

مطالعه آیکونوگرافی نقشمایه‌های ترکیبی انسان‌حیوان با تأکید بر نقشمایه انسان‌عقرب

در هنر جیرفت (هزاره سوم پ.م)

سعید اسلامی‌راد

دانشجوی کارشناسی ارشد انسان‌شناسی دانشگاه تهران

چکیده

آثار هنری اکتشافی از بقایای تمدن‌های گذشته حامل اندیشه، ارزش‌های فرهنگی، باورهای معنوی، اسطوره‌ها و به مثابه سندی فرهنگی به دست ما رسیده‌اند. تلقی این آثار بعنوان یک شیء عتیقه که در موزه نگهداری می‌شود یعنی فروکاست آنها از جنبه‌های ارزشی و محتوایی به صرف جنبه‌های زیباشناختی و هنری است. دستاوردهای تلاش باستان‌شناختی می‌بایست در مرحله بعد توسط مردم‌شناسان فرهنگی مورد تجزیه و تحلیل قرار بگیرند تا سویه‌های محتوایی آن مشخص گردد. از این رو در نظر گرفتن یک شیء هنری تاریخی بعنوان یک عنصر فرهنگی می‌بایست در یک کلیت و نظام فرهنگی مورد خوانش قرار بگیرد که این مهم با استفاده از روش‌های تحلیل و تفسیر متون و بویژه درباره آثار هنری با استفاده از روش‌های خوانش تفسیری چون آیکونوگرافی میسر است. این روش که مطالعه تصاویر در کلیت آن است خود مبتنی بر دو مرحله آیکونوگرافی یعنی توصیف نشانه‌شناختی از تصویر و در مرحله بعد آیکونولوژی که تفسیری نمادشناختی و معناشناختی از عناصر تصویر است که در نهایت در یک سنتز نهایی در نگاهی بینامتنی با دیگر متون و ارجاع‌های فرهنگی به خوانشی تحلیلی از تصویر منجر می‌شود. از همین رو با توجه به اهمیت تمدن جیرفت چه در موجودیت تاریخی آن بعنوان کهن‌ترین تمدن شناخته شده شرق تا به امروز و چه در وجه زیبایی‌شناختی آثار بدست آمده لازم است تا نقوش این آثار به دقت با روش آیکونوگرافی بررسی و مطالعه شوند تا جنبه‌های ارزشی، سویه‌های محتوایی و فرهنگی آن نشان داده شود. در این نوشتار بطور مشخص علاوه بر مطالعه ای کلی از نقوش این آثار به نقشمایه‌های انسان‌حیوان نظر افکنده می‌شود و در نگاهی نشانه‌شناختی رابطه انسان‌حیوان بررسی و بطور ویژه بر نقشمایه‌های ترکیبی و بطور مشخص نقش انسان‌عقرب با ارجاع به متن حماسه گیل‌گمش مورد خوانش و بررسی قرار خواهد گرفت.

کلید واژه‌ها: جیرفت. نقوش ترکیبی انسان‌حیوان. نقشمایه انسان‌عقرب. تمدن بین‌النهرین. حماسه گیل‌گمش. آیکونوگرافی. آیکونولوژی.

اکتشافات باستان‌شناختی تمدن جیرفت در اواخر دهه هفتاد معیاری نوین برای سنجش قدمت و پیشینه تاریخ و فرهنگ و تمدن ایران را در پی داشت؛ بطوریکه این تمدن تا به امروز کهن‌ترین تمدن شناخته شده در شرق نام گرفته است (مجیدزاده ۱۳۸۲). میزان اکتشاف و نمونه‌های بدست آمده از آثار فرهنگی این تمدن که بیشتر در قالب آثار هنری و نیز معماری چون بقایای زیگورات است، نشان از پیشرفت و غنای فرهنگی مردمان آن دارد. آثار هنری به مثابه نمونه‌های مادی فرهنگ که دربردارنده داده‌های مردم‌شناختی است، یکی از جلوه‌های برتر و شاید اساسی‌ترین نمود فرهنگی یک تمدن است. هنر با زبان نمادین خود، جهان‌بینی هنرمندان و مردمانی را روایت می‌کند که در آن زمانه زیست کرده‌اند. این آثار که همگی با انبوه نشانه‌ها نقش شده‌اند، چون آینه‌ای است که زیست‌جهان مردمانی را روایت می‌کند که خود، راویان افسانه‌ها، اسطوره‌ها، تخیلات، ترس‌ها، آرزوها، عواطف و دریافت‌هایی از محیط و اقلیم زندگی‌شان هستند؛ گرچه با گذشت زمان و ایجاد فاصله و نبود اسناد معتبر این آینه زنگار گرفته است.

آثار هنری بدست آمده از تمدن جیرفت با محوریت نقش انسان با نمادپردازهای گوناگون و پیچیده‌ای از حیوانات و گیاهان، سپهری نشانه‌ای را ترسیم می‌کند که ارتباط میان انسان جیرفتی را با محیط پیرامون خود و به عبارتی جهان‌بینی او را آشکار می‌سازد. این نقوش که با ترکیب‌هایی متفاوت از نمادپردازی‌های انسانی، حیوانی و گیاهی شکل یافته، نیازمند واکاوی و خوانش دقیق و تطبیقی است. طبیعی است که شناخت از راه تطبیق و مطالعه دقیق پدیده‌ها در یک ارتباط و تعامل شکل می‌گیرد و به همین منظور نیز پژوهش‌هایی از این دست؛ یعنی خوانش نقوش به جامانده در آثار هنری می‌بایست از طریق یک روش مدون و دقیق بدست آید که خود راهی تطبیقی و مبتنی بر روابط بینامتنی میان نمونه‌های مطالعاتی است.

نقوش و نمادهای موجود در هر اثر هنری و در اینجا نمونه‌هایی از جنس سنگ صابون (کلریت) تمدن جیرفت باید ابتدا در یک رابطه هم‌نشینی؛ یعنی در ارتباط با دیگر نقوش موجود در هر نظام معنایی (در اینجا منظور از نظام، همه آن نماد و نقش‌هایی است که در یک کلیت بصری بر روی بدنه یک ظرف ترسیم شده است و یک کلیت فرهنگی از عناصر را شکل می‌دهند)، سپس در یک رابطه جانشینی؛ یعنی نقوشی که در نظام‌های معنایی مختلف در انواع دیگر ظروف با یکدیگر متفاوت هستند و در نهایت با یک رابطه ساختاری تطبیقی یعنی در نظر گرفتن هر نماد با دیگر نمادهایی که در آثار هنری این دوره وجود دارد، خوانده شوند. در این پژوهش با توجه به نبود منابع مستند اطلاعاتی چون کتیبه‌هایی که هنور رمزگشایی نشده‌اند؛ می‌بایست برای خوانش و تحلیل این نقوش از روش آیکونوگرافی-آیکونولوژی استفاده کرد که خود بر مطالعه بینا فرهنگی و مطالعه دیگر متون و تمدن‌های هم‌زمان با تمدن جیرفت استوار است.

روش‌شناسی تحقیق

روش آیکونوگرافی یکی از مهم‌ترین و کاربردی‌ترین روش‌های موجود در تحلیل و تفسیر تصاویر در تاریخ و پژوهش‌های هنری است که توسط اروین پانوفسکی بطور مدون ارائه شد که خود در جهت تفسیر تصاویر بطور عملی مبتنی بر دو مرحله آیکونوگرافی و آیکونولوژی است. این روش که مبتنی بر روح بینامتنی است شیوه دستیابی به تحلیل دقیق را استفاده از دیگر منابعی می‌داند که بطور مستقیم یا غیرمستقیم از نظام فرهنگی دیگری با فرهنگ موردنظر ارتباط می‌یابد. به دلیل عدم رمزگشایی الواح بدست آمده در تمدن جیرفت این مهم با استفاده از ارجاع بینامتنی و بینافرهنگی با تمدن بین‌النهرین و بطور مشخص با متن حماسه گیل‌گمش پرداخته می‌شود. از این رو در این پژوهش ابتدا داده‌های موردنظر دارای نقوش انسان-حیوان و بطور مشخص انسان-عقرب در تمدن جیرفت گردآوری می‌شود و سپس با روش آیکونوگرافی سعی می‌شود با خوانش و ارجاع به دیگر منابع؛ یعنی هم آثار و نمونه‌های هنری و نیز منابع نوشتاری مانند الواح و اسنادی که رمزگشایی شده‌اند و از نظر تاریخی همزمان با تمدن جیرفت در ارتباط و داد و ستد فرهنگی بوده‌اند مانند تمدن بین‌النهرین و نیز متون فرهنگی دیگری چون اساطیر و باورهای رایجی که از طریق همین منابع مطالعاتی بدست می‌آید، به تحلیل نمادهای موردنظر پرداخته شود.

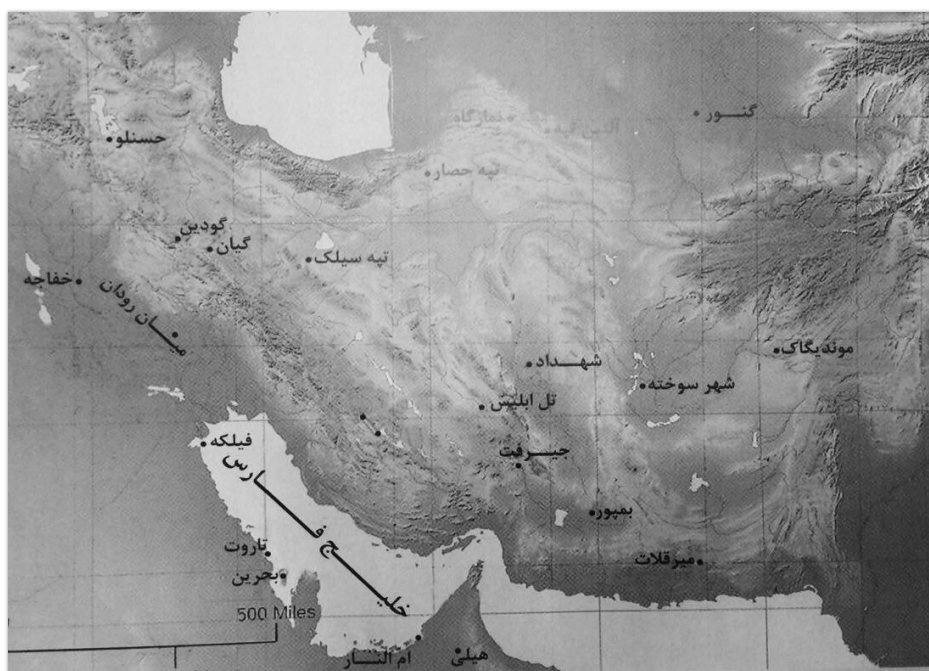
تحلیل داده‌ها

مسیر حرکت در جهت تحلیل این نقوش از جزء به کل است. بطوری‌که در ابتدا به بررسی نظام معنایی هر ترکیب در آثاری که نقش‌مایه انسان-حیوان در آن مشخص است می‌پردازیم، سپس در یک ارتباط همزمان جزءنگر و کل‌گرا میان هریک از این آثار با نقش‌مایه انسان-حیوان و نیز انسان-عقرب بررسی تطبیقی شده و در نهایت از طریق یک ارتباط بینامتنی و بینافرهنگی با تمدن بین‌النهرین سعی می‌شود در یک نگاه تطبیقی و کل‌نگر به جایگاه معنایی و اسطوره‌ای این نقش‌مایه ترکیبی در نظام و رمزگان فرهنگی تمدن جیرفت پرداخته شود.

چشم‌انداز جغرافیایی و تاریخی جیرفت

جیرفت از دو کلمه (جیر) به معنی پست و پایین و (افت) به معنی افتاده تشکیل شده است و به طور کلی جیرفت به معنای (جلگه پست آبرفتی) است. شهرستان جیرفت با وسعتی حدود ۱۸۰۰۰ کیلومترمربع در استان کرمان واقع است؛ این شهرستان از شرق با استان سیستان و بلوچستان، شهرستان‌های بافت و سیرجان در غرب، مناطق

کوهستانی جبال بارز و ساردوئیه و شهرستان بم در شمال و شمال شرقی و با استان هرمزگان در جنوب همسایه است. میانگین ارتفاع از سطح دریا ۱۶۵۰ متر و فاصله آن تا کرمان ۲۴۰ کیلومتر است. آب و هوای این شهرستان در بخش پست جنوبی گرم و مرطوب و در مناطق مرتفع کوهستانی دارای آب و هوای معتدل و سرد در زمستان است. این تنوع آب و هوایی دلیل اصلی کشت انواع محصولات گرمسیری و تولیدات کشاورزی سردسیری است (رفیع فر ۱۳۸۲).



تصویر ۱. نقشه محوطه‌های باستانی در فلات ایران و مناطق همجوار (منبع مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۳۱)

اولین یافته های باستان شناختی توسط قاجاقچیان و افراد محلی در سال ۷۹ بدست آمد و متعاقب آن کاوش های اولیه از سال ۸۰ به سرپرستی دکتر یوسف مجیدزاده آغاز شد. این یافته ها که عمدتاً از گورها بدست آمده اند در محوطه های گورستانی علاء الدین، ریگ انبار، محطوط آباد، گنارصندل و نظم آباد یافت شده اند که در فواصل بین ۲۸ تا ۵۳ کیلومتری جنوب جیرفت قرار دارند (مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۲). مدارک فراوان باستان شناختی نشان می دهد که این یافته ها نشان از قدمت آثار و قدمت تاریخی جیرفت در هزاره سوم پ.م دارد.

آثار بدست آمده در تنوعی چشمگیر از نقوش گیاهی، حیوانی، انسانی و ترکیبی است که بر غنای زیباشناختی و محتوایی این آثار می افزاید. نکته مهم آنکه مدارک فراوان باستان شناختی نشان می دهد که از هزاره ۴ پ.م روابط سیاسی و فرهنگی و اقتصادی پیوسته‌ای میان دولت-شهرهای سومری و حکومت های موجود در شرق و شمال شرقی ایران برقرار بوده است. روابط فرهنگی و سیاسی از طریق متون بین النهرینی بویژه متن "انمرکار و فرمانروای آرّت"

تایید شده است (همان، ۱). ارتباط اقتصادی را حفاریات باستان‌شناختی بویژه در تجارت سنگ لاجورد و نیز فرآورده های سنگ صابونی به اثبات رسیده است (فرانکفورت ۱۳۹۲). شناخته شده ترین این مدارک در بین النهرین کاسه استوانه ای سنگ صابونی منقوش از خفاجه است که دارای نقوش موجود بر آثار تمدن جیرفت است که به روشنی تاثیرات بینامتنی هنری و فرهنگی در آن به چشم می خورد. این ظرف از جنس سنگ صابون بازمانده از ۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق.م است که به دلیل همسانی های فنی و هنری، می توان آن را نمونه ای جیرفتی دانست که به دربار سومر فرستاده شده است (طاهری ۱۳۹۴). شباهت های موجود میان ظرف سنگی خفاجه و ظروف مشابه از جیرفت نشان می دهد که ظرف خفاجه به احتمال قریب به یقین به دست سنگ تراشی از خطه کرمان تولید شده است که در محل می زیسته و یا در یک کارگاه سنگ تراشی در بین النهرین کار می کرده است (مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۶).

