

خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود جیرفت (هزاره‌ی سوم قبل از میلاد)^I

رضا صحت‌منش^{II}

شناسه‌ی دیجیتالی (DOI): 10.22084/nbsh.2019.15140.1671
 تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۱/۱۶، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۵/۱۳
 (از ص ۵۵ تا ۷۴)

چکیده

I. این پژوهش برگرفته از طرح پژوهشی به شماره‌ی ۶-۹۷-۷۸۱۴ دانشگاه جیرفت است.
 II. استادیار گروه تاریخ دانشگاه جیرفت
 rsm.hist@Gmail.com

بر روی ظروف به دست آمده از تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود، نقوش مختلف: انسانی، گیاهی، جانوری و هندسی نقش شده است. در میان آن‌ها، نقوش جانوری از نظر فراوانی، خلاقیت انسانی، هنری و آیینی، ممتاز هستند. هدف اصلی پژوهش حاضر خوانش نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود جیرفت با تکیه بر اشیاء کشف شده و به دست آمده از این تمدن در پرتو نظریه‌ی توتم‌پرستی است؛ بنابراین پرسش اصلی پژوهش این است: نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود جیرفت چه معانی را بازتاب می‌دهند؟ با مطالعه‌ی مقدماتی نقوش این فرضیه مطرح شد که خوانش توتمی نقوش جانوری حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود فهم تازه‌ای برای مخاطب ایجاد می‌کند و احتمالاً کنشگران انسانی حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود برای نقش نمودن جانوران بر اشیاء نگاهی حاکی از احترام، تقدس، تابو و ترس داشتند. پژوهش پیش‌رو مطالعه‌ی میان رشته‌ای است و حوزه‌ی تاریخ، باستان‌شناسی و روان‌شناسی را دربرمی‌گیرد. داده‌های پژوهش با مطالعه‌ی میدانی و کتابخانه‌ای نگارنده فراهم گردید و در چارچوب نظریه‌ی توتم‌پرستی به موضوع پرداخته شده است. جامعه‌ی آماری متشکل از ۱۷۱ ظرف، ۱۲۲ ظرف آن در کتاب جیرفت، کهن‌ترین تمدن شرق، و ۴۹ ظرف آن در گنجینه‌ی آثار جیرفت، مورد بررسی قرار گرفت. در مجموع، ۲۱۳ نقش شمارش شد و براساس آن‌ها تقسیم‌بندی و خوانش نقوش انجام گرفت. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که نقوش جانوری با ۴۷/۸۸ درصد از کل نقوش، فراوان‌ترین نقوش تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود هستند و در رده‌ی بعدی نقوش هندسی با ۲۰/۶۵ درصد و نقوش گیاهی با ۱۲/۶۷ درصد، قرار دارند. نقوش انسان-جانوران نیز که بر ۱۵ ظرف نقش بسته است، ۱۱/۷۳ درصد نقوش را تشکیل می‌دهند. نقوش جانوری دارای جنبه‌ی آیینی و دینی هستند و به احتمال زیاد انسان متمدن ساکن حوزه‌ی هلیل‌رود در نقش این جانوران و نیز نقش انسان-جانوران بر ظروف، نگاهی حاکی از احترام و تقدس داشته است.

کلیدواژگان: جیرفت، تمدن، هلیل‌رود، توتم‌پرستی، نقوش جانوری.

مقدمه

اشیاء به دست آمده از تمدن حوضه‌ی هلیل‌رود متعلق به نیمه‌ی اول هزاره‌ی سوم قبل از میلاد از جنبه‌های اقتصادی، فرهنگی و هنری حائز اهمیت هستند. بر روی این ظروف نقوش مختلفی حک شده است و ظرافت و ارزش هنری آن‌ها تا اندازه‌ای است که نمایانگر سبک تازه‌ای موسوم به «سبک حوضه‌ی هلیل‌رود» است (مجیدزاده، ۱۳۸۷: ۱۵). سبک هلیل‌رود، بیانی هنرمندانه و واقعی از زندگی اجتماعی و فرهنگی حوضه‌ی جغرافیایی و فرهنگی هلیل‌رود است. انسان از دیرباز با طبیعت پیوند مستقیم داشت و برای بیان مکنونات درونی خود از طبیعت الهام می‌گرفت. طبیعت، بن‌مایه‌ی اصلی آیین‌های انسانی را تشکیل می‌داد و بسیاری از باورها و آیین‌های انسانی ملهم از طبیعت بود. اشیاء به دست آمده از تمدن حوضه‌ی هلیل‌رود دارای نقوش مختلف طبیعی (جانوری، گیاهی و نباتی) هستند که می‌توانند راوی زندگی طبیعی و اجتماعی این حوزه‌ی فرهنگی باشند؛ بر همین اساس نقوش حیوانی محور پژوهش حاضر را تشکیل می‌دهند.

هدف پژوهش: هدف جستار حاضر بررسی و معرفی آثار و نقوش جانوری تمدن حوضه‌ی هلیل‌رود جیرفت با تکیه بر اشیاء کشف شده و به دست آمده از این تمدن در پرتو نظریه‌ی توت‌م پرستی است.

پرسش و فرضیه پژوهش: پژوهش حاضر به دنبال پاسخی برای این پرسش است که: نقوش جانوری تمدن حوضه‌ی هلیل‌رود جیرفت چه معانی را بازتاب می‌دهند؟ نقوش جانوری که در این چارچوب مورد بررسی قرار می‌گیرند؛ گاو، بز، مار و عقاب هستند که نسبت به دیگر انواع جانوری بیشتر بر روی اشیاء نقش شده‌اند. فرضیه عبارتست از: خوانش توت‌می نقوش جانوری حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود فهم تازه‌ای برای مخاطب ایجاد می‌کند و احتمالاً کنشگران انسانی حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود برای نقش نمودن جانوران بر اشیاء نگاهی حاکی از احترام، تقدس، تابو و ترس داشتند.

روش پژوهش: پژوهش پیش‌رو مطالعه‌ی میان‌رشته‌ای است و حوزه‌ی تاریخ، باستان‌شناسی و روان‌شناسی را دربر می‌گیرد. بر این اساس، داده‌های پژوهش با مطالعه‌ی میدانی و کتابخانه‌ای فراهم گردید و با تکیه بر نظریه‌ی توت‌م پرستی، با روش توصیفی-تحلیلی به موضوع پرداخته شده است. جامعه‌ی آماری متشکل از ۱۷۱ ظرف، ۱۲۲ ظرف آن در کتاب جیرفت، کهن‌ترین تمدن شرق (مجیدزاده، ۱۳۸۲)، و ۴۹ ظرف آن در گنجینه‌ی آثار جیرفت (پیران، ۱۳۹۲)، مورد بررسی قرار گرفت؛ در مجموع، ۲۱۳ نقش شمارش شد و بر اساس آن‌ها تقسیم‌بندی و خوانش نقوش انجام گرفت.

پیشینه‌ی پژوهش

علی عباسی در مقاله‌ای نقوش مختلف حیوانی، هندسی و گیاهی را در تمدن هلیل‌رود طبقه‌بندی نموده و از نظر او چهار دسته از کنشگران: انسانی، حیوانی، گیاهی و انسان حیوانی بر روی ظروف به نمایش گذاشته شده است (عباسی،

۱۳۹۲). فاطمه جانبازی، پیدایش نقوش حیوانی را نمادهایی منبعث از محیط زندگی انسان ساکن جیرفت می‌داند که در ظروف متجلی شده و آن را ناشی از انگیزه‌ی آدمی در ثبت و انتقال دریافت‌ها از طبیعت و ناشی از تجسم پاره‌ای از باورها و اساطیر قوم هلیل‌رود دانسته است (جانبازی، ۱۳۹۴). مرادی به مقوله‌ی ارتباطات حوزه‌ی جنوب شرق ایران با دشت شوش و میان‌رودان در هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد پرداخته و گستردگی استفاده از نقش مار را در هر دو حوزه، یکی از وجوه ارتباط گسترده‌ی این مناطق در هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد دانسته است. این نویسنده، انتقال باورها و مضامین را در گستره‌ی تبادل کالا مطالعه نموده که طی آن همراه کالاهای مبادلاتی، باورها و مضامین اساطیری، از جمله نقش مایه‌ی مار نیز جابه‌جا می‌شده است (مرادی، ۱۳۹۴). رفیع‌فر و ملک، به دنبال آن هستند تا از طریق ورود به بافت فرهنگی هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد به خوانش نقوش پلنگ و مار در جیرفت بپردازند (رفیع‌فر و ملک، ۱۳۹۲). حصارى، با تطبیق نقش مایه‌ها با معماری‌های بزرگ هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد نتیجه گرفت که نقوش حک شده بر روی ظروف سنگ صابونی در شاخص‌های معماری چون: چهارچوب در، عناصر پوشاننده، تیرکش و نشان‌های آیینی قابل طبقه‌بندی هستند (حصاری، ۱۳۹۲). باصفا و رضائی، منطقه‌ی فرهنگی هلیل‌رود را یکی از بزرگ‌ترین مراکز فرهنگی و صنعتی کالاهای تولیدی و صادراتی شرق باستان در نیمه‌ی دوم هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد دانسته‌اند که ظروف کلریتی را تا جنوب غربی آسیا و تا سوریه صادر می‌کرده است (Basafa & Rezaei, 2014).

در تحقیقات مذکور خوانش نقوش از منظرهای متفاوتی مورد توجه قرار گرفته، اما خوانش آیینی و توتمی آنان کمتر مورد توجه قرار گرفته است. از این رو در پژوهش پیش‌رو نقوش جانوری حوزه‌ی هلیل‌رود با نگرش آیینی، اجتماعی و توتمی، بررسی شده‌اند. ارتباط با تمدن‌های باستانی و شواهد موجود در این زمینه برای کمک به جنبه‌ی آیینی و توتمی نقوش مورد نظر بوده است.

