



اسفنکس و مفاهیم نمادین آن در ایران باستان

فیروزه نواب اکبر*

دکتری باستان‌شناسی، گروه تاریخ و باستان‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
(دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۵/۲۵، پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۵/۲۹)

چکیده

اسفنکس^۱ (ابوالهول) یکی از نمادهای^۲ ایران باستان است. هدف اصلی، مطالعه ریشه تاریخی و مفاهیم نمادین اسفنکس در ایران باستان است. سؤال تحقیق، سابقه تاریخی نماد اسفنکس و کارکرد آن چگونه است؟ روش تحقیق در این مقاله، بنیادی و تاریخی بوده. شیوه گردآوری اطلاعات به روش مطالعات وسیع کتابخانه‌ای و اسنادی از موضوع اسفنکس در ایران است. نتایج تحقیق نشان داد که: سابقه نماد ترکیبی انسان- حیوان ایران به پیش از تاریخ و منطقه بستک استان هرمزگان می‌رسد و این نماد در هزاره پنجم پ.م در تپه جعفرآباد خوزستان و تمدن ایلام (شوش) به حالت جانور-دیوسان بوده. نماد مذکور در هزاره چهارم پ.م در آکروپولیس شوش بر روی مهرها ادامه داشته و در هزاره چهارم و سه پ.م در شهداد کرمان و شهر سوخته سیستان، هلیلرود و جیرفت نیز دیده شده. این نماد به صورت نقش مرد- شیراز همین هزاره ظاهر گشته. بیشترین تعداد نقش اسفنکس در ایران متعلق به هزاره اول پ.م است. مفاهیم نمادین اسفنکس- شیر شامل: تقدس^۳، احترام^۴، ترس^۵، توت‌پرستی^۶ (حمایت)، حفاظت^۷، خدای خورشید^۸، قدرت^۹ و قهرمانی^{۱۰}، و بیشترین کارکرد و مفاهیم آن در ایران نماد مثبت داشته است.

واژگان کلیدی

شیر، اسفنکس، موجودات ترکیبی، کارکرد (مفاهیم نمادین).



مقدمه

پژوهش‌های باستان‌شناسان بزرگ بر اساس مدارک و مستندات به‌دست‌آمده نشان می‌دهد که اولین تعامل و ارتباط تمدن‌های کهن، از طریق ترسیم اشکال و نیز انتقال مفاهیم معنادار هنری صورت گرفته است. بال از نظر انسان پیش از تاریخ هنگام نظاره پرواز پرنده‌ها قداستی ویژه یافت و آن را نشانه قدرت و برتری می‌دانست. ایرانیان باستان از حیوانات بالدار و اسفنجک‌های بالدار در نقاشی‌های دیواری، حجاری‌ها، نقش برجسته‌های منقور بر پیکره صخره‌ها و نیز در نقوش بناها، ستون‌ها و هنرهای ظریف جواهرسازی، هنر فلزکاری بخصوص پارچه‌بافی و فرش، استفاده‌های بسیار نمودند. بررسی‌های صورت گرفته نشان می‌دهد که در میان عناصر هنری مشترک بین اقوام، حیوانات بالدار و موجودات افسانه‌ای بالدار، در بین اغلب ملل دنیا کاربردهای بسیار داشته است (رهبر گنج، ۱۳۸۷: ۷۵-۷۶). نقوش نیمه‌حیوانی و نیمه‌انسانی بر روی مهر، علاوه بر علامت مشخص صاحب آن، به‌منزله طلسمی محسوب می‌شده که مالک آن را در پناه خود از شر ارواح پلید نگه می‌داشته است (جهان‌پناه، ۱۳۹۶: ۷۸). اسفنجک‌ها به‌عنوان محافظان معابد و حتی صورتی از خدایان در دنیای باستان مورد توجه بوده‌اند (عابد دوست، ۱۳۸۸: ۸۲). این اسفنجک‌ها موجودات ترکیبی از سر انسان با بدن شیر هستند که در هنر باستان ایران و دیگر تمدن‌های کهن وجود داشته‌اند و معنای قهرمانان طبیعی و غیرطبیعی دارند که نیروی طبیعت را توسط نیروی مافوق طبیعی کنترل و هدایت می‌کنند (همان، ۸۳؛ شریف‌زاده، ۱۳۹۷: ۵۳؛ Nazeri A. et al., 2017: 5792؛ میت‌فورد، ۱۳۸۱: ۷۸). نقشه‌های روی ایووری^{۱۱} در اواخر عصر برنز (۱۲۰۰-۱۶۰۰ پ.م)، مشاهده شده است که از یونان تا ایران نقوش ترکیبی انسان-حیوان مشاهده شده است. این نقوش برجسته بر روی عاج فیل ترسیم گردیده است (Feldman, 2009: 175).

روش پژوهش

مقاله پیش روی ببه لحاظ روش توصیفی-تحلیلی و با رویکرد تاریخی صورت گرفته است.

پیشینه پژوهش

در راستای هدف اصلی مطالعه، (بررسی مفاهیم نمادین سمبل اسفنجک در ایران)، بخش‌های مرتبط زیر مورد مطالعه قرار گرفته:

سمبل (نماد): مؤسسه ARS در ارتباط با سمبل^{۱۲} در گزارش خود نوشته: مفاهیم سمبل، شامل مفاهیمی از اشیا است. هر معنایی سه بعد دارد که شامل: ۱. مفهوم داخلی و درونی مرتبط با شیء است؛ ۲. مفهوم در روابط و ارتباطات و پیام‌ها. اینها مفاهیم نمادین و رمزی هستند؛ و ۳. اشیائی که در گذشته شکل گرفته‌اند و این معنای تاریخی آنها است. سمبل‌ها شامل: طبیعت، سیاره و ارتباط بین روز و شب، بخشی از بدن انسان، مذهب، گیاه و حیوانات، گونه‌های رفتاری و غیره، که طیف وسیعی را در برمی‌گیرد (ARS Oriental's, 2013: 42, 61).

حیوانات ترکیبی به‌نوعی نشان از سمبل‌ها در تمدن‌های مختلف را دارد. در ارتباط با سمبل‌ها، عوامل انگیزشی مانند (ژست^{۱۳} «حالت»،

