه‌ها؛ که از طریق ارتباط فیزیکی با چیزها، به آن‌ها دلالت می‌کنند. سوم نمادها یا نشانه‌های عام، که از طریق کاربرد با معنایشان پیوند یافته‌اند» (سجودی، ۱۳۸۲: ۳۳)

طبق نظر ژان پرو، باستان‌شناس فرانسوی، نقش عقرب در آثار کشف شده از جیرفت، به صورت اتصال سر حیوان با شکمش و یک تکه است و به صورت جزئی از شکم طراحی شده است. از قسمت سر دو بازو خارج شده و در انتهای هر بازو، تصویری انبر شکل وجود دارد. شکم این حیوان ۷ حلقه و دمش ۶ قطعه است و آخرین قطعه دم که سرکج است نیش دارد. در هر قسمت از تن، ۴ پا وجود دارد که بسیار هم ظریف و نازک است. این پاها به شکل نوک بال هستند. اسکلت این حیوان با شیارهایی راست، موج یا ردیف‌هایی زیگزاگ به تصویر کشیده شده است (پرو، ۱۳۸۶: ۷۲)

جامعه آماری، منتخبی از اشیا کشف شده با نقش عقرب و عقرب-انسان است که مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. نقش مایه‌های روی ظروف برای خوانش آسان‌تر، ابتدا به صورت رسامی توسط نگارنده ترسیم و سپس مورد تحلیل قرار گرفتند.

نقش عقرب در تمدن جیرفت



نمودار (۱) تفکیک ویژگی‌های ظاهری و مفهومی نقش عقرب در جیرفت، مأخذ: نگارندگان  
جدول (۱) یافته‌های تحقیق؛ انواع نقش عقرب در تمدن جیرفت، مأخذ: نگارندگان

توضیحات	ترسیم خطی	تصویر	مشخصات تصویر
کنش‌گر انسان علاوه بر آن‌که حیوان‌های وحشی را تحت کنترل خود درآورده با قرار دادن سر آن‌ها به طرف پایین قصد بر القای معنای خاصی دارد. به-خصوص قرار گرفتن نیش عقرب نیز در همان راستا، این معنا را که پدیده‌های بد به سمت پایین و پدیده‌ها و قدرت‌های خوب به سمت بالا هستند را تشدید می‌کند.			گیلاس، جنس: سنگ صابون، موضوع: رام‌کننده چانوران، قطر دهانه: ۱۱/۵، بلندی: ۱۴/۵
تصویر شیر-انسان‌هایی که در حال ستیز با عقرب-انسان‌ها هستند. در این جدال پیروزی با شیر-انسان است و عقرب-انسان به سمت پایین و مغلوب شده-است. انتهای دم عقرب-انسان که با مار در ارتباط است و در نقش دیگر عقرب-انسان دست پلنگ را			ظرف استوانه، جنس: سنگ صابون، موضوع: رام‌کننده جانوران با انسان-شیر، عقرب-انسان، مارو پلنگ، قطر دهانه: ۱۲/۲، بلندی: ۸/۷ سانتی‌متر.

<p>گرفته است، حاکی از هم‌ردیف بودن این سه کنش گر باهم دارد.</p>			
<p>تصویر عقرب‌ها در جهات مختلف و متناسب با سطح جام، گویی بر روی سطح جام در حال حرکت هستند.</p>			<p>تنگ مخروطی، جنس: سنگ صابون، موضوع: پنج ردیف عقرب، قطر دهانه: ۴/۷، بلندی: ۷ سانتی متر، قطر کف: ۵ سانتی متر.</p>
<p>تخته بازی عقرب‌نما ۲۰ خانه- ای، که شباهت زیادی به تخته نرد و مارپله دارد و مشابه آن در گورهای کاوش شده در اور و گونسور تپه در ترکمنستان و همچنین شهر سوخته دیده شده- است.</p>			<p>پیکره، جنس: سنگ صابون، موضوع: عقرب، طول: ۲۸ سانتی متر، عرض: ۲۰ سانتی متر.</p>
<p>نقش دو عقرب-انسان شاخ‌دار رودر روی هم. شاید در حال نزاع با یکدیگر باشند. سر از نیم‌رخ و بدن و دم آن‌ها از روبرو ترسیم شده.</p>			<p>حجمی شبیه کیف دستی، جنس: سنگ صابون، موضوع دو عقرب-انسان روبروی هم، بلندی با دسته: ۲۰/۳ سانتی متر، ضخامت بدنه: ۴/۸ سانتی متر.</p>
<p>تخته بازی ۱۶ خانه‌ای عقرب-انسان، قوانین این بازی هنوز شناخته شده نیست اما در هزاره سوم پ.م احتمالاً توسط بزرگان مورد استفاده بوده است.</p>			<p>پیکره، جنس: سنگ صابون، موضوع: عقرب-انسان، طول: ۲۷ سانتی متر، عرض: ۱۴ سانتی متر.</p>