چارچوب نظری؛ توتم‌پرستی^۱

«توتم»^۲ واژه‌ای از زبان سرخ‌پوستان آمریکا است، دال بر قرابت محارم. توتم‌پرستی یا توتم‌گرایی اعتقاد داشتن به توتم است. توتم‌پرستی در حس قرابت عمیق انسان‌های ابتدایی با موجودات یا اشیائی غیر از انسان، ریشه دارد. بر اساس توتم‌پرستی، قبایل انسانی ممکن بود با یک حیوان و جانور و یا با یک گیاه، سنگ، رود و جسم آسمانی پیوستگی ایجاد نمایند (آزادگان، ۱۳۷۲: ۳۱؛ اسمارت، ۱۳۹۴: ۶۰)؛ تقدس جانوران و حیوانات از آنجا ناشی می‌شد که حیوانات و جانوران را به طور فوق‌العاده در زندگانی بشر مؤثر می‌دانستند. هر چیزی که بشر آن را به کار برده، حس کرده، دیده و دوست داشته، توانسته مجلای قداست گردد. تقریباً جانور یا گیاه عمده‌ای نیست که در طول تاریخ، از قداست بهره‌مند نبوده باشد (ناس، ۱۳۷۵: ۲۱؛ الیاده، ۱۳۸۹: ۳۲). از نظر فروید، توتم‌پرستی طریقه‌ای است، هم مذهبی و هم اجتماعی. از نظرگاه مذهبی، توتم‌پرستی عبارت است از روابط مبتنی بر احترام

و توجه متقابل بین انسان و توت‌م او؛ و از نظرگاه اجتماعی، عبارت است از تکالیف متقابل موجود بین اعضای طایفه و تکالیف یک قبیله نسبت به قبیله دیگر (فروید، ۱۳۴۹: ۱۴۱). دورکیم، توت‌پرستی را امری جهانی می‌دانست و معتقد بود در همه جا گونه‌ای از توت‌پرستی وجود دارد (اسلامی، ۱۳۸۵: ۹۲).

همراه با معنی توت‌پرستی می‌توان معنای آنیمسمی یا جان‌پنداری نیز برای نقوش و اشکال حیوانات قائل بود. آنیمسم^۳ یا جان‌پنداری، به دنبال آن به وجود آمد که انسان ابتدایی بر اثر عواملی چون خواب و رویا و سایه و تصویر، برای خود قائل به وجود روح و روانی گشت. انسان نخستین برای توجیه و تحلیل محیط اطراف خود نیز به قیاس، اندیشه‌ای به کار زد؛ بدان‌گونه که قائل به وجود جان در تمامی اشیاء از جمله جماد و نبات گشت. تا این زمان که محیط اطراف برایش مرده و بی‌جان بود به شکل شاعرانه‌ای جان‌دار و احساس‌گر گشت. درختان، کوه‌ها، سنگ‌ها، ستارگان، دریاها و سایر مظاهر طبیعی، هر یک دارای جان و روانی گشتند و آن‌گاه جنبه‌ی ملایم و شاعرانه‌ای در دین و عبادت پدید آمد و بشر شروع به ستایش و نیایش این جانداران طبیعت نمود (فروید، ۱۳۴۲: ۱۱۱).

ارتباط حوضه‌ی هلیل‌رود با ایلام و بین‌النهرین

جامعه‌ی حوضه‌ی هلیل‌رود، بین‌النهرین و مصر، جوامع کشاورزی بودند و بررسی نقوش توت‌می تمدن جیرفت از نظر اجتماعی و معیشتی گویای این نوع جامعه است و اگر چه از معانی آن‌ها کمتر اطلاعی موجود است، اما می‌توان با بررسی نقوش مشابه در تمدن‌های بین‌النهرین و مصر به کشف معمای اسطوره‌ای و توت‌می این نقوش دست یافت. شکی نیست که این همانندی‌ها را همیشه نمی‌توان حاکی از وجود یک مأخذ مشترک بین اقوام تلقی کرد؛ در بعضی موارد ناشی است از وحدت طرز معیشت و فکر، و از این که اقوام مختلف که با یکدیگر هیچ‌گونه رابطه‌ای هم نداشته‌اند تحت تأثیر اوضاع و احوال مشابه و در مراحل همانند تکامل، اساطیر بیش و کم مشابه به وجود آورده‌اند (زرین‌کوب، ۱۳۷۵: ۳۳). بر این اساس، توت‌پرستی ایلامی، بین‌النهرین و مصر می‌تواند تا اندازه‌ای به توت‌پرستی حوضه‌ی هلیل‌رود شباهت داشته باشد. علاوه بر آن این حوزه‌های تمدنی به خصوص حوزه‌ی بابل و ایلام با حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود نزدیکی و روابط بازرگانی و فرهنگی هم داشته‌اند. نمونه‌ی روابط بازرگانی و فرهنگی میان این دو حوزه‌ی تمدنی در تولید ظروف کلریتی مشهود است. از دوران سلسله‌های قدیم تا اوایل هزاره‌ی دوم قبل از میلاد ظروف سنگی کنده‌کاری شده از جنس کلریت بخش مهمی از شبکه‌ی تجاری پیونددهنده‌ی سرزمین‌های پست بین‌النهرین به ارتفاعات ایران و خلیج فارس بوده است. این ظروف برای اولین بار در کاوش‌های بین‌النهرین و شوش یافت شد و پژوهشگرانی همچون: وولی، هال، دورانی و فرانکفورت، در ابتدا و به اشتباه مرکز تولید آن‌ها را در سرزمین‌های پست بین‌النهرین عنوان کردند، ولی بعدها محققان دریافتند که این ظروف منشأ غیر سومری داشته و در واقع کالاهایی تشخیصی از شرق هستند (Potts, 1994: 250). تولید ظروف کلریتی در حوضه‌ی هلیل‌رود

به هزاره‌ی سوم قبل از میلاد می‌رسد و ظاهراً از جنوب شرق ایران به بین‌النهرین رسیده است. در میان نقوش به‌دست آمده از سایر تمدن‌ها، نزدیک‌ترین نمونه به آثار کشف شده در حوضه‌ی هلیل‌رود، جام خفاجه است. جام خفاجه بهترین مدرک علمی به‌دست آمده از بین‌النهرین برای مشابهت و قابل‌قیاس بودن با آثار سنگی جیرفت است که می‌تواند در بحث تمدن ایلام و بین‌النهرین برای مطابقت نقش مایه‌های موجود بر اشیاء مطرح شود (علیدادی سلیمانی، ۱۳۸۷، ۲۶؛ ویداله، ۱۳۸۷: ۲۹۷؛ آقاعباسی، ۱۳۸۹: ۱۴۵). علاوه بر بین‌النهرین، نمونه‌ی مشابه آن‌ها در تپه یحیی کرمان به‌دست آمده است. از نظر زمانی تولید ظروف کلریتی محدوده‌ی زمانی ۵۰۰ ساله‌ای را در هزاره‌ی سوم قبل از میلاد در برگرفته که در زمان‌ها و مکان‌ها و کارگاه‌های مختلف تولید شده است و منطقه‌ی فرهنگ‌ی هلیل‌رود، یکی از بزرگ‌ترین مراکز فرهنگ‌ی و صنعتی کالاهای تولیدی و صادراتی سنگ صابونی در شرق باستان در نیمه‌ی دوم هزاره‌ی سوم قبل از میلاد بود (Basafa & Rezaei, 2014: 199, 196).

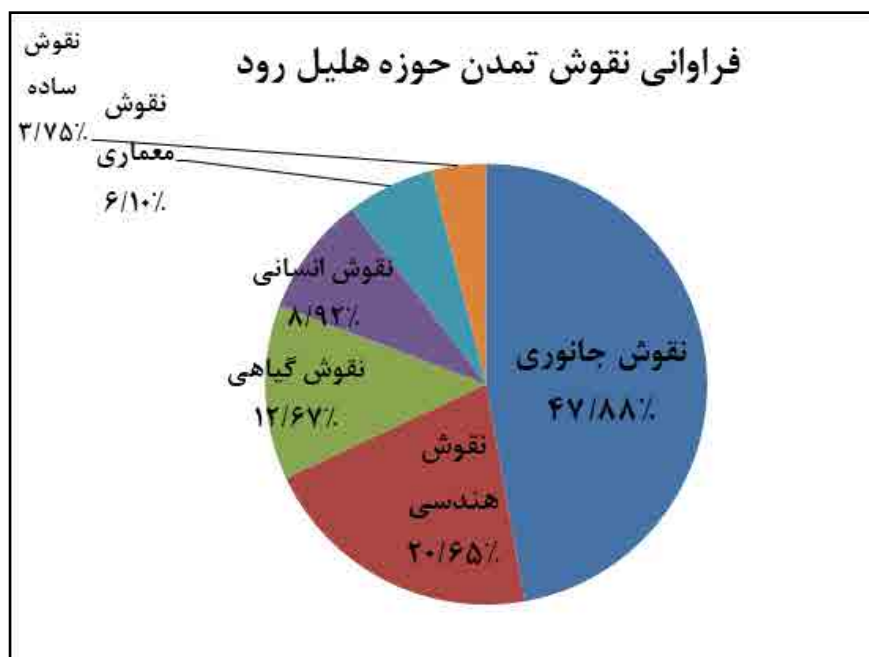
ظروف تزئینی که از تمدن ایلام به‌دست آمده است با بدن و سر جانوران تزئین شده بود؛ نمونه‌ی آن، کاسه‌ای است با سر یک قوچ که جدار خارجی آن با نقش پشم، بدن قوچ را نشان می‌دهد. مجیدزاده، احتمال داده است که این‌گونه ظروف در مراسم مذهبی استفاده می‌شد؛ زیرا تمام آن‌ها از درون قبور و تابوت به‌دست آمده است. در نمونه‌ای دیگری کاسه‌ای تزئین شده با سر بزکوهی و نقش دو بزکوهی است که در دو سوی یک نخل خرما روبه‌روی هم بر زمین نشسته‌اند. در این تصاویر سفیدی چشم‌های هر سه جانور از صدف و سیاهی آن‌ها از لاجورد است. در ظرفی دیگر از نقش گاو ریش‌دار و در نمونه‌ی دیگری به‌جای سر گاو، از سر گوساله سود برده‌اند (مجیدزاده، ۱۳۷۰: ۶۹-۶۸)؛ یکی از نمونه‌هایی که در هر دو تمدن ایلام و بین‌النهرین وجود داشت، استفاده از سنگ‌نشانی در اندام جانوران به‌خصوص در چشم جانوران بود. شیوه‌ی سنگ‌نشانی در نیمه‌ی هزاره‌ی سوم قبل از میلاد در سراسر بین‌النهرین وجود داشته است (مجیدزاده، ۱۳۷۰: ۶۹). این نمونه‌ی سنگ‌نشانی در اشیاء کلریتی حوزه‌ی تمدن هلیل‌رود نیز مورد استفاده قرار می‌گرفت و دارای جنبه‌های فنی و بومی در جیرفت بود و این شاهده‌ی دیگر از ارتباط فرهنگ‌ی حوزه‌های جیرفت و بین‌النهرین است (آقاعباسی، ۱۳۸۹: ۱۴۶).