نگرش^{۱۴} و انگیزش^{۱۵}) مطالعه شده و نشان از این دارد که سمبل‌ها در تصاویر اغلب، برای ما به‌عنوان یک عنصر خارجی به‌نظر می‌آیند. ژست‌های آن روزها با ژست‌های امروزی، متفاوت بوده‌اند و ما قادر به درک احساس این انگیزش‌ها نیستیم. بنابراین برای تماشاگر دنیای مدرن بسیار دشوار است که این تصاویر را بفهمد و درک کند و همین‌طور درک خود مردمان هنرمند را در آثار و اشیا باقیمانده (Kipfer, 2017: 1, 22, 105). سمبل‌ها و اعمال و کارهای آنها در دوره زمانی، و در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است و روش‌ها و راه‌های گوناگونی وجود دارد که تأکید بر سمبل‌ها و انگیزه‌های آنان دارد. اگر ما امروزه برای نشان دادن لذت، از سمبل خنده^{۱۶} استفاده می‌کنیم، در دنیای باستان همین نشانه، سمبل قدرت در زمان آشور در بین‌النهرین است (Ibid., 107). منشأ خلقت بیشتر موجودات ترکیبی انسان-حیوان در هنر ایران باستان، ترس و وحشت مردم بوده از خطرات و زبان‌هایی بود که از جانب عناصر طبیعت یا دشمنان و یا ارواح شرور، آنها را مورد تهدید قرار می‌داد. به قدری که در باورهای آنها تأثیر گذاشته بود و گاهی این موجودات مورد پرستش قرار می‌گرفتند و برای آنان سمبل خدائی می‌شدند (معمدفر، ۱۳۹۱: ۱۵۴). در تصاویر تمدن‌های جنوب بین‌النهرین، جنوب غرب آسیا در اواخر هزاره ۴ پ.م و اوایل هزاره ۳ پ.م در تمدن‌های اوروک و شوش، شاه، شیرها را شکار می‌کرده. در یک هزاره حتی آنها خودشان را به معنای شیر، در یک مبارزه می‌دانستند. پس در اینجا سمبل شامل، شاه= شیر= قدرت (Benzelokim et al., 2010: 29). در ارتباط با سمبل در مصر، اصرار بر این است که سمبل‌ها معنی زیادی بر وجود عواملی مانند: «چرائی»^{۱۷} برای ذات سمبل-ناشناخته دارند. در محوطه هرم جیزه، هر چیزی سمبل است، مانند خدای Ra سمبل تاج‌گذاری است (Cayce, 1971: 21,82). سمبل اسفنجک در سه تمدن باستانی مصر، بین‌النهرین و ایران مشترک بوده است. هر سه تمدن این سمبل را به‌وفور در هنرشان استفاده کرده‌اند (رهبر گنج، ۱۳۸۷: ۷۶). بیشترین فراوانی نقوش حوزه تمدن هلیل‌رود، نقوش جانوری^{۱۸} است و مهم‌ترین نوع توت‌پرستی^{۱۹} نیز توت‌های جانوری هستند. این معنای توت‌مندی بخشی از اندیشه دینی، اجتماعی و فرهنگی ساکن حوزه هلیل‌رود است. این نمادها چه به‌صورت مثبت و چه منفی، در زندگی مردگان این حوزه نقش داشتند. این نمادها حاکی از نوعی احترام، تقدس و ترس کنش‌گران انسانی آنها است. فرهنگ نامبرده در اوایل هزاره سوم پ.م هم‌زمان با دوره آغاز ایلامی تعلق دارد. بدون شک طرح‌های مرتبط با موضوعه‌ای ترکیبی انسان-حیوان (گاو و شیر)، در ارتباط با افسانه گیل‌گمش و حماسه‌های لو گال با ندا است (صحت‌منش، ۱۳۹۸: ۷۱؛ حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۲۰، صرفی، ۱۳۸۳: ۷۰؛ Nazeri, A. et al., 2017: 5792؛ Basafa, 2014: 199؛ شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۳۵، ۱۴۷) (تصویر ۱ تمدن جیرفت و تصویر ۲ تمدن ایلام).

در تمدن جیرفت، نقش انسان-حیوان از لحاظ ساختار طراحی و ویژگی‌های تجسمی بسیار زیبا و ساده است و طراحی خاصی دارند. که



بی‌نظمی است. به بیان دیگر توانائی اصلی شاه، دستور خدائی است که در مقابل اختلال و بی‌نظمی قرار گرفته است و این نقش رمزی شده بوده (Kipfer, 2017: 111). مفهوم این نقش هم مثبت شمسی و هم منفی قمری است. در مفاهیم مثبت آن گرمای خورشید، عظمت، قدرت، دلیری، شهامت، عدالت بی‌رحمی و سفاکی. در معنای قمری آن غریزه مادری است و شیر، ماده است. شیر^{۲۱} از ابتدا در خاورمیانه دارای اهمیت بوده و کارکردهای^{۲۲} مختلفی داشته است. نقش شیرها، در کارکردشان به دو گروه خیر و شر تقسیم‌بندی شده (Salvie, 2017: 2). کارکردهای شیر که بن‌مایه کارکرد اسفنکس را دارد، در جدول (۱) آمده است.

در خاورمیانه باستان شیر به‌صورت خاص شاید موجب ترس^{۲۳} مردم می‌شده. به بیان دیگر می‌توان گفت که شیر و کنترل آن خارج از توان بشر آن روز بوده است. انسان باستانی از ترس شیر، خود را مورد حفاظت^{۲۴} و نگهداری^{۲۵} آن می‌دیده. زمانی که تمدن شهر شکل گرفت و نقش جوامع مهم بود و روی داد اقتصادی اتفاق افتاد، اینانا، خدای اوروک نقش عمده‌ای را در اقتصاد ایفا می‌کرد. شیرها در این زمان معابد بزرگ را حفاظت می‌کردند. اینانا^{۲۶} / ایشتار^{۲۷} به‌عنوان شیر/ بهشت شناخته می‌شدند. اولین تصویر دیده‌شده شیر در ۳۰۰۰ پ.م، بر روی یک مهر است. شری، در مقاله خود به نقش شیر در افسانه گیل‌گمش نیز اشاره کرده است (Shirley, 2020: 82; Nozedar, A. et al., 2006: 252) در تمدن مصر، شیر نماد خدای خورشید و آتش هست و مترادف با آن مفهوم قدرت را دارد. تصویر (۳)، نقش شیر در ایران پیش از تاریخ و تصاویر (۴، ۵، ۶) در هزاره سه و چهار را نشان می‌دهند.

شیرهای سنگی بزرگ در دروازه شیران، نقش حفاظتی را دارند و این حافظان قدرتمند بعدها به‌صورت لاما سوی^{۲۸} آشوری درآمدند. در چین شیر سمبل شاه و فردیت است. شیر، از جنس طلا در کاوش‌های می‌سن^{۲۹} از کرت^{۳۰} به‌دست آمده است. و این نقش نیز در تمدن اژه‌ای^{۳۱} در کرت بر روی ریتونی از جنس طلا وجود دارد. ایرانی‌ها از این سمبل جدول ۱. کارکردهای شیر و اسفنکس.

شیر، منفی	خیر، مثبت	حیوان / کارکرد، نماد
مبارزه، نیروی جادویی، غرور و کبر، فتنه‌انگیزی، ترس.	مذهبی، فرهنگی، سیاسی، خدا، شوکت و جلال، حفاظت، مراقبت، نگهداری، قدرت (الهی، نفس)، ابدیت و جاودانگی، شاه (انسان)، احترام، تقدس، توت‌پرستی، حمایت، خدای خورشید، خدای عشق، آتش، پارسایی، صلح، پیروزی، شجاعت و دلاوری، قهرمان، عقل، غرور.	شیر، اسفنکس



تصویر ۳. نقش شیر در سنگ‌نگارهای دشت توس. منبع: (بختیاری شهری، ۱۳۸۸: ۱۸) ۶۵۰۰ پ.م.

فقط متعلق به جیرفت است. برخی از آثار تمدن ایلام بسیار شبیه به آثار جیرفت است (معمد فر، ۱۳۹۱: ۱۵۴). نقش تخیلی بر روی اشیاء سنگی کلریت از برجسته‌ترین نمونه‌های تمدن جیرفت در حوزه هلیل‌رود است و نقوش ترکیبی و تخیلی آنها شباهت‌هایی میان این تمدن با آثار تمدن سومر و ایلام دارد (شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۹). بر روی مهرهای تمدن ایلام و ظروف سنگی جیرفت و همچنین در مارلیک نقش شیر-دیو را می‌توان مشاهده کرد (صفا، ۱۳۷۴: ۸، ۱). در میان مهرهای استوانه‌ای آغاز ایلامی جانوران دیو شکل دیده می‌شوند. در تمدن آغاز ایلامی شیر-دیوها مأمور حفاظت کوه‌ها بودند (معمد فر، ۱۳۹۱: ۱۱۷). مجیدزاده، به نمونه‌ای از این موجود ترکیبی که متعلق به نیمه دوم دوران آغاز نگارش (دوران جمبندت نصر) اشاره کرده است (ابراهیمی‌پور، ۱۳۸۹: ۱۰۸؛ شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۴۹). این نقوش بر روی مهرهای آغاز ایلامی مشاهده می‌شود (منبری، ۱۳۹۱: ۱۵۱). نقش‌مایه‌های اساطیری دوران مس سنگی تا عصر مفرغ قدیم در جنوب ایران، سبک حیوانات در لباس انسان‌ها و سبک انسان‌ها در لباس حیوانات بوده است (همان: ۱۶۲). بسیاری از نمادها در فرآیند مهاجرت میان ملت‌ها، در میهن جدید خود میان اندیشه‌های کهن مردمان حل شده و کارکرد و مفهومی تازه می‌یابند. برخی از نمادها اما به هنگام مهاجرت در کنار فرم، انگاره‌ها^{۳۲} را نیز با خود به همراه می‌برند. شیر یکی از این نمادها است. که به نگاهبانی شکست‌ناپذیر بدل شده (طاهری، ۱۳۹۱: ۱۴). اسفنکس ترکیبی از شیر-انسان (زن، مرد) است. به همین روی در مقاله ابتدا به سابقه کار کردی نماد شیر و سپس اسفنکس پرداخته شده است.