بطور کلی و با استفاده از داده ها و مطالبی که عنوان شد از سه طریق می توان این ارتباط میان فرهنگی بین دولت شهرهای سومری در بین النهرین با حکومت های شرقی ایران را بررسی کرد: (۱) متن انمراکار و فرمانروای آرّت (سیاسی) (۲) تجارت پیوسته فرآورده های سنگ صابونی (روابط اقتصادی) (۳) نقوش هنری موجود در هر دو تمدن بویژه استوانه منقوش خفاجه (روابط فرهنگی و هنری) که به اعتقاد دکتر مجیدزاده توسط یک هنرمند جیرفتی انجام شده است.



تصویر ۲. استوانه سنگی خفاجه، هزاره سوم پ.م. (منبع: طاهری ۱۳۹۴)

یافته ها، آثار و نقشمایه های تمدن جیرفت

یافته‌های باستان‌شناختی در محوطه باستانی جیرفت و تمدن دره هلیل‌رود به دو دسته کلی مصنوعات یا آثار هنری در قالب اشیاء و دیگری بصورت بقایای معماری اشاره دارد. بدیهی است با توجه به مکان یافته‌های این آثار هنری یعنی گورها این آثار عمدتاً اشیائی هستند که به همراه مردگان دفن شده‌اند. خود این آثار نیز چه به لحاظ فنی و جنس مواد ساخته شده و چه از نظر نقش‌مایه‌ها با هم متفاوت می‌باشند. اطلاعات ما در محدوده اشیای مکشوفه در حفاریات باستان‌شناختی حاکی از آن است که این اشیاء شامل دست ساخته‌هایی از فلز، سفال، سنگ، کتیبه‌های گلی و معماری بوده که در بین آنها، آثار سنگ کلریتی از لحاظ کمیت و نیز کیفیت نقوش، بسیار شاخص و دارای نقوشی چون انسان، حیوان، موجودات ترکیبی، گیاهان، بنای معماری و... هستند (رفیع‌فر و ملک ۱۳۹۲).

تقسیم بندی آثار به‌دست آمده را می‌توان در گروه‌های مختلف از نظر جنس جای داد:

- سردیس و تندیس انسان و جانوران از سنگ مرمر
- پیکره انسان و حیوان از سنگ صابون
- پیکره انسان و حیوان از جنس مفرغ
- سفال منقوش یا ساده
- اشیاء استوانه و مژه‌ری شکل از سنگ لاجورد
- الواح و کتیبه‌های به‌دست آمده با خط‌نوشته هندسی

اما در زمینه نقوش بکار رفته در ترسیم و نقش‌پردازی این ظروف و اشیاء تنوع چشمگیری وجود دارد که می‌توان این نقوش را بطور ذیل طبقه‌بندی کرد:

- نقوش گیاهی: شامل انواع پوشش‌های گیاهی مرتبط با اقلیم نظیر نخل و درختان برگ‌ی شکل که در مواجهه با حیوانات در شکل قرینه می‌توان آن را بدیلی از نقش‌مایه درخت زندگی دانست.
- نقوش حیوانی: که خود شامل دو دسته است؛ حیوانات اهلی نظیر بز و گاو و حیوانات وحشی که خود بر دو دسته است: یا حیوانات وحشی طبیعی‌اند مانند پلنگ و مار و گربه‌سانان و یا حیوانات اسطوره‌ای و ترکیبی هستند که با انسان ترکیب یافته‌اند.
- نقوش معماری و هندسی: این نقوش یا بازنمایی ترکیب‌ها و بافت‌های معماری همانند نمونه‌های بارو و قلعه مانند است یا بصورت هندسی این نقوش سعی در بازنمایی برخی از عناصر همانند جریان آب و نیز بعضی مواقع این نقوش هندسی نتیجه انتزاع نقوش حیوانی همانند مارها هستند.
- نقوش انسانی: که خود مشتمل بر دو گونه است؛ یا انسان‌های طبیعی‌اند یا انسان‌هایی برتر که با موجودات حیوانی ترکیب یافته‌اند همانند انسان-گاو، انسان-شیر، انسان-عقرب و ...

در میان این آثار بدست آمده می توان از بقایای معماری تمدن جیرفت چون زیگورات نیز نام برد. جیرفت به دلیل برخورداری از قدمت چهارهزار ساله در آستانه ورود به سیستم شهرنشینی است و با توجه به گستردگی روابط سیاسی و اقتصادی با دیگر فرهنگ ها که بدان اشاره رفت، وجود چنین ساختارهای معماری پیشرفته نشان از رشد و اوج این تمدن در زمانه خود بوده است. در تصاویر زیر نمونه هایی از آثار بدست آمده از تمدن جیرفت را می بینید.



تصویر ۳. جام سنگی از جنس سنگ صابون؛ با نقوش گیاهی و هندسی. (منبع: مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۱۱۰)



تصویر ۴. نقوش حیوانی و گیاهی، نقشمایه موسوم به درخت زندگی. (منبع: همان؛ ۲۳)



تصویر ۵. نقوش انسانی و حیوانی در نقشمایه موسوم به رام‌کننده حیوانات (منبع: مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۹۶)



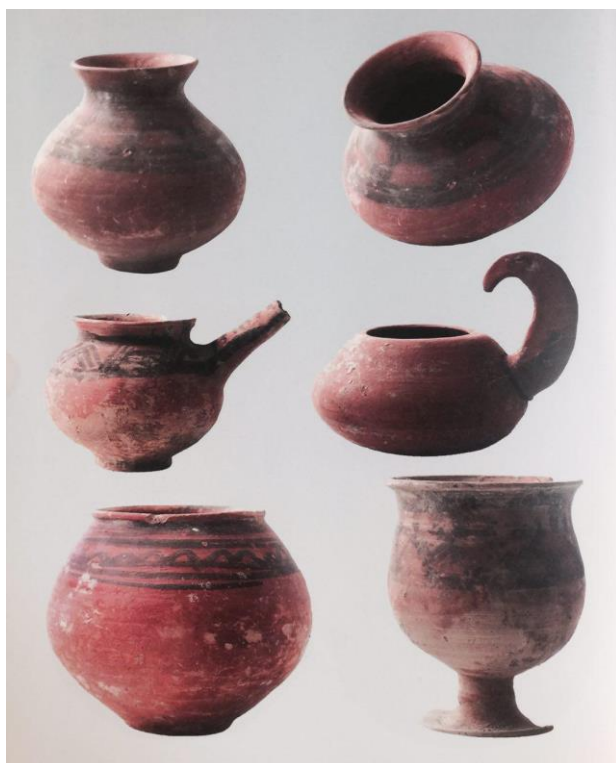
تصویر ۶. پیکرک‌های انسانی با ترکیب عناصر حیوانی (عقرب) (منبع: مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۱۳۹)



تصویر ۷. نقوش بازنمایی شده عناصر معماری (منبع: همان؛ ۶۷)



تصویر ۸. مهرهای منقوش به نقش انسان از جنس سنگ لاجورد (منبع: همان؛ ۱۷۰)



تصویر ۹. آثار سفالین با نقشمایه های ساده هندسی (منبع: همان؛ ۱۵۹)

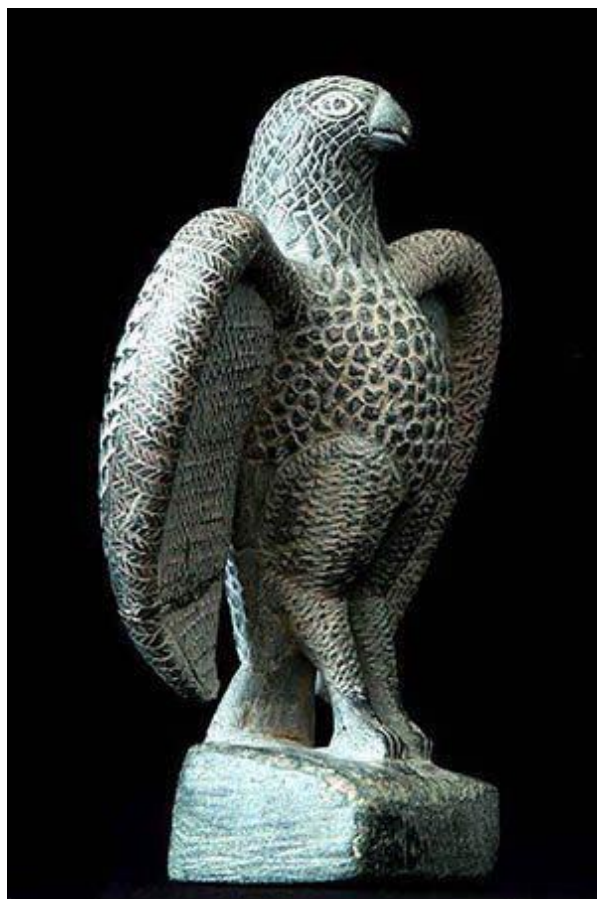


تصویر ۱۰. پیکرک منقش با نقوش ترکیبی انسان، مار و عقاب. منبع:
<https://www.pinterest.com/mkzpinterest/antique-persia/>



تصویر ۱۱. ظرف مفرغی با نقشمایه سه‌بعدی عقاب. منبع:

<http://www.thepicta.com/tag>



تصویر ۱۲. مجسمه عقاب از جنس سنگ صابون

منبع: www.weare.ir/interesting/history/the-worlds-oldest-known-civilization-jiroft/



تصویر ۱۳. بقایای معماری و زیگورات جیرفت. منبع:

<https://www.tasnimnews.com/fa/news/1394/08/14/908473>



تصویر ۱۴. لوح با خطوط نوشتاری هندسی موسوم به اندیشه‌نگار. منبع:

<https://archaeologynewsnetwork.blogspot.com/2015/08/jiroft-cradle-of-human-civilization-in.html>

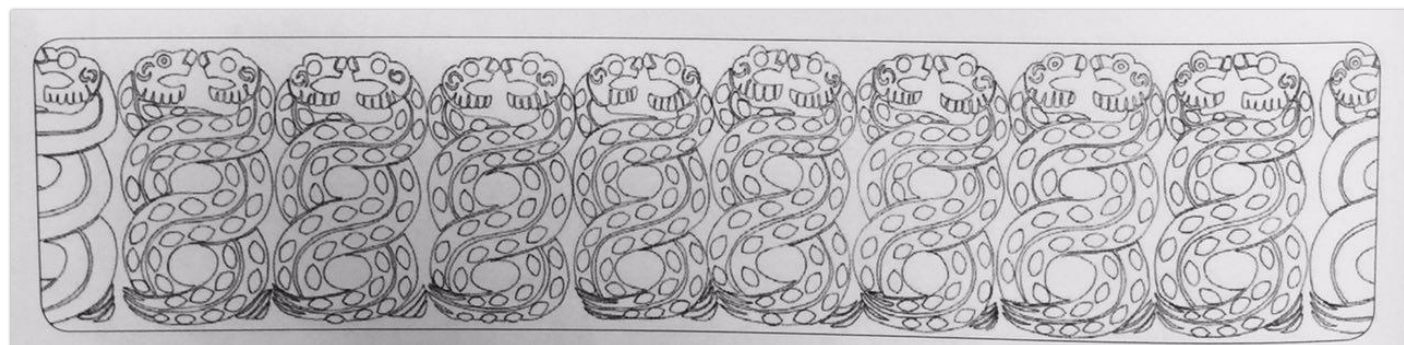
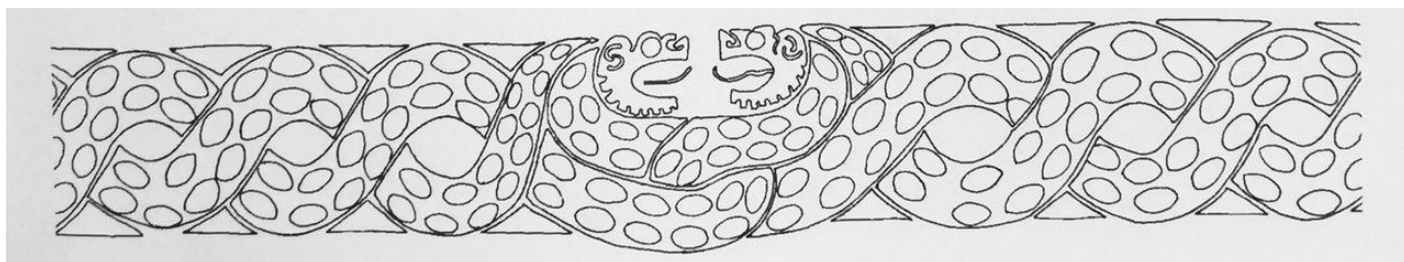
بررسی ترکیب‌بندی و انواع آن