با شواهد ارائه شده، می‌توان استنباط نمود موقعیت جغرافیایی و ارتباط بازرگانی و تجاری با سایر سرزمین‌ها از جمله ایلام و بین‌النهرین در انتخاب و تصویرسازی، نمادسازی و معناگرایی انسان حوضه‌ی هلیل‌رود نقش مهمی داشته است. به‌علت زندگی کشاورزی و پرورش دام، نقوش حوضه‌ی هلیل‌رود بیشتر زمینی هستند تا آسمانی، همچنان که در مصر و بین‌النهرین چنین بود؛ درحالی‌که در یک محیط زندگی کوچ‌نشینی خدایان و الهه‌ها بیشتر در آسمان هستند و ماه و خورشید در رأس آنان قرار دارند. منظور از نقوش زمینی حیوانات، گیاهان و جانورانی است که در محیط زندگی انسان قرار دارند و در دسترس او هستند و در مقابل نقوش آسمانی شامل خورشید، ماه و ستارگان می‌شود که از دسترس انسان به دور هستند. با این

دیدگاه است که لوفلر-دولاشو معتقد است که: «ما هیچ چیز خارج از حدود امکانات خود خلق نمی‌کنیم. حتی بزرگ‌ترین ارباب انواع ما، نشان از انسانی دارند که آنان را به شکل و شمایل خود آفریده است» (لوفلر-دولاشو، ۱۳۶۴: ۱۴۱).

نقوش جانوری تمدن حوزه هلیل رود

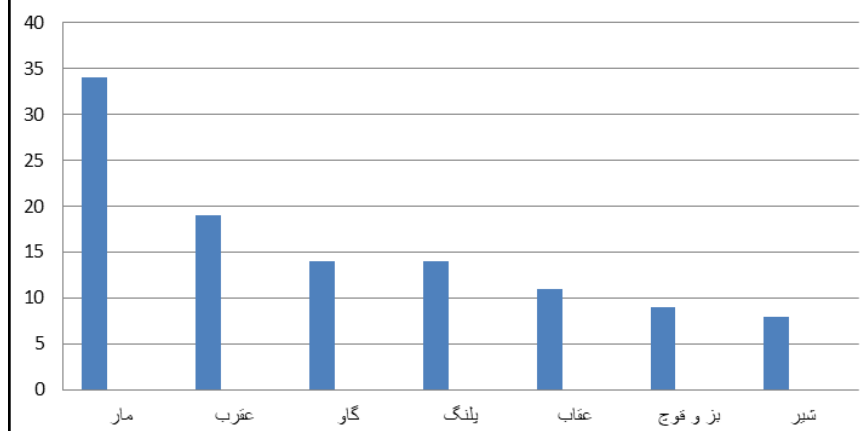
بر اساس مطالعه نگارنده بر روی نقوش حوزه هلیل رود، جامعه آماری با فراوانی ۲۱۳ نقش بر روی ۱۷۱ ظرف منقوش، مورد بررسی قرار گرفت. در این مطالعه نقوش به شش گروه جانوری، گیاهی، هندسی، معماری، انسانی و ساده، تقسیم شدند. در این بررسی مشخص گردید که ۱۰۲ نقش جانوری، ۲۷ نقش گیاهی، ۸ نقش ساده، ۴۴ نقش هندسی، ۱۳ نقش معماری و ۱۹ نقش انسانی بر ظروف حوزه تمدن هلیل رود نقش بسته است. در شمارش نقوش پیکرک‌های کلوریتی از جمله پیکرک‌های قوچ و عقاب نیز جزو دسته نقوش مورد شمارش قرار گرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲، پیران، ۱۳۹۲). فراوانی نقوش مختلف حوزه هلیل رود نسبت به کل نقوش به ترتیب زیر است:



نمودار ۱. فراوانی نقوش مختلف حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (نگارنده، ۱۳۹۷).

در میان ۱۲۸ نقش جانوری که به تنهایی یا ترکیبی و توأمان بر ظروف حوزه‌ی هلیل‌رود نقش بسته است، مار با ۴۳، عقرب با ۲۴، گاو با ۱۸، پلنگ با ۱۸، عقاب با ۱۴، بز و قوچ با ۱۱ و شیر با ۱۰ نقش قرار گرفته‌اند (مجیدزاده، ۱۳۸۲؛ پیران، ۱۳۹۲). این میزان نسبت به کل نقوش جانوری بر اساس درصد به ترتیب نمودار ۲ است.

فراوانی نقوش جانوری حوزه هلیل رود



► نمودار ۲. فراوانی نقوش جانوری حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (نگارنده، ۱۳۹۷).

نقش انسان همراه با جانوران در ظروف مورد بررسی، بر ۱۵ ظرف نقش بسته است. انسان به حالت‌های مختلف: ایستاده، نشسته، به تنهایی، با دُم جانوران یا با سرآنان بر ظروف نقش بسته و در مواردی نقش انسان با دو یا سه جانور به کار رفته است. تنها نقش نیمه‌انسان - نیمه جانور، نقش انسان-عقرب است که ۴ مورد آن مشاهده شد. در سایر نقش‌های همراه با عقرب، انسان دُم عقرب را در دست گرفته است. انسان در نقش بز با هیبتی از شاخ‌های بزرگ بز منقوش شده و یک بار نیز با شاخ گاو نقش شده است. انسان همراه با مار و پلنگ، این دو جانور را از دُم در دست گرفته و نشان داده شده است که این دو موجود در تسلط انسان هستند. در نقوش انسان با جانوران، نقشی از انسان با شیر و عقاب دیده نشد (مجیدزاده، ۱۳۸۲؛ پیران، ۱۳۹۲). فراوانی نقش انسان همراه با حیوانات به صورت نمودار ۳ است.

نقش انسان همراه با جانوران



► نمودار ۳. نقش انسان همراه با جانوران حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (نگارنده، ۱۳۹۷).

انگیزه‌ی هنرمندان و کنش‌گران انسانی تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود برای نقش نمودن حیوانات بر اشیاء می‌تواند ویژگی رفتاری بعضی حیوانات و منعکس‌کننده‌ی زندگی روزمره‌ی منطقه در آن دوران باشد. هم‌چنین می‌تواند بازتابی از تنش‌ها و نزاع‌های داخلی گروه‌های اجتماعی در سطح قبایل یا خاندان باشد. این بازنمودها بخش‌هایی از مجموعه‌ی تخیلاتی را تشکیل می‌دهد که مفهوم عمیق آن‌ها بر ما پنهان است. چنان‌چه این نقوش از منظر نمادی و اسطوره‌ای تحلیل شوند، می‌توانند تصاویر و معانی دارای حیات باشند و این امکان را می‌دهند که ردیف‌هایی از تکامل و تطور مضامین یا تصورات نمادی و رمزی تدوین و ارائه شود؛ زیرا اساطیر با انواع زندگی، برداشت محصول، پرورش دام، شکار، بزرگ‌ری و با ساختارهای اجتماعی پیوندی تنگاتنگ می‌یابند و ضمن حفظ خصلتی فلکی و اختری (اساطیر خورشید و ماه)، در پرتو شرایط مادی حیات انسان‌ها روشن و تبیین می‌شوند. نمونه‌ی ظروفت کشف شده در جیرفت پیش از آن در محوطه‌های باستانی خاورمیانه کشف شده بود و باعث برانگیختن تعجب باستان‌شناسان شده بود؛ زیرا از خاستگاه آن مطلع نبودند و برای آن‌ها اصطلاح سبک میان فرهنگی پیشنهاد شد، اما با کشف آثار جیرفت مشخص شد که این سبک ایرانی است (کوهل، ۱۳۸۷: ۴۱۱؛ مجیدزاده، ۱۳۸۷: ۱۵). نقوش فراوان جیرفت، مهم‌ترین عنصر تحلیل و کشف تمدن این حوزه است. نقوش، حامل پیام و به‌وجود آورنده‌ی نوعی زبان غیرنوشتاری هستند و به‌همین جهت از اهمیت والایی برخوردارند. از منظر مردم‌شناسان، نقوش و حکایات اساطیری می‌توانند خلأ تاریخ مکتوب را پُر کنند و جانسپین آن شوند (باستید، ۱۳۷۰: ۹۲-۹۱). از آن‌جا که نقوش حیوانی، یکی از فراوان‌ترین نقوش تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود را تشکیل می‌دهد و مشابه آن در تمدن‌های مناطق مختلف کشف شده است و این سرزمین‌ها از نظر اقلیمی و عمدتاً به یکدیگر شباهت دارند، و نیز دارای روابط فرهنگی و تجاری بوده‌اند، می‌توان آن‌ها را در قالب توت‌م پرستی تحلیل نمود و این تحلیل می‌تواند در درک معنای جدیدی از نقوش حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود، راهگشا باشد.