سمبل شیر: شیر رب‌النوع جلگه، نماد قدرت و خورشید است. این جانور در کلیه تمدن‌های خاور نزدیک به‌عنوان قدرت و سلطنت به کار رفته و با قدرت خورشید برابری کرده است. شیر در ایران نماد سلطنت، نیروی خورشید، نور و مهر است. شیرها در هنر مصر، بین‌النهرین و ایران باستان، نگاهبانان نمادین پرستشگاه‌ها، قصرها و آرامگاه‌ها بودند (خسروی، رفیع‌فر، ۱۳۹۳: ۵۴-۵۵). این نماد و انگیزش در بین‌النهرین که به‌صورت نقش حیوانات ارائه شده است، این سمبل نماد اختلال و



تصویر ۱. اسطوره گیل‌گمش از تمدن جیرفت. منبع: (شیخی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۴۵)

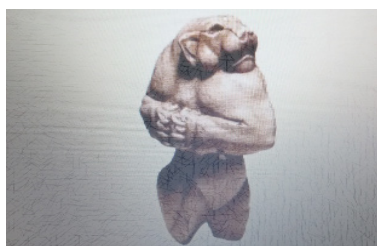


تصویر ۲. اسطوره گیل‌گمش. مهر استوانه‌ای. شوش ۲۳۰۰-۲۱۰۰ پ.م. منبع: (Ghaempanah, N, R. Mehr Afarin & M, 2014: 124)



عقاب است و هم چون دیگر جانوران ترکیبی، زائیده تخیل بشر است. بنا به تعریف دهخدا: اسفنکس از کلمه لاتینی اسفنکس و یونانی (اسفیگس) نام حیوان موهومی است که در مصر و یونان باستانی به هیکل مختلفانند (شریف‌زاده، و دیگران، ۱۳۹۷: ۵۴؛ میت فورد، ۱۳۸۱: ۷۸). ابوالهول یا اسفنکس از کلمه لاتین اسفنکس یونانی *Sfiges* گرفته شده است. مصریان علت بزرگ ترسیم کردن آن را نیز جنبه تقدس و احترام و تعظیم و تکریم را می‌دانستند (رهبر گنج، ۱۳۸۷: ۷۵). در هزاره ۳ پ.م اسفنکس را به صورت شیر مرد در مصر و خاورمیانه وجود داشته. این اسفنکس شیر می‌تواند زن و یا مرد باشد که بال داشتند. و این شیر اسفنکس‌ها تاج بر سر داشتند. ۶ نوع اسفنکس شیر- زن و شیر- مرد را تقسیم‌بندی کرده‌اند. در هزاره ۲ پ.م. اولین اسفنکس‌ها و سمبل‌های آن در آناتولی و مصر قدیم و در خاورمیانه و با مفهوم متفاوت‌تری از آن در شمال سوریه و به صورت پیچیده‌ای در کرت پیدا شدند. اسفنکس به دو گونه: گاو-مرد و شیر-مرد تقسیم‌بندی شده و لاما سو همان گاو-مرد و ابوالهول شیر-مرد است (طاهری، ۱۳۹۱: ۱۷؛ مهرآفرین، ۱۳۹۵: ۱۳۳؛ Bretschneider, 2018: 3, 25, 26).

از بین تمامی نقوش موجود در مصر هیچ‌یک به ابهت و زیبایی اسفنکس جیزه نمی‌شود. این اسفنکس در دره نیل واقع و رو به سمت طلوع خورشید قرار دارد. حسن، معتقد است که واژه اسفنکس همیشه تداعی‌کننده قدرت بزرگ و خیره‌کننده در ذهن و یکی از آثار عجیب کشف شده است (Hassan, S, 1949: 7). اسفنکس، شخصیتی از خدای *Horus* است در افق و رو به سمت طلوع خورشید که حداقل از دوره پادشاهی جدید به بعد وجود دارد. صورتش وابسته به تغییر و اعتدال شبانه‌روز است. یعنی صورت اسفنکس رو بروی افق که در آن



تصویر ۵. شیر با بدن انسان، سنگ منگزیت، شوش حدود ۲۹۰۰ پ.م. منبع: (معتد فر، ۱۳۹۱: ۱۸).

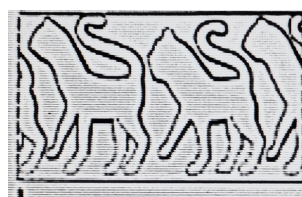


تصویر ۷. نقش شیر بر روی جام طلا، کلاردشت گیلان، متأثر ز هنر اورارتو و هیتیت. منبع: (Godard, 1961: 65)

در کاخ‌ها و یا به عنوان قهرمان استفاده می‌کرده‌اند. نماد انسان-شیر در آثار تمدن جیرفت، نمادی از قدرت و پادشاهی است. در نقوش مهرهایی مربوط به حدود ۲۴۰۰ پ.م (دوره شوش IV) خدایانی با ظاهر انسانی همراه با شیر نشان وجود دارد. از مهم‌ترین نقوش که بر روی مهرها و سفال‌ها در هزاره چهارم پیش از میلاد در تمدن ایلام و در آکروپلیس شوش نقش شده، طراحی نوعی شیر ایرانی است که مختص ایران بوده و نسل آن رو به انقراض است. مددی معتقد است که اسطوره شیر نقش حمایتی را دارد و به عنوان اسلحه در مقابل دشمن به کار رفته (Salvie, 2017: 6,7,9,10,16,66; Benezol, 2010: 14, 27, 30, 31; Nozedar, A., ۱۲۰، ۱۲۱، ۱۲۸، ۱۳۸، ۱۱۷: ۱۳۹۵؛ مهرآفرین، ۱۳۹۵: 33, 36 et al., 2006: 252, 283; Eastern Art, 2009: 90, 93, 97, 37; Ancient, Causy, 2012: 134, 137; Girshman, 1964: ۷۱: ۱۳۸۳؛ صرفی، ۶۸؛ Worrall, 2019: 121, Col, 1915: 457؛ حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۵؛ مددی و دیگران، ۲۰۲۰: ۷، منیری، ۱۳۹۱: ۱۶۲، ۲۱۲).

موضوع شاه^{۲۲} حیوانات بر روی مهرهای استوانه‌ای در شوش و اوروک در هزاره چهارم پ.م پیدا شده (Nazeri, A. et al., 2017: 5793). قدیمی‌ترین نمونه‌های به‌دست‌آمده از پیکره‌های این جانور، از گل یا مفرغ یا سنگ (ظروف کلبی جیرفت) در اوایل هزاره سوم پ.م ساخته شده است (حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۸؛ یاحقی، ۱۳۸۶: ۵۳). نماد شیر در آثار هنری هخامنشیان (مجسمه، مهر، سردیس) نماد روز و یا فصل بهار است. به بیان دیگر نماد روشنی و نور است. این سمبل و نماد، نشان قدرت در تمدن‌های باستانی ایران است (Sathe, 2012: 75). گونه شیر ارائه شده در تخت جمشید نوع شیر آسیایی بوده و ریخت‌شناسی^{۲۳} آن از هشت بخش زیرگونه‌ای آن است. نمونه شیر آسیایی توسط Meyer, 1826 تشخیص داده شده است. تصویر (۷) نقش شیر متعلق به هزاره اول پیش از میلاد است.

