

# The Encounter of Narratology and Archaeology (Analysis of Narrative Methods of Jiroft Civilization Artifacts Based on Franz Wickhoff's Typological System of Visual Narrative)

Ahad Variji<sup>1</sup> ; Morteza Hessari<sup>2</sup> 

Type of Article: Research

Pp: 87-119

Received: 2024/09/23; Revised: 2024/11/19; Accepted: 2024/11/23

 <https://doi.org/10.22034/PJAS.8.30.87>

## Abstract

Reading ancient artifacts is the first step after the act of excavation. Therefore, dealing with ancient objects as a fundamental pillar of archaeological science, especially paying attention to methodological issues for the analysis of historical artifacts, is essential. In other words, the need to use new methodological capacities, with emphasis on the relationship between visual media and ancient artifacts as valuable sources of information, forms the focus of this discussion. In this regard, in the last three decades, visual narratology has also been considered as a newly emerging method in the history of contemporary art, along with other interdisciplinary fields, for analyzing the meanings of visual texts and for a deeper understanding of discovered ancient documents. Visual narratology emerged from the First Vienna School. Its theoretical foundations for the creation of art history, regardless of aesthetic judgment, also developed an analytical method by which All Kind of cultural creations can be read. The main goal of the present study is also to identify the Different methods through which the creators of these works have created narratives and transmitted meanings, through the three indicators of character, scene and movement. Therefore, using Franz Wickhoff's typological system of visual narrative in the Vienna School, the basic types of narrative were examined on 6 study samples of the ancient Jiroft civilization. As a result, after examining the frequency or maximum of the most frequent types among the visual samples of the Jiroft civilization, it was shown that the visual narrative patterns in this ancient civilization still follow the scope of Wickhoff typological system. Finally, with the help of typological analyses, the studied samples are formatted into a table according to Wickhoff's Isolated, continuous and Complementary.

**Keywords:** Visual Narratology, Archaeological Artifact, Jiroft Civilization, Wickhoff's Typological System of Narrative.

1. Assistant Professor, Department of Department of Islamic Crafts, Faculty of Cultural Heritage, Handicrafts and Tourism, Mazandaran University, Babolsar, Iran (Corresponding Author). **Email:** [a.variji@umz.ac.ir](mailto:a.variji@umz.ac.ir)
2. Associate Professor, Department of Archeology, Research Institute of Cultural Heritage and Tourism (RICT), Tehran, Iran.

**Citations:** Variji, A. & Hessari, M., (2025). "The Encounter of Narratology and Archaeology (Analysis of Narrative Methods of Jiroft Civilization Artifacts Based on Franz Wickhoff's Typological System of Visual Narrative)". *Parseh J Archaeol Stud.*, 8(30): 87-119. <https://doi.org/10.22034/PJAS.8.30.87>

**Homepage of this Article:** <https://journal.richt.ir/mbp/article-1-1154-en.html>



Motalat-e Bastanshenasi-e Parsch

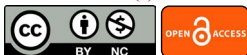
Parseh Journal of Archaeological Studies (PJAS)

Journal of Archeology Department of Archeology Research Institute, Cultural Heritage and Tourism Research Institute (RICT), Tehran, Iran

**Publisher:** Cultural Heritage and Tourism Research Institute (RICT).

Copyright©2022, The Authors. This open-access article is published under the terms of the Creative Commons.

© The Author(s)



## Introduction

Narratology is one of the most important methods of textual analysis, first applied in the study of verbal-linguistic media. From the perspective of linguistic narratologists, a narrative is defined as a story that follows a chronological order and consists of a sequence of interconnected events with a beginning, middle, and end.

The groundwork for the encounter between narratology and archaeology in the present era was laid with the help of Propp's studies-recognized as the first modern narratological approaches-on Russian folktales, emphasizing recurring motifs within the literary genre. In other words, his formalist-structuralist method, by identifying repetitive and transformative patterns in narrative elements, was primarily developed in storytelling traditions and subsequently introduced archaeologists and anthropologists to this field. Moreover, in 1980, linguistic narratologists, recognizing the significance of non-verbal media, prioritized the study of visual texts as a rich source of knowledge. Consequently, although the historical background of visual narrative studies traces back to art history, archaeology, and the examination of various forms of narrative art in ancient Greece and Rome... (Horvath, 2010)

However, following the fields of archaeology and art history, narratologists began studying visual narratives. This marked the first time in the history of linguistic narratology that, beyond literature and cinema, narrative theory extended into the realm of visual arts, including sculpture, figurative representation, relief carvings, inscriptions, and more. Consequently, since the 1980s, visual narrative studies have become a common ground for various disciplines, particularly art history, narratology, archaeology, anthropology, epistemology, semiotics, and others.

The undeniable potential of visual narrative, alongside linguistic media and the communicative/cognitive nature of visual documents, led research in this field toward interdisciplinary approaches. Overall, it can be stated that contemporary studies on visual narratives widely agree that visual elements are essential for establishing a form of visual communication and constructing the meaning of an artwork. This consensus has contributed to the emergence of a new interdisciplinary branch known as visual narratology over the past two decades.

In this regard, archaeologists such as Landau (1991) and Terrell (1990) explored narratives related to human evolution and prehistoric stories from the Pacific region. As a result, they primarily examined the perspectives of key narrative roles in the form of protagonists who undergo arduous trials, overcome significant obstacles, or return to their homeland (Pluciennik, 1999: 654).

## Discussion

In this research, an attempt is made to introduce a new approach to the study of visual narratives by drawing on recent methodological frameworks in the field of visual culture studies across different civilizations-with a particular focus on reading narratives or stories within images. In addition to presenting an innovative method for analyzing visual narratives, this study aims to establish more objective and precise criteria for interpreting visual texts and ultimately uncovering their themes, messages, or implicit meanings. This is achieved through the examination of three key narrative components: the actor (agent), the representational space, and all directional or movement-evoking elements within the image.

From this perspective, the proposed method significantly differs from other image and symbol analysis approaches, particularly iconography and semiotics. Overall, these

components distinguish the present research methodologically from previous studies on the cultural heritage of Jiroft, which have primarily relied on semiotic and iconographic analyses of motifs—rather than exploring the narrativity of images. This distinction is considered one of the study’s key innovations.

## Conclusion

Overall, the focus of this study was on the fundamental doctrine of the Vienna School, with a particular emphasis on Franz Wickhoff. In this regard, pictorial narration is inherently meaningful, generates cultural cognition, and is considered within a historical context. In other words, in line with Wickhoff’s teachings, an effort was made to examine seemingly indistinct events and ambiguous prehistoric incidents within overarching and universal metanarratives, which often reflect grand social transformations in various forms.

The case studies of this research (see: Table 1) exhibit characteristics that demonstrate how the examination of the typological diversity of pictorial narration goes beyond textual analysis and delves into deeper subtextual and interpretative layers. Thus, every representational narrative is situated within a macro-narrative framework, which may encompass an archaeological site, a cultural civilization, or an evolutionary process transitioning from one historical era to another. In other words, the semantic appeal among the narrative samples of this research results from the interplay of the powerful poles of myth, nature, and culture. Therefore, the narrative logic of these artworks emerges through a permutation-based relationship and continuous movement between the cycle of natural life, the mythological realm, and cultural existence, centered around the main character or actors of the scene.

In this ongoing struggle between the worlds of myth, nature, and culture, the dominant force within the scene is sometimes influenced by the mythological pole, manifesting in the figure of a king-hero (Figs. 4 & 6) such as Gilgamesh and Enkidu, who reflect the grand ideals of their culture and society. At other times, with nature prevailing over mythology, domesticated animals in the grasslands (Fig. s 5 and 7) are depicted as integral to their local ecosystem. In this way, pictorial narratives serve as tangible representations of the collective unconscious of these ancient civilizations, embodying their aspirations, desires, beliefs, and cultural and mythological needs through the artifacts and objects of their time. In this sense, beyond their decorative and aesthetic aspects, narrative motifs also reflect the worldview of their creators regarding ways of living, the geographical environment, and the prevalent cultural values and mythological concepts of that era.

As Plato described in *Timaeus*, referring to nature as “the womb of all change”, the encounter between humans and nature in Jiroft civilization represents an ongoing process of transformation resulting from the clash of opposing forces in nature and the stabilizing power of human reason. Accordingly, the case studies of this research illustrate how historical human interactions with nature are reflected in the uninterrupted transition of pictorial actors through the three essential stages of existence—imitation and assimilation (myth), contact and interaction (nature/ecosystem), and desire and confrontation (culture) through various cultural-narrative patterns of the time.

Thus, in their evolutionary and transformative journey (human-bull, human-lion, or human-scorpion), humans inevitably find themselves in a continuous struggle with the unknown and unstable forces of nature. Consistent with Frazer (1926), the urgent biological and existential necessity of direct contact with nature compelled ancient people to perceive themselves as defenseless against the uncontrollable forces of the natural

world. In such a situation, they had to rely on collective intelligence to devise solutions for coping with the fragmented natural world and its creatures. On one hand, in response to existential questions and in facing the unknown forces of nature, as well as to alleviate their inner anxieties, they entered the mythological phase, passively and fearfully absorbing these uncontrollable forces into their collective unconscious. However, in the natural phase, in order to meet their biological and vital needs, they gradually became familiar with the enigmatic surrounding nature through constant contact, discovering its hidden forces. Finally, in the cultural phase-marked by the formation of urban societies and local states-they externalized the absorbed mythological forces and applied their accumulated experiential and cognitive knowledge of the surrounding nature to heroic actions aimed at establishing and defending their civilization and territorial boundaries against external threats. In other words, the passive and imitative human within the mythological realm transforms into a coexisting inhabitant of the natural order and ultimately into people with symbolic cultural identities, engaging in heroic acts. This heroic movement in ancient cultural and civilizational life frequently manifests in the figure of a king-hero.

Consequently, emphasizing the maximal narrative quality in images, six pictorial types were purposefully selected from 144 pictorial samples of the Jiroft civilization. Upon analyzing the sample volume, it was demonstrated that Wickhoff's three fundamental narrative patterns comprehensively encompass the various pictorial narratives (related to Jiroft civilization's chlorite stone artifacts) under three general categories: "human narratives", "grassland narratives" and "confrontational animal narratives". In this way, the endless cycle of substitutions and transformations in the biological, mythological, and cultural systems of humans was structured under Wickhoff's visual narratology framework in the form of three models: continuous, isolated, and Complementary narratives.

The isolated models in Figs. 8 & 9 revealed that by suspending movement, avoiding sequential framing, and focusing on the climax of the story in a single scene, they effectively captured the timeless and placeless mythological world in a tangible manner. In the continuous models, it was observed how, through the repetition of the hero figure within the scene (Fig. 5), the sequence of events could be followed until the hero's fate was determined. The artist successfully arranged minor actions around the main actors (Figs. 6 & 7) to vividly depict the continuity of natural life in Jiroft civilization. Finally, by segmenting events into successive frames (Fig. 4), it was shown how an artist could convey the essence of a story in a cinematic manner.

### **Acknowledgment**

We are Thankful for the valuable guidance of our distinguished professors who helped us in this research.

### **Observation Contribution**

In this research, conceptualization, drafting, and data analysis were undertaken by the first author, while the proposal of case studies on Chlorite vessels, writing, reviewing, and revising archaeological data were carried out by the second author.

### **Conflict of Interest**

The authors declare the absence of any conflict of interest while adhering to ethical publishing practices.

# مواجهه روایت‌شناسی و باستان‌شناسی (تحلیل الگوهای روایی دست‌ساخته‌های تمدن جیرفت برپایه گونه‌شناسی روایت دیداری فرانس ویکهاوف)

احد وریجی<sup>I</sup> ID: مرتضی حصاری<sup>II</sup> ID:

نوع مقاله: پژوهشی  
صص: ۱۱۹ - ۸۷

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۰۲؛ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۸/۲۹؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۰۳

شناسه دیجیتال (DOI): <https://doi.org/10.22034/PJAS.8.30.87>

## چکیده

خوانش آثار باستانی، نخستین گام پس از عمل کاوش است؛ از این رو، پرداختن به اشیاء باستانی به عنوان رکن اساسی علم باستان‌شناسی، به ویژه توجه به مسائل روش‌شناختی جهت تحلیل دست‌ساخته‌های تاریخی امری ضروری می‌نماید؛ به عبارت دیگر، لزوم به‌کارگیری ظرفیت‌های روش‌شناختی نو، با تأکید بر رابطه میان رسانه بصری و دست‌ساخته باستانی به عنوان منابع اطلاعاتی ارزشمند، کانون بحث حاضر را تشکیل می‌دهد. در همین راستا، در سه دهه اخیر روایت‌شناسی دیداری نیز به مثابه روشی نوپدید در تاریخ هنر معاصر، در کنار دیگر حوزه‌های بینارشته‌ای، جهت تحلیل معانی متون بصری و شناخت ژرف‌تر اسناد مکشوف باستانی مورد توجه قرار گرفته است. روایت‌شناسی دیداری از -مکتب نخست وین- سربرآورد؛ مبانی نظری آن، عمدتاً بر محور ایجاد تاریخ هنر علمی، صرف نظر از هرگونه داوری زیبایی‌شناختی، هم‌چنین تدوین یک روش دقیق تحلیلی که به وسیله آن بتوان کلیه دست‌آفریده‌های فرهنگی را مورد خوانش قرار داد استوار بود. هدف اصلی پژوهش حاضر نیز شناسایی شیوه‌های مختلفی است که از طریق آن آفرینندگان این آثار به خلق انواع روایت‌های داستانی و انتقال معانی، به واسطه سه شاخص: «شخصیت»، «مکان صحنه» و «حرکت» پرداخته‌اند؛ بنابراین با استفاده از نظام گونه‌شناختی روایت تصویری «فرانس ویکهاوف» در مکتب وین، گونه‌های بنیادین روایت بر روی شش نمونه مطالعاتی تمدن باستانی جیرفت مورد بررسی قرار گرفت. در نتیجه، پس از بررسی بسامد یا بیشینه گونه‌های پرتکرار در میان نمونه‌های تصویری تمدن جیرفت، نشان داده شد که الگوهای روایت دیداری در این تمدن باستانی هم‌چنان از گستره نظام گونه‌شناختی ویکهاوف تبعیت می‌کنند. در نهایت به کمک تحلیل گونه‌شناختی، نمونه‌های مورد مطالعه منطبق بر الگوهای روایی منفرد، تداومی و تکاملی ویکهاوف، در قالب یک جدول صورت‌بندی شد.

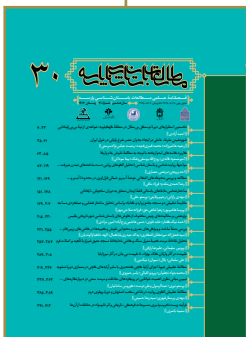
**کلیدواژگان:** روایت‌شناسی دیداری، دست‌ساخته‌های باستانی، تمدن جیرفت، نظام گونه‌شناختی روایی ویکهاوف.

I. استادیار گروه هنرهای صناعی، دانشکده میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران (نویسنده مسئول). *Email: a.variji@umz.ac.ir*

II. دانشیار گروه باستان‌شناسی پیش‌اتاریخ، پژوهشکده باستان‌شناسی، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، تهران، ایران.

ارجاع به مقاله: وریجی، احد & حصاری، مرتضی، (۱۴۰۳). «مواجهه روایت‌شناسی و باستان‌شناسی (تحلیل الگوهای روایی دست‌ساخته‌های تمدن جیرفت برپایه گونه‌شناسی روایت دیداری فرانس ویکهاوف)». *مطالعات باستان‌شناسی پارسه*، ۸ (۳۰): ۱۱۹-۸۷. <https://doi.org/10.22034/PJAS.8.30.87>

صفحه اصلی مقاله در سامانه نشریه: <https://journal.richt.ir/mbp/article-1-1154-fa.html>

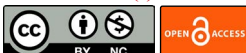


فصلنامه علمی مطالعات باستان‌شناسی پارسه  
نشریه پژوهشکده باستان‌شناسی، پژوهشگاه  
میراث فرهنگی و گردشگری، تهران، ایران

ناشر: پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری

© حق نشر متعلق به نویسنده(گان) است  
و نویسنده تحت مجوز Creative Commons  
Attribution License به مجله اجازه می‌دهد مقاله  
چاپ شده را در سامانه به اشتراک بگذارد، منوط  
بر این‌که حقوق مؤلف اثر حفظ و به انتشار اولیه  
مقاله در این مجله اشاره شود.

The Author(s)



## مقدمه

«روایت‌شناسی» یکی از مهم‌ترین شیوه‌های تحلیل متنی است که برای نخستین بار در مطالعات رسانه‌های کلامی-زبانی به کار گرفته شد؛ از نظر روایت‌شناسان زبانی، روایت به داستانی گفته می‌شود که دارای ترتیب زمانی و تا حدودی مرکب از توالی رویدادهای به هم پیوسته به همراه آغاز، میانه و پایان باشد.