گاو در آیین‌ها و ادیان باستان

یکی از نقوش حیوانی که به فراوانی بر روی اشیاء حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود دیده می‌شود، نقش گاو است. گاو تقریباً در همه تمدن‌ها مورد تقدس بود و این می‌تواند دلیلی برای نقش نمودن آن بر اشیاء از سوی مردمان حوزه‌ی هلیل‌رود باشد. در این میان، کمیت و نه کیفیت نقوش مدنظر است که به فراوانی بر اشیاء نقش بسته است. این دیدگاه از آنجا اهمیت دارد که در آیین‌ها و مناسک ابتدایی ارباب انواع را به شکل جانوران و حیوانات نمایش می‌دادند و در مرحله‌ی بعد خدایان انسانی متداول شدند (لوفر-دولاشو، ۱۳۶۴: ۱۳۱). در میان حیوانات، گاو جایگاه بلندی در باور و مذهب انسان‌ها داشته است. از حدود ده هزار سال پیش تا کنون گاو در امور کشاورزی و شخم زدن، تغذیه انسان‌ها از طریق شیر و گوشت، ذوب فلزات و برافروختن کوره‌ها از طریق پس‌ماندها، پوشش انسان‌ها از طریق پوست و استفاده در صنعت از طریق شاخ و سم به انسان‌ها کمک کرده است (طاهری، ۱۳۹۶: ۱۰۰-۹۹).

تقریباً در اکثر مناطق ایران از دوران مس‌وسنگ و مفرغ بازنمایی‌های گاو به دست آمده است. نکته‌ی مهم این است که در این بازنمایی‌ها، گاو همواره با خدایان و در مکان‌های مقدس همراه است؛ این مناطق شامل: چغامیش، تل باکون، تپه حصار، جیرفت، شهداد و شهرسوخته هستند. این بازنمایی‌ها در سرزمین‌های همجوار از جمله دره‌ی سند، ایلام و میان‌رودان نیز به فراوانی به دست آمده است. این نقوش و تصاویر از نظر زمانی نزدیک به تمدن حوزه‌ی فرهنگی هلیل یا همزمان به آن به دست آمده است. از طرف دیگر بازنمایی‌های گاو عمیقاً رنگ باوری و تقدس دارند و در نیایشگاه‌ها و یا به عنوان خدا مورد استفاده قرار می‌گرفتند. به عنوان نمونه در ورودی نیایشگاه‌های عیلامی، تندیس‌هایی از گاو نر به نگهبانی ایستاده بودند و گاو نقش محافظ را در آثار هنری عیلامی نیز دارا بود. سومریان نیز «نینهور» خدای آذرخش و باران را به سان گاوی غرنده می‌دانستند. اداد (اکدی) یا ایشکور (سومری) خدای هوا، نیز «گاو درخشنده» نامیده می‌شد. لوحه‌ای گلی از بابل کهن، اداد را در کنار گاو تصویر می‌کند. نماد خدای بعل، نزد مردمان اوگاریت نیز گاو است. شاید از همه مهم‌تر و نزدیک‌تر به نقوش جیرفت چند ظرف سنگی یافت شده از دوره‌ی جَمَدت نصر در اوروک باشد که بر بدنه‌ی آن‌ها ردیفی از گاوان و گاه خوشه‌های درشت گندم نقش کرده‌اند. بر جام سنگی اوروک، هدیه‌آوردگان برای ایزدبانوی اینانا بر پشت گاوی درشت هیکل ایستاده‌اند (طاهری، ۱۳۹۶: ۱۱۲-۱۰۷).

در تمدن‌های باستانی مصر و بین‌النهرین، مجسمه‌های زیادی از حیوانات و جانوران کشف شده است و پرستش حیوانات بسیار رایج بود. در مصر غالباً خدایان را به صورت حیوانات مقدس و یا به صورت دارای جسمی انسان و سری حیوان مجسم کرده‌اند. حیواناتی مانند: شیر و گرگ، شغال، مرغ‌آی بیس (نوعی لک‌لک) و عقرب و اسب آبی، افعی، گاو نر، نهنگ، باز، غاز، بزغاله، قوچ، سگ، مرغ و شب‌پره، ستایش می‌شدند. حیوان مقدس در نزد مصریان علائمی داشت که آن‌ها را کاهنان می‌شناختند، اگر کسی حیوان مقدس را می‌کشت به قتل می‌رسید؛ پرستش این حیوانات تا قرن اول قبل‌از میلاد مسیح به طول انجامید (فضائی، ۲۵۳۶: ۲۴۷-۲۴۶). پرستش گاو نسبت به سایر حیوانات متفاوت بود. هم مصریان و هم مردم بین‌النهرین نگاهی حاکی از احترام و تقدس به گاو داشتند. این نوع نگاه احترام‌آمیز در میان هندیان نیز وجود داشت و یونانیان در مراسم خود با جلوه‌ای از احترام و شادی گاو را تقدیس می‌نمودند. مصریان در دوره‌های مختلف گاو نر و ماده‌گاو را می‌پرستیدند و در آن هنگام که خدایان رنگ آدمی پیدا کردند، صورت مزدوج حیوانی و رموز آن محفوظ ماند. «اوزیریس»^۴ را به صورت گاوانر یا قوچ، «حاتحور»^۵ و «پتاج» را به صورت گاو ماده مجسم می‌ساختند و در این میان گاو نر به نوعی خاص بیش از سایر خدایان منزلت داشت (دورانت، ۱۳۷۲ الف: ۱۵۴، ۱۶۱، ۲۲۶، ۲۵۸؛ یونگ، ۱۳۵۲: ۲۲۶؛ لوکاس، ۱۳۷۲: ۶۹).

حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود نیز دارای شرایط زیستی مناسب برای گاو است؛ به همین علت گاو از گذشته تا کنون در زندگی مردمان این حوزه تأثیرگذار بوده است؛ بنابراین تمام کاربرد و تقدسی را که گاو در سایر مناطق باستانی داشت، در

حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود نیز دارا بود. از این‌رو نگاه باوری و اعتقادی به گاو از سوی کُنش‌گران انسانی حوزه‌ی هلیل‌رود و بازتاب آن به شکل نقوش در ظروف محتمل است. احتمالاً یکی از دلایل اصلی نقش گاو بر روی اشیاء جیرفت، قدردانی توأم با احترام نسبت به این حیوان بوده است.

در تصاویر نقوش به دست آمده از حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود مشاهده می‌شود که کُنش‌گران انسانی با نقش نمودن توأم انسان و گاو بر اشیاء نگاهی حاکی از احترام به گاو دارد. در نقش مایه‌ی اول انسان در میان دو گاو در حال نوازش گاوها مشاهده می‌شود. چگونگی قرار گرفتن انسان و گاو در نقش، احترام به گاو را منعکس می‌کند. در این نقش انسان بر روی زانو و پایین‌تر از گاوها قرار گرفته و حتی بخشی از صورت او در تماس با یکی از گاوهاست (تصویر ۱). در نقش مایه‌ی دوم هم، همین احترام و نوازش مشاهده می‌شود.

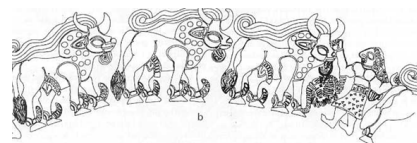
در تصویر ۳، دو انسان به همراه دو گاو نقش شده است؛ درحالی‌که انسان‌ها دست در دست هم دارند و به سوی گاوها جام‌هایی را که احتمالاً نوعی ماده‌ی خوراکی است گرفته‌اند. آیا این می‌تواند حاکی از احترام یا تقدس باشد؟ به نظر می‌رسد در میان همه‌ی حیوانات منقوش بر روی اشیاء حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود کُنش‌گران انسانی بیشترین احترام را برای گاو قائل بوده است. جان‌ناس، معتقد است در توت‌پرستی انسان به حیوانات خاص -از جمله گاو- که در زندگی او مفید بودند، احترام می‌گذاشت. از این‌رو آن را به شکل توت‌م در می‌آورد و سعی می‌کرد این جانوران و یا گیاهان را حفظ کند و آن‌ها را به زور سحر یا دعا یا قربانی و امثال آن، تکثیر بکند و آن‌ها را تقدیس نماید (ناس، ۱۳۷۵: ۲۷).

نقش انسان و گاو منقوش در تصویر ۴، با دیگر نقوش انسان و گاو متفاوت است. در این نقش، دو انسان بر پشت گاو قرار گرفته‌اند و یک انسان در میان شاخ‌های یکی از گاوها در حال سرنگونی نشان داده شده است. این درحالی‌ست که دو انسان ایستاده بر پشت گاو در حال لمس شاخه درخت هستند. فرو افتادن انسان توسط گاو صورت گرفته است. این نقش می‌تواند معنای دوگانه‌ی احترام به گاو را در زندگی روزانه، و نیز احترام بر پایه‌ی قدرت و نیروی گاو را منتقل کند.