سمبل اسفنکس: موجودی، مرکب از سر انسان، بدن شیر با بال‌های



تصویر ۴. نقش سه شیر بر روی مهر استامپ، هزاره چهارم و سوم پ.م تمدن ایلام. منبع: (Delougaz and Kantor, Harper 1996: p 1 136B)



تصویر ۶- تصویر شیر، شوش، کاخ داریوش. منبع: (Darius) (Palace, Lion ancient Susa, British Museum, 2020: 1)



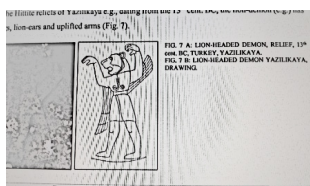
همین صورت به یونان رسید (هال، ۱۳۸۰: ۲۰؛ عابد دوست، ۱۳۸۸: ۸۴). تصویر (۱۰) اسفنکس سوریهای و تصویر (۱۲) اسفنکس کرت است. در خاورمیانه برای اولین بار بر روی مهرهای استوانه‌ای نو بابل و آشوری به‌عنوان تندیس‌های محافظ معابد و قصرها دیده می‌شود (میت فورد، ۱۳۸۱: ۷۸) (تصویر ۸). نقش این موجود بر روی مهر ایلامی و بر روی ظرف زرین مارلیک قابل مشاهده است (مجیدزاده، ۱۳۷۰: ۱۲۴). اسفنکس از هزاره ۳ پ.م بر روی مهر استوانه‌ای در بین سومری‌ها پدیدار شد و از بابل به پارس هخامنشی در نیمه اول هزاره اول پ.م انتقال یافت. در ارتباط با مجسمه ابوالهول در موصل، کارکرد این سمبل قدرت است که قدرت آشوری‌ها را نشان می‌دهد (Benzelokim, 2010: 14, 90). در سوره معبدی قرار دارد که در ورودی آن یک مجسمه از جنس بازالت قرار دارد، که نقش اسفنکس در آن کارکرد حفاظتی را دارد و عناصر تزئینی آن، مشخصاً نشان‌دهنده سبک بومی سوریه، هیتیت و بین‌النهرین و فرهنگ این تمدن‌ها است. اسفنکس‌های ورودی این معبد را می‌توان به دوره هیتیت در قرن ۱۳ پ.م نسبت داد (Pfalzner, 2012: 790, 791). در بین‌النهرین، در تمدن آشور هم احتمالاً این نقش حفاظتی و حمایتی بوده و آن را از ایدئولوژی شهرهای لوانت گرفته‌اند (Van Djik, 2011: 265) (تصویر ۸). در لوانت و آناتولی اسفنکس‌ها نقش حفاظتی و حمایتی داشته‌اند (Ibid., 264). نواب اکبر، در بخشی از پژوهش خود بر اساس نتایج آماری، همبستگی بین نقش اسفنکس در آسیای صغیر (یازیلی کایا) و ایران را یافته است. به بیان دیگر نقوش اسفنکس هزاره اول پ.م ایران، نیز تحت تأثیر نقش اسفنکس آن تمدن بوده‌اند. (نواب اکبر، ۱۳۹۸: ۱۷۳) (تصویر ۱۱).

در یونان اسفنکس، مترادف با خورشید است. اما در معنا اسفنکس مترادف ترس است (Van Djik, 2011: 259; Benzelokim, 2010: 10, 11). یونانی‌ها از مرگ هراس دارند، و از نماد اسفنکس می‌ترسند و آن را سمبل خوبی نمی‌دانند. آن‌ها معتقدند که یک برده بودن بر روی زمین بهتر است از پادشاهی در زیرزمین (Shirley, 2020: 5).



تصویر ۹. اسفنکس در مصر.

منبع: (The meaning of Great Giza, 2020: 1, 2)



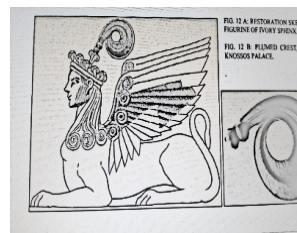
تصویر ۱۱. نقش اسفنکس در بوغاز کوی، یازیلی کایا، ترکیه، هزاره اول پ.م. منبع: (Schneider, 2018: fig 7)

خورشید طلوع می‌کند قرار دارد. هرچند که ادعای عموم بر آن است که هم‌ترازی‌های توپوگرافی و ستاره‌شناسی را دارد و به این صورت خلق شده است و در نهایت، این که با دیدگاه کیهانی ترسیم شده و آینه‌ای است از دیدگاه مصریان باستان (Borsch, 2011: 9) (تصویر ۹). این مجسمه مافوق طبیعی که ترکیبی از سر انسان و بدن شیر است و سمبل مصر باستان است و بیشتر از آن، اضافه شدن بال به آن در خاورمیانه و سوریه، یک نوآوری بوده است. در لوانت و سوریه در قرن ۸ پ.م این سمبل به‌صورت تزئینی و لوکس بوده است. نماد اسفنکس، مرتبط با دعا کردن، آئین دینی، انتصاب و تخریب، است (Benzelokim, 2010: 91). واژه اسفنکس در مصر مترادف اسفنکس *Theban* که مرتبط با اسطوره *Odipus* است و تاریخ آن به کمی بعد از این دوره برمی‌گردد. در طول زمان چهره اسفنکس به تدریج متداول شده. اسفنکس معنا و مفهوم سری و پوشیده‌ای دارد (Nozedar, 2009: 295; Ibid., 1). اسفنکس مصر یکی از مهم‌ترین آثار تاریخی یونیک و تک در دنیا است که در ارتباط با صورت این اسفنکس نظرات متفاوتی وجود دارد. در دوره پادشاهی کهن، مشخصاً نقش و کارکرد حفاظتی داشته. اما به‌طور کلی کارکرد اسفنکس در مصر حفاظت، عبادت و قدرت برشمرده شده است (Hawass, 1993: 178, 184). اسفنکس در مصر سمبل خدای خورشید Re نامیده نه خدای خورشید هوروس. تقسیم‌بندی و تفاوت جنسیتی اسفنکس به زن و مرد در مصر از سلسله چهارم اتفاق افتاد و رنسانس در اسفنکس‌ها از سلسله هجده اتفاق افتاد و از سلسله ۱۲ به بعد به حالت نشسته درآمدند. این اسفنکس‌ها، هیکسوس نامیده شدند و تا آخر پادشاهی میانه بودند (Zivie, 2004: 4, 5, 6). کارکرد اسفنکس در مصر حفاظتی و در سردر ورودی‌ها در لوانت و آناتولی نیز همین نقش را دارد (Van Djik, 2011: 243). اسفنکس سمبل جهانی پادشاهی است (Lehner, 1991: 430).

اسفنکس در سوریه و آسیای صغیر، دارای سر «زن» شد، و به



تصویر ۸. اسفنکس بین‌النهرین. منبع: (The Art of the Ancient Near East, 2020: Chapter 2)



تصویر ۱۰. نقش اسفنکس زن: سوریهای. منبع: (Bret Schneider, 2018: fig: 12)

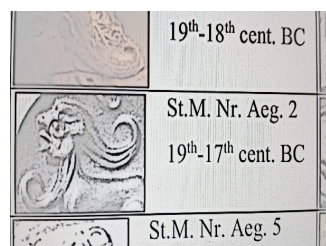


شوش به دست آمده یکی از نخستین نمونه‌های کامل دیوسانان در هنر ایلامیان به حساب می‌آید. نقش دیوسانان تکامل یافته مربوط به دوره پرو تو ایلامی^{۳۷}، (مهر آفرین، ۱۳۹۵: ۱۲۴، ۱۲۵). از دیگر نشانه‌های تمدن و هنر کهن ایران باستان مربوط به پنج هزار سال پیش از میلاد. تمدن ارته (جیرفت) یکی است که برای نخستین بار توانست تاریخ و ادبیات شفاهی خود را در قالب اشکال، نمادها و اسطوره‌ها بیان کند و تصورات خود را بر روی اشیاء تصویرسازی کند (صفرزاده، ۱۳۹۶: ۱؛ شادجو، ۱۳۸۶: ۱۷۱). در آثار نویافته جیرفت می‌توان رمزی را مشخص و آن‌ها را به جانوران اسطوره‌ای نسبت دادند (آقا عباسی، ۱۳۸۸: ۲۴). سابقه تاریخ تمدن هلیلرود به اواخر هزاره چهارم و اوایل هزاره سوم پ.م می‌رسد و اثر بر روی هنر بین‌النهرین گذاشته‌اند (Nazeri, A. et al., 2017: 57-93). انسان از دیدگاه اسطوره‌ای در مقام قدرت است (Ibid., 57-93). این نقش ترکیبی بدون شک از حوزه هلیلرود به دیگر تمدن‌های باستانی انتقال یافته است (Ibid., 57-94). بررسی نقوش تمدن جیرفت از نظر معنای آنها کم‌تر اطلاعی در دست است. اما می‌توان با بررسی نقوش مشابه در تمدن‌های بین‌النهرین و مصر به کشف معمای اسطوره‌ای این نقش ترکیبی انسان-حیوان دست یافت. شکی نیست که این همانندی‌ها را همیشه نمی‌توان حاکی از وجود یک مأخذ مشترک بین اقوام تلقی کرد. در بعضی موارد ناشی 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 (صحت‌منش، ۱۳۹۸: ۵۷).