زمینه‌ی رویارویی روایت‌شناسی با باستان‌شناسی در عصر کنونی نیز به مدد مطالعات «پراپ»<sup>۱</sup> - به عنوان نخستین گرایشات روایت‌شناسی مدرن - بر روی قصه‌های فولکور روسی و با تکیه بر نقش مایه‌های تکرارشونده در درون ژانر ادبی فراهم آمد؛ به عبارتی روش فرمالیستی-ساختاری او، به واسطه کشف الگوهای تکرارپذیر و دگرگون‌شونده در عناصر داستانی، بیش از هر جایی در روایات داستانی گسترش یافت و سبب آشنایی باستان‌شناسان و مردم‌شناسان با این رشته گردید؛ به بیان دیگر، در سال ۱۹۸۰ م. روایت‌شناسان زبانی به دلیل اهمیت رسانه‌های غیرکلامی، مطالعه متون تصویری - به عنوان یکی از منابع غنی معرفتی - را در دستور کار خود قرار دادند؛ از این رو، اگرچه پیشینه تاریخی مطالعات روایت‌های دیداری به تاریخ هنر و باستان‌شناسی و بررسی گونه‌های مختلف هنر روایی یونان و روم باستان بازمی‌گشت (Horvath, 2010)، اما روایت‌شناسان به دنبال رشته‌های باستان‌شناسی و تاریخ هنر، مطالعه بر روی روایت‌های دیداری را آغاز نمودند. این برای نخستین بار در تاریخ مطالعات روایت‌شناسی زبانی بود که علاوه بر ادبیات و سینما، نظریه روایت به قلمرو هنرهای تجسمی، مجسمه‌سازی، پیکرسازی، نقوش برجسته و سنگ‌نبشته‌ها و... نیز گسترش یافت؛ به این ترتیب، از دهه (۱۹۸۰ م.) تاکنون، مطالعات روایت دیداری به سرفصل مشترکی برای سایر علوم، به ویژه تاریخ هنر، روایت‌شناسی، باستان‌شناسی، مردم‌شناسی، شناخت‌شناسی، نشانه‌شناسی و... بدل شده است. ظرفیت بالقوه و انکارناپذیر روایت بصری در کنار رسانه زبانی و همین‌طور سرشت ارتباطی/شناختی اسناد تصویری، موجب گردید تا کلیه فعالیت‌های پژوهشی این حوزه به سوی گرایش‌های بینارشته‌ای سوق داده شوند. روی هم رفته می‌توان گفت؛ امروزه دیگر کلیه پژوهش‌ها در حوزه مطالعات روایت‌های دیداری بر سر این نکته که عناصر بصری شرط لازم ایجاد شکلی از ارتباط بصری و سازنده معنای اثرند با هم اتفاق نظر دارند و همین مسأله سبب پدید آمدن شاخه جدید بینارشته‌ای، تحت عنوان «روایت‌شناسی دیداری» در دو دهه اخیر شده است. در همین راستا، باستان‌شناسانی مانند: «لندو»<sup>۲</sup> (1991) و «ترل»<sup>۳</sup> (1990) به مطالعه داستان‌هایی با مضامین تکامل بشری و قصه‌های ماقبل تاریخی اقیانوس آرام پرداختند؛ در نتیجه آن‌ها عمدتاً زاویه دید نقش‌ویژه‌های قهرمانان داستان را در قالب شخصیت‌هایی که تحت آزمون‌های دشوار قرار می‌گیرند یا از موانعی سخت عبور می‌کنند و یا به دیارشان بازمی‌گردند، مورد بررسی قرار دادند (Pluciennik, 1999: 654).

**پرسش پژوهش:** رویارویی باستان‌شناسی و روایت‌شناسی در تاریخ هنر، محصول جریانی پیشرو در اواخر قرن ۱۹ م. موسوم به «تاریخ علمی یا فرمالیستی هنر» است. اندیشمندان حوزه‌های مختلف علوم انسانی، از جمله باستان‌شناسان و مورخین هنر به درستی دریافته‌اند؛ شناخت دقیق تحولات تاریخی و گنجینه‌های فرهنگی در تمدن‌های بزرگ، پیش از هر چیزی در گرو بررسی میراث ملموس آن‌ها، قطع نظر از هرگونه پیش‌داوری زیبایی‌شناختی و سوبرژکتیو می‌باشد. برپایه این اصل نظری، تنها راه ممکن برای درک عملکرد و کشف محتوای فرآوردها و فرآیندهای بشری، تجزیه و تحلیل شواهد ملموس یا مطالعه فرهنگ مادی آن‌هاست (Feldman, 2017)؛ از این رو، با استفاده از چارچوب نظری مکتب نخست وین و هم‌چنین به کمک الگوهای بنیادین روایت در نظریه «فرانس ویکهاوف»<sup>۴</sup>، درصدد امکان‌سنجی آموزه‌های او بر روی نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش برآمدیم؛ تا به این پرسش‌های اساسی: پایایی و قابلیت تعمیم نظام گونه‌شناختی

ویکهاوف، در شناسایی و کشف انواع گونه‌های روایی در فرهنگ‌های مختلف باستانی تا کجاست؟ تا چه حد این نظام گونه‌شناختی نمونه‌های مطالعاتی حاضر را در برمی‌گیرد؟ پاسخ داده شود. به این ترتیب هدف اصلی نگارندگان در این پژوهش، آن است تا گستره شمولی فرهنگ روایی یک دوره زمانی خاص، به همراه ویژگی‌های منحصر به فرد آن، در تناظر با نظام گونه‌شناسی ویکهاوف مورد سنجش قرار گیرد. روی هم رفته با بررسی این مسأله -تحلیل اشکال متنوع روایت تصویری- قصد آن است تا چشم‌انداز روش‌شناختی کارآمدتری را پیش‌روی علاقمندان این حوزه گشوده شود؛ در نتیجه، نه تنها زمینه لازم برای تکامل الگوهای گونه‌شناختی در پژوهش‌های آتی فراهم خواهد آمد؛ هم‌چنین به مرور شاهد الگوهای بهینه‌سازی شده‌ای خواهیم بود که در شناسایی فراروایت‌های جهان‌شمولی که به وقوع یک رویداد روایی ناشناخته در بستر آن می‌انجامد، یاری خواهند رساند.

**روش پژوهش:** گردآوری داده‌ها در پژوهش بنیادی حاضر، به شیوه‌ای اسنادی و کتابخانه‌ای صورت پذیرفته و حجم نمونه نیز، به روشی توصیفی-تحلیلی، مورد بررسی قرار گرفته است. آن‌چه که تلاش شده است تا در روند بررسی شش نمونه مطالعاتی به صورت هدف‌مند مورد توجه قرار گیرد، یافتن روابط معنادار، میان واحدهای روایی درون تصاویر دست‌ساخته‌ها و سطح کلان فرهنگ بصری‌ای که این تصاویر در متن آن پدید آمده‌اند، بوده است.

### پیشینه پژوهش

حجم قابل توجهی از مطالعات بر روی حوزه فرهنگی جیرفت در میان منابع داخلی، با رویکرد تحلیل متون تصویری و در پیوند با لایه‌های معنایی و زمینه‌های تاریخی-فرهنگی و با روش نمادشناسی یا شمایل‌شناسی صورت گرفته است؛ به طور کلی این پژوهش‌ها بنا بر رهیافت‌های روش‌شناختی‌ای که پیشتر بدان اشاره شد، به آثار و اشیای برجای مانده از میراث ملموس و فرهنگ مادی مردمان آن حوزه تمدنی توجه ویژه‌ای داشتند؛ از این رو پژوهش‌گران، از میان سایر فرآورده‌های فرهنگی تمدن جیرفت، مشخصاً نقش‌مایه‌های حک شده بر روی ظروف سنگ صابونی (کلوریتی) را بیش از دیگر دست‌ساخته‌ها مورد پژوهش قرار دادند. با این‌همه از میان آثار پژوهشی بسیاری که به تحلیل مصنوعات تمدن جیرفت پرداخته‌اند، با وجود مشابهت حجم نمونه‌های مطالعاتی (ظروف ساخته شده از سنگ صابونی)، هیچ‌یک از پژوهش‌هایی که بدان اشاره خواهد شد؛ از مبانی نظری فرانس ویکهاوف و روش تحلیل روایی تصاویر در مکتب وین بهره نبرده‌اند؛ با این وجود موارد که در ادامه بدان خواهیم پرداخت، شامل هر دو بخش تألیفات داخلی و خارجی است.

از جمله می‌توان به پژوهشی با عنوان «بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت» از «زهرا حسین‌آبادی» (۱۳۹۵) اشاره کرد؛ نویسنده وجود جنبه‌های نمادین و رمزآلود در نقوش باز نمودی را بیش از همه متأثر از نحوه زیست و نگرش طبیعت‌گرایانه ساکنان این حوزه تمدنی ارزیابی کرده است؛ و نیز در «بررسی نقوش حیوانی در آثار تمدن جیرفت» از «فاطمه جانبازی» (۱۳۹۴)، پژوهش‌گر با تقسیم گونه‌های حیوانی منقوش به: بز، گاو، بزکوهی، قوچ، عقاب، عقرب، پلنگ، مار، شیر و موجودات ترکیبی؛ میان این نمادهای حیوانی با واقعیت زیستی و طبیعی آن سرزمین، پیوند نزدیکی می‌یابد و این تصاویر را بیان‌گر ستیز انسان با طبیعت سخت نواحی جنوب شرقی ایران می‌داند. در پژوهش «منشأ نقش مار در مواد فرهنگی هزاره سوم پیش از میلاد جنوب شرق ایران؛ نشانه‌ای از ارتباط با عیلام و میان‌رودان» از «حسین مرادی» (۱۳۹۴)، نویسنده به بررسی تطبیقی فرهنگ بصری دو حوزه تمدنی جیرفت و تمدن عیلام و میان‌رودان، برپایه وجود روابط گسترده تجاری و کالایی که زمینه انتقال فرهنگی به ویژه نقش‌مایه مار را فراهم آورده، پرداخته است. در پژوهش «بررسی منشأ نقش مایه عقرب-انسان در هنر عصر مفرغ فلات ایران» از «بهرام

آجورلو» و «اسماء سعید» (۱۳۹۲)، نگارندگان به تحلیل هم‌زمان سیر تحولی نقش مایه عقرب- انسان در دو تمدن جیرفت و بین‌النهرین برمبنای تطبیق داده‌های گاهنگاری و باستان‌شناسی محوطه‌های باستانی پرداخته و در نهایت منشأ آن را برخاسته از حوزه تمدنی هلیل رود دانسته‌اند؛ و در تحقیق «خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه هلیل رود جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)» از «رضا صحت‌منش» (۱۳۹۹)، نتایج ارائه شده پس از بررسی نمادهای حیوانی منقوش توسط محقق، نشان داد برپایه خوانش توتمی نقوش جانوران و حیوانات (گاو، بز، عقاب، عقرب، مار): بازنمایی این نقوش حیوانی توسط انسان با هدف کسب نیروی بالقوه این‌گونه‌های جانوری در طبیعت پیرامونی وی، با توجه به خصایص منحصر به فرد توتمیک آن‌ها، علت رابطه توأم با ترس و احترام در مردمان این تمدن بوده است؛ در پژوهش «آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)» از «جلال‌الدین رفیع‌فر» و «مهران ملک» (۱۳۹۲)، پژوهش‌گران با استفاده از روش شمایل‌شناسی «اروین پانفسکی»<sup>۷</sup> و تفسیر دلالت‌های فرامتنی آثار، به دنبال کشف درونه معنایی و نمادین نقوش مار و پلنگ برآمده و در نهایت وجود روابط متقابل، میان شمایل‌های مار و پلنگ، حول انگاره مسلط ایزدبانوی بزرگ به عنوان خالق در هزاره سوم پیش از میلاد را تأیید می‌کنند؛ هم‌چنین در پژوهشی دیگر تحت عنوان «شناخت، بازخوانی و مدل‌سازی بخشی از معماری هزاره سوم ق.م. ایران براساس نقش‌مایه‌های سنگ صابونی» نگارنده به بررسی معماری حوزه فرهنگی جیرفت بر روی ظروف سنگ صابونی پرداخته است (حصاری، ۱۳۹۶).

اما در بخش مقالات خارجی نمونه‌های بینارشته‌ای اندکی، هر دو حوزه تحلیل روایت‌شناختی و باستان‌شناسی را دنبال کرده‌اند؛ در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل دست‌ساخته» (2001) اثر «فرانسوا ژینیان»<sup>۸</sup>، یک الگوی شناختی سه‌مرحله‌ای شامل: «استخراج»، «مدل‌سازی» و «بازسازی داده‌ها»، با الهام از نظریه‌های علوم اجتماعی و انسانی، به خصوص نشانه‌شناسی و علوم اعصاب، ارائه شده است؛ تا از این طریق، امکان تفاسیر باستان‌شناختی-شناختی به مراتب عمیق‌تری را برپایه طبقه‌بندی و گونه‌شناسی دست‌ساخته‌های مکشوفه باستانی فراهم آورد. با وجود آن‌که در پژوهش ژینیان، به‌ویژه آنجا که از داده‌های درونی (Intrinsic information) یا ذهنی سخن گفته و آن را به دانش باستان‌شناس و رای حوزه تخصصی‌اش نسبت داده؛ اشارات کوتاهی به روش‌های نشانه‌شناختی-معناشناختی شده است. با این‌همه جهت‌گیری کلی این پژوهش، ناظر به داده‌های بیرونی و ارائه یک مدل فراگیر مبتنی بر تحلیل‌های فضا محور، محدوده‌های جغرافیایی و بالآخره انباشت دست‌ساخته‌ها در محوطه باستانی می‌باشد؛ بنابراین نمی‌توان قرائن روشنی میان پژوهش او با شاخص‌های معنا ساز درون تصاویر مرتبط با دست‌ساخته‌های باستانی-فرهنگی در متن حاضر به دست آورد.

روندی که «مارک پلوسینیک»<sup>۹</sup> در پژوهش خود، با موضوع «روایت‌های باستان‌شناختی و شیوه‌های گوناگون بازگفتن» (1999) دنبال می‌کند، اگرچه در ظاهر هم‌سوئی اندکی با موضوع تحقیق حاضر دارد؛ اما به‌طور کلی تلاش وی معطوف به بررسی شرایط ممکن تحلیل روایت‌های تاریخی در رشته باستان‌شناسی به موازات دیگر رشته‌هاست. وی در این پژوهش شیوه‌های گوناگون تفسیر و بازخوانی فعالیت‌های اجتماعی معنادار را با تأکید بر روش فراگیر تحلیل متن (Textual analysis) مورد بحث قرار می‌دهد. پلوسینیک بر آن است تا با کمک روش تحلیل متون روایی که پیشتر در نظریه ادبی، فلسفه و جامعه‌شناسی به کار گرفته شده‌اند؛ تحولات فرهنگی و تاریخی را- در عصر گذار از میان‌سنگی به نوسنگی اروپا- به مثابه فرمی روایی، چنان توالی داستان‌هایی از تاریخ باستان مورد بررسی قرار دهد. در هر حال، از آنجا که پژوهش او با نگاهی انتقادی، سیر روایت‌های جاری در متون باستان‌شناسانه را دنبال می‌کند؛ نمی‌تواند با این پژوهش که در پی خوانش معنای تصاویر آثار، از طریق کشف الگوهای زیرساختی روایت دیداری است، ارتباطی داشته باشد.



«ویدیا دهیجیا»<sup>۱۰</sup> در جستار خود، مرزهای روایت‌شناسی دیداری را به فراسوی تاریخ هنر می‌کشد؛ به عبارت دیگر او در پژوهشش تحت عنوان: «بررسی شیوه‌های روایت دیداری در هنر آغازین بودایی» (1990)؛ نمونه‌های مطالعاتی‌اش را صرفاً به متون تصویری محدود نکرده و طیف گسترده‌ای از دیگر اشکال روایت‌پردازی در میان دست‌ساخته‌های کهن باستانی مانند سنگ‌نگاره‌ها و نقوش برجسته را مورد بررسی قرار می‌دهد؛ روی هم‌رفته او با تکیه بر «تحلیل روایی دست‌ساخته»های باستانی، در پی آن است تا از ره‌گذری بینارشته‌ای، وجوه مشترک تاریخ هنر و باستان‌شناسی را بازنگرد. اگرچه در نگاه نخست، تنوع الگوهای گونه‌شناختی در پژوهش دهیجیا درخور توجه است؛ با این‌همه، چیزی فراتر از آن‌چه ویکهاوف در نظام گونه‌بندی بنیادین‌اش مطرح‌ساخته عرضه نمی‌نماید. کلیه اشکال روایی دهیجیا (روایت‌های تک‌صحنه‌ای، روایت هم‌پیوندی، روایت تلفیقی، روایت تداومی، و روایت خطی) را درنهایت می‌توان، بدیل پیچیده‌تر و گسترده‌تر نظام گونه‌شناختی ویکهاوف ارزیابی نمود؛ از این‌رو، پژوهش حاضر با تکیه بر شاخص‌هایی چون: فراگیری، گستردگی و سادگی الگوهای گونه‌شناختی ویکهاوف، نتایجی متفاوت از پژوهش وی ارائه می‌دهد.

پس از بررسی پژوهش‌های پیش‌گفته، در این پژوهش سعی بر آن است تا با اتکاء به رویکردهای روش‌شناختی تازه‌ای که در زمینه مطالعات فرهنگ بصری ملل مختلف - با تأکید بر خوانش روایت یا داستان تصویری - به انجام رسیده؛ علاوه بر معرفی روشی جدید در زمینه مطالعه روایت دیداری، شاخص‌های عینی‌تر و دقیق‌تری به منظور خوانش متون بصری و درنهایت راه‌یابی به درون‌مایه، پیام یا دلالت‌های ضمنی اثر، با تکیه بر سه مؤلفه اصلی روایت: «کنش‌گر»، «مکان بازنمودی» و «کلیه اشکال جهت‌مند و تداعی‌کننده حرکت در سطح تصویر» ارائه گردد. از این حیث، روش مذکور از دیگر انواع روش‌های تحلیل تصاویر و نمادها، به‌ویژه روش نمادشناسی و آیکونوگرافی کاملاً متفاوت است. روی هم‌رفته مؤلفه‌های فوق، پژوهش حاضر را به لحاظ روش‌شناختی، از دیگر مطالعات صورت‌گرفته در حوزه فرهنگی جیرفت که غالباً به تحلیل نشانه‌شناختی - شمایل‌شناختی نقش‌مایه تکیه دارند - نه مقوله روایت‌مندی تصاویر - متمایز و در شمول نوآوری‌های آن محسوب می‌شود.