<p>پیکره خیالی انسان-ماهی با دستان باز شده به سمت طرفین. بازوان این موجود شبیه دست‌های عقرب است. سربندی بر پیشانی دارد. موجودی خیالی از ترکیب، انسان، ماهی و عقرب</p>			<p>پیکره، جنس: سنگ صابون، موضوع: انسان با بدن فلسی و بازوان به شکل عقرب، طول: ۱۰/۶ سانتی-متر، عرض: ۶ سانتی-متر.</p>
<p>شی شبیه کیف دستی یا وزنه، دو ردیف عقرب در جهت مخالف روی شی دیده می‌شود. انتهای دم عقرب‌ها به سمت بالا و نیش جاندار را شاخص کرده‌است.</p>			<p>حجم شبیه کیف دستی یا وزنه، جنس: سنگ؛ صابون، موضوع: دو ردیف عقرب در جهت مخالف هم</p>
<p>نقش شیرانی که به دنبال هم قعر شده‌اند و در میان سر و دم آنها نقش عقرب دیده می‌شود. سر عقرب سمت دم و قسمت انتهای نیش آن به سمت سر شیر است. شیرها سنگ‌نشان هستند. در این تصویر جایگاه عقرب و شیر یکی است.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس: سنگ صابون، موضوع: ردیف ماده شیرها با گردن‌بند و یک عقرب بر بالای سر هر یک، قطر دهانه: ۱۴/۳، بلندی: ۱۲ سانتی-متر.</p>
<p>برتری انسان-گاو و انسان-شیر در نبرد با پلنگ، سر پلنگ‌ها به سمت پایین که نشان از شکست آن‌ها دارد. هر صحنه توسط نقش یک عقرب جدا شده. سر عقرب به سمت بالاست. احتمالاً در اینجا مفهوم اسطوره‌ای عقرب مطرح است.</p>			<p>کیف دستی یا وزنه، جنس: سنگ؛ صابون، موضوع: نبرد انسان-گاو و انسان-شیر با پلنگ‌ها، طول: ۲۵ سانت، عرض: ۱۲ سانت، قطر: ۳/۲ سانتی‌متر</p>



<p>نقش یک ردیف عقرب پشت‌به‌پشت در میان ظرف هم دیده می‌شود.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس:سنگ صابون،موضوع:یک ردیف عقرب، قطر دهانه:۸/۳، بلندی: ۵/۳ سانتی متر.</p>
<p>عقرب‌ها در جهات مختلف و متناسب با سطح جام روی آن در حال حرکت هستند.</p>			<p>تنگ مخروطی، جنس:سنگ صابون،موضوع:شش ردیف عقرب، قطر دهانه:۸/۱، قطر کف:۹/۹، بلندی:۲۷/۸ سانتی متر.</p>
<p>نقش دو ردیف عقرب-انسان پشت‌به‌پشت هم‌و در جهات مخالف ترسیم شده‌اند. سر از نیم‌رخ اما بدن و دستان و دم از روبرو است. عقرب-انسان‌ها سنگ‌نشان هستند.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس:سنگ صابون،موضوع: دو ردیف انسان-عقرب، قطر دهانه:۱۳/۸، بلندی:۱۰/۷ سانتی متر.</p>
<p>پیکره عقرب که ماری روی آن چمبره زده و از ناحیه دم عقرب به آن متصل شده‌است. در این پیکره هم مانند یگر تصاویر سر به شکم متصل است و دو بازو در طرهین بدن جانور دیده می‌شود.</p>			<p>پیکره، جنس:سنگ صابون، موضوع نبرد مارو عقرب.</p>
<p>ردیف‌های منظم عقرب‌ها به دنبال هم که متناسب با سطح ظرف، روی آن نقش بسته‌اند. این‌که در این ظرف مفهوم اسوره‌ای عقرب مطرح بوده یا نشان از ترس و برای دوری از عقرب تصویر شده‌است.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس:سنگ صابون، موضوع:نقش عقرب در چهار ردیف به دنبال هم، ارتفاع:۸/۵ سانت، قطر دهانه:۱۴/۵ سانت، قطر کف:۱۲/۵ سانتی متر.</p>