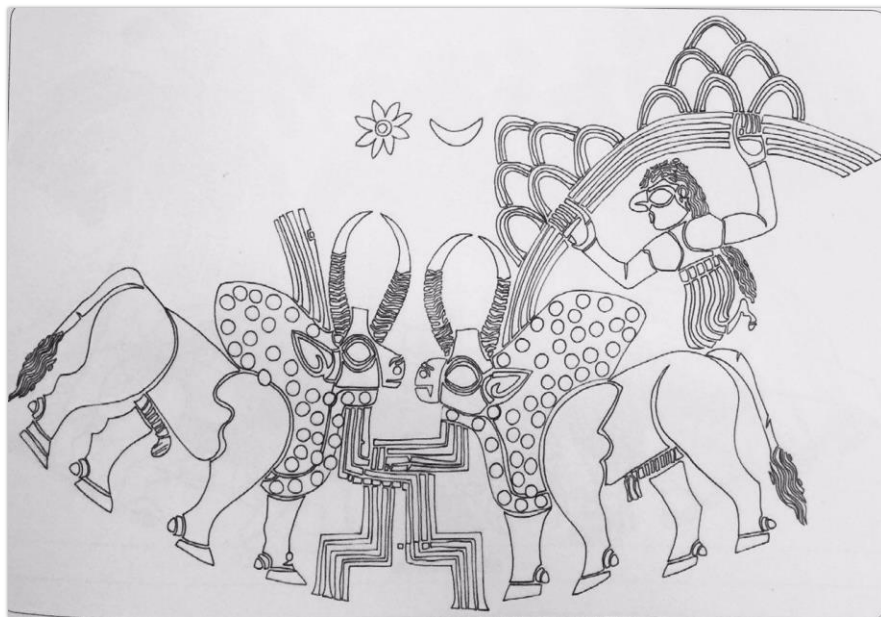
کمپوزیسیون یا ترکیب‌بندی در آثار هنری یکی از مهم‌ترین جنبه‌های بصری در تحلیل و تفسیر یک متن تصویری به شمار می‌رود. ترکیب‌بندی، عناصر درون تصویر را نظم داده و با توجه به اهمیت هریک از عناصر آن را درون یک نظام ساختاری جای می‌دهد. ترکیب‌بندی همچنین به عنوان یک چارچوب سازمان‌دهنده عناصر را در درون یک محدوده مشخص سامان می‌دهد. این چارچوب‌بندی کمک می‌کند تا چشم مخاطب درون یک گستره مشخص چرخش بیابد و از اتلاف انرژی‌های بصری بکاهد. ترکیب‌بندی می‌تواند از ساده‌ترین حالت تا پیچیده‌ترین آن نشان از محتوای عناصر درون ترکیب داشته باشد. برای نمونه در یک ترکیب‌بندی چپ‌سوی از عناصر با توجه به مرکزیت تصویر دارای نوعی انرژی و اهمیت سلسه‌مراتبی است که این اهمیت همچنین از طریق نوعی پرسپکتیو مقامی (یعنی هرچه عنصری نزدیک‌تر باشد بزرگتر ترسیم می‌شود و برعکس) بدست می‌آید. از همین رو یک ترکیب بصری بعنوان یک فرم صوری ساختاری نگاه روساخت‌گرایانه تصویر را به سمت ژرف‌ساخت آن یا محتوای بصری و ارزشی آن

اتصال می دهد. از همین رو شناسایی یک ترکیب برای تحلیل عناصر و نحوه قرارگیری و بزرگی و کوچکی هریک از این عناصر از اهمیت بسزایی در خوانش و تحلیل تصویر در کشف دلالت های محتوایی برخوردار است. در آثار بدست آمده از تمدن جیرفت نیز می توان انواع متفاوتی از ترکیب بندی را مشاهده کرد که از ترکیب بندی در نوع ساده متقارن، قرینه نامتقارن، تکرار با یک نقشمایه، ترکیبی و یا سیال در نوسان است. در تصاویر زیر نمونه هایی از هریک از این انواع را مشاهده می کنید.

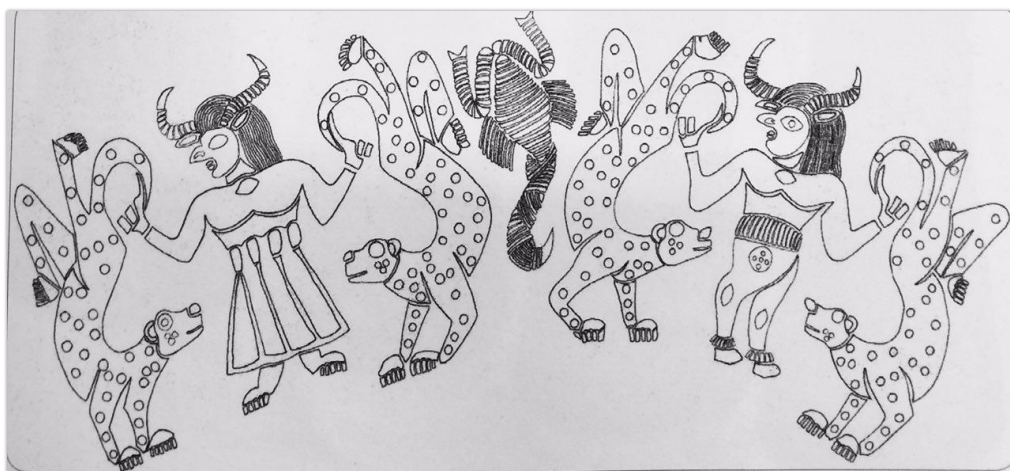
تصویر ۱۵. ترکیب بندی قرینه متقارن. (منبع: مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۹۸)

تصویر ۱۶. ترکیب بندی با تکرار یک نقشمایه. (منبع: همان؛ ۸۰)

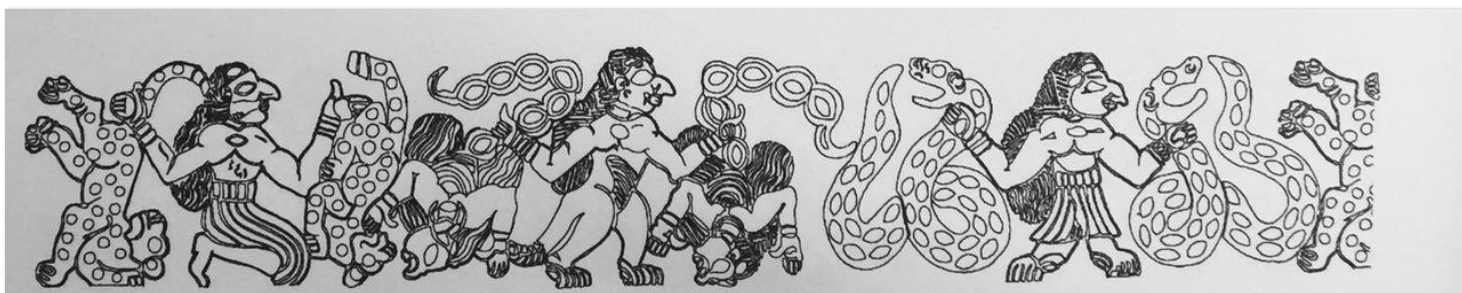




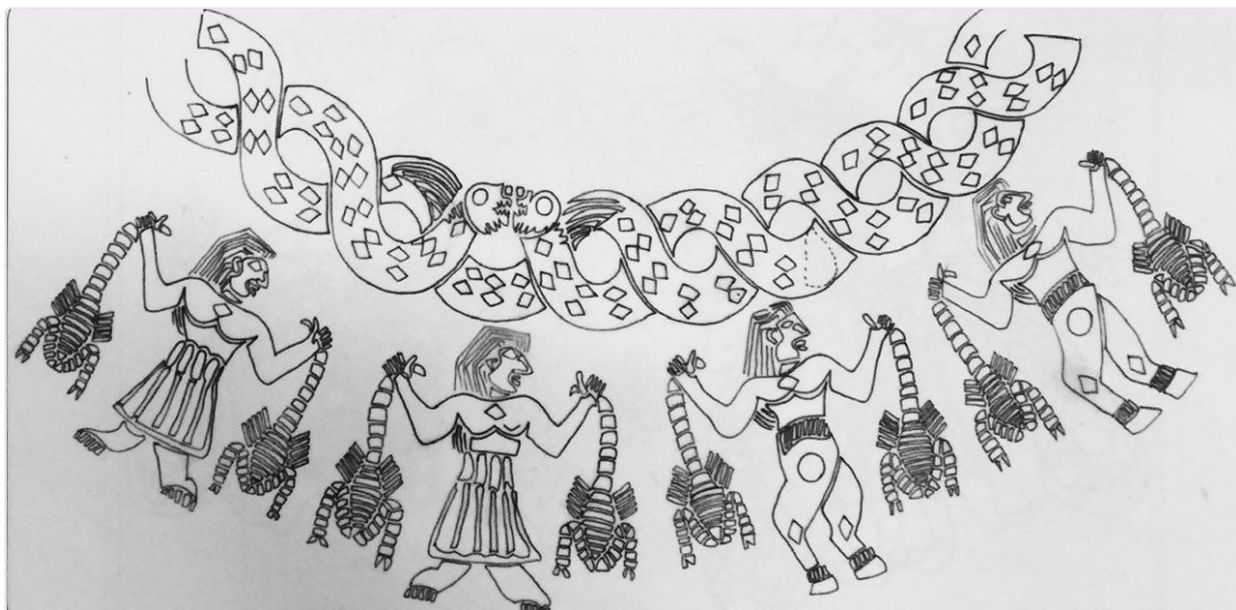
تصویر ۱۷. ترکیب‌بندی قرینه نامتقارن. (منبع: مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۵۴)



تصویر ۱۸. ترکیب‌بندی قرینه نامتقارن یا ترکیب‌بندی سه نقش با محوریت نقش اصلی. (منبع: همان؛ ۵۴)



تصویر ۱۹. ترکیب‌بندی نامتقارن یا سیال. (منبع: مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۱۵)



تصویر ۲۰. ترکیب‌بندی ترکیبی بدون ساختار مرکزی. (منبع: مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۴۲)

با توجه به ساختار بدنه‌ای که ترکیب‌بندی نقوش بر روی آن تصویر شده است؛ یعنی ظروف مدور و استوانه ای شکل نوع ترکیب بندی ها از چرخش، پویایی و حرکت مناسب برخوردار است. این حالت مدور کمک می کند تا عناصر بصری هرچه بهتر سیالیت خود را نشان دهند که این امر با توجه به ساختارهای ترکیب‌بندی نقوش که عمدتاً دارای ساختار ترکیبی است، بر غنای بصری هرچه بهتر این نقوش می افزاید.

بررسی گونه‌شناختی نقوش

یکی از دیگر روش‌های تحلیل نقوش نقد مضمونی است که می توان نقوش را با توجه به قرارگیری در هریک از قطب‌های موجود در تصویر بررسی کرد. بطور مشخص در تحلیل هر تصویر شناسایی قطب های مثبت و منفی یا گونه‌های متضاد گام مهمی در بررسی و تحلیل نقوش است. همانند گونه‌های ثابتی که در ساختارهای زبانی وجود دارد می توان گونه‌های ثابتی نیز در تصاویر مشخص کرد (عباسی ۱۳۸۵). این روش که اساساً روشی ساختاری است مبتنی بر دو مرحله است؛ ابتدا می بایست نظام دیداری را به دو قطب مشخص نمود و سپس روابط میان این دو قطب را بررسی کرد. این نوع بررسی که خود دربردارنده انواع گونه‌های تقابلی، تناقضی و یا دیالکتیکی است در ادامه با توجه به دو گونه مشخص نقوش حیوانی و انسانی بررسی خواهد شد.

اما در این قسمت با توجه به وجه تخیلی هر یک از نقوش می‌توان این گونه‌شناسی تقابل‌های محتوایی را بررسی کرد. هانری پال فرانکفورت دو گروه متضاد از نقوش را از هم متمایز می‌کند (فرانکفورت ۱۳۹۲):

- گروه مرگ: که شامل گربه سانان، عقرب، مار، کرکس و لاشه حیوانات است.
- گروه زندگی: که دربردارنده نقوش مرتبط با آب، کوه، گیاهان، حیوانات اهلی، ایزدان و رام‌کنندگان حیوانات می‌باشد.

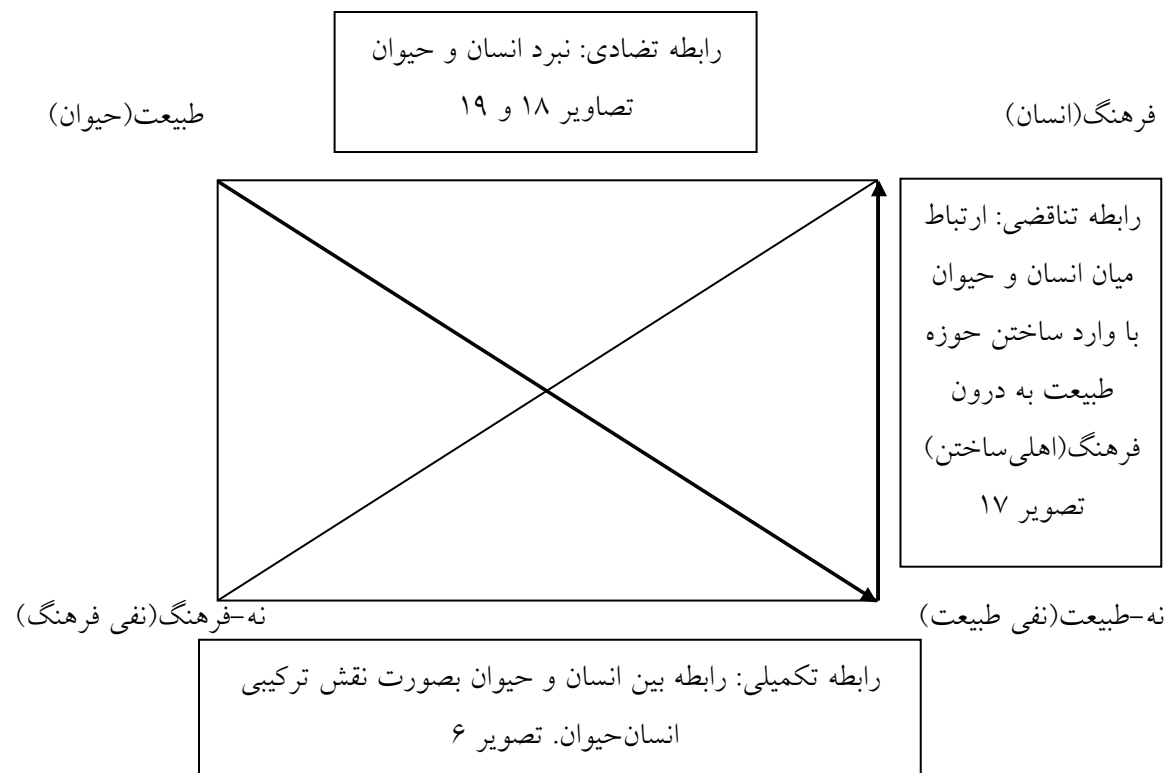
باتوجه به وجه تخیلی هریک از این نقوش یعنی کارکرد معنایی هرکدام می‌توان گروه مرگ را گروهی دانست که با توجه به خطرهایی که برای دیگر عناصر دارد دارای منظومه شبانه یا ساختارهای تخیلی سقوط دانست و گروه زندگی را منظومه روزانه که دربردارنده ساختارهای تخیلی تعالی است. این تقسیم‌بندی پیش‌درآمدی است برای بررسی انواع روابطی که میان این دو گروه وجود دارد.