### خوانش روایت تصویری در میان اسناد مکشوفه باستانی

روایت‌شناسی دیداری در مواجهه با دست‌ساخته‌های باستانی، نوعی تحلیل ثانوی به‌شمار می‌رود که با استخراج داده‌های تصویری متعلق به فرهنگ بصری یک دوره تاریخی خاص، امکان خوانش و کشف معانی رویدادهای جاری در آن عصر را فراهم می‌آورد. هر قدر هم بازخوانی روایی رویدادهای تاریخ بشری، از تیررس ملاحظات باستان‌شناختی دور مانده باشد؛ با این حال، هم‌چنان علوم‌شناختی بر نقش به‌سزای روایت در شیوه اندیشیدن و فهم‌مان از گذشته تاریخی تأکید دارند. شاید به همین خاطر، مبحث روایت در علوم باستان‌شناختی تا به امروز نیز گشوده باقی مانده است. به دیگر سخن، با توجه به گرایش آشکار گفتمان کنونی باستان‌شناختی به جانب چارچوب‌های کلیت‌گرا و روندهای تثبیت‌شده و هم‌زمان به حاشیه رانده شدن نگره‌های محلی، جزئی و گذرای تاریخ گذشته، باز هم به تعبیر «ریبرو»<sup>۱۱</sup> (2018) باستان‌شناسان تاریخ روایی را چنان پیش‌فرضی پیش‌روی خود می‌بینند. این مسأله به خصوص در هنگام ارزیابی داده‌های استخراج‌شده از دست‌ساخته‌های باستانی و ارائه نتایج حاصل از تحلیل داده‌های بصری خود را نمایان می‌سازد؛ در واقع، رابطه ساختاری کنش آدمی، در سیر روایی یک دوره زمانی مشخص و نقش روایت به‌عنوان الگویی برای بازنمایی وقایع تاریخی آن عصر؛ دغدغه اصلی آن دسته از باستان‌شناسانی به‌شمار می‌رود که اساس کارشان بر کشف انگیزه‌ها یا دلایلی که موجب واکنش افراد می‌شوند، استوار است؛ به بیان دقیق‌تر، در این پژوهش نیز بررسی گونه‌شناختی انواع روایت

به مثابه محرک اصلی زندگی و رخداد‌های اجتماعی افراد، نه چنان بازتابی از کارکردهای ذهنی یک فرد، بلکه برمبنای اشکال مختلف بازنمایی تحولات جمعی اقوام گوناگون، مورد توجه بوده است. از این رو با اشاره به نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش، مجموعه بازنمایی‌های جمعی انسان (Lévy-Bruhl, 1925: 66) در میان ملل باستانی را باید در گرو شناسایی انواع الگوی روایی ناشی از کنش/رفتار انسان و جامعه - به عنوان عرصه‌ای برای بروز و تقابل کنش‌گران فعال در متن آن - قلم داد نمود. این رویکرد درست متناظر با آن دسته از نظام‌های متعارف علی و معلولی است که به سادگی از الگوی متعارف هر X، علتی است برای وقوع Y، پیروی می‌کنند (Ribeiro, 2023: 104). به طریقی مشابه از منظر صاحب‌نظرانی چون: «کرس» و «ون لوون» (2006)، ساختار روایی تصاویر نیز مجموعه‌ای از الگوهای تقابلی میان کنش‌گران/ واکنش‌گران بازنمودی (کنش یا رفتار انسانی) در درون مکان/ زمان صحنه‌ای است که به تنش یا رویدادی جهت‌مند منجر می‌شوند؛ بنابراین تقابل جهت‌مند هر X یا همان علت کنش (کنش‌گر فعال) با هر Y یا همان معلول واکنش‌گر (واکنش‌گر منفعل)، به هدف یا رویدادی خاص می‌انجامد.

### عناصر سازنده روایت دیداری

پیشتر اشاره شد که خوانش دقیق و شناخت عمیق آثار باستانی در گرو وام‌گیری ابزارهای ویژه تحلیل این قبیل آثار از دیگر شاخه‌های علوم مختلف می‌باشد؛ به بیان دقیق‌تر، روایت‌شناسی دیداری، به آن دسته از روش‌های تحلیل متون تصویری گفته می‌شود که امکان بررسی عوامل معنا ساز در تصویر را، نه بوسیله بازسنجی عناصر بصری هم‌چون: اشکال، اشیاء و اشخاص حاضر در صحنه، بلکه از طریق تشخیص واحدهای معنا بخش یک رویداد تصویری برای پژوهش‌گر فراهم می‌آورد؛ در واقع، برخلاف شمایل‌شناسی و نشانه‌شناسی، روایت‌شناسان دیداری با این فرض که واقعیت فیزیکی یک جریان پویا و دائماً در حال تغییر است، - نه قلمرویی ایستا و خاموش - برآند تا با عبور از سطوح ایستای روابط ارجاعی یا دلالی - میان فرم بازنمودی و ابژه واقعی - الگوهای ثابتی که به وقوع رویداد حول کنش شخصیت اصلی در فرآیند زمانی می‌انجامد را کشف نمایند. درحقیقت در اینجا مسأله آن نیست که فی‌المثل تصاویر ترسیمی بر روی یک لوح سنگی متعلق به تمدن بابل باستان، به شخصیت مرکزی حک شده بر روی آن - یعنی تصویر «حمورابی»<sup>۱۲</sup> (ر. ک. به: تصویر ۱) به عنوان یک شخصیت تاریخی - دلالت کند یا خیر؟ بلکه هدف آن است، چنان‌چه تحت هر شرایطی، مخاطب قادر به تشخیص حمورابی نبود، دست‌کم بتواند سرگذشتی که در صحنه تصویر برای قهرمان یا شخصیت اصلی رخ می‌دهد را حدس بزند.

### دست‌ساخته به عنوان یک داده روایی/دیداری

دست‌ساخته، یکی از پرتکرارترین واژگان در علم باستان‌شناسی است. به علاوه تحلیل اشیاء دست‌ساختی به منزله روشی بنیادین در باستان‌شناسی، نیازمند بهره‌گیری از روش‌های مختلفی نظیر: طبقه‌بندی، گونه‌شناسی، نشانه‌شناسی، روایت‌شناسی و تحلیل روش‌مند و به‌طورکلی علوم‌شناختی می‌باشد. در تمامی مراحل بازسازی علم باستان‌شناختی، همواره رابطه‌ای مستقیم بین مسئله تحلیل شیء و دانش‌مان راجع به اشیاء وجود دارد (Djindjian, 2018: 41-42). به این ترتیب، در گام نخست و از منظر وجودی می‌توان کلیه مصنوعات بشری را اشیاء مادی مکشوف که در گذشته به وسیله انسان ساخته شده‌اند، نامید؛ با این حال نباید این نکته را از نظر دور داریم که هر شیء مادی ساخته شده به دست انسان، آنگاه که از یک محوطه باستانی کشف می‌شود، دیگر در محدوده یک شیء مادی صرف باقی‌نمانده و باید آن را محصول یک دوره تمدنی خاص به‌شمار آوریم؛ در نتیجه در سطح تحلیل ثانوی، هر مصنوع باستانی حاصل یک روش

هدف‌مند و طراحی کنترل‌شده به‌دست انسان است که می‌بایست داده‌های شناختی بیشتری نسبت به دیگر روش‌های تحلیل اشیاء برای باستان‌شناسان به‌بار آورد؛ به این ترتیب، در روند تکامل علم باستان‌شناسی، گذر از مرحله تحلیل یک دست‌ساخته مادی به مرحله‌ای که در آن شیء مکشوفه هم‌چون یک میراث فرهنگی خاص در نظر گرفته می‌شود، نقطه اشتراک پژوهش‌های باستان‌شناسی و روایت‌شناسی دیداری تلقی می‌شود؛ بنابراین باید گفت، فارغ از ظرفیت‌های برون‌داده‌ای دست‌ساخته‌ها که غالباً در چارچوب پژوهش‌های چینه‌شناسی، مکان‌یابی فضایی و محیطی قرار دارند؛ ناگفته پیداست اهمیت دست‌ساخته‌های تاریخی/فرهنگی، بیش از همه ناشی از ماهیت درونی آن‌هاست؛ تا آنجا که آن‌ها را به یک داده روایی-دیداری مهم و منبع سرشار اطلاعاتی در زمینه مطالعات روایت‌شناسی دیداری و باستان‌شناختی تبدیل می‌کند.

### آغازگران مطالعات روایت‌شناسی دیداری: فرانس ویکهاوف و کارل روبرت

بررسی شیوه‌های گوناگون بازنمایی روایت تصویری با هدف انتقال داستان و انتقال پیام اثر در قالب مدیوم‌های متنوعی نظیر: سکه، سنگ، لوح، سنگ‌نبشته، اساس کار پژوهش حاضر را تشکیل می‌دهد. به گفته «هوروت» (Horváth, 2010)، روایت دیداری در سیر تکاملی‌اش سه دوره عمده را پشت سر گذاشته است؛ دوره پیشامدرن هم‌زمان با جنبش نوزایی، توسط «لئون باتیستا آلبرتی»<sup>۱۳</sup> و طرح انگاره «ایستوریا»<sup>۱۴</sup> آغاز می‌شود؛ سپس با فرارسیدن قرن ۱۹م، عصر مدرن مطالعات روایت دیداری با پیشگامی فرانس ویکهاوف به‌عنوان نخستین نظریه‌پرداز و به‌دنبال وی ظهور محققان بسیاری در این زمینه راه تکامل را می‌پیماید و امروزه و در دوره معاصر نیز روایت دیداری در قالب بینارشته‌ای و با پیشتازی سه رشته تاریخ هنر، روایت‌شناسی و نشانه‌شناسی هم‌چنان در حال پیشرفت است. ویکهاوف در زمره نخستین نسل از صاحب‌نظران آلمانی‌زبان در حوزه مطالعات روایت‌های تصویری، به مکتب هنری وین تعلق داشت؛ وی به‌همراه کسانی چون «کارل روبرت»<sup>۱۵</sup> و «آلوئیس ریگل»<sup>۱۶</sup> مطالعه انواع شیوه‌های بازنمودی تصاویر در اساطیر یونان و روم باستان را مورد توجه قرار داد. پژوهش‌های او و همکارانش به‌سرعت به دست‌مایه‌ای برای باستان‌شناسان کلاسیک قرون وسطایی و بیزنسی در مطالعه داستان‌گویی تصویری آثاری نظیر کتاب‌آرایی نُسَخ مسیحی و گلدان‌های منقوش بدل گردید. درحقیقت بنیان نظری کار آن‌ها برپایه شناسایی و کشف روابط میان الگوهای شاخص روایت تصویری مرتبط با دوره‌های زمانی و مناطق جغرافیایی یک دوره تمدن خاص استوار بود (Ibid: 38). به این ترتیب، لزوم طبقه‌بندی، گونه‌شناسی و شیوه‌های متنوع سبک‌پردازی روایت‌های تصویری درمیان اقوام مختلف می‌توانست شناخت و دانش فراگیرتری را در اختیار متفکرین علوم بگذارد. روی هم‌رفته این نظریه‌پردازان و در رأس‌شان ویکهاوف، مطالعات روایت‌شناسی دیداری را از سطح «داستان‌های بازنمودی»<sup>۱۷</sup> صرف به قلمرو وسیع‌تر تحلیل «داستان تصویر»<sup>۱۸</sup> وارد نمودند (Ibid: 17).

### گونه‌شناسی بنیادین روایت دیداری در نظریه فرانس ویکهاوف: اشکال سه‌گانه روایت دیداری

طرح نظری ویکهاوف به اختصار نشان می‌داد، شناخت هرگونه محتوای دیداری - در میان دست‌ساخته‌های بشری - در گرو کشف الگوهای ترکیبی عناصر یا شیوه‌های سازماندهی روایت تصویری، حول سه مقوله شخصیت، مکان صحنه و حرکت جهت‌مند عناصر بصری است. به عقیده او تحلیل‌گران علوم مختلف تنها از این طریق می‌توانند به معنای نهایی و مقصود آفرینندگان این قبیل آثار وقوف یابند؛ بدین ترتیب ویکهاوف، افق تازه‌ای را پیش‌روی صاحب‌نظران این حوزه، در راستای تدوین و توسعه مبانی روش شناختی زبان بصری و خوانش عمیق‌تر معنای تصاویر، مستقل

از داده‌های زبانی می‌گشاید؛ هم‌چنین او یک شیوه‌تحلیلی نو ارائه نمود که چارچوبی کلی برای پژوهش‌های روایی معاصر فراهم می‌آورد. ویکه‌هاوف سه گونه‌روایت را در بررسی دست‌ساخته‌های تمدن یونان و روم باستان، شناسایی و صورت‌بندی می‌کند که در زمره‌پربسامدترین الگوهای روایت‌تصویری در نظام معنایی فرهنگ باستانی غرب محسوب می‌شوند؛ به این ترتیب، این نظام گونه‌شناختی بنیادین روایت‌های دیداری، بستری را فراهم نمود که محققان متأخری نظیر: «کرت ویزمن»<sup>۱۹</sup>، «پل می‌بوم»<sup>۲۰</sup>، «مارلین آرنبرگ‌لوین»<sup>۲۱</sup>، «ویدیا دهجیا»<sup>۲۲</sup>، «آرون کبدی‌وارگا»<sup>۲۳</sup>، «لئو اندروز»<sup>۲۴</sup> و... به کمک آن توانستند به مطالعه‌روند تکاملی چرخه‌های روایی و بهینه‌سازی شیوه‌های طبقه‌بندی روایت‌تصویری مطابق با دوره‌ها و فرهنگ‌های گوناگون بپردازند. الگوهای بنیادینی که ویکه‌هاوف آن‌ها را شناسایی و در چارچوب نظری نهایی خود صورت‌بندی کرد عبارتند از: (۱) روایت منفرد<sup>۲۵</sup>؛ (۲) روایت تداومی<sup>۲۶</sup>؛ (۳) روایت تکاملی<sup>۲۷</sup>.

### (۱) روایت منفرد

روایت منفرد، الگویی روایی است که در آن نسخه‌کامل داستان اصلی یا داستان‌های فرعی (اپیزود) و یا حتی رویدادی از داستان اصلی - حاوی نقطه‌اوج یا پرتنش روایت - در داخل یک قاب منفرد، یک‌جا به نمایش درآید؛ بنابراین روایت منفرد یک شیوه‌فراگیر در انتقال معانی و پیام داستان است که از طریق برانگیختن قوه‌تخیل مخاطب، وی را به درون داستان و جریان حوادث می‌کشاند. در این حالت مخاطب به نقطه‌اوج کنش فراخوانده می‌شود و هم‌بستگی میان عناصر محوری داستان و جزئیات صحنه به بالاترین حد ممکن می‌رسد؛ طوری که درنهایت سبب تکمیل پیرنگ روایی در ذهن مخاطب می‌شود. لوح حمورابی (تصویر ۱) به‌عنوان اثری منحصربه‌فرد از بین‌النهرین باستان، یکی از بهترین نمونه‌های روایت‌پردازی منفرد است. در این نقش برجسته، تمام آنچه که باید یک رخداد عظیم تاریخی - تدوین نخستین قانون شهروندی باستان - را روایت کند، در قابی بسته و تک‌صحنه‌ای و در لحظه‌ای واحد، هم‌زمان گردهم آمده است. در این جا هنرمند به‌مدد سه مؤلفه اصلی روایت: شخصیت، مکان صحنه و حرکت جهت‌مند(کنش)، تصویری روشن از ارائه این سند کهن، با ایجاد تقابل بین کنش‌گران صحنه، یعنی «شَمَش» و حمورابی، به‌ویژه از طریق جهت‌دهی مؤثر داستان شمش به‌سوی حمورابی در صحنه تسلیم این قوانین، به‌معرض نمایش درآورده است.



تصویر ۱: روایت‌های منفرد-لوح حمورابی ([https://en.wikipedia.org/wiki/Code\\_of\\_Hammurabi](https://en.wikipedia.org/wiki/Code_of_Hammurabi)).

Fig. 1: Isolated Narrative-Code of Hammurabi ([https://en.wikipedia.org/wiki/Code\\_of\\_Hammurabi](https://en.wikipedia.org/wiki/Code_of_Hammurabi)).

## ۲) روایت تداومی

در روایت‌های تداومی، اپیزودهای یک داستان، بدون هرگونه خطوط جداکننده و تفکیک فضای پس‌زمینه به‌نمایش درمی‌آیند (Horváth, 2010: 42)؛ به این ترتیب، پیرنگ روایی از طریق نمایش چندباره شخصیت‌ها، به‌ویژه شخصیت اصلی و به کمک بازنمایی صحنه‌های متوالی در پس‌زمینه و دورنمایی واحد ایجاد می‌شود (Whatling, 2010: 47). تصاویر و نقش‌برجسته‌های این الگوی روایی در ستون «تراژان»<sup>۲۸</sup> (تصویر ۲) نیز با برج‌های دیده‌بانی به‌همراه سربازان مستقر در کناره رود دانوب، از قسمت پایینی ستون آغاز می‌شود و تا شکست داسیایی‌ها به‌دست تراژان در صحنه پایانی، در بخش فوقانی ستون ادامه می‌یابد. مجموعاً ۱۵۵ صحنه، شامل: اقدامات نظامی رومیان، سخنرانی تراژان، احداث سازه‌ها و پل‌ها، میدان نبرد، تسلیم دشمن و اخراج زنان و کودکان داسیایی، از طریق نقش‌آفرینی ۲۵۰۰ پیکره در یک محدوده مکانی طوماری شکل و ثابت، سیر حوادث را از سمت چپ به راست به پیش می‌برد.

