پیکره
دوره ۱۴، شماره۴۲، زمستان۱۴۰۴ صفحه ۵۸ تا۷۹

مقاله مروری

تطور بن‌مایهٔ ارباب و بانوی حیوانات در هنر ایران از دورهٔ باستان تا دورهٔ سلجوقی

محمد متولی[۱]؛ خشایار قاضی‌زاده[۲]؛ مرتضی افشاری[۳]

۱. استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.
۲. نویسنده مسئول، دانشیار گروه هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.
Email: ghazizadeh@shahed.ac.ir
۳. دانشیار هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳،۶،۹ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴،۸،۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴،۸،۱۶

چکیده

مقدمه: در آثار مربوط به هنر ایران، تصویری اساطیری وجود دارد که سه جانور در ترکیبی متقارن - یک جانور در مرکز و دو جانور در طرفین - قرار دارند که به‌نام «ارباب و بانوی حیوانات» معروف‌اند. این ترکیب در ایران باستان گاهی به‌صورت انسان - حیوان، در واقع تجمیع اندیشهٔ انسانی و قدرت حیوانی مطرح شده و در دوره‌های مختلف، معنا و مفهوم متفاوتی پیدا کرده است. دو حیوان در دو سوی قهرمان، نمادی از طبیعت و موجودات جهان تفسیر شده‌اند. این نقش از دورهٔ پیشااسلامی تا اواخر دورهٔ سلجوقی در آثار سفالی و فلزی هنر ایران حضوری برجسته داشته است. پژوهش در پی پاسخ به این پرسش‌هاست: علل و عوامل پیدایش و کارکرد بن‌مایه، ارباب حیوانات در هنر ایران چیست و چه ارتباطی با اساطیر، ادبیات و اعتقادات مردمی دارد؟ هدف پژوهش، شناسایی سیر تحول، مفاهیم، دلایل ترسیم و تداوم این نقش در هنر ایران است.

روش پژوهش: پژوهش از نوع کیفی و روش آن توصیفی–تحلیلی و با رویکرد تاریخی است. گردآوری اطلاعات به شیوهٔ کتابخانه‌ای و اسنادی؛ و جامعه آماری شامل انتخاب ۲۱ نمونه به‌صورت هدفمند و بر اساس ویژگی‌های متمایز است. تحلیل آثار با مقایسه تطبیقی و تحولات فرمی و مفهومی نقش‌ها در بستر تاریخی و فرهنگی است.

یافته‌ها: کهن‌ترین حضور این نقش در ایران مربوط به هزارهٔ چهارم ق.م و امتداد آن تا دورهٔ سلجوقی بوده است. در دوره‌های کهن، به‌صورت خدا، الهه یا موجودی فرازمینی همراه با حیوانات و در نبرد با موجودات فراطبیعی ترسیم می‌شد. در دورهٔ اسلامی، این نقش دچار دگردیسی شد و به شاهی زمینی تبدیل گشت که در حال جنگ با حیوانات زمینی بود. قداست و پرستش، از علل تداوم این نقش تا دورهٔ اسلامی بوده است.

نتیجه‌گیری: گذار از مادرسالاری به پدرسالاری، ارباب حیوانات را به‌شکل مذکر نمایش داد و باعث حذف یا بازآفرینی برخی نقوش شد. شاخصهٔ مشترک ارباب حیوانات در اغلب تصاویر، وجه خیرخواهی، مبارزه با اهریمنان، محافظت‌گرایی و پهلوانی است. نمایش اقتدار و قدرت سیاسی پادشاه و تأیید مذهبی وی، حضور شخصیت‌های اساطیری و تاریخی در ادبیات همچون کیومرث و بهرام‌گور از دیگر دلایل مشترک ترسیم نقش در هنر پیشااسلامی و اسلامی است.

کلیدواژه

نقوش باستان، ارباب و بانوی حیوانات، هنر ایران‌باستان، هنر اسلامی

ارجاع به این مقاله: متولی، محمد، قاضی‌زاده، خشایار و افشاری، مرتضی. (۱۴۰۴). تطور بن‌مایهٔ ارباب و بانوی حیوانات در هنر ایران از دورهٔ باستان تا دورهٔ سلجوقی. پیکره، ۱۴(۴۲)، ۵۸-۷۹.
DOI: https://doi.org/10.22055/pyk.2025.20379

©2025 by the Authours.This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0 license)
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0