<p>عقرب‌ها در جهات مختلف و متناسب با سطح ظرف روی آن در حال حرکت هستند. پویایی در این کوزه به خوبی نمایان است.</p>			<p>کوزه بدنه کروی، جنس: سنگ صابون، موضوع: نقش عقرب در جهات مختلف، قطر دهانه: ۱۱ سانت، ارتفاع: ۱۲/۵ سانت، قطر کف: ۷ سانتی‌متر</p>
<p>تصویر انسان-عقرب‌ها به دنبال هم، چهره از نیم‌رخ اما بدن و دست‌ها و چشم‌ها از روبرو تصویر شده که به صورت سنگ‌نشان آراسته شده‌اند.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای سنگ‌نشان، جنس: سنگ صابون، موضوع: انسان-عقرب به دنبال هم، ارتفاع: ۵ سانت، قطر کف: ۹/۵ سانت، قطر دهانه: ۹ سانتی‌متر.</p>
<p>پراکندگی نقش عقرب در جهت‌های مخالف، حرکت و پویایی را روی ظرف نشان می‌دهد.</p>			<p>کوزه با بدنه کروی، جنس: سنگ صابون، موضوع: پنج ردیف نقش عقرب که در جهت مخالف هم قرار گرفته‌اند. ارتفاع: ۱۲ سانت، قطر دهانه: ۸ سانت و قطر کف: ۵ سانتی‌متر</p>
<p>ردیف‌های عقرب به دنبال هم و متناسب با سطح ظرف نقش شده‌اند. احتمالاً در اینجا با مفهوم اسطوره‌ای عقرب مواجه هستیم.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس: سنگ صابون، موضوع: پنج ردیف عقرب، ارتفاع: ۹/۵ سانت، قطر دهانه: ۱۲/۵ سانت، قطر کف: ۱۲ سانتی‌متر.</p>
<p>خدایان انسان-گاو و انسان-شیر با کلاه‌خودهای شاخ‌دار در حال مغلوب کردن پلنگ‌ها و عقرب‌هایی که رو به بالا هستند و در بین پیکره رو به پایین پلنگ‌ها قرار گرفته‌اند. به نظر می‌رسد در ایت تصویر عقرب جایگاه ویژه‌ای دارد که هم‌تراز با خدایان دیده می‌شود. کوزه مرصع با سنگ‌های رنگی است.</p>			<p>کوزه بدنه کروی، جنس: سنگ صابون، موضوع: نبرد انسان-گاو و انسان شیر با پلنگ‌ها، ارتفاع: ۱۱ سانت، قطر دهانه: ۱۰ سانت و قطر کف: ۶ سانتی‌متر.</p>



<p>عقرب‌ها به دنبال هم و تاکید بر انتهای دم آن‌ها و قسمت نیش که با برجستگی و پیچ و تاب بر روی آن تاکید شده‌است.</p>			<p>ظرف استوانه‌ای، جنس: سنگ صابون، موضوع: دو ردیف نقش عقرب در جهت مخالف هم، ارتفاع: ۸ سانت، قطر دهانه: ۱۲ سانت و قطر کف هم ۱۲ سانتی‌متر.</p>
<p>انسان-گاو و انسان شیر در حال مغلوب کردن عقرب‌ها. سر عقرب‌ها به سمت پایین است که نشان از شکست آن‌ها دارد. در ردیف بالای ظرف مارهایی که در هم تنیده شده‌اند و گویی نظاره‌گر این نبرد هستند.</p>			<p>ظرف مخروطی، جنس: سنگ صابون، موضوع: مغلوب شدن عقرب‌ها توسط انسان-گاو و انسان-شیر، قطر دهانه: ۷/۵ سانت، ارتفاع: ۱۱ و قطر کف: ۱۰ سانتی‌متر.</p>
<p>پیروزی انسان-گاو در نبرد با مارها. عضلانی بودن بدن انسان-گاو، تعدد دست‌ها و سر و موهای بلند، نشان از قدرت این موجود تخیلی در برابر مارها دارد. در این جنگ نقش عقرب در میان مارها قرار گرفته‌است. به احتمال زیاد در این جام، هم‌ردیف بودن مار و عقرب و مغلوب شدنشان در نبرد با انسان-گاو مدنظر است.</p>			<p>تنگ مخروطی، جنس: سنگ صابون، موضوع: نبرد انسان-گاو با مارها به همراه نقش گاوها و عقرب.</p>