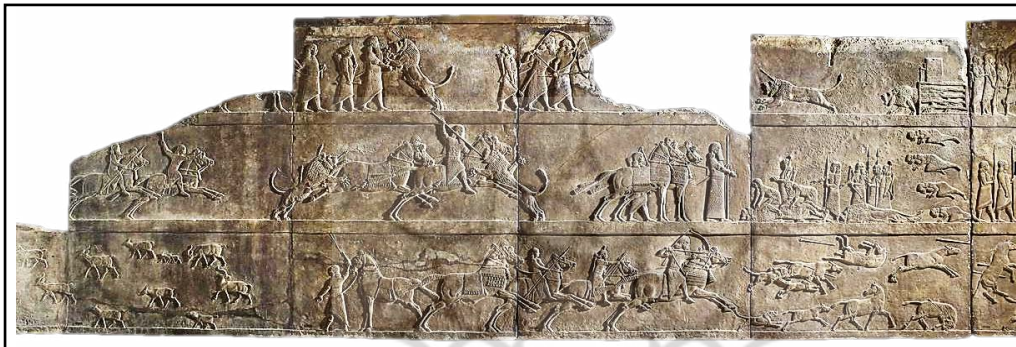


تصویر ۲: روایت‌های تداومی - ستون تراژان (<https://www.unrv.com/articles/trajans-column.php>).

Fig. 2: Continuous Narrative - Trajan's Column (<https://www.unrv.com/articles/trajans-column.php>).

### ۳) روایت تکاملی

در روایت تکاملی، پیرنگ روایی، حاصل هم‌نشینی مضمون مرکزی داستان به همراه صحنه‌ها و کنش‌های قبل و بعد از آن است. در چنین الگویی، رویدادها نه از طریق تکرار شخصیت اصلی در یک قاب منفرد، بلکه حوادث به‌گونه‌ای متوالی و یکی پس از دیگری به‌نمایش درمی‌آیند تا سرانجام معنای داستان را آشکار نمایند. به‌باور ویکه‌اوف (Wickhoff, 1900) برای پی‌بردن به کلیت وقایع جاری، آرایش صحنه‌ها را باید نوعی مراحل مقدماتی در نظر گرفت که سرانجام به نقطه پایانی منتهی می‌شوند. تصویر ۳، دیوارنگاره‌های مربوط به کاخ «آشوربانیپال» متعلق به دوره آشوریان را نشان می‌دهد. سه قاب متوالی برجای مانده، شیری را نشان می‌دهد که در قاب نخست از قفس رها می‌شود؛ در قاب دوم، عده‌ای از ملازمان به‌همراه شخص آشوربانیپال، پادشاه مقتدر آشوری با آمادگی کامل تیرها را به سمت شیر مهاجم پرتاب می‌کنند؛ و در قاب سوم، شیر به سمت پادشاه یورش برده و در حین گلاویز شدن، شمشیر و نیزه آشوربانیپال در بدن وی فرو می‌رود.



تصویر ۳: روایت‌های تکاملی-نقش برجسته شکار شیر توسط آشوربانیپال ۶۳۱-۶۶۹ پ.م. ([https://www.britishmuseum.org/collection/object/W\\_1856-0909-48\\_8](https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1856-0909-48_8)).

Fig. 3: Complementary Narrative – The Lion-hunt wall relief Panel of King Ashurbanipal (669–631 B.C.), ([https://www.britishmuseum.org/collection/object/W\\_1856-0909-48\\_8](https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1856-0909-48_8)).

### پیشینه تمدن جیرفت و دست‌ساخته‌های منقوش کلریتی

هم‌زمان با فرارسیدن عصر مفرغ آغازین، در حداقل هزاره سوم تا چهارم پیش‌ازمیلاد سکونت‌گاه‌هایی در دره جیرفت (هزاره سوم پیش‌ازمیلاد) و تمدن نوظهور بین‌النهرین (هزاره چهارم پیش‌ازمیلاد)، عمدتاً در اطراف رودخانه‌ها شکل می‌گیرند که به تدریج دوران گذار از زندگی روستایی به جوامع شهری مبتنی بر کشاورزی، تجارت و بازرگانی را پشت‌سر گذاشتند. اقتصاد این جوامع در عصر مفرغ عمدتاً بر کشت غلات (جو و گندم)، میوه‌ها (خرما و انگور) و گله‌داری (گوسفند، بز و گاو) متکی بود. از این میان، جیرفت در عصر مفرغ بخش مهمی از مسیرهای تجاری بین دره سند، فلات ایران، خلیج فارس و بین‌النهرین را در اختیار خود داشت (واعظی و همکاران، ۱۴۰۳: ۶۴). عمده آثار برجای مانده در این تمدن، از «سنگ صابون»<sup>۲۹</sup> و متعلق به نیمه اول هزاره سوم پیش‌ازمیلاد بود. ساخت و تولید این قبیل آثار، از جمله انواع ظروف تزئینی، آئینی و کاربردی از سنگ صابونی، این منطقه باستانی در حوضه هلیل‌رود را به یکی از بزرگ‌ترین مراکز تجاری و صنعتی شرق باستان در هزاره سوم پیش‌ازمیلاد بدل کرده بود؛ بدین ترتیب، به عقیده «لمبرگ-کارلوفسکی»<sup>۳۰</sup> (1988) محصولات تولیدی در حوزه تمدنی جیرفت، نه تنها به ایجاد مناسبات تجاری نزدیک با تمدن‌های هم‌جواری چون: عیلام، بین‌النهرین-در غرب- و دره رود سند-در شرق- و خلیج فارس انجامید؛ به‌ویژه روابط فرهنگی-سیاسی عمیقی میان تمدن جیرفت و تمدن‌های بین‌النهرین و هند پدید آورد (رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۱۰). نکته حائز اهمیت درباره نقوش حک شده بر روی این اشیاء دست‌ساختی، ظهور شیوه منحصر به فردی، موسوم به «سبک حوضه هلیل‌رود» است. (مجیدزاده، ۱۳۸۷: ۱۵)

از سویی، به گواه اسناد مکشوفه میان‌رودان، حوزه تمدنی هلیل رود، به ویژه در نواحی جنوب و جنوب شرقی ایران احتمالاً دو حکومت «آرتا» و «مرهشی» با نظام مقتدر مرکزی و منابع و محصولاتی چون: طلا، سنگ لاجورد، سنگ صابون، عقیق و غله فراوان را در پهنه سرزمینی خود داشته است؛ به همین سبب، به یمن برخورداری از موقعیت استراتژیک منطقه باستانی جیرفت، به ویژه واقع شدن در مسیر مبادلات تجاری، فرهنگی و سیاسی با مناطق هم‌جوار محلی نظیر: تپه یحیی، شهداد، تپه حصار، شهرسوخته از یک سو و دیگر سرزمین‌های همسایه از جمله آسیای میانه، خلیج فارس و بین‌النهرین، تردیدی باقی نمی‌ماند که نقوش جانوری، گیاهی و انسانی حوزه فرهنگی هلیل رود با تمدن‌های هم‌جوار فرمانطقه‌ای، به خصوص دو تمدن جیرفت و بین‌النهرین بسیار متأثر از یکدیگر بوده‌اند (صحت‌منش و اسفندیاری، ۱۳۹۹: ۱۶۰-۱۶۱). روی هم‌رفته دست‌ساخته‌های کشف‌شده از تمدن باستانی جیرفت، دارای اشکال متنوع و چشمگیری می‌باشند. در حال حاضر، ۱۴۴ قطعه از ظروف سنگ صابونی منقوش در تمدن جیرفت در قالب دو کاتولوگ تهیه و در موزه ملی نگه‌داری می‌شود (Basafa & Rezaei, 2014: 196)؛ از این میان، مهم‌ترین آن‌ها عبارتند از: گلدان‌های استوانه‌ای، ظروف مخروطی، کوزه‌های بطنی، احجام کیف‌مانند (سنگ‌وزنه)، آلات بازی، کاسه و بسیاری فرم‌های دیگر. با این همه با توجه به اهداف این پژوهش، آن دسته از آثاری که بیشترین وجه روایت‌مندی تصویری را دارا بودند، از میان سایر نقش‌مایه‌های تصویری نظیر: نقوش هندسی، صحنه‌های نبرد، نقوش حیوانی، نقوش معماری، نقوش گیاهی، مناظر مرغزار، نقوش انسانی، انتخاب و مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

#### تحلیل روایت‌شناختی تصاویر منقوش بر روی دست‌ساخته‌های جیرفت • جام سنگی: نقوش روایی «انسانی» (تصویر ۴)



تصویر ۴: روایت‌های تکاملی (مجیدزاده، ۱۳۸۲).

Fig. 4: Complementary Narrative (Majidzadeh, 2003).

تصویر ۴، روایتی از تقابل انسان با حیوان را بازمی‌نماید. کنش‌گر اصلی روایت، با توجه به جهت روایی، کسی جز انسان نمی‌تواند باشد. واکنش‌گران در تصویر نیز یوزها و عقرب می‌باشند. با این وجود، پیرنگ روایی یکنواخت و بی‌نوسان، برخورد سهل‌گیرانه در رویارویی انسان با حیوانات، و هم‌چنین واکنش منفعلانه جانور وحشی در دستان انسان رام‌کننده، همگی مؤید

رفتارهای گونه‌های اهلی در مقایسه با دسته‌های نیمه‌اهلی و وحشی است. درحقیقت الگوی تصویری، چشم‌انداز روشنی از تأثیرات آشکار کلان‌روندهای جاری در دوران پرشتاب گذار به عصر کشاورزی و اهلی‌کردن حیوانات و گیاهان برای مردمان اوراسیا را ترسیم می‌نماید. به باور «دایموند» (Diamond, 1997) برتری و پیش‌گامی در رام‌کردن حیوانات و بذره‌های وحشی با توجه به گستره عظیم جغرافیایی و به‌دنبال آن انتقال سریع فناوری به سرتاسر سرزمین‌های وسیع این قاره، از دلایل اصلی توسعه زود هنگام کشاورزی در این نواحی نسبت به دیگر مناطق مجاور بود. شاید همین نکته، از جمله عوامل دخیل در نحوه جهت‌گیری کنش‌گران انسانی و حیوانی در فضای صحنه است؛ در واقع، در اینجا کنش انسانی در فرآیند اهلی‌سازی، دو واکنش‌گر یا دو یوز به ظاهر رام‌شده را در دستان خود گرفته است، اما نقش واکنش‌گر یا ضدقهرمان تصویر به عقرب سپرده شده است. اگرچه ترسیم قاطع و کمی اغراق‌شده نقش مایه عقرب در میان دو قاب مربوط به رام‌کنندگان یوز، ترتیب نماهای روایی را دچار تعلیق می‌کند؛ اما در عین حال در سنت روایت دیداری، استفاده از عناصر تفکیک‌کننده در بین قاب‌ها سابقه‌ای طولانی دارد (Horvath, 2010)؛ به عبارت دیگر، هرچند در نگاه نخست، دو رام‌کننده یوز، در قابی جداگانه، مطابق با «الگوی روایی منفرد» و بی‌ارتباط با یکدیگر به تصویر درآمده‌اند؛ با این حال «تنش جهت‌دار»<sup>۳۱</sup> مؤثری که به واسطه «جهت سر و نگاه» دو شخصیت رام‌کننده و نیز جای‌گیری عقرب در میان دو قاب - به عنوان یک شبه‌نمای پیونددهنده - پدیدآمده، نشان از کاربست «الگوی روایی تکاملی» در تصویر دارد. به این ترتیب «الگوی روایی تکاملی» در این تصویر به اختصار می‌تواند: دو رام‌کننده متعلق به عصر نوسنگی در جیرفت باستان را نشان دهد، که در مسیر پیشرفت حوزه تمدنی‌شان، در میانه راه، موانعی (عقرب) را پیش‌آروی خود می‌بینند. در اینجا عقرب به استعاره‌ای فراگیر به مثابه نیروی تهدیدآمیز و بازدارنده مقابل آدمی بدل می‌شود. هم‌چنان‌که شواهد تصویری بسیاری در ایران باستان، بر تفوق جسمانی و روحانی انسان بر حیوانات موذی و رعب‌آوری چون عقرب و مار (صفاری و حسینی، ۱۴۰۲؛ Sandars, 1977).

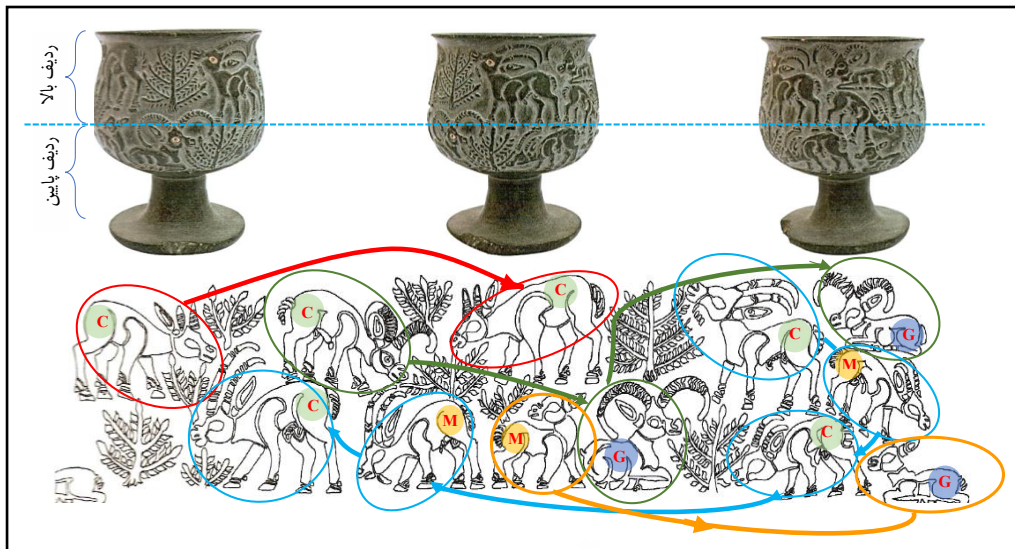
در دنیای واقعی اطراف‌شان صحنه می‌گذارد؛ به این ترتیب، هنرمند با کاربست این شگرد استعاری در خط روایت، یعنی به وسیله گنجانیدن شبه‌نمای عقرب در میان قاب رام‌کنندگان یوز، از آن به مثابه تهدیدی استعاری و جای‌گشتی، علیه تمدن انسانی و تمهیدی برای گذار از جهان طبیعی<sup>۳۲</sup> به ساحت فراطبیعی یا اسطوره‌ای استفاده کرده است. آن‌چه در میان نقش مایه‌های تمدن جیرفت، بیش از هر چیزی، وجه اهریمنی و شرور این موجود<sup>۳۳</sup> را نسبت به وجه دیگر آن پررنگ‌تر می‌کند؛ کاربست هوشمندانه ابعاد مهیب عقرب در صحنه، تقطیع روایت از طریق جای‌گذاری نقش مایه عقرب در فاصله دو قاب متوالی، و از آن مهم‌تر بازنمایی ایستاده و راست‌قامت آن در تصویر است. اگرچه در نگاه اول، تشخیص ویژگی‌های فراطبیعی دو کنش‌گر (رام‌کننده P1 و P2) به سادگی امکان‌پذیر نیست؛ اما با نگاهی دقیق به کنش‌گران، می‌توان ماهیت ترکیبی دو انسان حیوان‌نما را مشاهده نمود. با رجوع به نقوش رایج در فرهنگ اساطیری این دوره، به‌طورمثال: پنجه‌های پای کنش‌گر P1، که هنرمند با ظرافت آن را شبیه به گربه‌سانان ترسیم نموده و همین‌طور نیم‌تنه پایینی کنش‌گر P2، با پنجه‌ای مشابه سم‌سانان؛ آشکارا می‌توان آن‌ها را در زمره نقوش انسان - جانوران تمدن جیرفت جای داد؛ که از این میان انسان - شیر و انسان - گاو (حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۵) در زمره پرتکرارترین نقش مایه‌ها محسوب می‌شوند. هم‌چنین باید خاطر نشان کرد، با وجود نقش ویژه‌های بی‌شماری که در اساطیر ملل مختلف به شیر نسبت داده شده است؛ اما مهم‌ترین وجوهات نمادین این حیوان را می‌توان در مفهوم قدرت، سلطنت و نیروی محافظ و خورشید خلاصه کرد. گاو نیز به طریقی مشابه، تمامی خصائل نیک کیهان‌شناختی را در خود گردآورده است. در بن‌مایه‌های اساطیر باستان، گاو مظهر



تمام عیار نیروی زاینده‌گی زمین و طبیعت، قدرت سلطنت و پادشاهی است. هنرمند از طریق پیوند اعضای تن انسان رام‌کننده با این دو حیوان اسطوره‌ای، وی را از محدودیت طبیعت میرای جسمش عبور می‌دهد و به سرچشمهٔ نیروی ازلی در ساحت اسطوره راه می‌برد. اکنون او وجه نمادین مشترک هر دو کهن‌الگو: ارباب انواع و قدرت شاهان را هم‌زمان در اختیار دارد؛ به عبارت دیگر، «انسان در جامعه باستانی با تقلید از کردارهای سرمشق‌گونهٔ خدایان یا قهرمانی اسطوره‌ای یا تنها با بازگویی ماجراجویی‌های آنان، خود را از زمان فانی دور کرده و به شیوه‌ای جادویی، وارد زمان بزرگ و زمان مقدس می‌کند» (الیاده، ۱۳۷۵: ۲۳).