بررسی روابط طبیعت(حیوان) و فرهنگ(انسان)

همانگونه که بدان اشاره رفت یکی از مهم‌ترین گام‌ها در ارائه تحلیل عناصر یک تصویر شناسایی دو قطب اصلی و متضاد آن است که هر یک از نقوش موجود در نظام بصری به یکی از این دو گروه تعلق دارد. روش این کار براساس اصل تضاد و تقابل پی‌ریزی شده است. بنابر نظر سوسور در حقیقت اصل و اساس هر معنایی، اصل تضاد و تمایز است. با توجه به این اصل می‌توان روابط میان قطب‌های معنایی را از طریق مربع معنایی که بازنمودی تصویری از قطب‌های بنیادین معنایی است و در آن ارتباط بین مقوله‌ها از سه نوع تضادی، تناقضی و تکمیلی است پیگیری نمود. مربع معناشناسی ساختاری از یک جهان کلان‌نشانه‌ای است که تحت یک ساختار بنیادین از معانی اولیه گسترش می‌یابد. مربع معناشناسی نوعی بازنمود دیداری از مقوله‌های معنایی است (شعیری ۱۳۸۸، ۱۲۶).

با توجه به کارکرد این مربع طبق نظریه گرمس؛ معنایی ایجاد نمی‌شود مگر آنکه معنای اولیه ابتدا نفی شود تا ورود به سطح معنای دوم ایجاد گردد. با توجه به مقولات نظری روش فوق و پیوند آن با طرحواره مربع معناشناسی می‌توان روابط حیوان و انسان را بررسی نمود. این طرحواره، الگویی بصری در سطح روساخت گفتمانی از مقوله‌های بنیادین معنایی در سطح ژرف‌ساخت گفتمانی است. اساسا کارکرد این مربع بر این اصل استوار است که معنا همواره همبسته تغییر وضعیت از حالتی به حالت دیگر است. به عبارت دیگر، می‌بایست برای تغییر یک وضعیت معنایی و خلق معنای نوین، از قطب اولیه به سمت نفی آن گذر کرد و با نفی شدن آن است که امکان گذار از وضعیت اولیه به قطب تضادی آن میسر می‌شود که نتیجه آن رخدادگی معناست (مثال: برای ایجاد وضعیت معنایی شب ابتدا باید روز نفی شود). توجه به ژرف‌ساخت متن از طریق گذار از روساخت، تنها در سایه عملکرد و نحوه بروز معنا از طریق بازشناسی آن توسط همین مربع قابل دریافت خواهد بود.

در تحلیل تصاویر مربوط به نقوش جیرفت که در این نوشتار تنها به دو گروه نقوش حیوانی و انسانی و بطور ویژه نقوش ترکیبی آن پرداخته می‌شود، شناسایی روابط موجود میان این دو گروه از نقوش، گامی مهم در تحلیل آیکونولوژیک تصویر است.



طرحواره ۱. بازشناسی گونه‌های تضادی، تناقضی و دیالکتیکی انسان و حیوان در نقوش جیرفت

همانگونه که از روی طرحواره می‌توان نشان داد، ارتباط میان انسان و حیوان بعنوان دو گروه متضاد (گروه مرگ و زندگی) در تصاویر ۱۸ و ۱۹ بصورت نبرد میان دو گروه است، در این گونه ارتباطی هریک از دو نقوش به دسته خود تعلق دارند؛ انسان به فرهنگ مرتبط است و حیوان به طبیعت تعلق دارد. در گونه ارتباط تناقضی یکی از نیروهای گروه متضاد با ورود به قلمرو یا سپهر دیگری به نوعی گونه خود را نفی می‌کند؛ در تصویر شماره ۱۷ ارتباط میان انسان و حیوان به نوعی حاصل وارد ساختن یک نیروی آبرانسانی است که این آبرانسان یا انسان برتر بصورت مشخصی با نحوه جایگیری در تصویر مشخص است که در موقعیت بالاتری از حیوانات و نیز در کنار ماه و ستاره قرار دارد که با بالا بردن دستان خود به نوعی حیوانات را رام کرده است و آن‌ها را وارد حوزه فرهنگ ساخته است. در این

تصویر حیوان در رابطه تناقضی با گونه خود است (نفی طبیعت). و در نهایت ارتباط میان انسان و حیوان در گونه تکمیلی حاصل ترکیب هردو گونه است؛ در تصویر ۶ یا دیگر نمونه‌هایی که نقشمایه های انسان-حیوان وجود دارد هردو گروه انسان و حیوان قطب اصلی خود را نفی و از آن گذر کرده اند؛ انسان در وضعیت نه-فرهنگ و حیوان با ترکیب شدن با انسان در وضعیت نه-طبیعت قرار دارد. این ارتباط و وضعیت نفی‌شدگی بخاطر ترکیبی بودن هیچ‌گاه بطور کامل به قطب مقابل نیانجامیده است؛ یعنی اینکه انسان نه به فرهنگ تعلق دارد و نه هنوز بطور کامل حیوان شده است، هر دو گونه در وضعیتی اگزستانسیالیستی (مسخ گونه) از حضور میان بودن (گذشته و حال) و شدن (حال و آینده) قرار دارند. به همین ترتیب می توان میان هریک از گروه های نقوش با یکدیگر روابط فوق را بازشناسی کرد؛ برای نمونه روابط ذیل از طریق مربع نشانه‌شناختی قابل بررسی است.

- رابطه انسان با انسان (ایزدان): تکمیلی
- رابطه انسان با انسان-حیوان: تناقضی
- رابطه انسان با حیوان: تناقضی، تضادی، تکمیلی
- رابطه حیوان اهلی با حیوان وحشی: تضادی
- رابطه حیوان اهلی با حیوان اهلی: تکمیلی
- رابطه حیوان با گیاهان: تکمیلی
- رابطه گیاهان با انسان: تکمیلی
- رابطه حیوان با دیوان: تضادی، تناقضی

تحلیل‌هایی از این دست نشان می دهد که معنا نتیجه ارتباط میان قطب های دوگانه معنایی است. از آنجا که معنا در افتراق و تقابل های دوتایی بدست می آید هر سه شکل ارتباطی میان مقوله ها یک نوع مشخص از معنا را رقم می زند. با توجه به اهمیت نقشمایه های ترکیبی انسان و حیوان شناسایی وضعیت فوق که به نفی هر دو قطب طبیعت و فرهنگ انجامیده است، مهم تلقی می شود که در ادامه با توجه به دیگر رهیافت ها در تحلیل نقشمایه انسان-عقرب مفید خواهد بود.

عقرب در هنر جیرفت

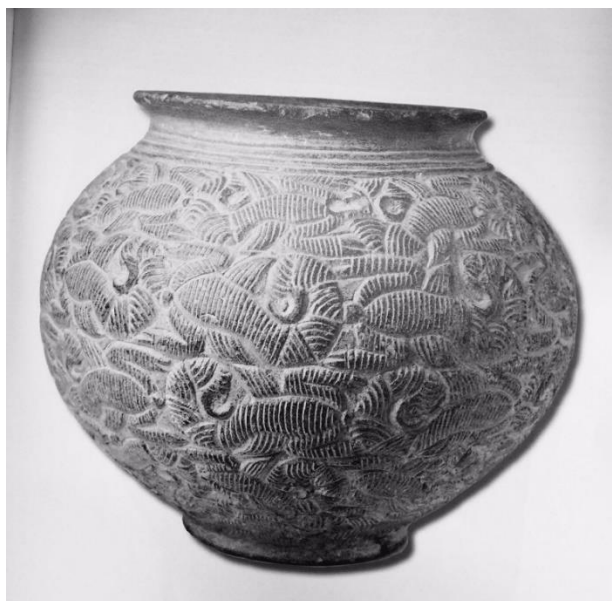
در میان نقوش حیوانی موجود بر روی آثار جیرفت، عقرب یکی از پرکاربردترین نقوش است، عقرب در میان اشکال مختلفی تصویرپردازی شده است که از شکل ساده آن بصورت منفرد تا ترکیبی با نقوش انسانی از جمله آن

است. همچنین انسان عقرب ها بصورت پیکرک نیر ساخته شده اند که در کنار عقاب از جمله محدودترین عناصر حیوانی است که بصورت سه بعدی نیز به تصویر در آمده است (تصویر ۶).

عقرب یا کژدم جانوری از سلسله بندپایان و از رده عنکبوت ماندها یا آراکنیدها است که بنابر بدن بیضی و کشیده و دم باریک و بلند از سایر عنکبوت ماندها (از قبیل شبه عقربها، رتیل ها و کنه ها) متمایز می شود (جانبازی ۱۳۹۱). در تصاویر مربوط به عقرب در هنر جیرفت، سر این حیوان با شکمش یک تکه است و به صورت جزیی از شکم طراحی شده است. از سر دو بازو خارج شده و در انتهای هر بازو تصویری انبری شکل وجود دارد. شکم این حیوان هفت حلقه و دمش شش قطعه است و آخرین قطعه دم که سرکج است و نیش دارد. در هر قسمت از تنه ۴۰ پا وجود دارد که بسیار ظریف و نازک است. بی شک هریک از این پاها می تواند مجزا کار کند. این پاها به شکل نوک بال هستند. اسکلت بدن این حیوان با شیارهایی راست، موج یا ردیف هایی زیگزاگ مانند به تصویر کشیده است. ژان پروو معتقد است در مواردی قدرتی برتر از قدرت انسان معمولی در این تصاویر دیده شده است که خود را به شکل انسان حیوان نما نشان می دهد؛ در این اسطوره، انسان نیرو و قدرت حیوانی را که معرف آن است در اختیار دارد (پروو ۱۳۸۶). در این باره در بحث نمادشناسی و معناشناسی مربوط به عقرب اشاره بیشتری خواهد شد.

در تصویرپردازی عقرب همواره همچون دیگر سنت های تصویری از عناصر و نقوش حیوانی به مهم ترین و معرف ترین اجزاء جسمانی آن پرداخته شده است؛ به عبارتی یک حیوان در زمان تصویرپردازی به عناصری از آن توجه بیشتری می شود که بیشترین نیرو و یا خطر از جانب آن قسمت ایجاد می شود. از این رو در تصویرپردازی عقرب در هنر جیرفت نیز بر بدن تکه مانند و دم و نیز بازوها به مثابه اعضای دارای قدرت و نیروهای وارد کننده و خطرآفرین تأکید بیشتری شده است. همچنین در نقوش ترکیبی با انسان نیز با توجه به برخی شباهت های موجود در آناتومی عقرب و انسان همانند بدن، بازوها و سر باعث شده است تا این همسانی در پردازش ترکیب موثر واقع شود. ترکیب دست ها یکی از مهم ترین عناصری است که در جان بخشی یا آنیمیسیم موجود دخیل بوده است. در نمونه های موجود از نقش عقرب در هنر جیرفت این موجود در سه شکل متفاوت ظاهر می شود:

- بصورت منفرد یا در ترکیب با دیگر عناصر در درون یک نظام بصری؛ در تصویر ۱۸ عقرب بصورت منفرد و به مثابه یک عنصر تمایزدهنده از نقشمایه تکرارشونده ظاهر شده است.
- بصورت منفرد بعنوان یک موتیف تکرارشونده که سطوح و بدنه موردنظر در ظروف را پر کرده است بطوریکه هیچ جای خالی در آن دیده نمی شود و این تکرار علاوه بر ایجاد یک بافت بصری نشان از اهمیت آن نیز دارد. (تصویر ۲۱)
- بصورت ترکیب با انسان که به نقشمایه ترکیبی انسان عقرب انجامیده که به تفصیل در ادامه بدان اشاره خواهد شد. (تصویر ۶)



تصویر ۲۱. ظرف (کوزه) از جنس سنگ صابون با نقش تکرارشونده عقرب. (منبع: مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۵۰)

آیکونوگرافی: از آیکون در نشانه‌شناسی تا آیکونولوژی در تاریخ هنر

آیکونوگرافی به معنی واقعی، مطالعه تصاویر است. در ساده‌ترین سطح آن، شیوه آیکونوگرافی یعنی بازشناسی نقشمایه‌ها و تصاویر موجود در اثر هنری (کشمیرشکن ۱۳۹۶؛ ۳۸). آیکونوگرافی را می‌توان یکی از پرکاربردترین شیوه‌های تحلیل و مطالعه تصاویر در تاریخ هنر دانست که باتوجه به اهمیت منابع متنی و شفاهی در تکمیل منابع مطالعاتی این روش دارای غنای محتوایی و مفهومی برای شناسایی دلالت‌های تصویری است. این روش مبتنی بر دو مرحله اصلی است که آیکونولوژی یافته‌هایی را که از طریق آیکونوگرافی بدست می‌آید مورد استفاده قرار می‌دهد تا چگونگی و چرایی انتخاب چنین استعاره‌های بصری را از حیث پس‌زمینه فرهنگی گسترده آن مشخص کند. هدف اصلی در این روش آن است تا با توجه به توصیف متنی و فرمی از متن بصری و نیز با استفاده از دیگر منابع مطالعاتی در جهت واکاوی محتوای تصویر به این مهم دست یافته شود که تصویر و استعاره‌های بصری موجود در آن و نیز نشانه‌های موجود دارای چه دلالت‌های فرهنگی، ارزشی، اسطوره‌ای و اجتماعی است. باتوجه به اهمیت کار انسان‌شناسان فرهنگی در زمینه مطالعه بر متون و یافته‌های باستان‌شناختی که سعی در شناخت زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی موجود در پس این یافته‌ها هستند؛ این روش یکی از مهم‌ترین روش‌های کاربردی می‌باشد.

پیش از بررسی مهم‌ترین مضامین و روش‌شناسی آیکونوگرافی در چشم‌انداز تاریخی و اجرایی آن لازم است تا قدری درباب واژه آیکون صحبت شود. واژه یونانی آیکون *eikon* و لاتین ایماژ *imago* دال بر نحوه‌ای از شباهت است، ایماژ که همبسته معنایی با «ایده» یونانی است، براساس نحوه شباهت متمایز می‌گردد. ایده مشتق از فعل یونانی رویت *Eidow* یا دیدن است که ایماژهای مرئی *Eidolon* یا قابل رویت نیز از مشتقات دیگر آن است (پیراوی و نک

۱۳۹۰). آیکون در تاریخ فلسفه و نیز در فلسفه افلاطون دارای پیشینه زیادی است اما همین امر مقدمه ای بر ادراک معنایی و نیز تحول مفهومی از این واژه در نشانه شناسی، معناشناسی و نیز روش شناسی های تاریخ هنر است. بطوریکه در تحلیل معناشناختی، آیکون با مفاهیمی چون ادراک، تخیل، شباهت، تصویر و محاکات همراه است (همان). اما آنچه آیکون را از یک شباهت صرف و تصویری تقلیدوار از یک ابژه بیرونی متمایز می سازد، پس زمینه معنایی و ادراکی است که خود از سوی انواع دلالت های ارزشی، فرهنگی و فکری (نمادین) بارور می شود. بنابراین شناسایی یک آیکون به منزله چیزی تنها براساس شباهت با یک الگوی بیرونی به معنای فروکاست ارزشی و تقلیل آن به یک مفهوم ساده از تقلید است و این یعنی نادیده گرفتن آنچه محتوای فرمی این شباهت صوری را غنا می بخشد.