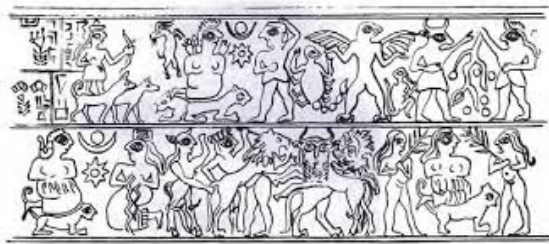
نقشی که بر روی مهری متعلق به ۳۸۰۰ پ.م و از آکروپل جنوبی شوش، لایه ۲۵ به دست آمده، از قدیمی‌ترین شخصیت‌های اساطیری خاور نزدیک است. نقش جن با سر بزرگ که ارباب حیوانات است (شیر). تصاویر مهرهای انسانی با ماسک حیوان (شیر، بز کوهی و روباه)، از آکروپلیس شوش از هزاره چهارم پ.م از تمدن ایلام به دست آمده است (منیری، ۱۳۹۱: ۷۹). نخستین تصویر موجودات ترکیبی ضبط شده در مصر و بین‌النهرین یافت شده‌اند و بعد از دو هزار سال در ایران و همچنین تمدن‌هایی دیگر این نقش دیده شده است. پیدایش نقش شیر-دیو بر روی مهرهای استوانه‌ای در تمدن ایلام به ۳۰۰۰ پ.م برمی‌گردد که در بین‌النهرین در هزاره دوم پ.م ظاهر شده است (جهان‌پناه، ۱۳۹۶: ۲۱۵). در ارتباط با تمدن ایلام و نقوش ترکیبی انسان-حیوان، از حدود ۳۲۰۰ پ.م این تمدن وارد عصر شهرنشینی شد و در قرن ۷ پ.م به دست آشوری‌ها از صحنه تاریخ کنار گذاشته شد، از مهم‌ترین ارکان تمدن آنها مذهب و جهان‌بینی خاص آنان است که در گذر زمان بسیار دگرگون شده است و مهم‌ترین وجه آن را می‌توان در اشکال مختلف خدایان آنها به طرز آشکاری مشاهده کرد. لا ما سو در حدود ۲۶۰۰ پ.م (دوره شوش IV) در اساطیر این بخش جهان زاده شد. و در نیمه دوم هزاره سوم پ.م با رواج اسطوره گیل‌گمش در بین‌النهرین و سایر نقاط خاور نزدیک، در نقوش مهرهای بین‌النهرین و ایلامی به شدت مورد استفاده قرار گرفت (مهر آفرین، ۱۳۹۵: ۱۱۷، ۱۲۷). بر روی مهرها و اثر مهرهای

اسفنجی از بین اشیائی که از مقبره *Ovid*، به دست آمده، مربوط به تمدن یونان است و در موزه هراکلیوم^{۳۸} نگهداری می‌شود (Hon, 2001: 30). ایووری‌های حیرت‌انگیزی از می سن و هیتیت و آناتولی وجود دارد که بر روی چندین ایووری، نقش اسفنجس دیده شده است که از تمدن می سن است (Feldman, 2009: 181) (تصویر ۱۲). رومی‌ها بر اساس ارتباط با کشورهای لاتین همسایه و روابط سیاسی که در عصر آهن داشتند. تماس‌های آن‌ها با یونان و فنیقیه برقرار بوده و صنایع آن‌ها به صورت محلی قابل دسترس نبوده است. طرح‌ها با موضوع‌هایی مانند شیر و اسفنجس از یونان به فرهنگ و هنر اترسک نفوذ پیدا کرده است (Antonio, 2019: 2).

اسفنجس در ایران: مخلوقات ترکیبی، محصول تخیلی است که آدمی را از ترس ناشی از ناتوانی در برابر طبیعت محفوظ داشته و به وی قدرت‌هایی اعطا کرده تا از لحاظ روحی، مقهور طبیعت نگردد (رحمانی و دیگران، ۱۳۹۶: ۵۴). سنگ‌نوشته باستانی سایت دتال *Dehtal* در بستک از توابع استان هرمزگان با تجمع و تنوعی از انسان، حیوان و گیاه با مضامین از پیش‌زمینه اسطوره‌ای از مردمان جنوب فلات ایران را مربوط به دوره پیش از تاریخ تا دوره تاریخی را ارائه می‌کند (Safa, M., 2017: 33). همچنین آثار این تمدن بر روی هنر سمرقند و فرات با اثر نقوش ترکیبی انسان-حیوان نیز دیده می‌شود. در شهداد کرمان و شهر سوخته سیستان در هزاره چهارم و سوم پ.م نیز نقش توأم مرد-شیر دیده می‌شود. و نقش انسان-حیوان بر روی مهر استوانه‌ای^{۳۹} دیده می‌شود (Nazeri, A., 2017: 5793). از اواخر هزاره ۵ پ.م در ایلام و به ویژه شوش نقوش موجودات ترکیبی دیده شده که بیان‌کننده برخی از اعتقادات مردم باستان درباره خداوند است (صفری، ۱۳۸۳: ۷۰؛ حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۰، ۱۴، ۱۵). در ارتباط با شکل‌گیری و سیر تطور خدایان ترکیبی انسان-حیوان در تمدن ایلام، مهر آفرین این روند را به سه مرحله تقسیم‌بندی کرده و معتقد است که از شروع هزاره چهارم پ.م این خدایان ترکیبی تجسم می‌شدند. از نیمه هزاره سوم پ.م خدایان ترکیبی انسان-حیوان، با شکل انسانی همراه با یک حیوان بود. این ایزدان جدید با تغییر در فلسفه وجودی و کارکردی مواجه شدند و در غالب موارد به نیمه‌خدایان یا ایزدان نگهبان و محافظ، تنزل رتبه یافتند (مهر آفرین، ۱۳۹۵: ۱۳۳). ایشان معتقد است که قدیمی‌ترین نقشی که احتمالاً یک جانور-دیوسان را نمایش می‌دهد، می‌توان بر روی قطعه سفالی به دست آمده از تپه جعفرآباد خوزستان دید که به ۵۰۰۰ پ.م تاریخ‌گذاری شده است. اثر مهر مسطحی از دوره شوش I (مربوط به ۴۰۰۰ پ.م) که از آکروپلیس



تصویر ۱۲. اسفنجس کرت. منبع: (Bret Schneider, 2018: 495)



تصویر ۱۴. نقش انسان - حیوان (شیر، دیو) اثر مهر در تمدن ایلام، سلسله‌های قدیم از شوش، ۲۵۰۰ پ.م موزه لوور پاریس. منبع: هینتس، ۱۳۹۱: ۱۹۵، مهر آفرین، ۱۳۹۵: ۱۲۷؛ ۶، Delougaz, Harper et al., 1996, fig.