### ۳. نتیجه‌گیری

بی‌شک هنوز تا تحلیل کامل هنر جیرفت فاصله زیادی داریم. نمونه‌هایی از خط نوشته -ها که در حال حاضر قابل خواندن نیستند و اشیایی که کاربردشان هنوز مشخص نشده‌است. با این حال، بررسی نقوش به‌جا مانده از تمدن جیرفت نشان از قائم به ذات بودن آن در میان مردمان آن دوره دارد. به کارگیری جزییات و مهارت هنری سازندگان، نتیجه مشاهده دقیق و حکایت از وجود جانورانی دارد که پیرامون آن‌ها وجود داشته‌اند. در عین حال نیروی

تخیل و خیال‌پردازی هنرمندان در به تصویر کشیدن موجودات خیالی نیز قابل تأمل است. تخیلی که سبب شکل‌گیری تصاویری شده است که می‌توان آن‌ها را نتیجه باورهای مردم این سرزمین دانست. باورهایی که با تکیه بر نیروهای جسمانی این جانوران، به شکل نمادین نقش شده و تصویری خلاق از تسخیر قدرت‌های این جانوران را به نمایش می‌گذارد. وجود چهره‌های حماسی از هر دو نوع انسان و موجود فوق طبیعی که نیروهای تهدید کننده را در کنترل خویش دارند و در اسطوره‌شناسی مردمان که در عصر مفرغ در حوزه هلیل‌رود شکل گرفته‌اند. کشمکش‌هایی که معمولی نیستند و معنای ویژه‌ای دارند که ممکن است هرگز به آن پی نبریم. براساس جامعه آماری، در کشمکش‌های بین عقرب-انسان یا انسان-گاو و انسان-شیر، معمولاً عقرب-انسان مغلوب و شکست‌خورده است. لذا فرضیه اسطوره‌ها و متون اوستایی در مورد عقرب که با جهان مردگان در ارتباط است و از نمادها و موجودات اهریمنی است، در این صحنه‌ها محتمل‌تر خواهد بود. اما در ظرفی که به تنهایی به صورت طبیعی یا ترکیبی دیده می‌شود، می‌توان فرضیه تکریم و احترام به این موجود و یا ارتباطش با مفهوم باروری و پیوند زناشویی را تصور کرد. در هر صورت منبع این نقش، ریشه در باورها و اعتقادات مردم جیرفت و سایر تمدن‌های هم‌جوار دارد. جامعه آماری نشان می‌دهد، نقش عقرب-انسان در میان سایر موجودات ترکیبی و خیالی، تنها نقشی است که به صورت تنها، رودررو و یا همراه با موجودات دیگر دیده می‌شود. این موضوع نیز بر اهمیت این نقش می‌افزاید.

## یادداشت‌ها

۱. Apaosha

۲. دریای افسانه‌ای اساطیر ایران.

۳. خرفستر: واژه‌ای است پهلوی و به هر جانور یا حشره‌ای موذی (ما، عقرب، رتیل، زنبور و...) اطلاق می‌شد.

۴. Martin Vermazeren

۵. سنگ مرز در دوران باستان Kudurrs

### کتابنامه

- ایاز، حمید و طحان، احمد. (۱۳۹۵). «خرفستان در اندیشه ایرانیان براساس اوستا وشاهنامه».
- **فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره شناختی**. سال ۱۲، شماره ۲۲، صص ۱۱-۵۲.
- ابراهیمی، معصومه. (۱۳۹۲). «بررسی سیر تحول مفهومی دیو در تاریخ اجتماعی و ادبیات شفاهی». **دوفصلنامه فرهنگ و ادبیات عامه**، ش ۲ دوره اول، صص ۵۳-۸۲.
- اسمیت، ژوئل. (۱۳۸۷). **فرهنگ اساطیر یونان و رم**. ترجمه شهلا برادران خسروشاهی. چ چهارم. تهران: فرهنگ معاصر.
- افضل طوسی، عفت السادات. (۱۳۹۳). **طبیعت در هنر باستان**. چ اول. تهران: مرکب سپید و دانشگاه الزهرا.
- آقاعباسی، زهرا. (۱۳۸۹). **نقش مایه های نویافته در حوزه هلیل رود**. چ اول. کرمان: دانشگاه شهید باهنر.
- استخری، پروین. (۱۳۸۱). «میترائیسم». **نامه انجمن**. شماره ۷، صص ۱۵۰-۱۶۰.
- بهار، مهرداد. (۱۳۸۴). **پژوهشی در اساطیر ایران**. چ سوم. تهران: نشر آگه.
- بلک، جرمی و گرین، آنتونی. (۱۳۸۵). **فرهنگ نامه خدایان. دیوان و نمادهای بین النهرین باستان**. ترجمه: پیمان متین. چ سوم. تهران: امیرکبیر.
- بصیری، محمدصادق. صرفی، محمدرضا. (۱۳۸۴). «نگاهی به محتوای اسطوره ای انگاره های درخت در تمدن جیرفت». **مجله مطالعات ایرانی**. ش ۸، صص ۳۱-۵۲.
- پیتمن، هولی. (۱۳۹۲). «هنر عصر مفرغ در ایران: فصل جدیدی از کنار صندل». مجموعه مقاله های دومین همایش بین المللی تمدن حوزه هلیل رود. **جیرفت**. تهران: فرهنگستان هنر.
- پرو، ژان. (۱۳۸۶). «نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت». ترجمه زهرا نوایی. **آینه خیال**. شماره ۲، صص ۷۰-۷۷.