یکی از مهم ترین حوزه هایی که با واژه و دلالت های آیکون مرتبط می شود، مطالعات نشانه شناسی است. نشانه شناسان به شکل های گوناگونی به مسائل آیکونوگرافی اندیشیده اند. برای بسیاری از مورخان هنر، نشانه شناسی بعنوان نسخه ای ترجیحا میان رشته ای عمل می کند. اما آنچه در نشانه شناسی از آن تعبیر می شود تقسیم بندی سه گانه پیرس از نشانه است. پیرس با گسترش ساختار دوگانه دال و مدلول، عنصر ارجاع را نیز بدان اضافه کرد و در این مسیر انواع نشانه را به نشانه های نمادین، نمایه ای و شمایی (آیکونیک) تقسیم کرد. نشانه های شمایی برخلاف نشانه های نمادین که حاصل قرارداد و نشانه های نمایه ای که بر الگوی کارکردی علت و معلولی عمل می کنند، بر رابطه شباهت استوار هستند؛ به عبارتی یک نشانه تا زمانی نشانه ای شمایی از چیزی خوانده می شود که براساس شباهت با مصداق یا مرجع بیرونی خود قابل خوانش باشد؛ همانند یک عکس پرتره از یک شخص که بر اساس شباهت با وی عمل می کند.

اما در نشانه شناسی و بویژه در نشانه معناشناسی که دیگر نشانه ها حاصل رابطه ساختاری و مکانیکی نیستند و پویا عمل می کنند بار معنایی واژه آیکون نیز از یک رابطه دال و مدلولی صرف بر اساس شباهت تغییر یافت. آیکون تنها به دلیل شباهت دارای معنا نیست و می تواند متحول گردد و راه توسعه را در پیش گیرد. در این حالت با آیکونی مواجه می شویم که قادر است فراتر از آنچه که از آن انتظار می رود، نمایان گردد (شعیری ۱۳۹۱؛ ۲۰۰). در نگاه نشانه معناشناختی به آیکون در ابتدا، سوژه انسانی با مجموعه ای از داده ها مواجه می گردد؛ در اینجا است که داده ها با توانایی دریافت در ذهن فعال می شوند که نتیجه این فعالیت تغییری است که در ذهن صورت می گیرد. اما این تغییر هنوز برای سوژه کاملاً شناخته شده نیست، زیرا آنچه رخ داده حاصل یک نوع فرایند حسی ادراکی از سمت سوژه بر این روند دریافت از نشانه است. در مرحله دوم این دریافت حسی بواسطه تخیل سوژه تحکم می یابد و به چیزی کاملاً ساختاری و منسجم بدل می شود که آیکون توسعه یافته نتیجه همین عملکرد تخیلی است. در سنتز نهایی و مرحله سوم، سوژه توانایی بازشناخت چیزها را دارد. در واقع سوژه نه تنها باید قادر به بازنمود چیزها باشد، بلکه باید آنها را همانطور که هستند بازنمود دهد. بنابراین شباهت در بحث آیکون امری کاملاً ثانوی است و اهمیت اولیه ندارد؛ در حقیقت

شباهت آیکونیک یک شباهت در سطح کیفی است نه کمی (همان؛ ۲۰۳). به زبان ساده تر اینکه نشانه اولیه حاصل از شباهت با ابژه بیرونی توسط ذهن سوژه و در فرایندی حسی با افزایش بار تخیل بارور شده و از مرحله صرف نشانه شمایی گذر می کند و در نهایت این نشانه نوظهور با سطح کیفی اولیه (دارای شباهت) خود دارای چیزی بیش از یک نشانه است که می تواند انواع دلالت های فرهنگی، ارزشی و اسطوره ای را باز نمود دهد. یک نشانه آیکونیک می تواند انبوه بار معانی نمادین، فرهنگی و ارزشی را با خود حمل کند.

همانطور که دیدیم آیکون یک نشانه است که تنها در مرحله ابتدایی با کارکرد شباهت عمل می کند. همین امر باعث می شود تا در آیکونوگرافی نیز به انواع معانی اندیشیده شود. در بحث تاریخی از مطالعات آیکونوگرافی، این اصطلاح از قرن ۱۶ در توصیف مجموعه ای از تصاویر کاربرد داشته است (مختاریان ۱۳۹۵). در قرن شانزدهم این اصطلاح را سزار ریا برای توصیف و یافتن تمثیل های تصاویر در اثرش بنام *آیکونولوژیا* در سال ۱۵۹۳ به کار برد. این اصطلاح عمدتاً تا قبل از قرن نوزدهم همچنان در معنای مطالعه تصاویر مذهبی و شمایل های مسیحی کاربرد داشت که ترجمه فارسی آیکونولوژی در معنای شمایل نگاری از همین رو است؛ که بنابر فروکاست این روش در قالب حوزه مطالعه تصاویر دینی همان اصطلاح لاتین آن نیز در فارسی صحیح تر می باشد. اما از نیمه قرن نوزدهم مورخ هنر اتریشی اِبی واربورگ نظریه شمایل نگارانه مدرن را توسط دانشجویان خود در نفی رویکرد محدود به فرم در هنر در آثار متفکرانی چون ولفلین توسعه داد (کشمیرشکن ۱۳۹۶؛ ۳۹). واربورگ استدلال کرد که هنر یک دوره مشخص به انحاء مختلف با مذهب، فرهنگ، سیاست، ادبیات و زندگی اجتماعی مرتبط است. از همین رو مطالعه آیکونوگرافی از یک مطالعه صرف فرمالیستی فراتر رفت و در مقام روشی برای کنکاش دلالت های موجود در ساخت مفهومی از یک اثر بکار گرفته شد. در ادامه با مطالعات مدون اروین پانفسکی بود که آیکونوگرافی به مثابه یک روش مشخص در تاریخ هنر مطرح شد. وی با اضافه ساختن مرحله آیکونولوژی به مرحله قبلی آن یعنی آیکونوگرافی یا همان توصیف فرمالیستی تصویر در پی سامان بخشیدن به این نظریه و نیز هرچه غنی تر ساختن روش در جهت ورود به ساحت محتوایی و لایه های پنهان معنایی اثر لازم دانست. پانفسکی در پی نظام مند ساختن توصیف و معنای محتوایی ناب آثار هنر تجسمی است. وی با تعریف و تمایز و افتراق میان مضمون و فرم سه مرحله از تفسیر را مشخص کرده است (عبدی ۱۳۹۲؛ ۳۳ و ۳۲). این سه لایه معنایی خود منبعث و منطبق بر سه گام اجرایی در روش شناسی آیکونوگرافی است:

- **معنای پدیداری یا اولیه و مرحله پیشا/آیکونوگرافی:** این معنا که بطور صریح در خوانش اولیه بدست می آید حاصل نگریستن به تصویر در پیوند میان خطوط، اشیاء، حالات و رویدادهای بصری است که براساس تجربه شخصی ایجاد می شود. این مرحله به نوعی خوانش فرمالیستی و نشانه شناختی از صور بصری است همانند آنچه در بررسی رابطه های تقابلی در تصویر از طریق مربع نشانه شناختی بدست آمد.

- **معنای ادبی، مستند یا ثانوی و مرحله آیکونوگرافی:** در این مرحله، معنای ضمنی حاصل تعمق و اندیشه است. اگر فرد آگاهی لازم را از ادبیات، سنت و فرهنگ موردنظر که اثر در دل زمینه ای آن پدید آمده است را داشته باشد می تواند این معنا را از تصویر دریافت کند. این معنا با توجه به دیگر منابع تکمیلی که به نوعی سنت شفاهی و فرهنگی اثر می باشند، مطالعه آیکونوگرافی را ممکن می سازند. این روش مبتنی بر نوعی مطالعه بینامتنی است که به روابط متون و بویژه متن اثر هنری و دیگر متون می پردازد. از این رو با توجه به نبود داده های مطالعاتی برای نمونه درباب آثار هنری جیرفت می بایست به مطالعه دیگر متون از دیگر فرهنگ ها بویژه آن دسته که از نظر زمانی و نیز ارتباط میان فرهنگی مهم قلمداد می شوند، پرداخت. در این مرحله مطالعه نمادشناسی تطبیقی یکی از مهم ترین دانش هایی است که در مطالعه آیکونوگرافی از آن استفاده می شود. آیکونوگرافی در حوزه پژوهش های اسطوره شناختی رابطه میان واژه و تصویر را با توجه به باورهای اسطوره ای بررسی می کند. تصاویر و نمادهای تصویری که به صورت قاعده مند در هنر بکار می روند، همچون مفاهیم ادبی نهادینه شده اند. به عبارتی خوانش تصاویر در گرو شناسایی باورهایی است که در فرهنگ های کهن باعث ایجاد قراردادهایی برای انتقال مفاهیم شده اند (ملک و مختاریان ۱۳۹۱).

- **معنای ذاتی یا محتوایی و مرحله آیکونولوژی:** و در نهایت معنای ذاتی یا آنچه جوهره محتوایی تصویر خواننده می شود حاصل نوعی رابطه مبتنی بر سنتز از دو مرحله قبل است. در این مرحله اگر یافته های فرمالیستی از طریق خوانش نشانه شناختی تصویر را با داده های بدست آمده از نمادشناسی تطبیقی و مطالعات بینامتنی تطبیق دهیم می توان نوعی معنای غایی را برای اثر در نظر گرفت که نحوه بازنمایش دلالت های فرهنگی و ارزشی و باورهای اسطوره ای را از طریق استعاره ها و نشانه های بصری را نشان می دهد. در پایان اینکه تفسیر آیکونوگرافی می کوشد معنای ذاتی یک تصویر را در بافت و زمینه ای بررسی کند که اثر در آن شکل گرفته است و تمام این مراحل بویژه مرحله آیکونوگرافی که نتیجه مطالعات متون تکمیلی در زمینه فرهنگ است؛ همگی نشان از نزدیک شدن و زنده ساختن بافت فرهنگی موردنظر است، یعنی آنچه یافته های باستان شناختی فقدان آن را در جهت تحلیل احساس می کند و مردم شناسان می کوشند تا بدان دست یابند. آن چیزی که آیکونوگرافی را به روش تبدیل می کند، گسترده کردن و بسط دادن دانش فرد نسبت به داده هایی است که صرفاً بخشی از آن در آثار هنری دیده می شوند و بخش های دیگر آن در مطالعات فلسفی، زبان شناختی، اسطوره شناختی، دین شناسی و مردم شناسی قرار دارد (مختاریان ۱۳۹۵).

انسان عقرب: مطالعه پیشا آیکونوگرافی

توصیف پیش‌آیکنونوگرافی در حقیقت یک شبه‌آنالیز فرمی است و از طریق مطالعه نقشمایه‌ها و فرم‌های نابی که حامل معانی اولیه و طبیعی هستند، موضوعات واقعی و بیانی را از یکدیگر شناسایی می‌کند. شناسایی نشانه‌های بصری و استعارات بیانی در مرحله نخست حاصل نوعی بررسی و آنالیز بصری است. این تحلیل نوعی توصیف صوری است که مبتنی بر روش‌های نشانه‌شناختی می‌باشد. از همین رو با توجه به بررسی نقشمایه موردنظر یعنی انسان عقرب سه تصویر برای این مطالعه در نظر گرفته شده است (تصاویر ۱۸، ۱۹ و ۲۰). به منظور بررسی پیش‌آیکنونوگرافی ترکیب‌بندی و نحوه جایگیری نقش عقرب با دیگر عناصر تصویر سنجیده می‌شود و نیز روابط میان انسان و عقرب توسط مربع نشانه‌شناختی بار دیگر عنوان می‌شود.

در تصویر ۱۸ نقشمایه رام‌کننده حیوانات با قدرتی برتر موجب مغلوب ساختن دو موجود حیوانی شده است. این نقش سه‌گانه که یکی از الگوهای پرکاربرد در هنر پیشاتاریخی ایران و بین‌النهرین است نوعی عنصر وحدت‌بخش میانی را تصویر می‌کند که عمدتاً یک نیروی برتر است که دیگر عناصر پیرامونی را مغلوب می‌سازد. این وجه غالب به صورت ایستادگی فرد انسانی و وارونگی دو حیوان نشان داده شده است. در این تصویر نقشمایه عقرب علاوه بر کارکرد تمایزگذاری میان دیگر نقشمایه‌ها (الگوی سه‌تایی تکرارشونده) دارای وجهی دوگانه از مرگ و زندگی است: با توجه به حضور همزمان مرگ و زندگی در نقشمایه انسان و دو حیوان، عقرب از حضور بصری و ایستایی خاصی برخوردار است.

در تصویر ۲۰ برای دست‌یابی به دلالت‌های معنایی لازم است عناصر بصری به دو قطب متضاد تقسیم شوند و سپس ارتباط‌های میان این دو قطب را بررسی کرد. در این تصویر دو قطب معنایی مرگ و زندگی وجود دارند و این ارتباط از نوع تضادی است که سپس به مرحله تناقضی یعنی نفی بُعد طبیعی عقرب توسط انسان (فرهنگ) ایجاد شده است. همان‌الگوی سه‌تایی موجود در تصویر قبل که با عقرب جایگزین شده است؛ این الگو که رام‌کننده حیوانات نام دارد، انسان برتری (انسان‌شیرنما) است که با توجه به قدرت ماورایی خود توانسته بعد منفی و طبیعی برای انسان و فرهنگ را کنترل کند و نقشمایه عقرب توسط انسان‌شیرنما به حالت مغلوب درآمده است. وضعیت نبرد با نقشمایه نبرد میان دو مار که در بالای تصویر وجود دارد نیز بار دیگر تقویت شده است. تکرار این وضعیت، یعنی به تعلیق درآوردن قدرت عقرب نشان از سه وضعیت دارد: ۱) خطری که عقرب برای انسان دارد. ۲) برطرف ساختن این خطر توسط یک قدرت برتر از انسان؛ یعنی انسان‌شیرنما ۳) درنظر گرفتن انسان‌شیرنما بعنوان موجودی برتر که او را نسبت به عقرب در جایگاهی برتر و مثبت و مسلط قرار می‌دهد.