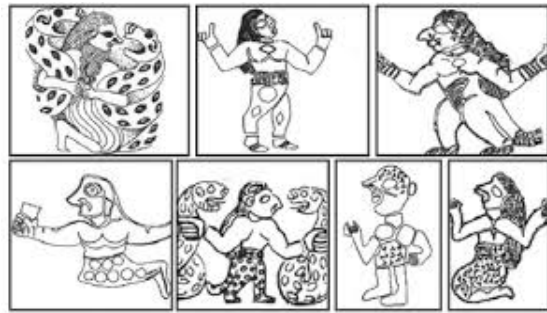
تصویر ۱۶. نقش اسفنکس در کوه دشت لرستان متأثر از هنر آشور. منبع: Godard, 1961, fig. 74)

هلیل‌رود، انگاره «انسان-جانور» است که در نگاه اقوام پیشین، انسان، ترکیب یا هم‌نهادی از جهان است (حسین‌آبادی، ۱۳۹۵: ۲۰). گوپت، انگاره ترکیبی انسان حیوان از بن‌مایه‌های کهن مورد استفاده در هنر خاور باستان از هزاره سوم پ.م به بعد هستند (طاهری، ۱۳۹۱: ۱۳). در زمینه به‌کارگیری حیوانات تلفیقی در هزاره اول پیش از میلاد در بین سکاهای، نقش‌های لاما سوها و اسفنکس‌ها، این امر بر هنر دیگر جوامع بخصوص هنر هخامنشی بسیار تأثیر گذار بوده است (متولی، ۱۳۹۶: ۱). ایران جزء یکی از سرزمین‌هایی است که اسفنکس در آن دیده شده است. آن‌هم در منطقه‌ای جغرافیایی و نه سیاسی، از اورار تو، به‌عنوان مثال در نواحی اطراف دریاچه وان، که اکنون در آناتولی واقع شده است (Bretschneider, 2018: 39).

بعد از ورود آریایی‌ها به ایران، این نقش کماکان پایدار ماند. در آثار لرستان نمونه این نوع حیوان ترکیبی هم دیده می‌شود و به اعتقاد گذار، این نقش در طی قرون نهم و هشتم پ.م از آشور وارد لرستان شده و بر روی جام‌ها، سنجاق‌ها و غیره نقش بسته است. این نقش بر روی آثار به‌جای مانده از لرستان به شیوه صنعتی و ظریف آشوری ترسیم شده است. این نقش در دوره هخامنشیان، اغلب بر روی مهرها و نقوش برجسته در تخت جمشید دیده می‌شود (شریف‌زاده و دیگران، ۱۳۹۷: ۵۵). موجود ترکیبی انسان-شیر در آثار لرستان نمونه مشخص از اشیای آشوری است که طی سده هشتم و نهم ق.م وارد لرستان^{۳۸} شد (گدار، ۱۳۵۳: ۷۳) (تصاویر ۱۶، ۱۷).

نتیجه‌گیری

سابقه تاریخی سمبل اسفنکس در ایران، به دوره پیش از تاریخ و بر روی سنگ‌نوشته باستانی در بستک (Bastak)، از توابع استان هرمزگان می‌رسد. نقش ابتدائی جانور-دیوسان از هزاره ۵ پ.م در تپه جعفرآباد



تصویر ۱۳. نقش حیوان-دیوسان بر روی ظرف سنگی تمدن جیرفت، هزاره سوم پ.م. منبع: (Nazeri, 2017: 5794)



تصویر ۱۵. نقش شیر دیو سوار بر قایق در حال پارو زدن، مهر استوانه‌ای، شوش، اواسط هزاره ۴ پ.م. منبع: (معتمد فر، ۱۳۹۱: ۱۴۰)



تصویر ۱۷. نقش اسفنکس بر روی ایووری، هزاره اول پ.م. منبع: (British Museum. Sphinx of Iran)

حیوانی دوره آغاز نگارش تپه چغامیش، نقش اسفنکس نیز دیده می‌شود (بابازاده شریف، ۱۳۹۸: ۱). حیوان-انسان متعلق به شوش در هزاره سوم پیش از میلاد که معرف ضمانت و حفظ استقرار و سکون و توازن دنیا بوده است (همان، ۱۱۸). نقش اسفنکس از ۳۰۰۰ پیش از میلاد بر روی مهرها ظاهر شد (دادور، ۱۳۹۰: ۲۲). نقش این موجود بر روی مهر ایلامی و بر روی ظرف زرین مارلیک قابل مشاهده است (مجیدزاده، ۱۳۷۰: ۱۲۴) (تصاویر ۱۴، ۱۵).

بر روی ظروف به‌دست آمده که از نیمه اول هزاره سوم پ.م از تمدن حوزه‌ی هلیل‌رود، نقوش مختلف انسان-حیوان نقش شده است که از نظر کیفیت هنری ممتاز هستند (صحت‌منش، ۱۳۹۸: ۵۵، ۵۶، Nazeri, 2017: 57). منطقه‌ی فرهنگی هلیل‌رود یکی از بزرگ‌ترین مراکز فرهنگی و صنعتی کالای تولیدی و صادراتی شرق باستان در نیمه دوم هزاره سوم قبل از میلاد بوده که ظروف مکریتی را تا جنوب غربی آسیا و تا سوریه صادر می‌کرده است. حوزه هلیل‌رود با تمدن ایلام و بین‌النهرین ارتباط داشته است (تصویر ۱۳). جام خفاجه بهترین مدرک علمی به‌دست آمده از بین‌النهرین برای مشابهت و قابل قیاس بودن با آثار سنگی جیرفت است که می‌تواند در بحث تمدن ایلام و بین‌النهرین برای مطابقت نقش‌مایه‌های موجود بر اشیاء مطرح شود علاوه بر بین‌النهرین، نمونه‌ی مشابه آن‌ها در تپه یحیی کرمان به‌دست آمده است (علی‌دادی سلیمانی، ۱۳۸۷: ۲۶؛ عباسی، ۱۳۸۹: ۱۶۵). در نقوش آثار فرهنگی حوزه



تشکر و قدردانی

از استاد ارجمند و بزرگوار جناب آقای دکتر یعقوب آژند به خاطر پیشنهاد موضوع مورد مطالعه و راهنمایی‌های عالمانه و مؤثر در طول نوشتن مقاله تشکر و قدردانی می‌نمایم.

از آقای مجتبی‌ی زمانیان مدیر نشریه وقت و خانم دکتر عسلی مدیر نشریه رهپویه هنر، به خاطر همکاری بی‌دریغ و توانمندشان در مدت زمان نگارش مقاله و راهنمایی‌هایشان به خاطر ویرایش و رعایت نکات نوشتن مقاله، قدردانی و تشکر می‌نمایم.

پی‌نوشت‌ها

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Sphinx. | 2. Symbol. |
| 3. Holiness. | 4. Worshipful. |
| 5. Fear. | 6. Totems. |
| 7. Protection. | 8. Titan. |
| 9. Power. | 10. Heroism, Championship. |
| 11. Ivory. | 12. Gesture. |
| 13. Symbol. | ۱۴. نظریه. |
| 15. Motivation. | 16. Laugh. |
| 17. Why? | 18. Animal. |
| 19. Relief. | 20. Totems. |
| 21. Images, Idea. | 22. Lion. |
| 23. Functions. | 24. Fear. |
| 25. Protection, Conservation | 26. Sentry. |
| 27. In Nana. | 28. Crete. |
| 29. Aegean. | 30. King. |
| 31. Morphology. | ۳۲. اسطوره |
| 33. Heraklion. | 34. Museum. |
| 35. Cylinder Seal. | 36. Proto Elamite. |
| 37. Lore Stan. | |

فهرست منابع فارسی

آقاعباسی، زهرا ۱۳۸۹، *تشریح‌نامه‌های نویافته حوزه هلیلرود*، چاپ اول، کرمان، دانشگاه شهید باهنر.

ابراهیمی‌پور، مریم (۱۳۸۹)، *بررسی موجودات ترکیبی در هنر هزاره‌های چهارم تا دوم پ.م باستان (دامنه‌های جنوبی فلات ایران)*، تهران، دانشگاه شاهد، دانشکده هنر، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*. پژوهش هنر، صص ۱۰۸-۱۷۸.

بابازاده شریف، سامره (۱۳۹۸)، *بررسی و مطالعه نقوش حیوانی مهرها و اثر مهرهای آغاز نگارش چغامیش*، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، ص ۱.