مقدمه و بیان مسئله

اساطیر از مهمترین عوامل شکل‌گیری آثار هنری در ایران‌باستان بوده است. نقش اسطوره‌ای «ارباب و بانوی حیوانات» در ایران از هزارۀ چهارم ق.م تا دورۀ سلجوقی به اشکال مختلف دیده شده و به‌عنوان نمادی از قدرت، تسلط بر طبیعت و ارتباط انسان با حیوانات شناخته شده است. این نقش تنها یک الگوی هنری ساده نیست؛ بلکه بار معنایی عمیقی را در خود جای داده که تحت‌تأثیر اساطیر- مانند گیل‌گمش، ادبیات- شاهنامه؛ اعتقادات و باورهای مردمی- پرستش الهه‌ها و خدایان به‌تصویر کشیده شده است. در هنر ایران، نقش مرکزی گاه نقشی انسانی دارد که نمایندۀ شاه یا قهرمان است، گاه به‌صورت ترکیب انسان- حیوان با جانوری ترکیب گشته و به‌عنوان موجودی فرازمینی و در نقش خدا مطرح می‌شود؛ و گاه در قالب یک نقش انسانی یا حیوانی دیده می‌شود. این نقش در برخی بازه‌های زمانی، تحت‌تأثیر فرهنگ و تمدن‌های دیگر همچون میان‌رودان، مصر و یونان با تغییراتی مواجه شده، اما شاخصه مشترک آن حضور نقش مرکزی با شکل و فیگور انسانی است. پیوستگی حضور این نقش در دورۀ اسلامی را می‌توان ناشی از تداوم اساطیر پیشااسلامی ایران و تلفیق آن با عناصر فرهنگی و اعتقادی دورۀ اسلامی دانست. در دورۀ اسلامی، ارباب حیوانات دچار تحولاتی گردید و به نمادی شاهانه تبدیل شد و در قالب شخصیت‌های تاریخی و اسطوره‌ای همچون کیومرث و بهرام‌گور در شاهنامه نمایان گردید. این تحول، ناشی از تغییرات در نظام سیاسی و مذهبی جامعه بوده که منجر به تغییر درک از قدرت و مشروعیت حکومت شد و به‌عنوان نمادی از قدرت زمینی و مذهبی در آثار این دوره به‌کار رفت. از این‌رو، نقش ارباب حیوانات به‌عنوان یک عنصر هنری، همواره بازتابی از تفکرات، اعتقادات و تغییرات جامعه در طول تاریخ بوده است. این پژوهش در پی پاسخ به این پرسش‌هاست، بن‌مایه، علل و عوامل پیدایش و کارکرد ارباب حیوانات در هنر ایران چیست و چه ارتباطی با اساطیر، ادبیات و اعتقادات مردمی دارد؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر به روش توصیفی - تحلیلی و با رویکرد تاریخی انجام شده است. ابزار گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای و اسنادی و باتکیه‌بر منابع مکتوب، تصاویر موزه‌ای و پژوهش‌های باستان‌شناسی؛ و جامعۀ آماری شامل ۲۱ نمونه در بازۀ زمانی هزارۀ چهارم ق.م تا قرن ۱۲م در هنر ایران بوده است. نمونه‌گیری به صورت هدفمند و براساس ویژگی‌های متمایز این نقش از منظر فرم و محتوا صورت گرفته و سعی شده تا نمونه‌ها تا حد امکان با فرم‌های متفاوت انتخاب شوند و از بررسی نمونه‌های تکراری در دوره‌های مختلف اجتناب شده است. تحلیل آثار با استفاده از نشانه‌های تصویری و مقایسه تطبیقی میان دوره‌ها صورت گرفت تا تحولات فرمی و مفهومی این نقش در بستر تاریخی، فرهنگی و مذهبی تبیین شود. محتوای نقوش با تطبیق متون اساطیری و ادبی بررسی گردید.

پیشینه پژوهش

در منابع بین‌المللی باوجود حضور گستردۀ این نقش در هنر ایران از دورۀ باستان تا اسلامی، بررسی جامعی دربارۀ آن صورت نگرفته است. مجموعه مقالاتی توسط کانتز و آرنولد (۲۰۱۰) با عنوان «نقش ارباب حیوانات در شمایل‌نگاری جهان باستان» منتشر شده که از مهم‌ترین منابع مرتبط درباره نقش ارباب حیوانات در جهان بوده است. مقاله مارک گریسون (۲۰۱۰) با عنوان «رویارویی قهرمانانه در هنرهای تجسمی عراق و ایران باستان، حدود ۱۰۰۰ تا ۵۰۰ پیش از میلاد» تنها مقاله‌ای در کتاب مذکور است که به حوزه جغرافیایی ایران پرداخته است.