نکته‌ی مهم در مورد گاوهایی منقوش بر ظروف جیرفت این است که این گاوها از جنس گاو نر هستند و گاو نر در تمدن‌های هم‌جوار تمدن هلیل‌رود نماد قدرت بود. این باورها، هم در میان رودان و هم در حوزه‌ی بلوچستان و تمدن موهنجودارو وجود داشت؛ به همین دلیل می‌توان نقوش تمدن هلیل‌رود را توت‌می خواند. الیاده، نوشته است: «در همه‌ی فرهنگ‌های پارینه‌شرقی، خاصه ورزه‌گاو، رمز "قدرت" بوده است. در زبان آکدی، "شاخ شکستن" مترادف "در هم شکستن قدرت" است. در هند پیش از آریاییان، ورزه‌گاو، در همه عبادات و نیایش‌های موهنجودارو و بلوچستان، مقارن با آغاز دوران تاریخی، حضور داشته است. آشوری‌ها نیز خدای پل را ورزه‌گاو مقدس می‌نامیدند» (الیاده، ۱۳۷۲: ۱۰۰، ۹۸، ۹۷). از آنجا که گاو در زندگی انسان بسیار مؤثر بود، احترام و تقدس آن در حوزه‌ی تمدن هلیل‌رود چندان دور از ذهن نیست. باید توجه داشت که انسان در سیر پرستش جانوران مختلف به



▲ تصویر ۱. نقش مایه‌ی انسان و گاو (Perrot & Majidzadeh, 2005: 136).



▲ تصویر ۲. دو نقش مایه‌ی D گاو بر اشیاء جیرفت (Perrot & Majidzadeh, 2005: 136).



▲ تصویر ۳. نقش مایه‌ی انسان و گاو (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۴۸).



▲ تصویر ۴. نقش‌مایه‌ی انسان و گاو (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۶۶).



▲ تصویر ۵. بز منقوش بر روی ظرف سنگ صابونی (آرشیو موزه‌ی باستان‌شناسی جیرفت).

مرور به سوی پرستش خدایان کاربردی براساس کارکرد و منافعشان در زندگی سوق یافت (ملک و مختاریان، ۱۳۹۱: ۱۷۰-۱۶۹).

نقش بز

بز، از جمله نقوش جانوری است که به همراه درخت مقدس بر روی ظروف سنگی جیرفت نقش بسته است. در روزگاران گذشته، بز به عنوان تجسم باروری انسان‌ها و گله‌های گاو پرستیده می‌شد و با خدای حاصلخیزی سومری به نام «تموز» و «کین‌گرسو» یکسان به‌شمار می‌آمد (هال، ۱۳۸۳: ۳۵). در هنر جیرفت بزکوهی گاه با شاخ‌های راست نوک‌تیز و گاه با شاخ‌های خمیده دیده می‌شود. بیشترین نمونه‌های نقش بزکوهی را در دوره‌ی مفرغ ایران می‌توان بر روی سفال‌های شهر سوخته مشاهده نمود. بزکوهی پُرکاربردترین نقش سفال‌های شوش I است. بر روی آبخوری‌های شوش، بز در میانه ایستاده، و شاخ‌های بلندش را برای محافظت گرداگرد زمین و آب یا زمین و گیاه حلقه کرده است. در برخی نمونه‌ها گروهی از بزهای کوهی شاخ‌های بلندشان را همچون سپری به گرد زمین حلقه کرده‌اند و شاید از کشتزار یا رمه در برابر یورش یک جانور وحشی نگاهبانی می‌کنند. گاه شاخ‌های بز برای تأکید بر نیرومندیش چنان بلند ترسیم شده است که از پشت او به زمین می‌رسد. اهمیت این شاخ‌ها چنان است که گاهی بدون تصویر کردن بزکوهی تنها از او برای نشان دادن نیروی محافظ زمین و آب استفاده شده است. نقش سفالینه‌ای از شوش II (۳۰۰۰-۳۲۰۰ ق. م.) آشکارا بزکوهی را در مقام یاور نیروهای بارورکننده قرار می‌دهد. بز در اینجا همراه ایزد یا ایزدبانویی است که از شانه‌هایش آب بر زمین جریان دارد (طاهری، ۱۳۹۶: ۱۷۰-۱۶۹). انگاره‌ی بز، نگهبان ایستاده در دو سوی گیاه زندگی بر روی مَهرهای سومری هزاره‌ی سوم قبل از میلاد تصویر گردیده است. این بن‌مایه را در آثار کشف شده در گورستان شاهی اور هم می‌توان باز یافت (طاهری، ۱۳۹۶: ۱۷۸).

از ویژگی‌های بز منقوش بر روی اشیاء به‌دست آمده از حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود، این است که بزها دارای شاخ‌های قوی هستند و این می‌تواند اهمیت نقش شاخ برای گنش‌گرسانی آن را بازتاب دهد. ایرانیان عموماً به حیوانات شاخ‌دار به منزله‌ی موجوداتی مقدس می‌نگریستند و آن‌ها را مورد احترام قرار می‌دادند (حاتم، ۱۳۷۴: ۳۶۰). در میان ملل مختلف نیز، حیوانات شاخ‌دار و نقش شاخ حیوانات مورد احترام و مقدس بود و ارتباطی مابین شاخ‌های حیوانات و افکار انسان‌ها به وجود آمده و آن به تدریج مبدل به ارتباط ناگسستنی مابین بشر و جهان بالا گردیده است. از این جهت، بشر هنگامی که می‌خواست برای قهرمان خود شخصیتی فوق‌العاده و غیرعادی قائل شود، وی را با شاخ نشان می‌داد و این موضوع را در هنر خود منعکس می‌کرد. در آیین زرتشت هم حیوانات شاخ‌دار را عزیز می‌داشتند. روی سفال‌ها به فراوانی دیده شده است که بعضی از اعضای حیوان به خصوص شاخ آن به صورت مبالغه‌آمیزی بزرگ، بلند و نازک شده و در سرتاسر ظرف می‌پیچد. شاید منظور از این بزرگ‌نمایی اعضای بدن



تصویر ۶. نقش بز با شاخ‌های متنوع بر روی اشیاء حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 133).

و یا شاخ‌ها علاوه بر این که بشر بدین وسیله می‌خواهد آنان را تصاحب نماید؛ عقیده‌ی دیگری نیز دخالت داشته و آن نشان دادن قدرت‌های والا و به‌ویژه قوای معنوی به‌وسیله‌ی هر چه بزرگ‌تر نمودن شاخ‌هاست (حاتم، ۱۳۷۴: ۳۶۰-۳۶۱).



تصویر ۷. نقش‌های بز با شاخ‌های کشیده و خمیده بر روی ظروف حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 133).

در میان انواع نقوش بز، هر قوم باستانی بزکوهی را مظهر یکی از عوامل طبیعی سودبخش می‌دانست. در لرستان، بز حیوان خورشید و وابسته به خورشید و گاهی نیز مظهری از فرشته‌ی باران بود. بز مظهر فراوانی، رب‌النوع روییدنی‌ها و در شاخ آن قدرتی جادویی پنهان بود. از زمان‌های کهن ماه با باران و خورشید با خشکی و گرما ارتباط داشته است و چون میان شاخ‌های پُر پیچ و خم بزکوهی و هلال ماه نیز رابطه‌ای وجود دارد؛ از این رو مردم باستان معتقد بودند، شاخ‌های بزکوهی در نزول باران مؤثر است (حاتم، ۱۳۷۴: ۳۶۴-۳۶۵).



تصویر ۸. بز با شاخ‌های خمیده بر روی ظروف حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 134).

مصریان قدیم، بز نرو گاو نر را به شکل خاصی تقدیس می‌کردند و آن‌ها را رمز و نماینده‌ی نیروی خلاق جنسی می‌دانستند؛ این دو جانور در نظر آن مردم نه تنها رمز و علامت ازیریس به‌شمار می‌رفتند، بلکه آن‌ها را صورت تجسد یافته‌ی این خدا می‌دانستند (دورانت، ۱۳۷۲ الف: ۲۳۸).

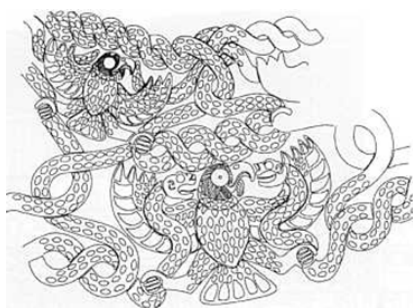
مار

نقش مار در فرهنگ و هنر جیرفت به تعداد بسیار و به شکل‌های گوناگون دیده می‌شود. با بررسی ظرف‌های سنگ صابونی جیرفت می‌توان مار را مهم‌ترین الگوی هنری این تمدن برشمرد (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۵۴). در اغلب ظروف، مار با سایر حیوانات دائم در جنگ و ستیز است. مار در سرزمین‌های مختلف برای مردمان افسون خاصی دارد که آن را موجودی رمزآمیز، دهشتناک و نامیرا می‌دانند. این کیفیت به علت خزنده بودن مار و حرکت آن بر روی شکم و نداشتن دست و پا، دوری جستن از خطر و نیز منزوی بودن مار است. در فرهنگ عامه‌ی مردم جیرفت، مار نماد خوشبختی و پادشاهی است.