همان‌طور که به درستی «الیاده»<sup>۳۴</sup> اشاره کرده؛ شاه-قهرمان با تفویض قدرت خدایان بدو، به نحوی بینامتنی<sup>۳۵</sup> در متن روایت ظاهر می‌شود؛ از این رو، هر دو کنش‌گر انسان-گاو و انسان-شیر، همان‌طور که به تفصیل بدان پرداخته شده؛ روی هم‌رفته اسطورهٔ شاه-قهرمان یا ارباب حیوانات را بازمی‌تابند؛ او هم معرف هویت فرهنگی خویش و هم محافظ تمامی موجودات است. مطابق با شواهد باستانی و به عقیدهٔ «مجیدزاده» (۱۳۸۲)، نقش مایه‌های بین‌النهرینی سلطان یا ارباب جانداران از دورهٔ سومریان و در چارچوب افسانهٔ «گیلگمش» ظاهر می‌شود. حتی برخی شواهد نقش‌مایهٔ سلطان جانوران را مربوط به مهرهای استوانه‌ای دوره‌های شوش و اوروک جدید در هزارهٔ چهارم پیش‌ازمیلاد می‌دانند (شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۳۵). گیلگمش پادشاه سرزمین سومر و در هزارهٔ سوم پیش‌ازمیلاد بر شهر اوروک فرمانروایی می‌کرد؛ به عقیدهٔ «کیپفر»<sup>۳۶</sup> (۲۰۱۷)، گیلگمش شاه-قهرمان بزرگ اساطیر بین‌النهرین است که از او به‌عنوان شاه-شکارچی، حامی انسان و حیوان، مغلوب‌کنندهٔ دیوان و حافظ زندگان و مردگان یاد شده است. براساس اساطیر بین‌النهرین نقش افسانه‌ای گیلگمش، در هنر خاورمیانه و آسیای جنوب غربی به موجودی انسانی اطلاق می‌شود که در میان دو جانور قرار گرفته است. گاهی از حالت انسانی خارج شده و به صورت سلطان جانوران (گاو-مرد) نمایش داده شده است. تصاویر یافت‌شده از گیلگمش در بین‌النهرین هم غالباً او را در حال جدال با جانوران دیگر نشان می‌دهد؛ به این ترتیب، باید به اذعان بسیاری از باستان‌شناسان این موجود افسانه‌ای را با گیلگمش، حاکم افسانه‌ای نیمه‌انسان-نیمه‌خدا یکی دانست. او غالباً در نقش گاو-مرد با هم‌زاد خود «انکیدو» رهسپار سفر پر مخاطرهٔ جاوادانه می‌شود و در این راه، دلاوری‌ها و رشادت‌های بسیاری با انکیدو از خود بروز می‌دهد (منصورزاده، ۱۳۹۷: ۹۳-۹۲). دو-سوم هستی گیلگمش ایزدی و یک-سومش مرد بود. چنان‌که منش دوگانهٔ کنش‌گر تصویر نیز به درستی مؤید همین مدعاست. تمامی آن‌چه که در رابطه با شواهد باستانی شرح آن گذشت؛ ظن این‌که تصویر ۴، در سویهٔ بینامتنی، بازآفرینی نسخهٔ دگرگونهٔ این افسانه، به وسیلهٔ هنرمند جیرفتی باشد را بیش‌ازپیش قوت می‌بخشد؛ چنان‌که «ایزدپناه» اظهار داشته: گیلگمش با قدرت افسانه‌ای خود همواره در حال نبرد با هیولاهای مختلف و دفاع از جنگل مقدس است و در مواقع ضروری از دوست خود انکیدو یاری می‌طلبد؛ اقوام ساکن در خاورمیانه هر یک به نحوی این اسطورهٔ سومری را پذیرفتند و متناسب با ذوق، سلیقه و آداب و رسوم و هنر خود در آن تغییراتی دادند (ایزدپناه، ۱۳۷۶: ۴۱۸)؛ به این ترتیب، هم شیر و هم گاو، بدل به تقدس اسطوره‌ای حاکم و هم نشانهٔ بلافصل حکومت او محسوب می‌شوند. به همین سبب، گیلگمش در تصویر به هیئت حاکم حیوانات (کنش‌گری که اهلی‌کنندهٔ یوز)، و انکیدو در هیأت گاو-مرد یا حیوانی انسان‌نما، در کنار یک‌دیگر، به مقابله با نیروهای شر که در قالب عقرب نمادینه شده برمی‌خیزند. عقرب هم‌چنین می‌تواند یادآور نگهبانان دیوصفت «کوه مشو» و بیش از آن استعارهٔ مرگ انکیدو در میانهٔ سفری که با هم آغازیده بودند باشد.

• جام سنگی: نقوش روایی «مرغزار» (تصویر ۵)

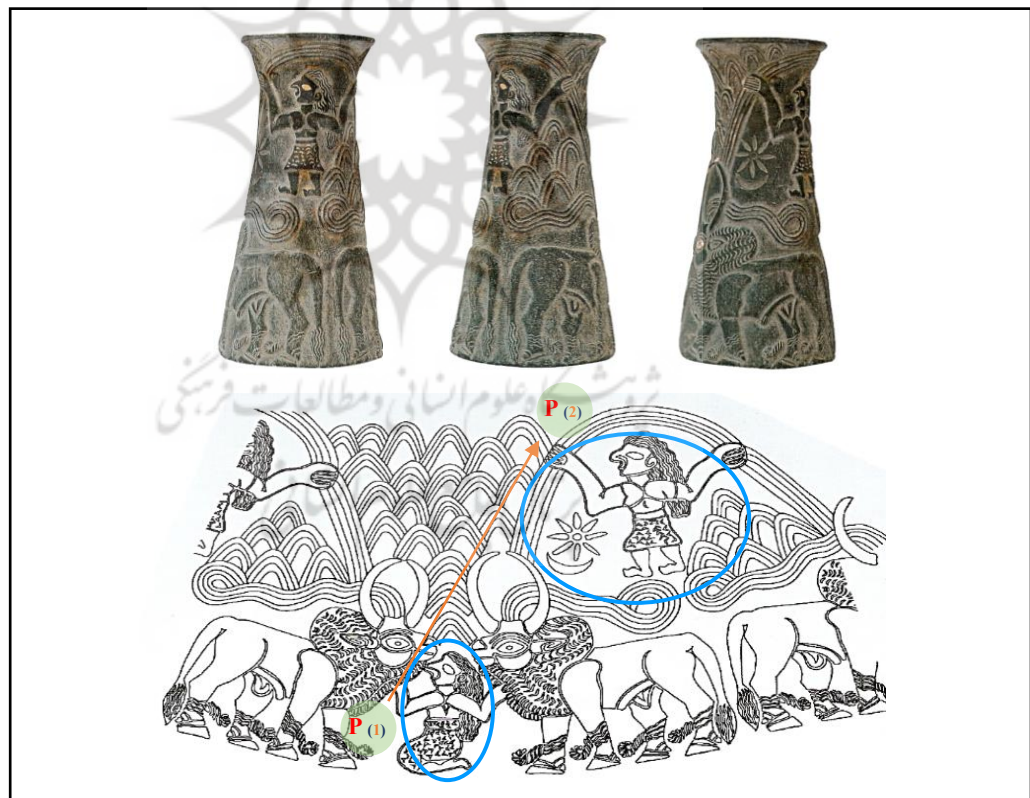


تصویر ۵: روایت تداومی (مجیدزاده، ۱۳۸۲).  
Fig. 5: Continuous Narrative (Majidzadeh, 2003).

ترسیم زنده‌نما و سرزنده حیوانات و گیاهان در محیط پیرامونی، این گمانه را که شرایط زیستی و جاذبه‌های طبیعی، بیش از هر چیزی، فکر مردمان حوزه تمدنی هلیل‌رود را به خود مشغول داشته، تقویت می‌کند؛ از این‌رو، تجربه زیسته نیاکان مان در تمدن جیرفت و تماس بی‌واسطه‌شان با طبیعت اطراف، باید انگیزه اصلی هنرمند در انتخاب چنین مضامینی به‌شمار آورد. کنش‌گران روایی که عمدتاً در نقوش حیوانی و نباتی و در مرغزار (تصویر ۵) تصویر می‌شوند، بیش از آن‌که دارای خصلتی اساطیری و رازآمیز باشند، طبیعت اطراف‌شان را باز می‌تابند. شیوه بازنمایی و نحوه ترسیم اشیاء، اشخاص و موجودات نیز هرگز از تقابل و تسلط قهرآمیز آدمی بر طبیعت و به‌ویژه حیوانات حکایت نمی‌کند؛ بلکه غالباً بیانگر نوعی تعامل سودمند در زیست‌بوم مشترک انسان و حیوان است (مجیدزاده، ۱۳۸۲؛ ماتیوز، ۱۳۹۲؛ حسین‌آبادی، ۱۳۹۵؛ جانبازی، ۱۳۹۴؛ شادجو، ۱۳۸۶؛ ناظمی، ۱۳۹۵)؛ هم‌چنین به‌رغم خصوصیات شاخص و نوعی که هنرمند آن‌را در ترسیم چهره انسان و حیوانات به‌کار گرفته، رابطه این یوز و رام‌کننده به عقیده «این‌گاک»<sup>۳۷</sup> (2021)، نوعی هم‌سازی و پذیرش دوسویه در مرحله طبیعی را نشان می‌دهد. کنش‌گر اصلی متن روایی در تصویر (تصویر ۵)، آن‌چنان‌که این‌گاک (2021) بدان اشاره کرده، یک راسته حیوانی مرکب از «قوچ‌ومیش»<sup>۳۸</sup> و بزکوهی است. هنرمند در اینجا کوشیده تا با ظرافت و تیزبینی هرچه تمام، رویدادی مستندگونه از نحوه زیست هرروزه این حیوان گیاه‌خوار را در معرض دید مخاطبان خود قرار دهد. ترسیم چشم‌نواز گونه نر با شاخ‌های بلند و حلزونی‌شکل، به‌همراه گره‌های برجسته روی شاخ‌ها، به‌علاوه بازنمایی دقیق گونه ماده، با تأکید بر شاخ‌های کوتاه و فشرده‌تر نسبت به نرها، تردیدی باقی نمی‌گذارد که هدف هنرمند، بازنمایی قوچ‌ومیش نر به‌گونه‌ای کاملاً واقع‌گرایانه بوده است؛ آن‌چه به‌واقع در این تصویر تماشاگر را به تحسین وامی‌دارد، ثبت صحنه چریدن این حیوانات در قالب سه اپیزود روایی متراکم و در هم‌تنیده است. هنرمند توانسته با ارائه سه برداشت مؤثر، تصویری بی‌نقص از یکی از مهم‌ترین وقایع زیستی این حیوانات در هنگام چرای دسته‌جمعی‌شان را به‌نمایش بگذارد. این سه نما (مطابق با علائم انگلیسی در تصویر ۵) درست مطابق با سه مرحله مهم رفتاری وی در هنگام چریدن است که عبارتند از: حرکت به سوی چراگاه «M»، تغذیه از بوته و سرشاخه درختان

«C» و درنهایت نشستن و استراحت کردن جهت هضم غذای بلع‌شده «G». به علاوه مواردی نظیر رویارویی دو حیوان در حال چرا در ردیف بالایی تصویر، توزیع غیرخطی راسته بزها و قوچ و میش‌ها در هر دو ردیف بالایی و پایینی، ترسیم پوشش گیاهی درختچه‌ای با جزئیات کامل، تأکید بر مضمون کلی روایت از طریق هم‌کناری قوچ نر، ماده و نوزاد در یک قاب سراسری واحد، اجتناب از ترکیب‌بندی سلسله‌مراتبی<sup>۳۹</sup> جهت تمایز و برتری کنش‌گران نسبت به یک‌دیگر، استقرار آگاهانه دسته‌ترکیبی حیوانات به صورت تصادفی و پراکنش غیرتصنعی آن‌ها در فضای صحنه و بالأخره برگزیدن «الگوی روایی تداومی» و پیش‌رونده در تناظر با مراحل حرکت دسته جمعی گله جهت تهیه علفه؛ همگی مجموعه تمهیدات بیانی به‌کارگرفته‌شده از سوی هنرمند جیرفتی است که مخاطب را در رسیدن به درکی درست از نحوه زیست اجتماعی این گونه نشخوارگر نائل می‌سازد. در جمع‌بندی نهایی، با اشاره به شیوه بازنمایی ترکیبی این راسته سم‌سانان در تصویر، می‌توان گریز تردستانه هنرمند جیرفتی، از جهان طبیعی به جهان اسطوره‌ای یا الوهی (چون بهشت) را در تصاویر روایی با مضمون مرغزار مشاهده نمود؛ چراکه به باور «احمدیوسفی» (۱۳۹۲)، جفت سم‌سانان، عموماً در اساطیر ایران باستان، نمادی از نیروهای مفید طبیعت، کامیابی و خدای زندگانی گیاهی محسوب می‌شدند.

• ظروف مخروطی: نقوش روایی «انسانی» (تصویر ۶)



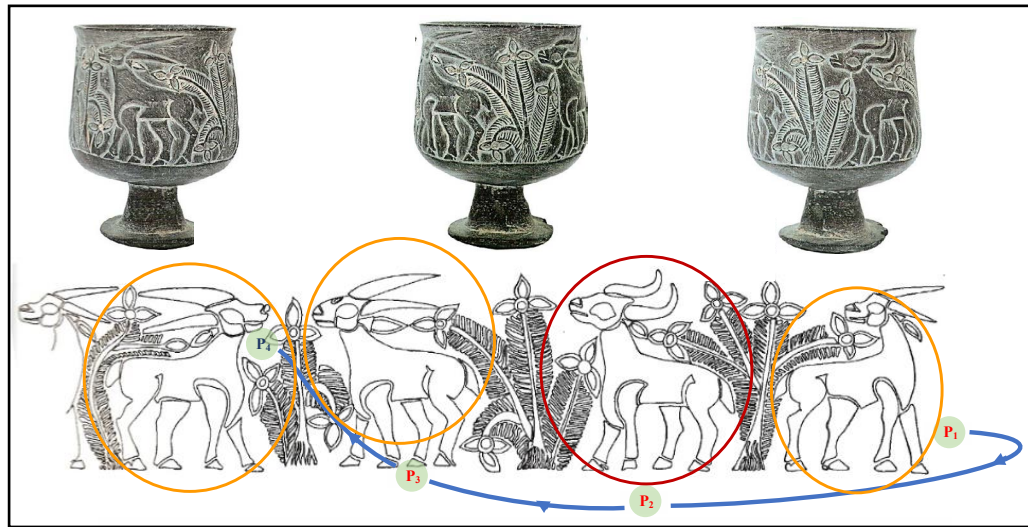
تصویر ۶: روایت تداومی (مجیدزاده، ۱۳۸۲).

Fig. 6: Continuous Narrative (Majidzadeh, 2003).

به عقیده «ماتیوز»<sup>۴۰</sup> (۱۳۹۲) دست‌کم تا آغاز عصر آهن اهمیت به‌سزای گاو کوهان‌دار در تاریخ اجتماعات انسانی برجای خود باقی است؛ در عصر مفرغ آسیای غربی، به‌ویژه در تمدن جیرفت، این حیوان از بسیاری جنبه‌های وجودی و اجتماعی نقش عمده‌ای برعهده داشت. گاو کوهان‌دار نماد طبیعت وحشی است که به‌دست انسان باستانی رام می‌شود؛ از این‌رو، موضوع اهلی‌کردن