کنویر (۲۰۱۰) در مقالهٔ «استادان حیوانات و اربابان حیوانات در نمادشناسی سنت تمدن درهٔ سند» بیان می‌دارد که «ارباب حیوانات» در تمدن این منطقه نمادی از قدرت، تسلط بر طبیعت و ارتباط عمیق انسان با حیوانات بوده است. دوبروس (۲۰۱۸) در مقالهٔ «ترجمه فرهنگی و آیکونوگرافی ارباب و بانوی حیوانات» بیان می‌کند که این نماد با مفاهیمی چون درمان، الوهیت و قدرت اجتماعی پیوند دارد و پیوسته دستخوش تکامل سبکی و بازتفسیر بر مبنای باورها و درک‌های فرهنگی بوده است. گارفینکل و همکاران (۲۰۰۹) معتقدند «ارباب حیوانات» به‌عنوان یک شخصیت دینی، حامی حیوانات است. این موجود، تجدید حیات حیوانات و بازگشت آن‌ها از دنیای زیرزمینی را نیز مدیریت می‌کند. طاهری (۲۰۱۳) در مقالهٔ «انسان - گاو» و «ارباب حیوانات» در میان‌رودان و ایران» ضمن برشمردن ارتباط منشأ این جانوران با تمدن میان‌رودان، معتقد است شاخصهٔ مشترک انسان - گاو و ارباب حیوانات در ایران، ایستادن بر روی دو پا و نمایش عمودی ویژهٔ آثار میان‌رودان است که به مناطق دیگر وارد و تغییر شکل داده است. خانی (۱۳۸۱) در مقاله «بانوی حیوانات انگاره‌ای ماقبل تاریخی» بیان کرده است بانوی حیوانات در همهٔ ملت‌ها و اقوام، هم شکارگر و هم کشاورز دیده می‌شود. کمبود پژوهش‌های جامع داخلی و بین‌المللی درباره بن‌مایه ارباب و بانوی حیوانات در ایران و عدم تحلیل این نقوش بر مبنای فرهنگ و تمدن ایرانی، ضرورت و اهمیت انجام این پژوهش را برجسته نموده است.

ارباب و بانوی حیوانات

در دنیای باستان، تصویری اساطیری وجود دارد که سه جانور در ترکیبی متقارن -یک جانور مرکزی و دو جانور مشابه در دو طرف او- را نشان می‌دهد که در منابع مختلف با عناوینی همچون «ارباب حیوانات»[۱] (Garrison, 2010; Counts & Arnold, 2010; Garfinkel et al., 2009; 2010; Crowley, 2010; Taheri, 2013)، «ارباب یا بانوی حیوانات»[۲] (Crowley, 2010; Graham, 2020; Kenoyer, 2010) و «بانوی حیوانات»[۳]، «ملکه حیوانات»[۴]، «پوتینا ترون»[۵] و در منابع داخلی با عناوینی همچون «سلطان حیوانات» (کرتیس، ۱۳۷۸، ۱۸)، «بانوی حیوانات»، «الهه حیوانات»، «مادر کبیر» (خانی، ۱۳۸۱)، و «استاد حیوانات» معروف است. در این پژوهش به دلایل جهان‌شمولی، کاربرد هر دو جنسیت، القای مفهوم کلی این نقش از عبارت «ارباب و بانوی حیوانات» استفاده شده است. «ارباب» یا «بانوی حیوانات» در تصاویر مختلف به‌صورت یک فیگور انسانی قدرتمند به‌تصویر کشیده شده که در حال کنترل، مبارزه یا در برخی موارد کشتن حیوانات مختلف است (Kenoyer, 2010, 37). «این مضمون (ارباب حیوانات) را با تصویر مردی (عموماً انسان‌نما، گاهی اوقات بالدار و گاهی با اعضای حیوانی) نشان می‌دهد که ایستاده و دست‌هایش را به دو طرف بدنش دراز می‌کند تا جانوران را نگه دارد» (Garrison, 2010, 151). نقش مرکزی در برخی موارد نیز به‌صورت یک زن و با مفاهیمی متفاوت به‌عنوان حامی و آفریننده موجودات و برخی مواقع ستانندهٔ زندگی و الههٔ مرگ همراه است (خانی، ۱۳۹۱). ارباب حیوانات یک شخصیت دینی است که نقش حامی و محافظ حیوانات را بر عهده دارد. این شخصیت، مسئول تصمیم‌گیری در مورد آن است که آیا حیوانات توسط شکارچیان انسانی شکار شوند یا خیر. باور بر این است که بدون دریافت اجازه از این خدا، شکار حیوانات امکان‌پذیر نخواهد بود (Garfinkel et al., 2009, 1). این نقش، به‌عنوان عامل اصلی تجدید حیات حیوانات شناخته می‌شود و نقشی کلیدی در بازگشت آن‌ها از دنیای زیرزمینی به دنیای انسان‌ها ایفا می‌کند (Garfinkel et al., 2009) و به‌طور تنگاتنگی با مفاهیم خدایی و سلطنتی پیوند خورده است (Dubhros, 2018). از نخستین حضور بانوی حیوانات در اغلب تمدن‌های جهان، انگاره الهه‌های مادر بوده که ریشه در دورهٔ پارینه‌سنگی داشت؛ اما اوج