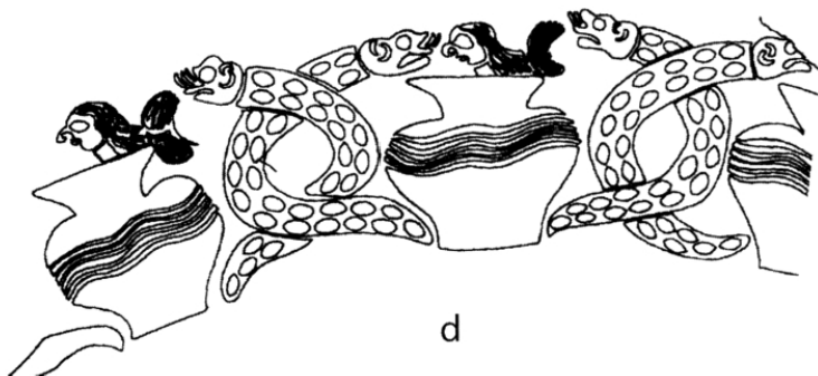
مار دو مفهوم متضاد در باورهای مردمان باستان داشت؛ از یک سو دارای مفاهیمی مانند: آب، حاصلخیزی، باروری، زن، آلت ذکور، درخت، ماه، تجدید حیات، عقل، سلامتی، قدرت و ...؛ و از سوی دیگر با مفاهیمی چون: پلیدی، خیانت، خطر، گناه، شیطان، مرگ و ... پیوند می‌خورد. بدین‌سان مار، از یک سو به‌عنوان شیطان و بدخواه و باعث مرگ؛ و از سوی دیگر سودمند و حتی تا مرز خدایی، بزرگ و والا است (رفیع‌فر و ملک، ۱۳۹۲: ۱۴). مار از ادوار پیش‌ازتاریخ، به‌طور گسترده‌ای مورد پرستش بود و یک نماد دینی با مفاهیم وسیع و متنوع به‌شمار می‌رفت؛ و از همان روزگاران نخستین به پرستش خورشید وابستگی داشت. به نظر می‌رسد که با پوست‌اندازی ادواری خود مانند خورشید تجدید حیات می‌کند و بنابراین نماد مرگ و تولد دوباره است. در یونان باستان، مار جانوری مقدس بود و سهم مهمی در باورهای یونانی داشت؛ زیرا از طرفی جاویدان و از طرف دیگر رمز تولیدمثل به‌شمار می‌رفت (هال، ۱۳۸۳: ۹۳؛ دورانت، ۱۳۷۲: ۲۰۱). در ایران، چنین به نظر می‌رسد که همراه باور کهن به خدای بانوان باروری و فراوانی، پرستش خدای مار هم از هزاره‌ی چهارم تا هزاره‌ی اول قبل‌ازمیلاد رایج بوده است (گدار، ۱۳۷۷: ۱۵).

هم‌چنان‌که کنش‌گران انسانی در حک نمودن نقوش بر اشیاء، بیشترین احترام را برای گاو قائل بودند؛ به نظر می‌رسد بیشترین احترام توأم با ترس را نسبت به مار داشتند. در همه‌ی نقوشی که دارای نقش مار هستند، از جمله در تصاویر ۱۳، ۱۲، ۹، ۱۱، مارها در تقابل با انسان، مار، پلنگ و عقاب، با دهان باز نقش شده‌اند. با تحلیل نقوش این مفهوم به ذهن متبادر می‌شود که همه‌ی این مارها در رویارویی با انسان و یا با موجودات، آماده‌ی مبارزه هستند و این مبارزه جویی هم مورد پسند، و هم ترس انسان حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود قرار گرفته است.

در نگهداری و حفاظت از مارها نوعی عقیده توتمی دیده می‌شود؛ زیرا مار جانور مودی است و نگهداری از آن خطرناک است، اما احترام به مار و ترس از نیروی زهرآگینش انسان را واداشت تا این جانور را وارد حوزه‌ی باوری خود نماید. هم‌چنان‌که در تصویر ۱۰ مشاهده می‌شود، این تصویر به همراه تصویری از مار و عقاب (تصویر ۱۵)، تنها نقوشی هستند که مار با دهان بسته نقش شده است و کنش‌گر انسانی نقش، نیش مار را به رخ نکشیده است؛ امر این می‌تواند دلیلی بر این باشد که کنش‌گر انسانی در این صحنه به خدمت‌گرفتن نیروی مار را بازتاب



▲ تصویر ۹. نبرد مار و عقاب، حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 139).



تصویر ۱۰. نقش مایه‌ی عقاب و پرنده، حوزه‌ی فرهنگ‌ی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 141).

داده است. الیاده بر این باور است که شناخت اصل یک شیء، یک حیوان، یک نبات، برابر است با کسب قدرتی سحرآمیز که به برکت آن می‌توان بر آن‌ها تسلط یافت و به اراده و دلخواه خود، تکثیر و تولیدشان کرد (الیاده، ۱۳۶۲: ۲۳). چون تصویر مذکور همراه با کوزه و پرنده است، شاید مفهوم ایزدبانو را در اینجا منتقل کند؛ زیرا از جمله‌ی نمادهای ایزدبانو، خمره یا کوزه و ظرف است، و مارها با این نمادها نیز در ارتباطند (رفیع‌فر و ملک، ۱۳۹۲: ۲۳). آثار بازمانده از تمدن ایلام فرض هم‌بستگی پرستش خدای بانوان و تقدس مارها را تقویت می‌کند (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۵۸). بر سفالینه‌های هزاره‌ی سوم و چهارم قبل از میلاد شوش نقش‌های پیچیده‌ی مار بسیار دیده می‌شود. نقش مار روی در کوزه‌ها و سرپوش ظرف‌ها به نشانه‌ی نگهبان پدیدار می‌گردد. مار گرد ظرف‌های آیینی می‌پیچد، دسته‌ی ابزارهایی چون تبر، عصا و چوگان شاهی را می‌سازد و به صورت مارپیچی ایستاده سریر شاهان و خدایان را تشکیل می‌دهد (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۵۸).

آن چه موجب می‌شود تا مار را موجودی مقدس، توتمی و تابویی به حساب آورد، آن است که آثار و نقوش جیرفت متعلق به دورانی است که باور مسلط در فرهنگ جوامع مختلف از جمله جیرفت، ایزدبانوان بوده‌اند؛ بدیهی است که این باور در بافت فرهنگی آن دوران، از جمله زبان، ادبیات، هنر و... باز نمود می‌یابد، بدین سان مفهوم مقدس ایزدبانوان در نقوش آثار جیرفت نیز متجلی است. در این راستا، ایزدبانوان علاوه بر تجسمی در قالب زنان، با نمادهای گوناگونی از جمله نقوش جانوری هم راه می‌شوند؛ نمادهایی چون پلنگ، مار، پرنده و... و با در نظر گرفتن دو مسئله جانشینی و هم‌نشینی، می‌توانند جانشین نقش ایزدبانو شده و نیز با او همراه شوند (رفیع‌فر و ملک، ۱۳۹۲: ۳۰).

تحلیل مذکور، زمانی پذیرفته است که نقش بستن این جانور بر اشیاء حاکی از احترام تلقی شود؛ اما ترس از مار می‌تواند ناشی از تابو هم باشد. در باورهای مردمان مناطق مختلف، از جانوران گزنده دوری می‌گزیدند و این دوری گزیدن را وارد حریم باوری و اعتقادی می‌نمودند. چنانچه این کار صورت نمی‌گرفت، فرد عقوبت می‌شد و با نیش مار پاسخ دردناکی را متحمل می‌گردید.

در تصویر ۱۱، صحنه‌ی مار و پلنگ به گونه‌ای نقش شده است که هیبت مار به اندازه‌ی پلنگ بزرگ و نمایان است. دهان مار درست به اندازه‌ی دهان پلنگ باز



▲ تصویر ۱۱. نبرد مار و یوزپلنگ (آرشیو موزه‌ی باستان‌شناسی جیرفت).



▲ تصویر ۱۲. نقش مایه‌ی مار حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 139). (141)

► تصویر ۱۳. نقش مایه‌ی انسان و مار، حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 143).

شده است. چنان‌چه این نقش همراه با نقش موجود در تصویر ۱۳ تحلیل شود، شاید بتوان به درک معنای توتمی از نقش دست‌یافت. در تصویر ۱۳، دو نقش مار با دهان کاملاً باز در دو طرف انسان قرار گرفته‌اند، در حالی‌که انسان با نیم‌تنه‌ی پلنگ نشان داده شده است؛ احتمالاً کنش‌گران در نقش نمودن و رویارویی انسان با مار همان معنایی را مدنظر داشته‌اند که در رویارویی مار و پلنگ مدنظر داشته‌اند و نقش انسان با نیم‌تنه‌ی پلنگ حاکی از انتقال قدرت پلنگ به انسان در رویارویی با مار است. انسان با به نمایش گذاشتن این نوع رابطه‌ی کنشی به دنبال کسب نیرویی برای تسلط بر مار و احتمالاً فرار از دست این نوع جانوران است. این تحلیل بر اساس نظر «جان ناس» است که اعتقاد دارد کنش‌گران با تصویر دوگانه‌ی انسان و حیوان و موجوداتی نیمه‌انسانی و حیوانی معتقد بودند که صفات آن‌ها در یکدیگر نمودار می‌شود (ناس، ۱۳۷۵: ۵۱). چنان‌چه مبنای این تحلیل پذیرفته شود، می‌توان از توتمی بودن این نقوش سخن به میان آورد. برای اثبات این نکته می‌توان به الهه‌ی مافدت^۷ در مصر استناد کرد. این الهه، نابودکننده‌ی مارها و کژدم‌ها بود و شکل پلنگ داشت (هال، ۱۳۸۳: ۴۰).