طبیعت به دست انسان در وسیع‌ترین مفهوم، در ظروف جیرفت با نقش گاوهای کوهان‌دار در کنار انسان به کرات، تصویر شده است (شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۵۲). تصویر ۶، کنش‌گر انسانی را در میان دو گاو کوهان‌دار به عنوان واکنش‌گران اصلی صحنه، به سبک ایستایی تقابلی نشان می‌دهد. سابقه تکرار چرخش سر حیوان به طرف سوژه انسانی به‌گونه‌ای حمایت‌گرانه در میان آثار متعدد تمدن جیرفت، پابندهای منگوله‌دار تزئینی و بالأخره، آرامش انسان در میان دو حیوان، روی هم‌رفته نمای دل‌انگیزی از گاو اهلی شده را به معرض تماشای در می‌آورد (مجیدزاده، ۱۳۸۳؛ ماتیوز، ۱۳۹۲؛ معنوی‌راد و رزقی‌راد، ۱۳۹۷). نکته جالب توجه و در عین حال تأمل‌برانگیزی که بی‌هیچ تکانشی، تصویر را از عرصه طبیعی انسان در حال گذار به عصر کشاورزی به ساحت ماورایی و اسطوره‌ای سوق می‌دهد؛ شارش حیرت‌آور آب از بین سر دو گاو کوهان‌دار و امتداد جریان آب به سمت کوهستان در بخش بالایی تصویر است. به عقیده ایناگاکي (2021)، این شیوه جاری شدن آب از وسط سر گاو، امری بی‌سابقه و تنها مختص ایران باستان بوده است؛ در هر حال، امواج زایا و موزون (ریتیمیک) آب، بی‌آن‌که از حرکت بازایستند؛ به صورت نیم‌هلال‌هایی مشبک و پیوسته رو به بخش فوقانی تصویر در حال گسترش‌اند. بر فراز کوهستان و در میانه قله امواج (ر. ک. به: Inagaki: 2021) و در بخش فوقانی تصویر نیز، مجدداً همان کنش‌گر انسانی نشسته در میان دو گاو کوهان‌دار در پایین تصویر، این بار با حالتی ایستاده و دستانی گشوده، چنان‌که گویی رنگین‌کمانی (مجیدزاده، ۱۳۸۲) را در دست گرفته، به همراه نقوش ستاره هشت‌پر و ماه در زیر بازوانش، در صحنه ظاهر می‌شود. هر دو کنش‌گر انسانی با تمام جزئیات ظاهری، در دو بخش پایینی و فوقانی تصویر تکرار می‌شوند. چنان‌که اشاره شد، تکرار شخصیت یا قهرمانی واحد در صحنه بازنمودی، مهم‌ترین شاخصه برای تشخیص به‌کارگیری «الگوهای تداومی روایت»، توسط هنرمند باستانی است؛ بدین ترتیب می‌توان مشاهده نمود؛ چگونه هنرمند با استفاده از الگوی تداومی روایت، خط پیوند ناگسستی‌ای را میان دو کنش‌گر ثابت و رویدادهای پیرامونش در صحنه بازنمودی پدید آورده است. در اینجا دینامیسم روایی و وقوع رویداد، نه از طریق توالی جداگانه قاب‌های تصویر (روایت تکاملی)، بلکه به سبب تکرار شخصیت، در قابی واحد پدید آمده است. این یکی از نبوغ‌آمیزترین شیوه‌های پیش‌برد داستان تصویری است که هنرمند باستانی، مدت‌ها پیش به اهمیت آن پی برده بود. امواج بالارونده رو به تزاید آب، که از سر و حدفاصل شاخ‌های دو گاو کوهان‌دار به بخش فوقانی تصویر در حال گسترش‌اند؛ احتمالاً جهت‌گیری روایی از پایین به بالای کنش‌گر داستان را رقم می‌زند؛ بدین ترتیب، گاو که در اساطیر ایرانی نماد زمین، حیات‌بخشی، باروری و ایزد باران ایشتر است (Curtis, 1996: 19)، پس از اهلی شدن و هم‌سازی با انسان اولیه، زمینه پیدایش تمدن و امکان ورود به عصر کشاورزی را (ماتیوز، ۱۳۹۲) برای او به ارمغان می‌آورد. نحوه ایستایی تقابلی دو حیوان، به لحاظ نمادشناختی، اشاره‌ای است بر حفظ تداوم چرخه طبیعی و بقای تمدن انسان، که جز از طریق نقش ارزنده گاو در روند پیشرفت تمدن بشری ممکن نبود؛ انسان پیشاتاریخی که تقریباً با نسبتی برابر در مقایسه با گاوها در پایین صفحه به ترسیم درآمده؛ به کمک نیروی آب حیات‌بخشی که گاو آن را به جهان ارزانی داشته، راه رشد و اوج‌گیری را طی کرده و سرانجام با هیبتی بالنده، هم‌چون شاه-قهرمانی بر فراز قله پیدا می‌شود. به اختصار، کنش‌گر بی‌آلایش انسانی در پایین صفحه و نیز تبدیل وی به مقام کنش‌گر شاه-قهرمانی که در بالای تصویر، با نمادهای ماه و ستاره تشخیص یافته؛ به ترتیب اشاره‌ای است نمادین به مفهوم تقدیس طبیعت و خواست تسلط بر آن (Inagaki, 2021). این مسئله هم‌چنین می‌تواند با توجه به نقش مایه ماه و ستاره<sup>۴</sup>، اشارتی بینامتنی به سفر شاه-شبان یا این‌همانی انسان-حیوان داشته باشد؛ امری که به‌خوبی در سفر مخاطره‌آمیز گیلگمش و انکیدو و توسل جستن او از خدای شمش برای فائق آمدن بر مصائب راه؛ در ساحت میان طبیعت، اسطوره و فرهنگ تجلی می‌یابد.

• جام سنگی: نقوش روایی «مرغزار» (تصویر ۷)

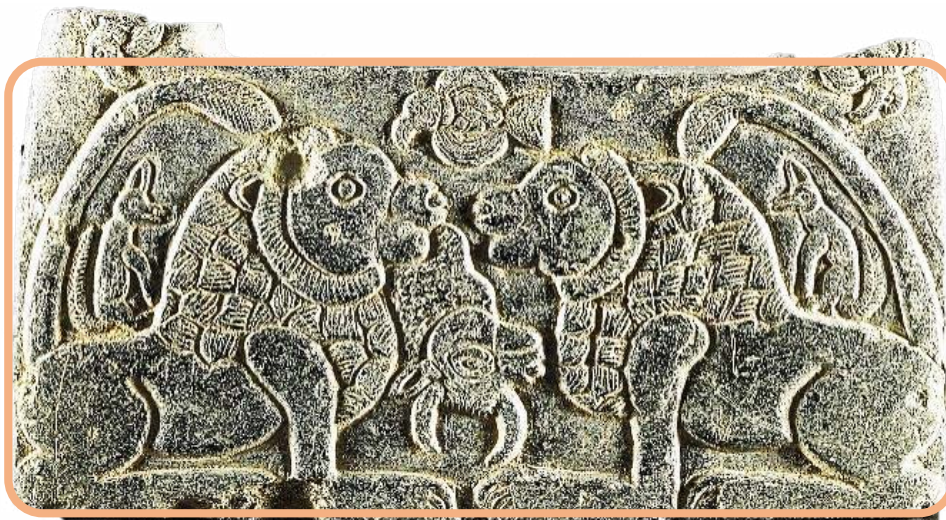


تصویر ۷: روایت تداومی (مجیدزاده، ۱۳۸۲).

Fig. 7: Continuous Narrative (Majidzadeh, 2003).

گرچه در تصویر ۷، به ظاهر هنرمند میدان دیدی یک‌سویه و یکنواخت را در برابر دیدگان مخاطبانش ترسیم نموده است؛ با این حال هرگز نمی‌توان از دینامیسم بصری و مهارت بی‌چون چرایی که هنرمند جیرفتی در ایجاد یک «الگوی روایی تداومی» از خود به نمایش گذاشته به سادگی عبور کرد. استفاده ابتکارآمیز از چهارگونه گیاهی در بین کنش‌گران اصلی صحنه - که احتمالاً از گونه درازشاخ<sup>۴۲</sup> به‌شمار می‌روند- (Inagaki, 2021: 20)، به همراه شخصیت بخشی مثال‌زدنی گیاهان، در نهایت به ایجاد پیوندی مؤثر در فواصل میان کنش‌گران و تداوم زنجیره روایی انجامیده است. درحقیقت برگ‌های ساده و بلند گیاه، حالتی مشابه با موقعیت ایستایی شاخ درازان به خود گرفته‌اند. این چرخش زنده‌نمای برگ‌ها، متناسب با حرکات بدن جانور، به وضوح به استمرار پیرنگ روایی و ایجاد ارتباط معنایی میان هر چهار کنش‌گر اصلی کمک کرده است؛ درواقع، قسمت انتهایی کاسبرگ‌های سه‌پری در گیاه، با ظرافت تمام به قسمت انتهایی گوش و گردن حیوان متصل شده‌اند؛ این مسئله چندان نمی‌تواند، بدون توجه به نقش میانجی و پیونددهنده گیاه، در شکل‌گیری داستان تصویر و اهداف هنرمند به اجرا درآمده باشد. به نظر می‌رسد، هنرمند قصد برقراری نوعی رابطه هدف‌مند در میان کنش‌گران اصلی صحنه را داشته است؛ هنرمند تا آنجا به گیاه شخصیت می‌بخشد، که گویی با لطافت و بازیگوشی هرچه تمام، در پی نزدیک کردن درازشاخان داخل صحنه به یک‌دیگر است. او به این ترتیب، دست‌کم توانسته در منتهالیه سمت راست تصویر، میان کنش‌گر P1 و P2 (گونه ماده حیوان و نر آن) پیوند معناداری ایجاد نماید. به علاوه از این طریق موفق شده، خط فرضی پیش‌برنده روایت را با توجه به تکرار گونه‌های ماده (P1, P3, P4) در نسبت با گونه نر تداوم بخشد. به این ترتیب، هنرمند با انتخاب الگوی تداومی در روایت، نه تنها مخاطب را به تماشای جهانی که در آن نیروی فزاینده حیات در شکل باروری، تولیدمثل و تولد تجسم یافته (Ibid: 19) دعوت می‌کند؛ بلکه هم‌چنین وجه فراطبیعی این موجود، که مظهر آفرینش و باروری در اساطیر بین‌النهرینی است (محمودی و سودایی، ۱۴۰۱) را به ما یادآور می‌شود. در نتیجه، مجدداً دیالکتیک میان طبیعت و اسطوره در اینجا هم‌چون دیگر تصاویر پیش‌گفته از سر گرفته می‌شود.

• سنگ‌وزنه: نقوش روایی «حیوانات تقابلی» (تصاویر ۸ و ۹)



تصویر ۸: روایت منفرد (مجیدزاده، ۱۳۸۲).

Fig. 8: Isolated Narrative (Majidzadeh, 2003).



تصویر ۹: روایت منفرد (مجیدزاده، ۱۳۸۲).

Fig. 9: Isolated Narrative (Majidzadeh, 2003).

تصویر ۸، یک قاب واحد را نشان می‌دهد که در آن، دو کنش‌گر (دو شیر نر) به حالتی متقارن و با جثه‌ای یکسان روبه‌روی هم نشسته‌اند؛ در همان حال، سر گاو کوهان‌داری با چشمانی کاملاً گشوده و بی‌حرکت<sup>۴۳</sup> (واکنش‌گر) به حالتی معلق درمیان دو شیر نر قرار گرفته است. طرز نشستن دیدنی دو روباه با حالتی متقارن، در محدودهٔ دم شیرها، بخش دیگری از این درام تصویری تأمل‌برانگیز را شکل می‌دهد. هم‌زمان نیز سه پرندهٔ شکاری (واکنش‌گر)، به نظر با قصد ربودن لاشهٔ گاو در آسمان به پرواز درآمده‌اند؛ از میان این سه، دو پرنده از جوانب کادر تصویر، از فراز دم شیرها، در حال فرود آمدن به سمت طعمهٔ خود می‌باشند. سطح تنش روایی در این نقطه، به دلیل تراکم تقابلهای متعددی که میان کنش‌گران اصلی و واکنش‌گران صحنه در جریان است، به اوج می‌رسد. در اینجا داستان به مرحلهٔ نهایی، یعنی به مرحلهٔ گره‌گشایی و تعیین سرنوشت کنش‌گران

رسیده است. به این ترتیب، جثه عظیم شیرها نسبت به دیگر شخصیت‌های موجود در صحنه و نیز نحوه ایستایی تقابلی منحصربه‌فرد و تعمدی‌شان در تصویر، از یک سو؛ و از دیگر سو، جانمایی سر گاو کوهان‌دار، درست در مرکز تبادل انرژی ارتباطی میان این دو، گاو را به واکنش‌گر اصلی در داستان تبدیل می‌کند. از این حیث، می‌توان روباه و پرنده شکاری را دو واکنش‌گر فرعی نامید، که در مجموع درام نهایی را شکل می‌دهند. تصویر ۹، اما قابی ساده و بی‌آلایش از تقابل دو کنش‌گر یا دو گاو کوهان‌دار با اندامی فربه و تنومند را به نمایش می‌گذارد. تمامی مشخصه‌های روایی که در تصویر ۸، به آن اشاره شد، در اینجا نیز وجود دارد. کنش‌گران اصلی این صحنه، دو گاو کوهان‌دار و جسیم‌اند؛ که جریان آب به آرامی و یکنواخت، از وسط سرشان درحال بیرون زدن است. آب با حرکاتی سیال و موج که تا به انتهای بدن‌شان امتداد یافته، درحال پیش‌روی است. در فضای خالی‌ای که از رویارویی دو گاو در برابر یک‌دیگر ایجاد شده، نقش مایه‌ای موسوم به نقوش «درهم پیچیده»<sup>۴۴</sup> به‌طور عمودی قابل مشاهده است. این نقوش که به احتمال فراوان تداعی‌گر مارهای درهم پیچیده‌اند (ر. ک. به: قائم‌پناه، ۱۴۰۳: ۱۴-۱۳)، درحقیقت واکنش‌گران اصلی داستان را تشکیل می‌دهند؛ به‌طورکلی آن‌چه که تاکنون، در وصف پایان‌بندی داستان‌های تصاویر فوق (۸ و ۹) توصیف شد؛ هرکدام در لحظه‌ای واحد، در یک قاب و در قالب الگوی روایی «منفرد» به تصویر درآمده‌اند؛ به‌بیانی دقیق‌تر، الگوی منفرد متشکل از یک قاب بسته و تک‌صحنه‌ای است که توالی پی‌درپی و زنجیروار حوادث، با هدف انتقال پیام نهایی داستان، در آن رخ می‌دهد؛ بنابراین تمامی مؤلفه‌های سازنده پیرنگ روایی شامل: خطوط انتقالی میان حوادث، توالی اپیزودها (داستانک‌ها) در قاب صحنه و نیز حرکات جهت‌دار سوژه‌ها و شخصیت‌های داستانی در نمایی واحد، هم‌زمان با هم روبه‌رو می‌شوند؛ از این‌رو، مجموعه‌ای از رویدادها و کنش‌ها، پس از کش‌وقوس‌های فراوان، در یک نقطه کانونی، سرنوشت کنش‌گران را رقم می‌زنند. به‌لحاظ ساخت روایی، تفاوت میان دو الگوی «تکاملی» و «تداومی» با روایت منفرد به مفهوم توالی و تلاقی بازمی‌گردد. درحقیقت، در الگوی منفرد، سیر تداومی و تکاملی حوادث جاری، به‌وقوع حاد و حصول نتیجه منجر می‌شود. هر دو تصویر (۸ و ۹) که بر دو جانب یک سنگ‌وزنه در تمدن جیرفت نقش بسته‌اند؛ در عین حال به یکی از طبیعت‌گریزترین و دیرپاترین اسلوب‌های بیانی روایت دیداری در عهد باستان اشاره دارند. در اینجا، نقش مایه‌ها، از ویژگی‌های طبیعت‌گرایانه تصاویر (۵ و ۷) به‌کلی فاصله می‌گیرند و به‌شیوه‌ای چکیده‌نگارانه و انتزاعی به‌نمایش درمی‌آیند. این طبیعت‌گریزی در سبک بیانی عناصر روایی، با قلمرو ماورائی و اسطوره‌ای تصاویر روایی، رابطه‌ای مستقیم دارد. به باور «شاپیرو» (1973)، ایجاد سکون و ایستایی در ساخت روایی تصاویر، تمهیدی بود که به کرات در ترسیم موقعیت‌هایی با درون‌مایه الهی و ماورائی از آن استفاده می‌شد. رویارویی تقابلی دو حیوان به شکل متقارن<sup>۴۵</sup> و با تناسبی یکسان و بالعکس؛ اشاره‌ای است به سنت بازنمایی تقابلی حیوانات، که در بین‌النهرین و ایران باستان از پیشینه‌ای دراز برخوردار بود. به عقیده «شاو» (1986) این سبک بازنمایی، اغلب بر جنبه حفاظت و نگهبانی تأکید دارد؛ بنابراین از آنجا که شیرها، درنده‌خو و بهیمی به‌نظر نمی‌رسند؛ و همین‌طور با اشاره به غلبه وجه تمثیلی و نمادین در الگوهای روایی منفرد، می‌توان گفت، کنش‌گران و واکنش‌گران چنین صحنه‌هایی، علاوه بر جنبه‌های صریح و آشکار، بیشتر ویژگی‌هایی تلویحی و رمزی را بازتاب می‌دهند؛ بدین ترتیب، هنرمند بار دیگر بیننده را به مدد بهره‌گیری از سبک تصویری دوران باستانی، به ساخت اسطوره و جهان ماورائی فرامی‌برد؛ و تعلق روایی به وجودآمده در تصویر را از طریق متراکم‌سازی وجوهات نمادین و اسطوره‌ای کنش‌گران و واکنش‌گران درون قاب منفرد، از هم بازمی‌گشاید؛ به این ترتیب، شیرهای تقابلی منقوش بر روی ظروف سنگ صابونی، به عقیده ایناگاکای (2021) دارای جنبه‌های نمادین و تمثیلی نیرومندی هستند که در آن غالباً گاو کوهان‌داری، با چشمانی باز، درمیان‌شان تصویر می‌شود. از سوی دیگر،

با ورود پرنده شکاری ریزجسته‌ای شبیه به عقاب و همین‌طور روباه در نقش واکنش‌گران فرعی صحنه، شاهد طنین‌انداز شدن درام بی‌پایان مرگ و زندگی هستیم. به لحاظ نمادشناختی جنبه منفی پرنده‌های شکاری و روباه<sup>۴۶</sup>، در این تصویر وزن بیشتری نسبت به جنبه‌های مثبت دارد. این‌گونه صحنه‌ها به تعبیر ایناگاکای (2021) هم می‌تواند نماد تطهیر جسم بی‌جان موجود در پایان عمرش باشد و هم نماد تباهی و نحسی به‌شمار آید؛ با این حال، واکنش‌گر اصلی صحنه، یعنی شیر- در اینجا، بدل به نیروی محافظ گاو قربانی شده می‌شود که بنابه کهن‌الگوی گاو در اسطوره آفرینش ایرانیان باستان، به وسیله قربانی شدن و مرگ خود به تمام موجودات زنده حیات می‌بخشد (Ibid: 15-16).