شکوفایی آن از آغاز عصر نوسنگی تا دورهٔ برنز است «در ایران آثاری از الههای بزرگ در همراهی با جانوران به‌دست آمده است که برخی آن را «اشی» یا «ارت» می‌دانند» (خانی، ۱۳۸۱). به‌کارگیری ترکیب «سه‌گانه» ارباب حیوانات در هنر ایران را می‌توان با توجه به مفاهیم نمادین اساطیری و آیینی تفسیر کرد و ردپای نبرد پهلوان با دو جانور کناری را در داستان‌ها و افسانه‌های کهن ایرانی پیگیری نمود. در افسانه‌های ایرانی، داستان سه برادر که در طی آن دو شاهزاده بزرگتر به محبوبیت برادر کوچکترشان در نزد پدر حسد ورزیده -به روایات گوناگون- او را به چاه می‌افکنند و با این حال برادر سوم سرانجام بیرون‌آمده به شاهی می‌رسد، به صور گوناگون ظاهر می‌شود. مانند فریدون و دو برادرش، ایرج و دو برادرش سلم و تور (فرزانه‌فرد و دهقان، ۱۳۹۹ به‌نقل از بهار، ۱۳۵۲، ۴۸). در دورهٔ هخامنشی، مفاهیم برخی آثار، نمایشی از دین زرتشتی بوده و آموزه‌های آن به‌صورت مستقیم و غیرمستقیم در آثار نمود دارد. یکی از این مفاهیم، تقدس عدد سه است. «سه شعار پندار نیک (هومت)، گفتار نیک (هوخت) و کردار نیک (هورشت) مبنای اعتقادی زرتشتیان است» (فرزانه‌فرد و دهقان، ۱۳۹۹). «اهورامزدا سه جلوه دارد. سپند مینو که نخستین و برترین جلوه اوست. بهمن و اردیبهشت. که این هر سه با گوهر و ذات اهورامزدا یکی بوده و اهورامزدا پدر و آفریننده ایشان است» (فرزانه‌فرد و دهقان، ۱۳۹۹به‌نقل از بهار، ۱۳۵۲، ۲۷). اهورامزدا، آناهیتا و میثره (مهر) تثلیث نیرومندی می‌سازند که حافظ سلطنت و آثار آن هستند (بهار، ۱۳۷۶، ۳۹۵). نقش ارباب حیوانات را می‌توان در مقام انسان نخستین در اساطیر کهن ایرانی نیز در نظر گرفت که برای حفاظت و حمایت از بشر خلق شده بود. «کیومرث در اسطوره‌های زرتشتی، جمشید در اساطیر ایران و هند؛ مهر یا میترا در آیین میترائیسم، در جایگاه نخستین انسان معرفی شده‌اند» (بزرگ بیگدلی و فتحی، ۱۳۹۶). اعداد نمادین و مقدس در هنرهای دورهٔ اسلامی نیز کاربرد فراوان دارند. در متون عرفانی دورهٔ اسلامی، نقش عدد سه -پس از عدد هفت- بیش از سایر اعداد است (فرزانه فرد و دهقان، ۱۳۹۹). از نظر «ابن عربی» آفرینش و عوالم سه‌گانه روحانی، مادی و معنوی بر بنیان‌های تثلیث استوار است و تثلیث محوری است که چرخ هستی بر گرد آن می‌چرخد (اکبری وهمکاران، ۱۳۸۹به‌نقل از عفیفی، ۱۳۸۰، ۳۸۳). «عدد سه در آرای اخوان‌الصفا، رمز مثلث است. عدد سه نشانه‌ای برای روح انسان است. فرم هندسی مثلث رمز مراتب سه‌گانه نفس انسانی یعنی اماره، لوامه و مطمئنه است ... عدد سه رمز آفرینش نیز هست. کل عالم و اشیای موجود در آن، حاصل عدد سه هستند؛ زیرا آغاز، وسط و انتها، عدد کل جهان است» (فرشچیان و همکاران، ۱۴۰۰).