- پوپ، آرتور آپهام و اکرم، فیلیس. (۱۳۸۷). **سیری در هنر ایران از دوران پیش از تاریخ تا امروز**، ترجمه سیروس پرهام و گروه مترجمان. چ اول. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- جانبازی، فاطمه. (۱۳۹۱). «نقش مایه عقرب در آثار تمدن‌های پیش از تاریخ ایران». **پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی**. شماره ۷، بهار و تابستان.
- حفظی یکتا، امیر. (۱۳۹۲). «پژوهشی در آیین مهر و میتراثیسم». **حافظ**. شماره ۱۰۳، صص ۷-۱۶.
- خسروی، الهه. (۱۳۸۸). «بررسی تطبیقی موجودات تلفیقی در هنر ایران و میان‌رودان». **نقش مایه**. سال دوم، ش ۴، صص ۷-۱۶.
- ژیران، فدلاپورت، ل. لاکوئه، گ. (۱۳۸۲). **اساطیر آشور و بابل**. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل-پور. چ اول. تهران: انتشارات کارون.
- سرخوش کریتس، وستا. (۱۳۸۳). **اسطوره های ایرانی**. ترجمه عباس مخبر. چ نهم. تهران: نشر مرکز.
- صحت‌منش، رضا. (۱۳۹۸). «خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود جیرفت (هزاره سوم ق م)». نشریه **پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران**. دوره ۹، ش ۲۰، صص ۷۴-۵۵.
- عفیفی، رحیم. (۱۳۸۳). **اساطیر و فرهنگ ایران در نوشته‌های پهلوی**. چ دوم. تهران: توس.
- فرنیغ‌دادگی. (۱۳۶۹). **بندهش**. ترجمه مهرداد بهار. چ پنجم. تهران: توس.
- کرباسیان، ملیحه. (۱۳۸۴). **فرهنگ الفبایی موضوعی اساطیر ایران باستان**، تهران: نشر اختران.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۸۲). **فرهنگ نگاره‌ای نمادهای کهن**. ترجمه رقیه بهزادی، تهران: صبحدم.

- کاوینگتون، ریچارد. (۱۳۸۶). «جیرفت چه بود». ترجمه آذین خشنود شریعتی، *آینه خیال*، شماره ۲، صص ۳۶-۴۱.
- گرتود، جابز. (۱۳۷۰). *سمبل ها*. ترجمه محمدرضا بقا پور. چ اول. تهران: مترجم.
- مجیدزاده، یوسف. (۱۳۷۹). *تاریخ و تمدن بین النهرین (اوضاع فرهنگی - اجتماعی)*. چ اول. جلد دوم. تهران: سبحان.
- مجیدزاده، یوسف. (۱۳۸۳). *جیرفت کهن ترین تمدن شرق*. چ اول. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- ملک‌زاده بیانی. (۱۳۶۳). *تاریخ مهر در ایران*. چ دوم. تهران: انتشارات یزدان.
- ورمازرن، مارتین. (۱۳۹۰). *آیین میترا*. ترجمه بزرگ نادرزاد، چ هشتم. تهران: نشر چشمه.