در تصویر ۹، نیز تمامی ویژگی‌های بیان روایی تصویر ۸، مجدداً در قالب «الگوی روایی منفرد» تکرار می‌شود؛ کنش‌گر اصلی، دو گاو کوهان‌دار هستند که به شیوه‌ای تقابلی روبه‌روی هم ایستاده‌اند؛ در حالی که، آب روان از وسط سرشان بیرون می‌زند. به علاوه در میانه دو گاو، هم‌چون تصویر طرف دیگر سنگ‌وزنه (تصویر ۸)، نقش درهم‌پیچیده‌ای از دو مار، به شکلی عمودی از پایین تا بالای صحنه امتداد یافته است. در اینجا دیگر از سیر تکاملی و انتقالی حوادث در تصویر خبری نیست و گویی در ساحت نمادین و قلمروی بی‌زمان اسطوره متوقف شده است. روی هم‌رفته وجه نمادین در اینجا بر منش توالی‌گری رویداد غلبه دارد؛ بنابراین می‌توان ترجمان نمادین نقش گاو کوهان‌دار در اساطیر ایران باستان را نیرویی خواند، که به آب‌های بهشت، برکت و طراوت می‌بخشد و حیات و باروری را به ارمغان می‌آورد. و درنهایت، به یگانه مظهر هستی بخش و زاینده جهان طبیعی بدل می‌شود. نقش «درهم پیچیده مار»، نیز تمثیلی تکمیل‌کننده در کنار گاو کوهان‌دار است که چنان آب حیات بخشی، از سر دو گاو کوهان‌دار بیرون می‌زند (Ibid: 14). در تحلیل نهایی و با خوانش تصاویر (۸ و ۹) هر دو جانب سنگ‌وزنه، می‌توان گفت، گاو کوهان‌دار به عنوان نیروی زاینده حیات، رویش دوباره طبیعت، رطوبت زمین و جهان طبیعی را با فرارسیدن سال نو، حیات دوباره می‌بخشد (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۰۱)؛ و هم‌چنین در کنار او، مارهای به هم پیچیده نیز چنان نماد تعادل بخش میان اضداد و دو قطب زندگی و مرگ، در هنگامه تغییر فصول و مرگ زمستان ظاهر می‌شوند (قائم‌پناه، ۱۴۰۳: ۱۴-۱۳)؛ و از سوی دیگر، در آن سوی قاب تصویر (۸)، دو شیر در اطراف سر گاو کوهان‌دار، چنان نمادی از آسمان، فصل بهار، نیروی خورشید و نگهبان، سر گاو قربانی شده (نماد حیات بخشی و تغییر فصول) را از گزند اضداد در امان می‌دارد.

### نتیجه‌گیری







به‌طورکلی، کانون توجه در این پژوهش، بر آموزه بنیادین مکتب وین و در رأس آن فرانس ویکه‌اوف معطوف بود. از این حیث، روایت تصویری فی‌نفسه دارای بار معنایی، موجد شناخت فرهنگی و در بستری تاریخی در نظر گرفته می‌شود. به دیگر زبان، هم‌سو با آموزه‌های ویکه‌اوف تلاش شد تا رویدادهای به ظاهر نامشخص و حوادث مبهم عصر پیشاتاریخی، تحت فرا روایت‌های فراگیر و جهان‌شمولی که غالباً تحولات عظیم اجتماعی در اشکال مختلف در بطن‌شان تکرار می‌شوند، مورد آزمون قرار گیرند.

نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش (ر. ک. به: جدول ۱) نیز دارای ویژگی‌هایی است که نشان می‌دهند، بررسی تنوع گونه‌شناختی روایت تصویری، تنها در سطح تحلیل متنی باقی‌نمانده و به سطوح تفسیری زیرمتنی و ژرف‌تر گذر می‌کند؛ از این رو، هر روایت بازنمودی، بر روی یک پس‌زمینه کلان‌روایی جای می‌گیرد که می‌تواند شامل یک محوطه باستانی، تمدنی فرهنگی یا نوعی روند تکاملی در گذار از یک عصر تاریخی به عصری دیگر باشد. به دیگر زبان، جاذبه معنایی درمیان نمونه‌های روایی این پژوهش، حاصل برهم‌کنش قطب‌های نیرومند اسطوره، طبیعت



جدول ۱: توزیع آماری الگوهای روایی (نگارندگان ۱۴۰۳).

Tab.1: Statistical Distribution of Narrative Methods (Authors, 2024).

روایت تکاملی	روایت تداومی	روایت منفرد	نمونه‌های مطالعاتی	ردیف
*	-	-	 <p>نقوش روایی انسانی</p>	تصویر ۴
-	*	-	 <p>نقوش روایی مرغزار</p>	تصویر ۵
-	*	-	 <p>نقوش روایی انسانی</p>	تصویر ۶
-	*	-	 <p>نقوش روایی مرغزار</p>	تصویر ۷
-	-	*	 <p>نقوش روایی حیوانات تقابلی</p>	تصویر ۸
-	-	*	 <p>نقوش روایی حیوانات تقابلی</p>	تصویر ۹

و فرهنگ است؛ بنابراین، منطق روایی این آثار، حول شخصیت یا کنش‌گران اصلی صحنه، از طریق نوعی رابطه‌ی جای‌گشتی و حرکت مداوم میان چرخه‌ی زیست طبیعی، ساحت اسطوره‌ای و حیات فرهنگی پدید می‌آید. در این کشاکش مداوم میان جهان اسطوره، طبیعت و فرهنگ، گاه نیروی فراگیر درون صحنه، متأثر از قطب اسطوره‌ای، در پیکر یک پادشاه-قهرمان (تصاویر ۴

و ۶) هم‌چون گیلگمش و انکیدو، آرمان بلند فرهنگ و جامعه خود را بازمی‌تابند؛ و گاه با غلبه نیروی طبیعت بر قطب اسطوره‌ای، حیوانات اهلی در پهنه مرغزار (تصاویر ۵ و ۷) را به‌عنوان جزئی از زیست‌بوم محلی خویش بازمی‌نماید؛ به این ترتیب، نقوش روایی هم‌چون: تجسم عینی، ناخودآگاه جمعی مردمان این تمدن باستانی، آرزوها، خواست‌ها، باورها و نیازهای زیستی، فرهنگی و اساطیری‌شان را بر پیکر اشیاء و دست‌ساخته‌های آن دوران تجسم می‌بخشند. در این حالت، نقوش روایی علاوه بر جنبه‌های تزئینی و زیبایی‌شناختی، هم‌چنین نوع جهان‌بینی آفرینندگان این آثار درباره شیوه زیستن، محیط جغرافیایی و ارزش‌های فرهنگی و انگاره‌های اسطوره‌ای رایج در آن دوران را بازمی‌تابند.

به دیگر زبان، همان‌طور که «افلاطون» در «تیمائوس»<sup>۴۷</sup>، «زهدان هرگونه تغییر» در عالم هستی را «طبیعت» می‌نامید؛ رویارویی انسان با طبیعت در تمدن جیرفت نیز، عرصه دائمی تغییرات ناشی از تصادم نیروهای متضاد در دل طبیعت با قوای ثبات‌بخش خرد آدمی است؛ از این رو، در نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش، نحوه مواجهه تاریخی انسان با طبیعت، در گذار بی‌وقفه کنش‌گران تصویری، از سه مرحله ضروری زیست‌شان - تقلید و تجانس (اسطوره)، تماس و تعامل (طبیعت/ زیست‌بوم) و خواست و تقابل (فرهنگ) - و از طریق اشکال مختلف الگوهای روایی - فرهنگی آن دوره منعکس می‌شوند؛ بدین ترتیب، انسان در سیر تکاملی و تبدیلی (انسان - گاو یا انسان - شیر یا انسان - عقرب)، ناگزیر خویشتن را در کشاکش دائمی با نیروهای ناشناخته و بی‌ثبات طبیعت می‌یابد. هم‌نظر با «فریزر»<sup>۴۸</sup> (1926) باید گفت ضرورت‌های زیستی و نیازم مبرم مردمان باستانی به تماس مستقیم با طبیعت، شرایطی فراهم آورده بود که انسان خود را در برابر تمامی نیروهای خارج از اراده‌اش در جهان طبیعت، تنها و بی‌دفاع می‌دید؛ در چنین وضعیتی، او بی‌گمان باید به مدد خرد جمعی‌اش، در برخورد با جهان متشکست طبیعی و موجودات عالم، چاره‌ای بیاندیشد. از یک سو، در برابر مسائل عام هستی و در مواجهه با نیروهای ناشناخته طبیعی و هم‌چنین به‌منظور التیام احوالات درون خود، به مرحله اسطوره‌ای قدم می‌گذارد؛ منفعلانه و بی‌مناک به جذب این نیروهای مهارناشدنی در ناخودآگاه جمعی‌اش می‌پردازد؛ اما در مرحله طبیعی، برای برآوردن نیازهای زیستی و حیاتی خویشتن، به تدریج از طریق تماس مداوم، با طبیعت گنگ پیرامونش انس می‌گیرد و نیروهای ناشناخته آن را کشف می‌نماید؛ و بالأخره در مرحله فرهنگی - تشکیل اجتماعات شهری و دولت‌های محلی - با فراق‌کندن نیروهای جذب‌شده در مرحله اسطوره‌ای و کسب تجارب زیستی و شناختی در برخورد با طبیعت پیرامونی، آن را به صورت کنش‌های حماسی و قهرمانانه، به‌منظور ایجاد و محافظت از تمدن و محدوده سرزمینی‌شان در برابر بیگانگان به‌کار می‌بندد. به عبارت دیگر، انسان مقهور و مقلد در قلمرو اسطوره، به ساکنینی همراه و هم‌پایه با نظام طبیعی و درنهایت به مردمانی با هویت فرهنگی نمادین، در کنش حماسی بدل می‌شوند؛ این حرکت حماسی در حیات فرهنگی و تمدنی عصر باستان، غالباً در هیأت یک شاه - قهرمان جلوه‌گر می‌شود. در نتیجه با تأکید بر حد بیشینه روایت‌مندی در تصاویر، شش‌گونه تصویری به‌گونه‌ای هدفمند، از میان ۱۴۴ نمونه تصویری در تمدن جیرفت انتخاب شد؛ پس از بررسی حجم نمونه‌ها، نشان داده شد که فراگیری الگوهای سه‌گانه روایی بنیادین و یکپارچه، به خوبی انواع روایت‌های تصویری (مربوط به سنگ‌های صابونی تمدن جیرفت) را در ذیل سه رده کلی تحت عنوان: نقوش روایی «انسانی»، نقوش روایی «مرغزار» و نقوش روایی «حیوانات تقابلی» تحت شمول خود قرار می‌دهد؛ به این ترتیب، سیر بی‌پایان جای‌گشت‌ها و تبدیل‌ها در نظام زیستی، اسطوره‌ای و فرهنگی انسان، تحت دستگاہ روایت‌شناسی دیداری و یکپارچه در قالب سه الگوی تداومی، منفرد و تکاملی صورت‌بندی شد. الگوهای منفرد در تصاویر (۸ و ۹) نشان‌دادند که به‌وسیله تعلیق حرکت و پرهیز از توالی قاب‌ها، و تمرکز بر اوج داستان در نمایی واحد، به خوبی قادرند، جهان بی‌مکان و بی‌زمان

اسطوره‌ای را به نحوی عینی بازتابند. در الگوهای تداومی، مشاهده شد که چگونه می‌توان با استفاده از شگرد تکرار شخصیت قهرمان در فضای صحنه (تصاویر ۵، ۶ و ۷)، جریان حوادث را تا تعیین سرنوشت قهرمان داستان دنبال کرد؛ چنان‌که هنرمند با آرایش منظم خُرده‌کنش‌ها، حول کنش‌گران (تصاویر ۵ و ۷)، موفق شد تا نمایشی روح‌بخش از تداوم حیات طبیعی در تمدن جیرفت ارائه کند. در پایان نیز با تفکیک جریان حوادث در قاب‌هایی پی‌درپی (تصویر ۴)، نشان داده شد که به چه ترتیب هنرمند قادر می‌باشد درون مایه داستان را به روشی سینمایی بازگوید.

### سپاسگزاری

به خاطر راهنمایی ارزشمند اساتید گرانقدری که در این پژوهش ما را یاری رساندند، صمیمانه تشکر می‌کنیم.

### درصد مشارکت نویسندگان

در این پژوهش، مفهوم‌پردازی، پیش‌نویس و تحلیل داده‌ها بر عهده نویسنده اول بوده است، پیشنهاد نمونه‌های مطالعاتی ظروف سنگ صابونی، نگارش، بازبینی و اصلاح داده‌های باستان‌شناسی توسط نویسنده دوم انجام شده است.

### تضاد منافع

نویسندگان ضمن رعایت اخلاق نشر در ارجاع‌دهی‌ها و هم‌چنین در عدم انتشار مطالب پژوهش، قبل و بعد از انتشار این مقاله در هیچ نشریه دیگری، نبود تضاد منافع را اعلام می‌دارند.

### پی‌نوشت

1. Vladimir Propp
2. Landau
3. Terrell
4. Formalist art history
5. Marian Feldman
6. Franz Wickhoff
7. Erwin Panofsky
8. François Djindjian
9. Mark Pluciennik
10. Vidya Dehejia
11. Artur Ribeiro

۱۲. «حمورابی» ششمین پادشاه بابل در میانه سال‌های ۱۷۹۲ تا ۱۷۵۰ پ.م. است که به سبب تدوین نخستین مجموعه قوانین مدنی شناخته شده در تاریخ بشر، شهرت فراوان یافت.

13. Leon Battista Alberti

۱۴. «ایستوریا» (در زبان ایتالیایی: به معنای تاریخ یا داستان است)؛ اصطلاحی رایج در ایتالیای قرن ۱۵ م. که در توصیف موضوعات روایی جدید و جاه طلبانه استعمال می‌شد. این واژه، ریشه در ادبیات کلاسیک یا متون مسیحی دارد.

15. Carl Robert
16. Alois Riegl
17. Depicted story
18. Story of the image
19. Kurt Weitzmann
20. Paul Meyboom
21. Marilyn Aronberg Lavin
22. Vidya Dehejia
23. Áron Kibédi Varga
24. Lew Andrews
25. Isolated method
26. Continuous method
27. Complementary method

۲۸. امپراتور تراژان (Trajan) به عنوان شخصیت اصلی داستان نبرد داسیایی‌ها و رومی‌ها، ۵۸ بار در ۱۵۵ صحنه حکاکی شده، روی ستون ظاهر می‌شود.

۲۹. «کلریت» (Chlorite) یا «سنگ صابون» نوعی سنگ «دگرگون» است که به دلیل داشتن مقادیر زیاد تالک، نرم و تراش‌خور است.
30. Lamberg-Karlovsky
۳۱. Directed tensions: اصطلاحی است که برای نخستین بار «رودلف آرنه‌ایم» در تعریف کوچک‌ترین محرک‌های برانگیزاننده ادراکی در سطح تصویر که به شکل‌گیری معنا در ذهن مخاطب بی‌انجامد اطلاق نمود (Arnheim, 2002).
۳۲. به عقیده پیران و حصاری (۱۳۸۴) غلبه مضمون عقرب در تمثال‌های جیرفت، علاوه بر جنبه‌های نمادین، می‌تواند ناشی از طبیعت حاره‌ای-بیابانی آن منطقه باشد.
۳۳. در اسطوره سومری گیلگمش، عقرب-انسان (یا عقرب)، هیولایی است که از دروازه‌های جهان زیرین پس از مرگ محافظت می‌کند (Sandars, 1977: 98).
34. Mircea Eliade
۳۵. بینامتنیت (Intertextuality): این اصطلاح را برای نخستین بار «ژولیا کریستوا» در سال ۱۹۹۶ م. به کار برد؛ به طور کلی، هر متن (دیداری و شنیداری) می‌تواند به مثابه متنی خوانده شود که یا متن و متون دیگری را در خود جای داده، یا متن و متون دیگری را آگاهانه یا ناآگاهانه در خود بازنمایی و بازگویی کرده است (حسین زاده و شهپرراد، ۱۳۹۴).
36. Kipfer
37. Hajime Inagaki
38. Moufflon
۳۹. نوعی ترکیب‌بندی بصری است که عمدتاً در هنر روایی مورداستفاده قرار می‌گیرد. به کارگیری این شیوه در نقاشی ایرانی، به ویژه در «مکتب سقاخانه» سابقه‌ای طولانی دارد. در این شیوه هنرمند بنا به اهمیت موضوع و شخصیت‌های اصلی داستان، آن‌ها را نسبت به دیگر کنش‌گران داخل صحنه، کمی بزرگ‌تر و یا تا اندازه‌ای جلوتر ترسیم می‌کند.
40. Roger John Matthews
۴۱. «شمش» (خدای خورشید با علامت قرص پرتوتاب خورشید) و «ایشتر» (خدای ماه با نماد ستاره هشت‌پر و هلال ماه)، خدایان اصلی اساطیر آسمانی و صورفلکی در بین‌النهرین باستان را تشکیل می‌دهند؛ شمش به عنوان حامی خاص برخی پادشاهان حماسی نظیر گیلگمش نیز ایفای نقش می‌کند. شمش در حماسه بابلی گیلگمش، به این قهرمان علیه محافظ هیولاصفت جنگل بسدر، یعنی «هوم‌بابا» (Humbaba) کمک می‌کند.
42. antelopes
۴۳. چشم گشوده و بی حرکت، به باور ایناگاک (۲۰۲۱) بیان نمادین مفهوم بازگشت و رستاخیز دوباره است.
44. Guilloche
45. Confronted animals
۴۶. روباه، نماد شیادی و حیله‌گری است که در اساطیر ایران باستان، به عنوان حیوانی رمنده و مردارخوار شناخته شده است (حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۹).
۴۷. Timaeus: یکی از محاورات مشهور «افلاطون» است که وی آن را در قالب مونولوگ طولانی در باب ماهیت جهان مادی و انسان به رشته تحریر درآورده است.
48. Sir James George Frazer