بختیاری شهری، محمود (۱۳۸۸)، *بررسی و مطالعه سنگ‌نگاره‌های نویافته دشت توس، مطالعات باستان‌شناسی*، دوره اول، شماره ۱، صص ۲۱-۴۴.

جهان‌پناه، مهین (۱۳۹۶)، *شمایل‌شناسی بر اساس نقوش مهرهای هزاره ۵ و ۴ پ.م جنوب غرب ایران*، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، گروه تاریخ و باستان‌شناسی، دانشگاه آزاد تهران مرکزی، صص ۱-۳۱۰.

حسین‌آبادی، زهرا (۱۳۹۵)، *بررسی نقوش جانوری و جانوران ترکیبی در آثار سنگی تمدن جیرفت، هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی*، دوره ۲۱، شماره ۱، صص ۹-۲۲.

خسروی، لایلا؛ جلال‌الدین، رفیع‌فر (۱۳۹۳)، *ظروف مجسمه‌های جانورسان*

خوزستان وجود داشته. در اواخر همین هزاره در ایلام و بخصوص در شوش نیز نقش موجودات ترکیبی دیده شده است. نقش جانور-دیوسان در تمدن ایلام در آکرو پلیس شوش در هزاره ۴ پ.م وجود داشته. نقش ترکیبی انسان- حیوان نیز در شهداد، کرمان و شهر سوخته سیستان در هزاره چهارم و سوم پ.م به صورت نقش توأم مرد-شیر وجود داشته. نقش انسان-حیوان در تمدن جیرفت ویژگی خاص خود را داشته و از طراحی خاصی برخوردار بوده است. نقوش این تمدن تشابهات با آثار تمدن سومر و ایلام دارد. نقوش ترکیبی انسان-حیوان در ۳۲۰۰ پ.م در دوره پ.م و تو ایلامی نیز وجود دارد که نقش حفاظت از کوه‌ها را برعهده داشته است. لاما سو در ۲۶۰۰ پ.م در شوش به وجود آمد. گوپت (ابوالهول)، در حوزه فرهنگی جیرفت در هزاره سوم پ.م. بوده است. جدول (۲) سابقه تاریخی نقش ترکیبی انسان-حیوان را نشان می‌دهد.

مفهوم نمادین اسفنکس، در ایران باستان، رب‌النوع جلگه، قدرت، خورشید، نور، مهر بوده و در هزاره سه و چهار پ.م نیز در بین تمدن ایلام این نقش با مفاهیم و کارکرد مذهبی، قدرت و احترام، توازن و تعادل وجود داشته است. کارکرد این سمبل از بین تمدن‌های باستانی، در میان مردمان تمدن هلیلرود و تمدن کرت، مشابه بوده و معنی منفی داشته است. مردمان این دو تمدن، از این سمبل می‌ترسیده‌اند و آن را نشانه‌ی منفی ترس، تخریب و فتنه‌انگیزی می‌دانستند. نتایج این مطالعه نشان داد که در تمدن‌های باستانی (به غیر از دو تمدن جیرفت و کرت) کارکرد سمبل اسفنکس مثبت و مشترک بوده و با این دیدگاه در هنرهای زمان خود استفاده‌های زیادی کرده‌اند. کارکردهای مثبت که ریشه در نماد مثبت شیر دارد و پایگاه این مفاهیم ریشه در اساطیر و اعتقادات مذهبی دوران باستان دارد. شیر نمادهای مثبت، خیر، شمسی (خدا، گرمای خورشید، عظمت، ابدیت پرستش، نیایش، محافظت، حمایت، شجاعت و قهرمانی، دل‌آوری، برکت و باروری، قدرت، احترام، تقدس، آنمیسم، توتمیسم، خدای عشق، صلح، پیروزی، عقل و غرور) و نمادهای منفی، شر، قمری (مبارزه، جادوگری، غرور، ترس، فتنه) را دارد. به‌طور خلاصه می‌توان گفت که مفاهیم نمادین اسفنکس در ایران در طول هزاره‌های مختلف بیشتر شامل جنبه‌های مثبت بوده است.

جدول ۲- سابقه تاریخی نقش ترکیبی انسان-حیوان در ایران.

منطقه جغرافیایی / زمان	هزاره	نقش
بستک در استان هرمزگان	پیش از تاریخ	نقش ترکیبی اولیه انسان- یوان
تپه جعفرآباد خوزستان	۵ پ.م	جانور- دیوسان
تمدن ایلام (شوش)	۵ پ.م	جانور- دیوسان
تمدن ایلام (آکروپلیس شوش)	۴ پ.م	جانور- دیوسان
شهداد، کرمان، شهر سوخته سیستان	۴، ۳ پ.م	مرد- شیر
جیرفت	۳ پ.م	مرد-شیر (گوپت، ابوالهول)



واحد تهران مرکزی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، گروه تاریخ و باستان شناسی، صص ۱۷۳-۱۸۰.
 هال، جیمز (۱۳۸۰)، *فرهنگ نگارهای نمادها در هنر شرق و غرب*، ترجمه رقیه بهزادی، چاپ اول، تهران.
 هینتس، والتر (۱۳۷۱)، *دنیای گم‌شده ایلام*، ترجمه فیروز فیروزنیا، تهران: نشر علمی و فرهنگی، چاپ اول.
 یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶)، *فرهنگ اساطیر و داستان واژه‌ها در ادبیات فارسی*، تهران: فرهنگ معاصر، ص ۵۳.

فهرست منابع لاتین

Antonio, Margaret et al. (2019), *Ancient Rome A genetic cross-roads of Europe and the Mediterranean*, pp. 708-714.
 ARS Oriental's 42 (2013), *Free Gallery of Art*, Smithsonian Institution, Washington, D. C.
 Basafa, Hassan, M. H, Rezaei (2014), A Comparative Study of Chlorite Vessels Iconography, discovered from Halilrud Basin, *Journal of Sociology & Anthropology*, 2 (5). pp.196-200 [In Persian].
 Benzelokim, Sarah. Graff, and others (2010), *Art of the Ancient Near East: A Resource of Educators*, the Mediterranean Museum of Art, pp. 1-137.
 Bret Schneider, J, 2018, Gtten University, Ku leuven Faculty of Arts. P: 39,495.
 Borsch, Noah (2011), *Thinking about Archaeostvonomy*, Tel Aviv University, Israel, p.1028.
 Cayce, Edgar (1971), *Archaeology: Egypt & GoB1*, Circulating file, Edgar Cayce Foundation, Virginia, USA, pp.1-105.
 Causy, Foya (2012), *Ancient carved Ambers in the J. Paul Getty Museum*, the j. Paul Getty Museum, Los Angeles.
 Col, Lieut. P. M. Skkes (1915), *A History of Persia*, Mac Millan and co, Limited St. Martins Street, London.
 Delougaz & Kantour, Harper, H.H. (1996), Chogha Mish, *The First Five Seasons of Excavations 1961-1971*, part1, Text edited by Abbas Alizadeh, Oriental Institute Publications 101, Chicago; the Oriental Institute of the University of Chicago, P:136-B.
 Feldman, Marian. H. (2009), *Hoarded Treasures: The Megid-do Ivories and the End of Bronze Age*, Department of Near Eastern Studies, vol. 41, no. 2, University of California, pp. 174-195.
 Ghaem Panah. N., Mehrafarin R. & Heydari M. (2014), Mythological scenes from Ancient Mesopotamia on Elemi Cylinder, *Journal of Anthropology and Archaeology* vol. 2, no.1, pp. 129-145 [In Persian].
 Girshman, Edith Porada, R. H. Dyson & et al. (1964), *Dark Age and Nomadic C. 1000bc*. Studies InIranian and Anatolian Archaeology, Nederland's Institute Voor Het Nabije Osteen Leiden.
 Godard, A. (1961), *The Art of Iran*, Frederick A. Prager, New York, Washington.
 Hassan, Selim (1949), *The Sphinx, Its History in the light of recent Excavation*, Government Press, Cairo.
 Hawass, Zahi, Cairo, 1993, The Great Sphinx at Giza, Attic, 1993, Sesto Congresso Intrenazionale Di Egiptologia, vol. II, e Stato realizzato con il convibuto della Societa Italiana Poril Gass