## References

- Ayaz, H. & Tahan, A. (2016). Kharfsteran in Iranian Thought Based on Avesta and Shahnameh. *Quarterly Journal of Mystical Literature and Mythology*, No. (22), 11-52. (In Persian)
- Afzal Tousi, E. (2014). *Nature in Ancient Art*. Tehran: Morakkab-e-Sefid Publication and Al-Zahra University Press. (In Persian)
- Agha Abbasi, Z. (2010). *Newly discovered themes in Halilrud Basin*. Kerman: Shahid Bahonar University Press. (In Persian)
- Afifi, R. (2004). *Iranian mythology and culture in Pahlavi writings*. Tehran: Tous Press. (In Persian)
- Bahar, M. (2005). *A Research in Iranian Mythology*. Tehran: Agah Press. (In Persian)
- Black, J., & Green, A. (2006). *A Dictionary for Gods, Devils, and Ancient Mesopotamian Symbols* (P. Matin, Trans.), (2<sup>nd</sup> ed.), Tehran: Amir Kabir Press. (In Persian)
- Basiri, M.S., & Sarfi, M.R. (2005). A look at the mythical content of tree ideas in the civilization of Jiroft. *Journal of Iranian Studies*. No. (8), 31-52. (In Persian)

- 
- Cooper, J. C. (2003). *Dictionary of ancient symbols* (R. Behzadi, Trans.). Tehran: Sobhdam Press.
  - Covington, R. (2007). What was Jiroft (A. Khoshnood Shariati, Trans.). *Ayneh Khayal*, No.(2), 36-41. (In Persian)
  - Estakhri, P. (2002). Mitraism. *Association Letter*, No. (7), 150-160. (In Persian)
  - Ebrahimi, M. (2013). A study of the evolution of the concept of demons in social history and oral literature. *Journal of Folklore Literature*, 1(2), 53-82. (In Persian)
  - Farnbag-Dadgui (1990). *Bondaresh* (M. Bahar. Trans.). Tehran: Tous. (In Persian)
  - Gertrude, J. (1991). *The Symbols* (M. R Baghpour, Trans.). Tehran: Motarjem Press. (In Persian)
  - Hefzi Yekta, A. (2013). Research in the religion of Mehr and Mithraism. *Hafiz*, No. (103), 7-16. (In Persian)
  - Jiran, F.L., & Lacoue, G. (2003). *Myths of Assyria and Babylon* (A. Esmailpour Trans.). Tehran: Karun Press. (In Persian)
  - Janbazi, F. (2012). Scorpion Motif in Works of Prehistoric Civilizations of Iran. *Institute for Humanities and Cultural Studies*, No. (7). (In Persian)
  - Khosravi, E. (2009). A Comparative Study of Integrated Creatures in Iranian and Mesopotamian Art. *Naghshmayeh*, Second Year, 4, 7-16. (In Persian)
  - Karbasian, M. (2005). *Thematic Dictionary of Ancient Iranian Mythology*, Tehran: Akhtaran Press. (In Persian)
  - Majidzadeh, Y. (2000). History and civilization of Mesopotamia (socio-cultural situation). 2. Tehran: Sahab Press. (In Persian)
  - Majidzadeh, Y. (2003). *Jiroft, the oldest civilization in the East*. Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance Press. (In Persian)

- Malekzadeh Bayani (1984). *History of Stamp in Iran*. Tehran: Yazdan Publications. (In Persian)
- Pittman, H. (2013). *Art of Bronze Age in Iran: A New Chapter about Konar Sandal*. Article Collection of the Second International Conference on Civilization of Halil Rud District: Jiroft. Tehran: Publication of Iranian Academy of the Arts. (In Persian)
- Perrot, J. (2007). A Glance at Remained Motifs in Jiroft (Z. Navaii. Trans.). *Journal of Mirror of Imagination*, No. (2), 70-77. (In Persian)
- Pope, A., & Ackerman, P. (2008). *A tour of Iranian art from prehistoric times to the present day* (S. Parham and a group of translators.). Tehran: Scientific and cultural Press. (In Persian)
- Smith, J. (2008). *Dictionary of Greek and Roman mythology* (Sh. Baradaran Khosrowshahi, Trans.). Tehran: Farhang Moaser Press. (In Persian)
- Sarkhosh Krits, V. (2004). *Persian myths* (A. Mokhber. Trans.). Tehran: Markaz Press. (In Persian)
- Sehatmanesh, R. (2019). Totemic reading of animal motifs of civilization in the Halilrud area of Jiroft (third millennium BC). *Iranian Journal of Archaeological Research*. 9(20), 55-74. (In Persian)
- Vermazern, M. (2011). *Mithraism* (Naderzad Trans.). Tehran: Cheshmeh Press. (In Persian)