## کتابنامه

- اتونی، بهزاد، (۱۴۰۱). «رستم، پهلوانی از عصر شکارگری (فرضیه‌ای نو در باب خاستگاه اسطوره رستم)». پژوهش‌نامه ادب حماسی، ۴(۳۳)، ۳۹-۶۱. <https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.232257>
- 93.1401.18.1.2.0
- احمدیوسفی، حلیمه، (۱۳۹۲). «بررسی نقوش برجای مانده از تمدن هلیل رود». رساله کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی (منتشر نشده).
- ایزدپناه، حمید، (۱۳۸۴). لرستان در گذر زمان. تهران: انتشارات اساطیر.
- آجورلو، بهرام؛ و سعید، اسماء، (۱۳۹۲). «بررسی منشأ نقش مایه‌های عقرب - انسان در هنر عصر مفرغ فلان ایران». پژوهش‌های ایران‌شناسی، ۳(۱): ۱-۱۲. <https://doi.org/10.22059/jis.2013.36342>
- الیاده، میرچا، (۱۳۷۵). اسطوره، رؤیا، راز. ترجمه رؤیا منجم، تهران: فکر روز.
- پیران، صدیقه؛ و حصاری، مرتضی، (۱۳۸۴). کاتالوگ نمایشگاه فرهنگ حاشیه هلیل رود و جیرفت. تهران: موزه ملی ایران.
- حسین‌آبادی، زهرا، (۱۳۹۵). «بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت». هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، ۲۱(۱): ۲۱-۹. <https://doi.org/10.22059/jfava.2016.57706>

- حسین‌زاده، آذین؛ و شهپرراد، کتایون، (۱۳۹۴). «از بیناخوانش تا بینامتنیت؛ روایت‌شناسی میراث عاشورا در آثار داستانی محمود دولت‌آبادی». متن پژوهی ادبی، ۱۹(۶۵): ۱۱۹-۱۰۱. [https://journals.atu.ac.ir/article\\_2188.html](https://journals.atu.ac.ir/article_2188.html)
- حماری، مرتضی، (۱۳۹۶). «شناخت، بازخوانی و مدل‌سازی بخشی از معماری هزاره‌ی سوم ق.م. ایران براساس نقش‌مایه‌های سنگ صابونی». پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، ۷(۱۲): ۸۳-۹۸. <https://doi.org/10.22084/nbsh.2017.8680.1384>
- خسروی، زینب؛ و افخمی، بهروز، (۱۴۰۰). «برهم‌کنش فعالیت‌های بدنی و رزمی با اسطوره‌ها و آیین‌ها در بین‌النهرین باستان». پژوهش‌های علوم تاریخی، ۱۳(۲): ۲۶-۱. <https://doi.org/10.22059/jhss.2021.315114.473344>
- رفیع‌فر، جلال‌الدین؛ و ملک، مهران، (۱۳۹۲). «آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت (هزاره‌ی سوم قبل از میلاد)». پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، ۳(۴): ۳۶-۷. [https://nbsh.basu.ac.ir/article\\_562.html?lang=fa](https://nbsh.basu.ac.ir/article_562.html?lang=fa)
- شادجو، سمیه، (۱۳۸۶). «تمدن آرتا». هنر، ۷۲: ۱۹۰-۱۷۱.
- شیخی‌پور، مریم، (۱۳۹۴). «تجزیه و تحلیل نقش‌مایه‌های داده‌های باستان‌شناختی (سنگ) منطقه جیرفت براساس آثار موزه ملی ایران». رساله کارشناسی ارشد، شهرکرد: دانشگاه شهرکرد. (منتشر نشده).
- صحت‌منش، رضا؛ و اسفندیاری مهنی، زهرا، (۱۳۹۹). «جستاری معناکاوانه در نقوش گیاهی تمدن حوزه هلیل رود جیرفت (هزاره‌ی سوم ق.م.)». دانش‌های بومی ایران، ۶(۱۴): ۱۸۸-۱۵۳. <https://doi.org/10.22054/qjik.2021.59214.1254>
- صفاری، نهضت‌سادات؛ و حسینی، هاشم، (۱۴۰۲). «نمادشناسی تطبیقی نقش و مفهوم عقرب در تمدن‌های باستانی ایران و مصر: جانور موزی یا الوهی». رهپویه هنرهای تجسمی، ۶(۴): ۱۵-۵. <https://doi.org/10.22034/ra.2023.2003836.1354>
- قائم‌پناه، نورالدین‌مهدی، (۱۴۰۳). «بازشناسی هویت شخصیت‌های اساطیری مرتبط با نقوش مار و مارخدا در هنر مهرسازی ایلام باستان». پژوهشنامه ایران باستان، ۳(۹): ۴۲-۳. <https://doi.org/10.22034/ais.2024.437808.1076>
- کیکاوس‌بن‌اسکندر، عنصرالمعالی، (۱۳۷۱). قابوس‌نامه. مصحح: غلامحسین یوسفی، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- ماتیوز، راجر، (۱۳۹۲). «گاو کوهان‌دار جیرفت». در: مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل‌رود: جیرفت. تهران: مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن: ۱۸۰-۱۷۷.
- مبینی، مهتاب؛ و حکیمی، رکسانا، (۱۳۹۳). «بررسی نماد خورشید و مفاهیم مرتبط با آن در هنر و اساطیر بین‌النهرین». پیکره، ۳(۵): ۶۸-۵۷. <https://doi.org/10.22055/pyk.2019.14969>
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق. تهران: سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۷). «پروژه باستان‌شناختی حوزه هلیل‌رود: کشفی افسانه‌ای». در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل، به‌کوشش: یوسف مجیدزاده، چاپ اول، کرمان: اداره میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.
- محمودی، ماندانا؛ و سودایی، بیتا، (۱۴۰۱). «دگردیسی نقش‌مایه گاو-مرد در هنر لرستان و بین‌النهرین از هزاره دوم تا هزاره اول ق.م.» مطالعات بینارشته‌ای هنرهای تجسمی، ۱(۲): ۱۶-۱. <https://doi.org/10.22034/jivsa.2023.367742.1028>

- معنوی‌راد، میترا؛ و رزقی‌راد، مریم، (۱۳۹۷). «تشریح ویژگی‌های بصری و کیفیات زیبایی‌شناختی انسان کنش‌گر بر ظروف کلریت جیرفت». نگره، ۱۳(۴۶): ۴۲-۵۹. [/10.22070/negareh.2018.776](https://doi.org/10.22070/negareh.2018.776)
- منصورزاده، یوسف، (۱۳۹۷). «بررسی نقش گیلگمش بر هنر مفرغ‌کاری لرستان». نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، ۱۱(۲۱): ۸۵-۱۰۰. <https://doi.org/10.30480/vaa.2018.675>
- ناظمی، شیلا، (۱۳۹۵). «بررسی نقوش حیوانی در یافته‌های باستانی تمدن جیرفت». در: دومین همایش ملی فرهنگ، گردشگری و هویت شهری، کرمان: ۱-۱۰.
- واعظی، علی‌رضا؛ جمالی، مرتضی؛ اسکندری، نصیر؛ توکلی، وحید؛ و نادری‌بنی، عبدالمجید، (۱۴۰۳). «تأثیرات تغییرات دیرین اقلیم بر شکوفایی و افول سلسله‌ای حاکم بر ایران و فرهنگ‌های باستانی جنوب شرق ایران از هزاره دوم پیش از میلاد تا دوره ساسانی». مطالعات باستان‌شناسی پارسه، ۸ (۲۳): ۸۰-۵۹. <https://dx.doi.org/10.22034/PJAS.8.27.59>

- Ahmad Yousefi, H., (2013). "A survey of the Remaining Motifs Of Halil Rud Civilization". M.A. Thesis, Islamic Azad University, (Unpublished), (In Persian).

- Ajourloo, B. & Saeed, A., (2013). "The Survey of the Origin of People-scorpion's Motif in the Bronze Age Art of the Iranian Plateau". *Iranian Studies*, 3(1): 1-12. (In Persian). <https://doi.org/10.22059/jis.2013.36342>

- Atooni, B., (2018). "Roštam, a warrior from "the hunting era" (a new hypothesis regarding the origin of Roštam's myth)". *The Journal of Epicliterature*, 18: 39 - 61. (In Persian). <https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.23225793.1401.18.1.2.0>

- Arnheim, R., (2002). *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

- Basafa, H. & Rezaei, M. H., (2014). "A Comparative Study of Chlorite Vessels Iconography, Discovered from HalilRud Basin". *Sociology and Anthropology* 2(5): 196-200. (In Persian). <https://doi.org/10.13189/sa.2014.020504>

- Curtis, V., (1996). *Persian Myths*. London, British Museum press.

- Dehejia, V., (1990). "On Modes of Visual Narration in Early Buddhist Art". *The Art Bulletin*, 73: 374-392. <https://doi.org/10.2307/3045747>

- Diamond, J. M., (1997). *Guns, Germs, and Steel: The Fates of Human Societies*. W.W. Norton.

- Djindjian, F., (2001). "Artefact Analysis". In: Robin Jackson & Andrew Mann (Eds.). *Clifton Quarry, Worcestershire: Pits, Posts and Cereals: Archaeological Investigations 2006-2009*, Oxbow Books: 41-52.

- Eliade, M., (1996). *Myths, Dreams, and Mysteries*. Translation: Roya monajem, Tehran: Fekre Rooz Publication. (In Persian).

- Feldman, M., (2017). "Review of the book Ritual, Performance, and Politics in the Ancient Near East, by Lauren Rišvet". *American Anthropologist*, 119(2): 384-385.

- Frazer, Sir James George., (1926). *The Worship of Nature*. London. <https://doi.org/10.1111/aman.12857>

- Ghaempanah, N. M., (2024). "The Recognition of Identity of Mythological Characters Regarding the Snake and Snake-God Motifs in the Ancient Elam Glyptic". *Ancient Iranian studies*, 3(9): 3-42. (In Persian). <https://doi.org/10.22034/ais.2024.437808.1076>
- Hessari, M., (2017). "Architectural Representations on Iranian Soft-Stone Vessels from Third Millenium B.C.". *Pazhoheshha-ye Bastan shenasi Iran*, 7(12): 83-98. (In Persian). <https://doi.org/10.22084/nbsh.2017.8680.1384>
- Hossein Zadeh, A. & Shahpar Rad, K., (2015). "From Interlecture to Intertextuality: Narratology of Ashura Heritage in the Fiction of Mahmoud Dowlatabadi". *Literary Text Research*.19 (65): 101-119. (In Persian).
- Horvath, G., (2010). *From Sequence to Scenario. The Historiography and Theory of Visual Narration*. Published Doctoral dissertation. University of East Anglia School of World Art Studies and Museology.
- Hossein Abadi, Z., (2016). "Animal motifs and "hybrid animals" in the stone relics of Jiroft civilization". *Journal of Fine Arts: Visual Arts*, 21(1): 9-21. (In Persian). <https://doi.org/10.22059/jfava.2016.57706>
- Izadpanah, H., ( 2005). *Lorestan Through the Ages*. Tehran: Asatir Publication. (In Persian).
- Inagaki, H., (2021). "Sacred symbols from ancient West Asia and Western Central Asia (3) The Symbolism of Animal Design in the Stone Artifacts of Southeastern Iran Bronze Age", *BULLETIN OF MIHO MUSEUM*, 21: 1-28.
- Keykāvus, B. & Eskandar, A., (1992). *Qābus-nāme*. Proofreader: Gholamhossein Yousefi, Tehran: ElmiFarhangi Publication. (In Persian).
- Khosravi, Z. & Afkhami, B., (2021). "Interaction of physical and martial activities with myths and rituals in ancient Mesopotamia". *Historical Sciences Studies*, 13(2): 1-26. (In Persian). <https://doi.org/10.22059/jhss.2021.315114.473344>
- Kipfer, S., (2017). *Visualizing Bnotions in Ancient Near East*. University of Zurich, Main Academics Press Freiburg, Van den hoeck & Utrecht Gottingen Library.
- Kress, G. R. & Van Leeuwen, T., (2006). *Reading Images the Grammar of Visual Design*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203619728>
- Lamberg-Karlovsky, C.C., (1988). "The Intercultural Style carved vessels". *Iranica Antiqua*, 23: 45-95. <https://doi.org/10.2143/IA.23.0.2014046>
- Lévy-Bruhl, L., (1926). *How Natives Think*. Translation by: Lilian, A. Clare, New York Alfred: A - Knopf.
- Mahmoodi, M., (2023). "The Metamorphosis Cow-man motif in the art of Lorestan and Mesopotamia in the 2<sup>nd</sup> to 1<sup>st</sup> millennium BC". *Interdisciplinary Studies in Visual Arts*, 1(2): <https://doi.org/10.22034/jivsa.2023.367742.1028> (In Persian).
- Majidzadeh, Y., (2003). *Jiroft, The oldest civilization of the East*. Tehran: Iran Cultural Heritage Organization. (In Persian).
- Majidzadeh, Y., (2008). "Archaeological Project of Halil roud Basin: A Legendary

Discovery”. *Proceedings of the First International Conference on Halil Rud Basin Civilization*, Kerman: Cultural Heritage, Handicrafts, and Tourism of Kerman. 41-31. (In Persian).

- Manavirad, M. & Rezghirad, M., (2018). “Description of Visual and Aesthetic Qualities of Activist Human on Jiroft Chlorite Containers”. *Negareh Journal*, 13(46): 42-59. (In Persian). <https://doi.org/10.22070/negareh.2018.776>

- Mansourzadeh, Y., (2018). “The survey of the role of Gilgamesh on the art of the Lorestan Bronze works”. *Journal of Visual and Applied Arts*, 11(21): 85-100. (In Persian). <https://doi.org/10.30480/vaa.2018.675>

- Masseti, M., (2009). “Pictorial evidence from medieval Italy of cheetahs and caracals, and their use in hunting”. *Archives of natural history*, 36 (1): 37– 47. (In Persian). <https://doi.org/10.3366/E0260954108000600>

- Matthews, R. J., (2013). *Zebu of Jiroft. Proceedings of the Second International Conference on Halil Rud Basin Civilization*. Tehran: Matnpub. (In Persian).

- Mobini, M. & Rezai Marnani, P., (2019). “Status of Astronomical Symbols in Ancient Iranian Art (from Prehistoric Era to the End of the Achaemenid Period)”. *Paykareh*, 8(16): 54-65. (In Persian). <https://doi.org/10.22055/pyk.2019.14969>

- Nazemi, Sh., (2016). “A Study of Animal motifs in Jiroft civilization Archeological Findings”. *Proceedings of the Second National Conference on Culture, Tourism and Urban Identit related conferences*, Kerman: 1-10. (In Persian).

- Pächt, O., (1962). *The Rise of Pictorial Narrative in Twelfth-Century England*. Clarendon Press.

- Piran, S. & Hesari, M., (2005). *Cultural around Halil Roud Basin and Jiroft, The catalogue of exhibition of select restituted objects*. Teheran: National Museum of Iran. (In Persian).

- Pluciennik, M., (1999). “Archaeological Narratives and Other Ways of Telling”. *Current Anthropology*, 40(5): 653-678. <https://doi.org/10.1086/300085>

- Raffar, J. & Malek, M., (2013). “The Iconography of Leopard and Snake Symbol of Jiroft Artifacts During the 3<sup>rd</sup> Millennium B.C.”. *Pazhoheshha-ye Bastan Shenasi Iran*, 3(4): 7-36. (In Persian). [https://nbsh.basu.ac.ir/article\\_562.html](https://nbsh.basu.ac.ir/article_562.html)

- Ribeiro, A., (2023). “Action and narrative in archaeology: a brief outline”. In: J. Miera (Eds.). *Narrating The Past: Archaeological Epistemology, Explanation and Communication: 6th annual conference of the Central European Theoretical Archaeology Group*: 101-128, Archaeolingua.

- Saffari, N. S. & Hoseini, H., (2024).” Comparative Symbology of the Role and Concept of Scorpion in the Ancient Civilizations of Iran and Egypt: Insidious or Divine Beast”. *Rahpooye Honar-Ha-Ye Tajassomi*, 6(4): 5-15. (In Persian). <https://doi.org/10.22034/ra.2023.2003836.1354>

- Sandars, N, K., (1977). *The Epic of Gilgamesh: An English Version with an Introduction*. London: Penguin Books.



- Schapiro, M., (1973). *Words and Pictures, On the Literal and Symbolic in the Interpretation of a Text*. The Hague.
- Sehhat Manesh, R. & Esfandiyari, Z., (2021). "Meaningful research in plant motifs of civilization of Halilrood basin of Jiroft (third millennium BC)". *Indigenous Knowledge*, 6(14): 153-188. (In Persian).
- Shadjoo, S., (2007). "Aratta civilization". *ART*, 72: 171-190. (In Persian).
- Shaw, M. C., (1986). "The Lion Gate Relief at Mycenae Reconsidered". TSpace (University of Toronto), Archaeological Society of Athens, Greece [Retrieved 25 September 2018]: 108-123.
- Sheikhyour, Sh., (2016). "Analysis of Archaeological Data designs (stone) of Jiroft Area According to the National Museum of Iran Artifacts". MSc thesis of Archaeology, Shahrekord University, (Unpublished). (In Persian).
- Vaezi, A., Djamali, M., Skandari, N., Tavakoli, V. & Naderi Beni, A., (2024). "The Influence of Paleoclimatic Variability on the Rise and Fall of Iranian Dynasties and Ancient Cultures in Southeastern Iran from the 2nd Millennium BCE to the Sassanid Period". *Parseh Journal of Archaeological Studies*, 8(27): 59-80. (In Persian). <https://dx.doi.org/10.22034/PJAS.8.27.59>
- Whatling, S., (2010). "Narrative art in northern Europe, c. 1140-1300: A narratological reappraisal". Published Doctoral dissertation. The Courtauld Institute of Art, University of London.
- Wickhoff, F., (1900). *Die Wiener Genesis*. Vienna, 1895. Transl E. Strong as Roman Art: Some of Its Principles and Their Application to Early Christian Painting. New York, London.