در تصویر ۱۹ همانگونه که مشاهده می‌شود یکی از بهترین نمونه‌های تصویری جیرفتی است که در آن تمامی نبردهای میان انسان برتر با حیوانات و انسان‌حیوانی که نماد منفی دارند تصویر شده است. این تصویر علاوه بر همسانی و شباهت در تکرار یک الگوی مشخص سه‌تایی اما در اجزاء با یکدیگر متفاوت است و در هریک از این الگوی

مشخص از حیوانی خاص استفاده شده است؛ این همان ترکیب‌بندی قرینه نامتقارن است که به نوعی با تغییر در اجزای تصویر به پویایی بصری آن کمک رسانده است. موجودات ترکیبی در هنر جیرفت همگی دارای یک وجه مثبت نیستند؛ در میان این نمونه‌ها انسان‌عقرب تنها نمونه انسان حیوانی است که توسط انسان حیوان‌های دیگر نابود می‌شود. در این تصویر نقشمایه انسان که با ویژگی‌های بصری (مانند آرایش مو، اندام و ویژگی‌های حیوانی) متفاوت ظاهر شده است، نوعی قدرت برتر را تداعی می‌کند. این انسان سه گونه حیوانی را مغلوب ساخته است: پلنگ‌ها، مارها و انسان‌عقرب‌ها. قرارگیری انسان‌عقرب در میان پلنگ و مار آنها را در یک دسته ندی منفی یا مرگ قرار می‌دهد. انسان‌عقرب‌ها هرچه باشند دارای نوعی وجه منفی هستند که در نهایت توسط انسان‌شیرنما بعنوان یک نیروی سامان‌بخش و مثبت کنترل و نابود شده‌اند.

انسان‌عقرب: مطالعه آیکونوگرافی

مطالعه آیکونوگرافیک، رویکردی نظری عملی می‌باشد که دربردارنده روش‌های تحلیل متنی است که آثار هنری را از ورای زمینه‌های سیاسی، اجتماعی و فرهنگی هر دوره بازگو می‌کند و اثر هنری را به مثابه سندی از یک دوره تاریخی معرفی کرده و درنهایت دستیابی به محتوای اثر را ممکن می‌سازد. پس از توصیف تصویر، مرحله آیکونوگرافیک می‌کوشد با بهره‌مندی از منابع مختلف دلالت‌های بر سازنده و محتوایی اثر را کشف کند. از همین رو منابع مختلف به نوعی کمک می‌کنند تا شرایط ساخت اثر احیا و تصویر در بافت و زمینه اصلی خوانش شود. در ارتباط با نمونه‌های باستانی که منابع تکمیلی به ندرت در دسترس می‌باشند بهره‌گیری از نوعی نمادشناسی تطبیقی موثر واقع می‌شود. نمادشناسی تطبیقی از نظر مکانی و زمانی به یک جغرافیا و گستره زمانی خاص محدود نمی‌شود؛ بلکه نمادشناسی تطبیقی حاصل تمام فرهنگ‌هایی است که فرهنگ موردنظر با آنها در ارتباط بوده است، برای همین نوعی نمادشناسی همزمانی ضروری است. در مقابل برای شناسایی تکوین و تحول معناشناختی دلالت‌های یک اثر لازم است تا تحول نمادشناختی از استعاره‌ها در طول زمان و در یک نمادشناسی تطبیقی در زمانی نیز مطالعه شود. از همین رو با توجه به ارتباط بینا فرهنگی جیرفت و فرهنگ بین‌النهرین لازم است تا این نمادشناسی به دلیل نبود منابع کافی درباره فرهنگ جیرفت از طریق بررسی نمادشناسی تطبیقی عقرب در دیگر فرهنگ‌ها و بطور مشخص در متون و هنر بین‌النهرین بویژه متن حماسی گیل‌گمش پرداخته شود.

نمادشناسی عقرب در هنر و فرهنگ

عقرب یکی از نمادهای شناخته شده در فرهنگ‌های مختلف است که باتوجه به به بافت فرهنگی متفاوت معنای مختص به خود را داراست. بطور کلی عقرب نماد مرگ، قوه ویرانگری، مصیبت و تاریکی است (کوپر ۱۳۷۹؛

۲۹۱). برای نمونه در اساطیر مصری الهه سیت یا سِلِکِت عقرب‌خدایی است که به شکل زنانه و خدای بانو تکریم می‌شد، وی به مظاهر زمینی خود قدرت خیرخواهی می‌داد و آنها موسوم به افسونگران سِلِکِت بودند (تصویر ۲۲) (شوالیه و گربران ۱۳۸۵؛ ۳۰۱). این الهه شکل آدمی بود که تاجی از کژدم به سر داشت و از تخت فرعون و از یکی از کوزه‌های لوکانویی در طی مومیایی حفاظت می‌نمود و یکی از نگهبانان جهان فرودین بود (هال ۱۳۸۳؛ ۸۲).



تصویر ۲۲. الهه معروف به سیت یا سِلِکِت، هنر مصر باستان. منبع:

<http://lundinorient.se/egyptens-historia/egyptens-gudar/selkis/>

در سنت یونانی نیز عقرب نماد وسیله انتقام آرتمیس بود؛ زمانی که اوریون به آرتمیس حمله کرد و قصد تجاوز به وی را داشت خدای بانو عقربی را مامور کرد تا پاشنه پای او را نیش بزند و در ازای این خدمت عقرب به شکل صورت فلکی در آمد (شوالیه و گربران ۱۳۸۵؛ ۳۰۱). در بین النهرین کژدم‌خدایان در آغاز یک پیوستگی خورشیدی بعنوان نگهبانان جایگاه برآمدن خورشید داشتند. آن‌ها در آغاز بر روی مهره‌های استوانه‌ای شکل نشان داده می‌شدند (نیمه اول هزاره سوم پ.م) و بعدها در تندیس‌های آشوری آنها را بصورتی نشان می‌دادند که بخشی از آنها بصورت بدن انسان بود و نگهبانان پرستشگاه‌های خدای شَمَش و مقیم در آن به شمار می‌آمدند (تصویر ۲۳). آنها همچنین در تَل حَلَف (سده دهم و نهم پ.م) بعنوان نگهبانان قصر سلطنتی بودند. آنها دارای شاخ‌های یک خدا، بال‌ها، پاهای چنگال‌دار و دُم کژدم بودند (هال ۱۳۸۳؛ ۸۳ و ۸۲).



تصویر ۲۳. کزدم انسان بعنوان نگهبان پرستگاه‌های خدای شمش. منبع:

www.ancientpages.com/aqrabuamelu-mysterious-scorpion-men-babylonian

کزدم‌ها جزو کارگزاران اهریمن، فرمانروای تاریکی و بدی در آیین زرتشت به شمار می‌آمدند که یکی از آنها در نقش پرستش مهر؛ یعنی کشنده گاو نر، اعضای تناسلی گاو را در چنگ خود گرفته است که مهر خدای روشنی و دشمن اهریمن بود (تصویر ۲۴) (همان). عقرب در مسیحیت نیز نشان شر، عذاب و نیز نماینده یهودا است (کوپر ۱۳۷۹؛ ۲۹۱). آفریقایی‌ها نیز از ادای نام عقرب احتراز می‌کنند و معتقدند که ادای نام عقرب موجب آزاد شدن نیروهای منفی علیه خود می‌شود و عقرب را با اشاره نشان می‌دهند (شوالیه و گریبان ۱۳۸۵؛ ۳۰۰). در افسانه‌های مالی نیز از زبان عقرب عنوان می‌شود: من برای کسی که مرا لمس کند؛ مرگ آورم. همچنین در میان مایاها عقرب خدای شکار است و در هیروگلیف‌های مایایی شکل عقرب، نماد کفاره و خونریزی است (همان).



تصویر ۲۴. نقشمایه عقرب در حالی که اعضای تناسلی گاو را به چنگ گرفته است، پرستشگاه مهر. (منبع: www.alamy.com/stock-photo-marble-relief-carving-of-the-god-mithras-slaying)

همانگونه که در نمادشناسی تطبیقی مختصری که ذکر آن رفت، مشاهده شد عقرب یکی از مهم ترین عناصر حیوانی در فرهنگ‌ها است و نمادشناسی خاص خود را داراست که بطور کلی در وجه منفی آن و نیز ارتباط عقرب با جهان زیرین و مردگان و همچنین عناصر و نیروهای منفی چون خونریزی، انتقام و جنگ مرتبط است. همین ویژگی خونریزی و جنگ‌آوری در صورت‌شناسی فلکی عقرب نیز به چشم می‌خورد. در اخترشناسی، عقرب هشتمین علامت منطقه البروج است. برج عقرب نماد مقاومت، جوش و خروش و مرگ است و همچنین نماد پویایی، سختی و نبرد است. این منطقه آسمان تحت استیلای مریخ و مارس؛ خدای جنگ است (همان؛ ۳۰۲). در فرهنگ عامه نیز گذار ماه از صورت فلکی عقرب دارای وجه منفی (قمر در عقرب) در مقابل گذار ماه از برج اسد است.

ارتباط فرهنگی میان بین‌النهرین و جیرفت (شرق و جنوب شرق ایران)

حوزه هلیل‌رود از نظر صنعت و هم از حیث کشاورزی منطقه‌ای حاصلخیز بوده است. از نظر مطالعات باستان‌شناختی جنوب شرقی ایران سهم بسزایی نه تنها در باستان‌شناسی ایران که در باستان‌شناسی شرق باستان و تمدن سِند و پنجاب دارد. این ادعا با یافته‌های باستانی از شهداد، تپه یحیی، ایلِس، بَمپور و شهرسوخته و جیرفت تایید شده است. حوزه فرهنگی هلیل‌رود در اوایل هزاره سوم ق.م یکی از بزرگترین مراکز صنعتی-تجاری شرق باستان بوده که در زمینه تولید و صدور کالاهای ساخته شده چون انواع سنگ صابون، مرمر و مفرغ به سایر مراکز تمدنی منطقه از جمله بین‌النهرین فعالیت داشته است. روابط فرهنگی و سیاسی میان دولت‌شهرهای سومری و حکومت‌های واقع در شرق و شمال شرق ایران در متن مشهور *فرمانروای انمرکار و فرمانروای اَرَت* تایید شده است و روابط اقتصادی را حفریات باستان‌شناختی بویژه تجارت منظم سنگ لاجورد و نیز فرآورده‌های گوناگونی از سنگ‌های صابون را نشان می‌دهد (مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۱).

دکتر یوسف مجیدزاده معتقد است که در نیمه نخست هزاره سوم پ.م فرهنگ هلیل‌رود نه تنها فرهنگ و تمدنی کاملاً مستقل از فرهنگ و تمدن سومری داشته بلکه دو یا سه قرن کهن تر از آن بوده است [...] وی اعتقاد دارد که ادامه حفریات باستان‌شناختی قادر خواهد بود تا خاستگاه تمدن بشری را آنگونه که گمان می‌رفت نه در جنوب بین‌النهرین بلکه در جنوب شرق ایران بدانند (رواسانی ۱۳۹۲). وجود شباهت‌های فنی و نیز بصری و زیباشناختی میان نمونه باستانی نشان می‌دهد که باید از یک فرهنگ گسترده سخن گفت. وجود این شباهت‌ها و مواد وارداتی مربوط به قطعات سنگ صابون در مناطقی چون تاروت در بحرین، میان رودان، دره سند و ایران (در مناطق شوش، شهداد، تپه یحیی و شهرسوخته) و نیز در آسیای مرکزی گواهی بر تبادل کالا و وجود شبکه‌های گسترده تجاری در هزاره سوم ق.م بوده است (مجیدزاده ۱۳۹۲؛ ۲۸).

باتوجه به سنت فرهنگی و ارتباط میان دو فرهنگ بین‌النهرین و جیرفت که شرح مختصری از آن رفت اکنون لازم است تا برای روشن شدن برخی از دلالت‌های آیکونوگرافیک در هنر جیرفت در زمینه بررسی نقشمایه عقرب و انسان‌عقرب بطور مشخص به فرهنگ و هنر بین‌النهرین اشاره شود.

نقش‌مایه‌های مشترک در هنر جیرفت و بین‌النهرین

ارتباط میان دو فرهنگ علاوه بر گستره روابط تجاری، اقتصادی و سیاسی به گستره روابط فرهنگی و هنری نیز می‌رسد که نتیجه این تأثیرات را می‌بایست در بررسی بینامتنی در هنر هر دو فرهنگ ردیابی کرد. از همین رو به چند نقشمایه مشترک و پرکاربرد که میان هنر بین‌النهرین و جیرفت حضور دارد، اشاره می‌شود. بحث در این باره از نقطه نظر بینامتنی گویای این امر است که ارتباطی بینا فرهنگی و هنری در جریان بوده است و در این نوشتار به دنبال فرهنگ مبدأ نیستیم؛ به عبارت دیگر بحث اصلی وجوه مشترکات فرهنگی و هنری است نه اینکه کدام فرهنگ از دیگری ستنی را به ارث برده و یا کدام یک آغازگر ترسیم پردازی نقشمایه‌های مورد بحث هستند. این ارتباط بطور مشخص علاوه بر پیگیری مواردی که بدان اشاره رفت از طریق استوانه سنگی خفاجه (تصویر ۲) که هم از نظر فنی (جنس سنگ صابونی) و هم از نقطه نظر شیوه و سبک نقش‌پردازی (شیوه زربفت: شروع و پایان نقش‌کردن تصاویر مشخص نیست و تصاویر به نوعی در هم تنیده هستند) و نقوش بکار رفته و نیز ترکیب بندی موجود دارای شباهت بینظیری با نمونه‌های جیرفتی می‌باشد، قابل ردیابی است.

بطور مشخص سه نقشمایه اصلی وجود دارد که در هنر جیرفت و بین‌النهرین دیده می‌شود:

- نقشمایه بز و درخت زندگی که یکی از الگوهای پرکاربرد تصویرپردازی است و نمونه جیرفتی آن در تصویر ۴ مشاهده می‌شود و نمونه سُه‌بعدی آن در قالب یک آویز نذوراتی در تصویر ۲۵ نشان داده شده است.