عقاب

نقش شاهین یا عقاب، یکی از نقوش زیبا و هنری به دست آمده از حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود است. نقش شاهین بال‌گشوده بر سفالینه‌های لایه‌ی I و II شوش بارها تصویر شده است. به نظر می‌رسد در هنر عیلامی شاهین بیش از آن که شکارگر باشد نگاهبان و محافظت‌کننده است. در میان آویزها و زیورهای شوش نیز نقش شاهین بارها تکرار شده است (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۰۶). شاهین یا عقاب در مصر جایگاه خاصی داشت و به همراه پرنده‌های دیگر، به طور گسترده‌ای با خدایان خورشید همراه بود. هوروس^۸ خدای مصری به شکل شاهین، یکی از قدیم‌ترین خدایان جانور شکل است. شاهین نماد جسارت، قدرت و دلیری بود (هال، ۱۳۸۳: ۶۰).

در ایران نیز جایگاه ویژه‌ای برای عقاب قائل بودند. این پرنده در ایران قدیم مقدس و توتم سلطنتی بوده است. در قصه‌ی ایرانی موسوم به «داستان هانو»^۹ چنین آمده است: «رسم مملکت ما چنین است که با درگذشت هر شاه، بازی را پرواز می‌دهیم که بر سر هر کس فرود آمد، او را به پادشاهی بر می‌گزینیم» (لوفلر-دلاشو،

شاهین، نماد فره ایزدی در ایران باستان بود؛ هخامنشیان شاهین را نماد شاهنشاهی می‌دانستند و درفش خود را با آن می‌آراستند (آقاعباسی، ۱۳۸۹: ۲۰۴).

در موزه‌ی باستان‌شناسی جیرفت از عقاب، اشیاء مستقلی موجود است که دارای هیبت و شکوه خاصی هستند (تصویر ۱۴). علاوه بر آن، تصاویری از عقاب بر ظروف نقش بسته است که یا به تنهایی دارای نقش عقاب است (تصویر ۱۶)، یا عقاب به همراه یک جانور نقش شده است که معمولاً این جانور مار است (تصاویر ۹ و ۱۵). در نقش مربوط به تصویر ۹، عقاب در حال مبارزه است و به نظر می‌رسد مار تسلیم نشده است؛ اما در تصویر ۱۵، مار در چنگال عقاب با دهان بسته، نقش شده که از معدود نقوشی است که مار این‌گونه و با دهان بسته بر اشیاء حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود منقوش است. کنش‌گران، در این نقش مفهوم پیروزی عقاب و شکست مار را انتقال می‌دهند. این نقش به مخاطب می‌فهماند که مار اگرچه موجودی گزنده است، اما قدرت رویارویی با عقاب را ندارد و در برابر عقاب تسلیم است. این نقش، روایتگر پیروزی موجودی آسمانی (عقاب) بر موجودی زمینی (مار)، بود. نقش‌های عقاب و مار در حال نبرد که نماد کشمکش خدایان آسمان و زمین بود، اصل و منشأ سومری دارد و تکرار نقش عقاب در ظروف سنگی و مفرغی حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود نشان از اهمیت و تقدس عقاب به‌عنوان نماد آسمانی در باور این مردمان دارد (آقاعباسی، ۱۳۸۹: ۱۹۸؛ ۲۰۲). ظرفی مفرغی از جیرفت که در میانش نیم‌تنه‌ی شاهین نشسته قرار دارد، احتمالاً کاربرد آیینی داشته است (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۰۴).

نتیجه‌گیری

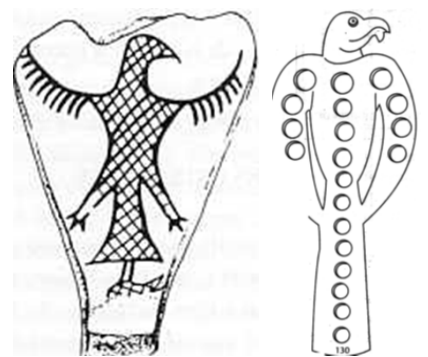
اشیاء و آثار به‌دست آمده از حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود از جنس: سفال، فلز، کمریت، و دارای نقوش: جانوری، گیاهی، انسانی، هندسی و معماری است که نمونه‌های آن در سایر نقاط ایران و بین‌النهرین به‌دست آمده است و تا حدودی می‌تواند ارتباط این حوزه‌های تمدنی را در زمینه‌ی تجاری، سیاسی و فرهنگی آشکار کند. این نقوش در هر تمدنی بازتاب زندگی و گویای ارتباط کنشی مابین انسان و طبیعت و نشان‌دهنده‌ی هویت قومی و جمعی مردمان آن منطقه است. نقوش جانوری فراوان‌ترین نقش در میان نقوش تمدن حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود است. نقوش جانوری ۴۷/۸۸ درصد نقوش را تشکیل داده‌اند و در میان نقوش جانوری نیز مار با ۳۳/۵۹ درصد تکراری‌ترین نقش جانوری است و بعد از آن به‌ترتیب عقرب با ۱۸/۷۵ درصد، گاو با ۱۴/۰۶ درصد، پلنگ با ۱۴/۰۶ درصد، عقاب با ۱۰/۹۳ درصد، بز و قوچ با ۸/۵۹ درصد و شیر با ۷/۸۱ درصد قرار دارند. نقش انسان همراه با جانوران به فراوانی در نقوش به‌کار رفته است. بیشترین نقش انسانی به‌همراه گاو استفاده قرار گرفته است و بعد از آن، به‌ترتیب عقرب، مار، پلنگ و بز در کنار انسان در نقوش به‌کار رفته‌اند. این تقسیم‌بندی و آمار را می‌توان در چارچوب فرضیه‌ی پژوهش فهم نمود. بر اساس فرضیه‌ی پژوهش خوانش توتمی نقوش جانوری حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود فهم تازه‌ای برای مخاطب ایجاد می‌نمود و بر اساس آن کنش‌گران انسانی



▲ تصویر ۱۴. نقش‌مایه‌ی عقاب (شاهین) حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (آرشیو موزه‌ی باستان‌شناسی جیرفت).



▲ تصویر ۱۵. نقش عقاب و مار (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۹۵).



▲ تصویر ۱۶. نقش عقاب حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود (Perrot & Majidzadeh, 2005: 126). (143).

این حوزه‌ی فرهنگی برای نقش نمودن جانوران بر اشیاء نگاهی حاکی از احترام، تقدس، تابو و ترس داشتند.

بیشترین فراوانی نقوش حوزه‌ی تمدن هلیل‌رود، نقوش جانوری است و مهم‌ترین نوع توتمی پرستی نیز توتمی‌های جانوری هستند؛ علاوه بر آن، در موارد بسیاری نقش انسان توأم با احترام یا ترس همراه با جانوران نقش شده است. از این رو می‌توان از نقوش جانوری حوزه‌ی تمدن هلیل‌رود معنای توتمی استنباط نمود و آن را بخشی از اندیشه‌ی دینی، اجتماعی و فرهنگی انسان ساکن حوزه‌ی هلیل‌رود دانست. بر این اساس کنش‌گران انسانی حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود، معانی، مفاهیم و باورهای ذهنی خود را در قالب جانوران، انسان-جانوران، درختان و اشکال و به شکل تجسمی و بصری نشان داده‌اند. حیوانات و جانوران چه به صورت مثبت و چه منفی، در زندگی مردمان حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود نقش داشتند و نمادهای حیوانی منقوش بر اشیاء تمدن این حوزه حاکی از نوعی احترام، تقدس و ترس کنش‌گران انسانی آن‌هاست. این نوع احترام و تقدس برای نقوش جانوری و گیاهی در میان سایر تمدن‌های باستانی نیز وجود داشت و معنا و مفهوم این نمادها در تمدن‌های مختلف می‌تواند راهگشای خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود باشد. انسان در طبیعت، حیوانات و جانورانی را به عنوان محافظ و توتمی برمی‌گزید که آن جانوران در دسترس او باشند و از ویژگی‌های منحصر به فردی برخوردار باشند. به همین جهت بز با شاخ‌های بلند و از هر سو برآمده، گاو با نیروی فوق‌العاده، مار و عقرب با نیش زهرآگین و عقاب با چنگال قوی جانوان مورد علاقه‌ی انسان بودند و کسب نیرو و توان این جانوران آنان را در اندیشه‌ی انسان ساکن حوزه‌ی هلیل‌رود محترم و مقدس می‌ساخت. با توجه به نوع نقش نمودن جانوران و انسان از سوی کنش‌گران انسانی بر اشیاء حوزه‌ی فرهنگی هلیل‌رود و چگونگی ارتباط میان انسان و جانوران در این اشیاء، می‌توان خوانش توتمی از آنان ارائه داد. در کنش انسان و حیوان در ظروف که میان گاو و انسان و نیز میان انسان و بز برقرار است، گاو موجودی قابل احترام و مفید نگریسته می‌شود. بز نیز بر اساس نوع شاخ‌هایش موجودی نیرومند و قابل احترام است. رابطه‌ی کنشی میان مار و انسان، و نیز میان مار و سایر جانوران نوعی عقیده‌ی تابویی و ترس را بازتاب می‌دهد. همین نوع ارتباط میان عقاب با مار برقرار است؛ در صحنه‌ی مبارزه آن‌ها به نظر می‌رسد موجود آسمانی، یعنی عقاب بر مار به عنوان موجودی زمینی و دهشتناک برتری دارد.

پی‌نوشت

1. Totemism
2. Totem
3. Animism

۴. خدای بزرگ اموات در دین مصری (ر. ک. به: دولاندلن، ش. تاریخ جهانی، ترجمه‌ی احمد بهمنش، چاپ هفتم، تهران: دانشگاه تهران، ۱۳۷۳، ص ۲۸.

۵. از رب النوع‌های مصری (ر. ک. به: دولاندلن. همان: ۲۸).