کلما کره، مجله/سازشناسی، سال یازدهم، شماره ۱۹، صص ۴۳-۸۴.
 دادور، ابوالقاسم (۱۳۹۰)، شیر در فرهنگ و هنر ایران، دو فصلنامه هنرهای تجسمی، شماره دوم، صص ۱۷-۳۲.
 رحمانی، نجیبه؛ فنانه، محمودی (۱۳۹۶)، بررسی سیر تحول نقش هارپی در هنر ایران (از دوران پیش از تاریخ تا دوران معاصر)، تهران، هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، دوره ۲۲، شماره ۱، صص ۵۳-۶۷.
 رهبر گنج، تورج (۱۳۸۷)، نمادهای مشترک در سه تمدن کهن، کیهان فرهنگی، تهران، شماره ۲۶۴، ۲۶۵، صص ۷۲-۷۵.
 شادجو، سمیه (۱۳۸۶)، تمدن آر تا، هنر و معماری، شماره ۷۲، صص ۱۷۱-۱۹۰.
 شریف‌زاده، محمدرضا؛ الهه، فیضی مقدم (۱۳۹۷)، مطالعه تطبیقی نقش اسفنکس در هنر هخامنشی و هنر سلجوقی، *باغ نظر*، شماره ۱۵ (۶۴)، تهران، صص ۵۳-۷۰.
 شیخی‌پور، شبنم (۱۳۹۴)، تجزیه و تحلیل نقش‌مایه‌های داده‌های باستان-شناختی (سنگ) منطقه جیرفت بر اساس آثار موزه ملی ایران، شهرکرد، دانشگاه شهرکرد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*. صص ۱-۲۰۲.
 صحت‌منش، رضا (۱۳۹۸)، خوانش توتمی نقوش جانوری تمدن حوزه هلیلرود جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)، *پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران*، شماره ۲۰، صص ۴۴-۵۵.
 صرفی، محمدرضا (۱۳۸۴)، *چکیده مقالات همایش و معرفی تمدن حوزه هلیلرود، کرمان*، نشر مرکز کرمان‌شناسی، ص ۷۰.
 صفا، ذبیح‌الله (۱۳۷۴)، جیرفت، کرمان، چاپ مرکز کرمان‌شناسی.
 صفرزاده، الهه (۱۳۹۶)، مطالعه تحلیلی تصویرهای ترکیبی در میراث تصویری تمدن ارته (جیرفت)، مؤسسه آموزش عالی ارم، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، ص ۱.
 طاهری، صدرالدین (۱۳۹۱)، گویت و شیر دال در خاور باستان، هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، دوره ۱۷، شماره ۴، صص ۱۳-۲۳.
 عابدوست، حسین؛ زیبا، کاظم‌پور (۱۳۸۸)، تداوم حیات اسفنکس‌ها و هارپی‌های باستانی در هنر دوره اسلامی، فصلنامه تحلیلی-پژوهشی نگره، شماره ۱۳، صص ۸۱-۹۲.
 گذار، آندره (۱۳۵۳)، *هنر ایران، بهروز حبیبی*، تهران، انتشارات دانشگاه ملی ایران.
 متولی، محمد (۱۳۹۶)، تحلیل ویژگی‌های بصری نقوش جانوران ترکیبی دوره سکاها در گنجینه طلای موزه آرمیتاژ روسیه، دانشگاه نیشابور، دانشکده هنر، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، ص ۱.
 مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۰)، *تاریخ و تمدن بین‌النهرین: هنر و معماری (جلد سوم)*، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
 معتمدفر، حمیده‌السادات (۱۳۹۱)، تحلیل بازنمود نقش انسان، حیوان در هنر ایران باستان، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری، گروه ارتباط تصویری، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، صص ۹۰-۱۴۳.
 منیری، آنوسا (۱۳۹۱)، بررسی و مطالعه نقوش اساطیری اثر مهرهای دوران مس سنگی تا عصر مفرغ قدیم در جنوب ایران، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، گروه تاریخ و باستان‌شناسی، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، صص ۱-۲۹۵.
 مهرآفرین، رضا؛ نورالدین، قائم‌پناه (۱۳۹۵)، دگردیسی خدایان در ایلام باستان، *جستارهای تاریخی*، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال هفتم، شماره اول، صص ۱۱۷-۱۳۸.
 میت‌فورد، میراندا براوس (۱۳۸۸)، *فرهنگ مصور نمادها و نشانه‌ها در جهان*، ترجمه ابوالقاسم دادور، زهرا تاران، تهران، نشر کلهر.
 نواب‌اکبر، فیروزه (۱۳۹۸)، پژوهشی در نقاشی‌های دیواری تمدن ارته‌ای و تمدن‌های شرق، رساله دکتری باستان‌شناسی تخصصی، دانشگاه آزاد اسلامی



ies, vol. 2, no. 1, pp. 75-84.

Shirley, Simon (2020), History Teaching Grades 4-8, from www.entwicklungshilfe3.de, p. 1-212.

Salvie, Natalie (2017), *Lions and Kings: The transformation of Lions as an Index of Power in the Middle East*. Faculty of the college of Literature Science & Arts at the University of Michigan, p: 1-72.

Streams, P. N. (2001), *The Encyclopedia of World History Ancient, Medieval, and Modern, Chronologically Arranged*, p. 21.

The Encyclopedia of World History, Ancient, Medieval, and Modern (2002), Sixth Edition.

Pflanzer, Peter (2012), *Levantine Kingdoms of the Late Bronze Age*, oxford, pp. 770-796.

Roach, K. J. (2008), *The Elamite Cylinder Seal, C. 3500-100 BC*, vol. 1, part 1, The University of Sydney, pp. 170.

Worrall, Victoria, Eileen (2019), *Representation of Semiramis from Antiquity to the Medieval Period*. The University of Queensland Australia, pp. 1-154.

Zivie-Coche, Christian (2004). *Sphinx: History of Monument*, a Translated from the French by David, Lorton, Cornell University Press, Ithaca London.

www.britishmuseum.com

www.khm.at/en

www.science.sciencemag.org

P.A di Torino ed e effort attitiicongressiti, pp. 1-603.

Hon. Alexander Fraser Tytler, Lord. Woodhoulee (2001), *Universal History, from the Creation of the World*, Boston: Hilliard, Gray, and Company, vol.1, p: 30.

Lehmer, Mark Edward, 1991, *Archaeology of an Image: The Great Sphinx of Giza, Faculty of Yale University*, p: 1- 487.

Kipfer, Sarah (2017), *Visualizing Bnotions in the Ancient Near East*, University of Zurich, Main Academics Press Freiburg, Van den hoeck & Utrecht Gottingen Library, pp. 1-310.

Nazari, Afsaneh, Reza, Afhami & Mojtaba, Yazdanpanah (2017), The Myth of Human - Animal in Jiroft Artifacts, *Journal of Engineering and Applied Science* 12 (Special Issue), pp. 5791-5798 [In Persian].

Madadi, Neshat; Pourmand, Hassan Ali & Mousavi, Seyyedeh Motahareh (2020), Mythical Motifs in the Furniture of Elamite Civilization, *Rupkatha Journal*, Vol. 12, No 2. [DOI: 10.21659/rupkatha.v12n2.06] [In Persian].

Nozedar, Adele (2009), The Element Encyclopedia of Secret Signs and Symbols, Hare Per Collins E-Books, p: 1-491.

Safa, Mina, Safoura, Broumand & Mustafa, Nadim (2017), Goddess of Fertility in Southern Iran plateau, *International Journal of Art and History*, vol. 5, no. 2, pp. 33-43 [In Persian].

Sathe, Vijay (2012), The Lion-Bull Motifs of Persepolis: The Zoogeographic context, *Iranian Journal of Archaeological Stud-*

COPYRIGHTS

© 2022 by the authors. Published by Soore University. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