تصویر ۲۵. بز و درخت، هنر سومر. منبع:

www.apollo-magazine.com/mythical-beasts-in-mesopotamia/

- نقشمایه رام‌کننده حیوانات با الگوی سه‌تایی (عنصر مرکزی و دو عنصر پیرامونی قرینه) که نمونه جیرفتی آن در تصویر ۱۹ و ۲۰ و نمونه سنگ‌نگاره ای آن در هنر بین‌النهرین در تصویر ۲۶ قابل مشاهده است. گرچه گاه این الگوی دوتایی همانند نمونه موجود در تصویر ۲۶ قرینه یکی از عناصر پیرامونی رام‌کننده حیوانات حذف به قرینه شده است.



تصویر ۲۶. سنگ نگاره با طرح رام‌کننده حیوانات، هنر بین‌النهرین. (منبع:

www.ancient.eu/gilgamesh/

- نقشمایه ترکیبی انسان/حیوان که در این نوشتار موضوع اصلی است بطور قابل توجهی در آثار فرهنگ‌های بین‌النهرین حضور دارد. این نقشمایه با ترکیب عناصری از انسان و حیوان به نوعی بازنمود نیروهای ماورایی و برتر است که گاه دارای وجه مثبت (همانند انسان‌شیرنما در هنر جیرفت) و یا وجهی منفی بوده‌اند. نمونه جیرفتی از این نقشمایه در تصویر ۲۷ و نمونه بین‌النهرینی آن در تصویر ۲۸ قابل مشاهده است.



تصویر ۲۷. نقشمایه ترکیبی انسان عقرب در هنر جیرفت. (منبع: مجیدزاده ۱۳۸۲؛ ۱۲۶)



تصویر ۲۸. نقشمایه ترکیبی انسان حیوان به همراه نقش مرکزی موسوم به درخت زندگی؛ هنر آشور. (منبع: گری ۱۳۷۸؛ ۹۹)

عقرب در هنر بین‌النهرین

عقرب نیز در هنر بین‌النهرین همانند هنر جیرفت بصورت‌های مختلفی تصویر شده است. عقرب از نمادهایی است که در این فرهنگ حضور دارد و دارای معانی مختلفی است که با توجه به نمادشناسی که شرح آن رفت انسان‌عقرب‌ها از نگهبانان پرستشگاه‌های خدای شَمش (خدای خورشید) بوده‌اند. در تصاویر زیر نمونه‌هایی از حضور عقرب بصورت منفرد (تصویر ۲۹)، ترکیب با حیوان (تصویر ۳۰) و با انسان (تصویر ۳۱) را می‌بینید.



تصویر ۲۹. تصویرپردازی عقرب بصورت مجزا در بالا و پایین تصویر. لوح پادشاه نرگال. منبع:

www.pinterest.fr/pin/531354456018651764



تصویر ۳۰. عقرب در ترکیب با دیگر حیوانات. مهر استوانه ای بابلی. منبع:
www.commonswiki.org/wiki/File:Mesopotamian



تصویر ۳۱. تصویرپردازی ترکیبی عقرب با انسان. مهر استوانه ای بابلی. منبع:
<https://www.pinterest.com/pin/402720391661988737/>

انسان عقرب در هنر بین النهرین

همانگونه که مشاهده شد عقرب به شکل ترکیبی نیز در سایر موارد تصویرپردازی عقرب وجود دارد که خود به دو شکل ترکیبی با دیگر حیوانات و نیز با انسان است. دلیل انجام چنین تصویرپردازی هایی بی شک برخاسته از سنت های فکری و باورهای معنوی و اسطوره ای در بطن فرهنگ است. از همین رو علاوه بر نوعی نمادشناسی تطبیقی نیاز به مطالعه ای بینامتنی در متون کتبی موجود که در زمان موردنظر ایجاد شده است، ضروری می باشد.

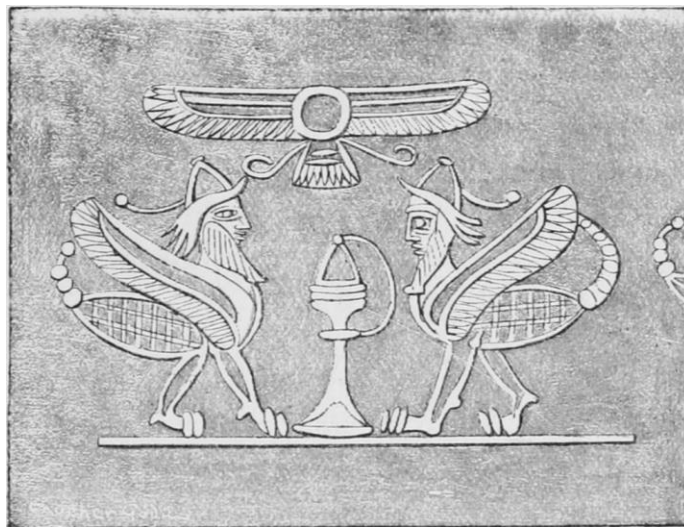
در یکی از همین متون یعنی در متن بابلی از منظومه آفرینش کیهانی، تیامت که از میان تیرگی ها دست به آفرینش زده است غولان و ایزدانی را می آفریند که در میان آنان کژدم انسان یکی از آنهاست. در این منظومه آمده است:

او [تیامت] کرم را آفرید
 ازدها را

غول ماده را
شیر عظیم الجثه را، سگ دیوانه را
کژدم انسان را
توفان زوزه گر را
کولی لی [غول] را، کوساریکوی [اهریمن] را (ساندرز ۱۳۸۵؛ ۲۲).

در اساطیر بین‌النهرین بسیاری از غولان و ایزدان موجوداتی ترکیبی هستند؛ بعنوان مثال کوساریکوی نام غولی آفریده تیامت است که جانوری افسانه ای با بالاتنه انسان و پایین تنه اسب است و یا کولی لی که بصورت انسان ماهی و انسان مگس آفریده شده است (همان).

در برخی منابع دیگر نیز کژدم انسان بابلی بنام گیرتابلولو خوانده شده است که نگهبان دروازه خورشید است (جانبازی ۱۳۹۱) (تصویر ۳۲). همین بن‌مایه در متن حماسی گیل‌گمش نیز در قالب دو انسان عقرب با جنسیت‌های مرد و زن ظاهر می‌شوند که نگهبانان و محافظان جهان تاریکی در مرز کوه مَشو هستند.



تصویر ۳۲. کژدم انسان که در اساطیر بابلی بنام گیرتابلولو خوانده می‌شود. منبع:

www.en.wikipedia.org/wiki/Scorpion_man

حماسه گیل‌گمش

این متن کهن‌ترین منظومه پهلوانی بشری است که در هزاره سوم پ.م نوشته شده است. این اثر پرآوازه‌ترین حماسه بین‌النهرین در عهد باستان بوده است (شالیان ۱۳۸۷؛ ۵۵). این متن بصورت روایتی به زبان بابلی و نیز زبان‌های

آکدی، حتی، هوریایی و نیز زبان مردم نینوا به دست رسیده است؛ که این خود نشانگر گستردگی و اشاعه این متن در بین دیگر فرهنگ های تمدن بین‌النهرین دارد. این حماسه، روایت بلند و استادانه رویدادهایی است که از زندگی گیل‌گمش؛ شهریار سومری شهر اوروک یا همان آرَخ کتاب مقدس در نیمه اول هزاره سوم پ.م سخن می‌گوید. در آثار سومری از زندگانی گیل‌گمش با روایتی حماسی سخن رفته و تاریخ این گزارش ها به نیمه اول هزاره دوم پ.م بازمی‌گردد و گویای نبرد گیل‌گمش و شهریاری کیش است. گیل‌گمش در گزارش شهریاران سومر بعنوان اولین شهریاری آرَخ و بنابراین روایت حدود ۱۲۰ سال زندگی کرده است (گری ۱۳۷۸؛ ۶۳ و ۶۲). از بازگویی داستان روایت گونه ای که در این متن وجود دارد در این نوشتار اشاره ای نمی‌شود، فقط ذکر همین امر که گیل‌گمش بعنوان سازنده حصارهای شهر اوروک معروف است، یک سوم وی آدمی و دو سوم دیگر او از خدایان است و بنابر ظلمی که بر مردمان روا می‌دارد خدایان او را آماده نبرد و سفری سخت می‌کنند که پس از مرگ هم‌آورد و سپس دوست نزدیکش انکیدو آغاز می‌شود؛ سفری که در جست و جوی جاودانگی و کشف شهد بی‌مرگی است. این متن از نظر تفکر فلسفی در باب مرگ‌اندیشی یکی از مهم ترین و نخستین متونی است که به مرگ‌آگاهی و مرگ‌اندیشی بشر حکایت می‌کند. این حماسه از نوعی یکپارچگی ادبی برخوردار است که روایت ادبی فلسفی خاصی را بازگو می‌کند.

در این متن و پس از جست و جوی گیل‌گمش برای کشف جاودانگی، وی در سفر خویش به کوهساران در مرز جهان و جایی که کژدم‌مردمان از آن پاسداری می‌کنند، می‌رسد. جایی که آنان شَمَش را به هنگام طلوع و به هنگام غروب محافظت می‌کنند. در این متن بر دو کژدم‌انسان در جنسیت‌های زنانه و مردانه اشاره رفته است. کژدم‌مرد بزرگ وی را از ادامه سفر به کوه‌های پرخوف و هراس و جست و جوی عبث آن منع می‌کند و می‌گوید: ای خدازاده چرا قدم در این راه پرخطر گذاشته و به این سرزمین آمده‌اید؟ به من بگویید که چرا رنج سفرهای زمینی و دریایی را به خود روا داشته‌ای؟ [...] ای گیل‌گمش تاکنون هیچ آدمیزاده ای نتوانسته است اوتاناپیشتم (دارنده جاودانگی) را بیابد! هیچ انسانی جرأت رفتن به این سفر را ندارد. [...] برای رفتن نخست باید از دهلیزی که در ژرفای کوهستان است بگذری که روشنی روز هیچگاه به درون آن راه نمی‌یابد (روزنبرگ ۱۳۷۹؛ ۳۷۴). [...] اما گیل‌گمش با راضی ساختن وی می‌گوید: من عزم جزم کرده‌ام گام در آن راستا بگذارم و نه درد و نه اندوه، نه اشک و نه سرما و گرمای توان‌فرسا و سوزان نمی‌توانند مرا از رفتن بازدارند (همان). اما گیل‌گمش از سد کوه‌های تاریک می‌گذرد و در سفر خویش به باغی می‌رسد که میوه‌های آن از سنگ‌هایی گرانبهاست و ...

ارنست کاسیرر معتقد است که در مسیر پرستش بشر ابتدایی شاهد آن هستیم که در مرحله ای، جانوران پرستش و مقدس شمرده می‌شده‌اند، مانند پرستش انواع چیزهایی که در محیط با آن روبرو بوده‌اند [...] که وی از آنان بعنوان خدایان لحظه‌ای یاد می‌کند که به مرور این نوع پرستش به سوی خدایان کارکردی سوق می‌یابد (ملک و مختاریان ۱۳۹۱). نکته مهم این که پرستش این حیوانات بعدها در مسیر تکامل اندیشه مذهبی همچنان ریشه‌ها و

باورهایش به یکباره از بین نمی رود و در مسیر فرهنگ، حیات خود را طی می کند؛ برای همین است که موجودات ترکیبی انسانی-حیوانی را می توان نمودی از اندیشه مذهبی و تفکر اسطوره ای دانست.

در حماسه گیل-گمش وجود کژدم-انسان ها در مرز میان جهان یعنی جایی که خورشید طلوع می کند و جهانی که تاریکی در آن جای دارد دارای ویژگی تمایزدهنده، دورکننده، نفی کننده و نیز هشداردهنده هستند. در این متن ویژگی های انسان-عقرب ها طوری است که هاله های پیرامون سر آنها حتی کوه را هم خیره می کرد و نگاه های شان می توانست آدم هایی را که به آنها نگاه می کردند، بگشاید (روزنبرگ ۱۳۷۹؛ ۳۷۳) که به وضوح بر ویژگی کشندگی و ارتباط با مرگ آنان تاکید شده است. با توجه به ریشه اسطوره ای این موجودات که نوعی پیوستگی محتوایی با خورشید و خدای خورشید شمش داشتند این بعد محافظت کنندگی و نگهدارنده بودن آنها بعنوان پاسداری از جهان مردگان در مرز کوه مَشو که خورشید از آن طلوع می کند، تقویت ویژگی این موجودات در قرارگیری مرز میان مرگ و زندگی است، همانگونه که در تصویر ۱۸ در هنر جیرفت نیز دیده می شود؛ که این موجود در صحنه نبرد میان رام کننده حیوانات نقش فاصله گذاری و تمایز میان الگوهای معنایی مرگ و زندگی را حفظ و تقویت می کند. چنین نیروی منفی و ارتباط با جهان مردگان در بحث نمادشناسی تطبیقی نیز بدان اشاره شد که روح کلی نمادپردازی مربوط به عقرب ارتباط آن با جهان مرگ و زندگی بطور توأمان است، برای نمونه در اساطیر یونان نیز در هنگام جست و جوی ایزیس به دنبال اُزیس، هفت کژدم وی را همراهی می کنند (کوپر ۱۳۷۹، ۲۹۱) که این امر نشان تعلق عقرب به این جهان است.

انسان-عقرب: مطالعه آیکونولوژی

بعد از مرحله پیش-آیکونوگرافیک و دست یابی به توصیفی از نقشمایه ها و نیز ارائه معنای صریح و اولیه ای که از تحلیل صوری تصویر بدست می آید و همچنین مرحله آیکونوگرافیک که نوعی نمادشناسی تطبیقی و مطالعه درون مایه و محتوایی از نقشمایه مورد نظر بود (معنای ضمنی و پنهان) اکنون تحلیل آیکونولوژیک گام سوم در مطالعه مورد نظر است. همانگونه که اشاره رفت آیکونولوژی نوعی تفسیر مبتنی بر سنتز است، نه تحلیلی منحصر به خود؛ از همین رو تحلیل نهایی و دستیابی به جوهره و معنای نهایی تصویر همبسته نوعی جمع بندی از دو مرحله پیشین و دو معنای اولیه و ثانوی است.

در گام نخست پس از توصیف تصویر و نحوه ترکیب بندی از نقشمایه ها و تحلیل نشانه شناختی از روابط میان نقشمایه های مرتبط به هریک از قطب های دوگانه تصویر نوعی معنای اولیه از نقشمایه عقرب بدست آمد که ارتباط تعارض و تضادی را با قطب دیگر یعنی انسان نشان می داد؛ ارتباطی که در نهایت به منزله ارتباط عقرب با مرگ و انسان در معنای زندگی است. در گام بعد پس از بررسی نمادشناسی از نماد عقرب در فرهنگ های چندی که بدان اشاره رفت نوعی نمادشناسی از معنای نمادین و پنهان عقرب آشکار شد که می توان در تکمیل معنای اولیه آن را ادامه داد.