6. Paleo-oriental
7. Mafdet

8. Horus
9. Hano

کتابنامه

- آزادگان، جمشید، ۱۳۷۲، ادیان ابتدایی، تحقیق در توتیمسم. تهران: میراث ملل با همکاری مؤسسه‌ی فرهنگی حنفاء.
- آقاعباسی، زهرا، ۱۳۸۹، نقش مایه‌های نویافته‌ی حوزه‌ی هلیل رود. چاپ اول، کرمان: دانشگاه شهید باهنر.
- اسکالونه، انریکو، ۱۳۸۷، «تمدن جیرفت در شوش»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل، به‌کوشش: یوسف مجیدزاده. چاپ اول، کرمان: سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.
- اسلامی، حسن، ۱۳۸۵، «نگرش جامعه‌شناسی به دین با تأکید بر نظریه‌ی دورکیم»، مجله پژوهش و حوزه. سال هفتم، شماره‌ی بیست و شش، تابستان، صص: ۷۸-۱۱۶.
- اسمارت، نینیان، ۱۳۹۴، تجربه دینی بشر. ترجمه‌ی مرتضی گودرزی، جلد اول، چاپ ششم، تهران: سمت.
- الیاده، میرچا، ۱۳۶۲، چشم‌اندازهای اسطوره. ترجمه‌ی جلال ستاری، تهران: انتشارات توس.
- الیاده، میرچا، ۱۳۸۹، رساله در تاریخ ادیان. ترجمه‌ی جلال ستاری، چاپ چهارم، تهران: سروش.
- باستید، روژه، ۱۳۷۰، دانش اساطیر. ترجمه‌ی جلال ستاری، چاپ اول، تهران: انتشارات توس.
- پرو، ژان، ۱۳۸۷، «تصویرشناسی جیرفت»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل. به‌کوشش: یوسف مجیدزاده، چاپ اول، کرمان: اداره‌ی کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.
- پیران، صدیقه، ۱۳۹۲، آثار گنجینه جیرفت. به‌کوشش: صدیقه پیران، با گزارش: یوسف مجیدزاده، زیر نظر: داریوش اکبرزاده، تهران: پازینه.
- جانبازی، فاطمه، ۱۳۹۴، «بررسی نقوش حیوانی در آثار تمدن جیرفت»، جلوه هنر. دوره‌ی ۷، شماره‌ی ۱، بهار و تابستان، صص: ۶۲-۴۹.
- حاتم، غلامعلی، ۱۳۷۴، «نقش و نماد در سفالینه‌های کهن ایران»، فصلنامه هنر. شماره‌ی ۴۷، بهار، صص: ۳۷۸-۳۵۵.
- حصاری، مرتضی، ۱۳۹۶، «شناخت، بازخوانی و مدل‌سازی بخشی از معماری هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد ایران براساس نقش‌مایه‌های سنگ صابونی». پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران. دوره‌ی ۷، شماره‌ی ۱۲. بهار، صص: ۸۳-۹۸.
- دورانت، ویل، ۱۳۷۲ الف، تاریخ تمدن. مترجمان: احمد آرام، ع پاشایی، امیرحسین آریان‌پور، جلد ۱، مشرق زمین گاهواره تمدن، تهران: علمی و فرهنگی.
- دورانت، ویل، ۱۳۷۲ ب، تاریخ تمدن. مترجمان: امیرحسین آریان‌پور، فتح‌الله مجتبیایی و هوشنگ پیرنظر، جلد ۲، یونان باستان. چاپ چهارم. تهران: علمی و

فرهنگی.

- دولاندلن، ش، ۱۳۷۳، تاریخ جهانی. ترجمه‌ی احمد بهمنش، جلد ۱، چاپ هفتم، تهران: دانشگاه تهران.
- رفیع‌فر، جلال‌الدین؛ و ملک، مه‌ران، ۱۳۹۲، «آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت، هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد»، نشریه‌ی پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران، شماره‌ی ۴، دوره‌ی سوم. بهار و تابستان، صص: ۳۶-۷.
- زرین‌کوب، عبدالحسین، ۱۳۷۵، تاریخ در ترازو. چاپ چهارم، تهران: امیرکبیر.
- طاهری، صدرالدین، ۱۳۹۶، نشانه‌شناسی کهن‌الگوها در هنر ایران باستان و سرزمین‌های همجوار. چاپ اول، تهران: نشر شوراآفرین.
- علی‌دادی‌سلیمانی، نادر، ۱۳۸۷، «مقدمه‌ای بر جغرافیای طبیعی و محیط زیست حوزه‌ی هلیل‌رود»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل، به‌کوشش: دکتر یوسف مجیدزاده، اداره‌ی میراث‌فرهنگی، صنایع‌دستی و گردشگری استان کرمان، کرمان: چاپ اول.
- فروید، زیگموند، ۱۳۴۰، روانکاوی و تحریم زناشویی محارم. ترجمه‌ی ناصرالدین صاحب‌الزمانی، چاپ سوم، تهران: عطائی.
- فروید، زیگموند، ۱۳۴۲، آینده‌ی یک پندار ترجمه. تحشیه و مقدمه هاشم رضی، تهران: آسیا.
- فروید، زیگموند، ۱۳۴۹، توتم و تابو. ترجمه‌ی دکتر محمدعلی خنجی، چاپ دوم، تهران: کتابخانه طهوری.
- فضائی، یوسف، ۲۵۳۶، بنیان‌های اجتماعی دین. چاپ اول، بی‌جا: چاپار.
- کوهل، فیلیپ، ۱۳۸۷، «حکومت‌های درجه‌ی دو شرق سومر: توصیف مقدماتی جغرافیای سیاسی شرق ایران از ۲۵۰۰ تا ۱۸۰۰ ق.م.»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل. به‌کوشش: دکتر یوسف مجیدزاده، اداره‌ی میراث‌فرهنگی، صنایع‌دستی و گردشگری استان کرمان، کرمان: چاپ اول.
- گذار، آندره، ۱۳۷۷، هنر ایران. ترجمه‌ی بهروز حبیبی، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- لوفلر-دلاشو، م.، ۱۳۶۴، «زبان رمزی افسانه‌ها». ترجمه‌ی جلال ستاری، چاپ اول، تهران: توس.
- لوکاس، هنری، ۱۳۷۲، تاریخ تمدن. ترجمه‌ی عبدالحسین آذرنگ، جلد ۱، تهران: کیهان.
- مجیدزاده، یوسف، ۱۳۸۷، «پروژه‌ی باستان‌شناختی حوزه‌ی هلیل‌رود: کشفی افسانه‌ای»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل. به‌کوشش: یوسف مجیدزاده، چاپ اول، کرمان: اداره‌ی میراث‌فرهنگی، صنایع‌دستی و گردشگری استان کرمان.
- مجیدزاده، یوسف، ۱۳۸۲، جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق. چاپ اول، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- عباسی، علی، ۱۳۹۲، «نشانه‌شناسی تصاویر ظروف هنری جیرفت و طبقه‌بندی

آن‌ها»، در: مجموعه مقالات دومین همایش بین‌المللی باستان‌شناسی حوزه‌ی هلیل‌رود: جنوب شرق ایران: جیرفت. به‌کوشش: یوسف مجیدزاده و محمدرضا میری، چاپ اول، تهران: مؤسسه‌ی تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری (متن).
- مرادی، حسین، ۱۳۹۴، «منشأ نقش مار در مواد فرهنگی هزاره‌ی سوم پیش‌ازمیلاد جنوب شرق ایران، نشانه‌ای از ارتباط با عیلام و میان رودان»، مطالعات باستان‌شناسی. دوره‌ی ۷، شماره‌ی ۲، شماره‌ی پیاپی ۱۲، زمستان، صص: ۱۴۵-۱۳۱.

- ملک، مهران، و مختاریان، بهار، ۱۳۹۱، «آیکونوگرافی نماد عقرب و مار در آثار جیرفت». مجله انسان‌شناسی. سال دهم. شماره‌ی ۱۷، صص: ۱۹۵-۱۶۳.
- ناردو، دان، ۱۳۸۳، یونان باستان. ترجمه‌ی مهدی حقیقت‌خواه، تهران: نشر ققنوس.

- ناس، جان بی، ۱۳۷۵، تاریخ جامع ادیان. ترجمه‌ی علی اصغر حکمت، چاپ هشتم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

- ویداله، ماسیمو، ۱۳۸۷، «بهره‌برداری از منابع و تکنولوژی صنعتی شرق ایران در هزاره‌ی سوم قبل‌ازمیلاد»، در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه‌ی هلیل. به‌کوشش: دکتر یوسف مجیدزاده، چاپ اول، کرمان: اداره‌ی کل میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.

- هال، جیمز، ۱۳۸۳، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه‌ی رقیه بهزادی، چاپ دوم، تهران: فرهنگ معاصر.

- یونگ، کارل گوستاو، ۱۳۵۲، انسان و سمبول‌هایش. ترجمه‌ی ابوطالب صارمی، چاپ اول، تهران: امیرکبیر.

- Basafa, H. & Rezaei, M. H., 2014, "A Comparative Study of Chlorite Vessels Iconography, Discovered from HalilRud Basin". *Sociology and Anthropology* 2 (5). 196-200.

- PERROT J. & Majidzadeh, Y., 2005, "Iconographied es vasee t objets à chlorite de Jiroft (Iran)". *Pale orient*. vol. 31/2. D. 123-152.

- Potts, T. F., 1994, *Mesopotamia and An archeological and historical study of foreign relations ca. 3400–2000 B.C.*, Oxford university Committee for archeology.

- Majidzadeh, Y., 1976, "The Land of Arrata". *Journal of Near Eastern Studies*. Vol. 35, No. 2.