معنای ضمنی و پنهان که نوعی تحلیل محتوایی از این نقشمایه است ارتباط آن را با مضامینی چون خونریزی، جنگ، (نمادشناسی منطقه البروج) انتقام، مرگ (در اساطیر یونانی) زخم، شرارت، کینه، بدخواهی، خیانت (در مسیحیت)، ارتباط با جهان زیرین و مردگان (اساطیر مصری)، نیروهای منفی طبیعت (اساطیر آفریقایی) و همچنین ردیابی آن در مقوله های مرتبط با تاریکی و روشنایی به مثابه خط پیوند و تمایز دهنده آن در اسطوره‌شناسی بین‌النهرینی (تمایز میان مرگ و زندگی) نشان می‌دهد.

در گام نهایی با توجه به نتایج بدست آمده می‌توان مطالعات آیکونولوژی را نوعی اشتراک معنایی از دو معنای نخست و ثانوی دانست. این معنا نوعی اندیشه منفی و بدی را به ذهن متبادر می‌کند که بی ارتباط به نوع تصویرپردازی آن در هنر جیرفتی نیست. دکتر مجیدزاده معتقد است انسان عقرب‌نما در جیرفت نماد بدی بوده و توسط انسان شیرنما سرنگون می‌شود (تصویر ۱۹ و ۲۰). مراتبی از قدرت های ماورائی وجود داشته که انسان شیرنما در رأس آن قرار دارد و تنها او می‌توانسته بر نیروهای بد نهفته در انسان عقرب‌نما غلبه یابد (جانبازی ۱۳۹۱). اگر در تصاویر جیرفتی دقیق شویم می‌بینیم که موجودات ترکیبی انسان حیوان همگی دارای وجه مثبت نیستند همانند نمونه انسان عقرب و دیگر حیوانات چون پلنگ و مار که نهایتاً توسط انسان های برتر یا ابرانسان‌ها نابود می‌شوند. در تصویر ۱۹ این الگوی نابودی توسط رام‌کننده حیوانات در سه الگوی حیوانی مشاهده می‌شود که در کنار این‌ها انسان عقرب یکی از آنها است. اگر این نابودی را به مثابه غلبه بر یک نیروی منفی بدانیم بی شک انسان عقرب‌ها دارای خطرات و هشدارهایی نسبت به حیات انسانی و دیگر موجوداتی است که در گروه زندگی قرار دارند. انسان عقرب‌ها موجوداتی منفی هستند که توسط انسان شیرنما به مثابه موجودی برتر و نیک نابود می‌شود.

ژان پروو باستان شناس فرانسوی نیز براین باور است که انسان عقرب‌نما در هنر جیرفت مظهر شر است (پروو ۱۳۸۶). از نظر وی در هزاره سوم پ.م مردم در تصویرکردن نقوش نه از صور انسانی که از موجودات برتر از انسان استفاده می‌کردند که موجودات ترکیبی نمونه ای از آن است (جانبازی ۱۳۹۱). در حقیقت این افراد با کمک نمادهایی به نمایش آن برتری الهی که در پس زمینه ذهن‌شان وجود داشت می‌پرداختند. وجه منفی و نیز ارتباط عقرب با جهان مردگان هم به دلیل قلمرو زندگی این موجود (بعد طبیعی) یعنی سطح زمین و قدرت مرگ‌آوری با نیش سمی و نیز باتوجه به اینکه این ظروف همگی از گورها یافت شده و در کنار مردگان بدست آمده اند (بعد نمادین) ارتباط آن با مرگ و جهان زیرین بدیهی و طبیعی بنظر می‌رسد.

از این همین رو می‌توان با تحلیل چنین نقوشی به نوعی به تحلیل صور ذهن و روان‌شناسی فردی و اجتماعی مردمان و همچنین دیگر مضامین موجود در دلالت های ارزشی، فرهنگی، مذهبی و اسطوره ای آنان پرداخت. آن چه مهم است اینکه در این میان روش مطالعه آیکونوگرافی یکی از مهم ترین و بهترین روش هایی است که به این مهم کمک می‌کند تا بتوان در بازشناسی و احیای بافت فرهنگی موردنظر عمل کرد.

نتیجه‌گیری

در این مقاله سعی شد با بکارگیری یکی از مهم‌ترین روش‌های موجود در تاریخ هنر به بررسی دلالت‌های معنایی یکی از نقشمایه‌های مشخص در هنر جیرفتی پرداخته شود. روش آیکونوگرافی که توسط اِبی واربورگ و اِروین پانوفسکی ارائه شد در معنای مطالعه تصویر برای کشف دلالت‌های معنایی از طریق استعاره‌های بصری است. این روش مبتنی بر سه گام اجرایی و دربردارنده سه نوع معنا است: مرحله پیش‌آیکونوگرافیک و معنای صریح، مرحله آیکونوگرافیک و معنای ضمنی و در نهایت مرحله آیکونولوژی یا معنای محتوایی و نهایی اثر که خود منبعث از سنتز از دو مرحله پیشین است. هنر جیرفت به مثابه یکی از درخشان‌ترین نمونه‌های موجود چه از نظر ارزش‌های بصری و زیبایی‌شناختی در تاریخ، فرهنگ و هنر و نیز از نظر ارزش‌های باستان‌شناختی به منزله کهن‌ترین تمدن شناخت شده بشری بستر مناسبی را برای تحلیل و شناخت ابعاد پیدا و پنهان آن فراهم آورده است. باتوجه به اینکه عمده آثار بدست آمده از طریق گورها ظروف منقش به سبک زربفت یکی از غنی‌ترین نمونه‌های بصری در تاریخ فرهنگ باستانی پیشاتاریخی ایران را بدست داده است که خود دربردارنده نقوش گیاهی، حیوانی، انسانی و معماری است که در نهایت به نمونه بینظیری از نقوش ترکیبی انسان‌حیوان می‌رسد که انسان‌عقرب یکی از پرکاربردترین آنها در کنار نمونه‌های منفرد تصویری از عقرب در این هنر است. با توجه به اهمیت این نقوش ترکیبی ابتدا سعی شد با تحلیلی توصیفی و نشانه‌شناختی صریح‌ترین مضامین بازنمودی آن کشف شود که مبتنی بر تحلیل بر اساس روش مربع معنایی بود که انواع رابطه‌های تقابلی، تناقضی و تکمیلی شناسایی شد. در مرحله آیکونوگرافی به دلیل اهمیت منابع تکمیلی در بازشناسی دلالت‌های معنایی و محتوایی نمادها به دلیل کمبود این منابع در هنر جیرفت سعی شد از طریق نوعی نمادشناسی تطبیقی با تمرکز بر هنر و فرهنگ بین‌النهرین به یک جمع‌بندی از معانی نمادین این نقشمایه رسید. در این مرحله یکی از مهم‌ترین متون قابل استناد متن حماسه گیل‌گمش بعنوان کهن‌ترین متن حماسی بشری است. در این متن انسان‌عقرب‌ها با کارکرد تمایزدهنده و نیز بعنوان حافظ و نگهبان مرز تاریکی و روشنایی از قلمرو خدای شمش (خدای خورشید) ظاهر می‌شوند و در نهایت با سنتز میان این دو معنای اولیه و نمادین نقشمایه انسان‌عقرب در هنر جیرفت به مثابه یک نماد از نیروهای منفی و شر و بدی خوانش می‌شود؛ موجودی که در نهایت توسط نیروهای سامان‌بخش و دارای وجه مثبت یعنی انسان‌شیرنماها نابود می‌شود. وجه منفی و نیز ارتباط عقرب با جهان مردگان هم به دلیل قلمرو زندگی این موجود (بعد طبیعی) یعنی سطح زمین و قدرت مرگ‌آوری با نیش سمی و نیز با توجه به اینکه این ظروف همگی از گورها یافت شده‌اند و در کنار مردگان بدست آمده‌اند (بعد نمادین) ارتباط آن با مرگ و جهان زیرین بدیهی و طبیعی بنظر می‌رسد.

منابع

- آقاعباسی، زهرا (۱۳۸۸). نسبت نقش‌مایه‌های نویافته جیرفت با نمونه‌هایی از اساطیر ایرانی. مجله مطالعات ایرانی. ش ۱۶. صص ۲۱-۳۳.
- پروو، ژان (۱۳۸۶). نگاهی به نقوش بازمانده از جیرفت. ترجمه زهرا نوایی. نشر آینه خیال. فرهنگستان هنر. صص ۷۰-۷۷.
- پیروای ونک، مرضیه (۱۳۹۰). تحلیل معناشناختی واژه آیکون. مجله متافیزیک. دانشگاه اصفهان. ش ۱۱ و ۱۲. صص ۱-۱۰.
- جانبازی، فاطمه (۱۳۹۱). نقش مایه عقرب در آثار تمدن‌های پیش از تاریخ ایران. دو فصلنامه علمی ترویجی جلوه هنر. ش ۷. صص ۱۵-۲۹.
- رفیع فر، جلال الدین (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق، گفتگو با یوسف مجیدزاده. نامه انسان‌شناسی. دوره اول. ش ۴. صص ۱۹۷-۲۰۸.
- _____ و مهران ملک (۱۳۹۲). آیکونوگرافی نماد پلنگ و مار در آثار جیرفت. پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران. ش ۴. دوره سوم. صص ۷-۳۶.
- رواسانی، شاپور (۱۳۹۲). باستان‌شناسی اجتماعی. مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی حوزه هلیل رود جیرفت. به کوشش یوسف مجیدزاده و محمدرضا میری. چ اول. تهران: فرهنگستان هنر. صص ۹۸-۹۱.
- روزنبرگ، دونا (۱۳۷۹). اساطیر جهان: داستان‌ها و حماسه‌ها. ترجمه عبدالحسین شریفیان. ج اول. تهران: انتشارات اساطیر.
- ساندوز، ن.ک (۱۳۸۵). بهشت و دوزخ در اساطیر بین‌النهرین. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور. چ دوم. تهران: نشر کاروان.
- شالیان، ژرار (۱۳۸۷). گنجینه حماسه‌های جهان. ترجمه علی اصغر سعیدی. چ سوم. تهران: نشر چشمه.
- شعیری، حمیدرضا (۱۳۹۱). نشانه معناشناسی دیداری. تهران: نشر سخن.
- _____ (۱۳۸۸). مبانی معناشناسی نوین. چ دوم. تهران: انتشارات سمت.
- شوالیه، ژان و آلن گریبران (۱۳۸۵). فرهنگ نمادها. ترجمه سودابه فضایی. ج ۴. تهران: انتشارات جیحون.

- طاهری، صدرالدین (۱۳۹۴). باژگونی مفهوم یک نماد (بررسی کهن‌الگوی مار در ایران و سرزمین‌های مجاور). نشریه هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی. دوره ۲۰. ش ۳. صص ۳۴-۲۵.
- عباسی، علی (۱۳۸۵). تقابل‌ها و رابطه‌ها در تابلوهای نقاشی. مجموعه مقالات دومین همایش نشانه‌شناسی هنر. زیر نظر حمیدرضا شعیری. تهران: فرهنگستان هنر. صص ۱۷۷-۱۵۱.
- عبدی، ناهید (۱۳۹۲). درآمدی بر آیکونولوژی. تهران: نشر سخن.
- فرانکفورت، هانری پال (۱۳۹۲). سنگ سیاه و هنر در کرمان و آسیای مرکزی. مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی حوزه هلیل رود جیرفت. به کوشش یوسف مجیدزاده و محمدرضا میری. چ اول. تهران: فرهنگستان هنر. صص ۱۶۶-۱۶۱.
- کشمیرشکن، حمید (۱۳۹۶). درآمدی بر نظریه و اندیشه انتقادی در تاریخ هنر. تهران: نشر چشمه.
- کوپر، جی. سی (۱۳۷۹). فرهنگ مصور نمادهای سنتی. ترجمه ملیحه کرباسیان. تهران: نشر فرشاد.
- گری، جان (۱۳۷۸). شناخت اساطیر خاور نزدیک و دور. ترجمه باجلان فرخی. تهران: انتشارات اساطیر.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۹۲). آثار گنجینه جیرفت، اشیای سنگ صابونی و سنگ مرمر (مجموعه بازیافتی) حاشیه هلیل رود در موزه ملی ایران. زیر نظر دکتر داریوش اکبرزاده به کوشش صدیقه پیران. تهران: نشر پازینه.
- _____ (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- مختاریان، بهار (۱۳۹۵). نظریه و روش در تحلیل و تفسیر تصویر. مجله هنرهای تجسمی چیدمان. سال ۵. ش ۱۴.
- ملک، مهران و بهار مختاریان (۱۳۹۱). آیکونوگرافی نماد عقاب و مار در آثار جیرفت. مجله انسان‌شناسی. سال دهم. ش ۱۷. صص ۱۹۵-۱۶۳.
- هال، جیمز (۱۳۸۳). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. چ دوم. تهران: نشر فرهنگ معاصر.

منابع اینترنتی تصاویر

(آخرین بازبینی تمامی سایت‌ها: ۹۶/۱۱/۹)

- <http://www.ancientpages.com/2016/01/19/aqrabuamelu-mysterious-scorpion-men-babylonian-mythology/>
- <http://lundinorient.se/egyptens-historia/egyptens-gudar/selkis/>

- <http://www.weare.ir/interesting/history/the-worlds-oldest-known-civilization-jiroft/>
- <http://www.thepicta.com/tag/%D9%85%D9%81%D8%B1%D8%BA%DB%8C>
- <https://www.tasnimnews.com/fa/news/1394/08/14/908473>
- <https://archaeologynewsnetwork.blogspot.com/2015/08/jiroft-cradle-of-human-civilization-in.html>
- <http://www.alamy.com/stock-photo-marble-relief-carving-of-the-god-mithras-slaying-the-mystic-bull-second-113879370.html>
- www.ancient.eu/gilgamesh/
- <https://www.apollo-magazine.com/mythical-beasts-in-mesopotamia/>
- <https://www.pinterest.fr/pin/531354456018651764/>
- https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mesopotamian__Cylinder_Seal_with_Griffins,_Humans_and_a_Winged_Disk_-_Walters_42735.jpg
- <https://www.pinterest.com/mkzpinterest/antique-persia/>
- www.en.wikipedia.org/wiki/Scorpion_man