نقش ارباب حیوانات در هنر ایران باستان

از قدیمی‌ترین تصاویر شناخته شده با نقش ارباب و بانوی حیوانات در ایران، اثری متعلق به ۴۰۰۰-۳۵۰۰ ق.م در شوش است (تصویر ۱). بانوی حیوانات یک گاودیو است که دو مار را در دستانش گرفته و دو ماهی در طرفین او حضور دارند. نقش مرکزی تلفیق نیروی حیوانی و اندیشهٔ انسانی را نشان می‌دهد و دارای شخصیتی زنانه است که به‌دلیل تقدس زنان در عیلام بوده است. بانوی حیوانات در هنر عیلام می‌تواند الههای باشد که مارها و ماهی‌ها نماد او هستند و از این منظر، نخستین حضور خدایان بر روی آثار هنری در ایران‌باستان را شاهد بود. «آثار یافت شده از تپه‌های باستانی ایران که نقش انسان مار به‌دست دارند، این فرض را مطرح می‌کند که شاید او خدا یا خدای بانویی است که مارهایی را به نشانهٔ جاودانگی یا باروری در دستان خود نگه داشته (است)» (طاهری، ۱۳۹۴). «دوبروس» این نقش را «ارباب مارها»[۶] نامیده است که برای نخستین بار روی مهرهای تپه گیان استفاده می‌شده است (Dubhros, 2018). «استفاده از نماد «ارباب مارها» در مهرها و تعداد زیاد این مهرها نشان‌دهندهٔ

این است که این نماد علاوه بر اهمیت مذهبی و فرهنگی، ممکن است دارای هدف اداری نیز بوده باشد. این نماد شاید بیانگر نوعی قدرت سیاسی یا اقتصادی- اجتماعی باشد» (Dubhros, 2018). «مار، جانور زمینی، نشانهٔ مشخص همهٔ الهه مادران بزرگ است» (خانی، ۱۳۹۱ به‌نقل از دوبوکور، ۱۳۷۳، ۵۵). حضور مار بر روی آبخوری‌های هزارهٔ چهارم ق.م شوش، یادآور نقش او در نگهبانی از آب‌هاست (طاهری، ۱۳۹۴). اینشوشیناک و ناپیریشا، دو الههٔ برجستهٔ عیلامی اغلب با مارها در ارتباط هستند و نقش آن‌ها را به‌عنوان خدایان باروری و آب برجسته می‌کنند (Miroschedji, 1981). زمینه و ویژگی‌ها نشان می‌دهد که ارباب مارها ممکن است ماهیتی مذهبی داشته باشد و نمونه‌ای از پادشاهان کاهن باشد که قدرت سیاسی را با شفابخشی و درمان ترکیب می‌کردند. نسبت دادن قدرت‌های الهی یا شفا به حاکمان در بسیاری از فرهنگ‌ها دیده شده است (Dubhros, 2018). حضور ماهی‌ها، ارتباط این نقش با الهه و خدای آب را دوچندان می‌نماید. «ماهی به‌طورکلی، نماد حاصلخیزی و باروری که در آغاز همراه با مادر- الهه بود» (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۶۳). گردنبند روی جانور علاوه بر جنبهٔ زینتی می‌تواند به‌عنوان نمادی از قدرت و جایگاه اجتماعی مطرح شود و بیانگر ارتباط این نقش با ایزدان یا پادشاهان و طبقهٔ خاص باشد.



تصویر ۱. نقش بانوی حیوانات بر روی یک تکه سفال، ۴۰۰۰-۳۵۰۰ ق.م، شوش. منبع: Louvre Museum, 2023.

ارباب حیوانات در هزارهٔ چهارم ق.م در لرستان (تصویر ۲)، به‌شکل یک گاومرد است که دو مار را در دستان خود دارد. برخی کارشناسان معتقدند این صحنه‌ها مربوط به افسانهٔ حماسی گیلگمش- قدیمی‌ترین اسطورهٔ مکتوب دنیا در میان‌رودان است که تقابل خدایان با اهریمن را نشان می‌دهد. در آثار دورهٔ میان‌رودان به‌خصوص اوروک، یک اثر با ترکیب‌بندی مشابه وجود دارد که نقش یک انسان و دو گاو در آن دیده می‌شود و متعلق به بازهٔ ۳۰۰۰ ق.م است و به‌عنوان گیلگمش در هنر میان‌رودان شناخته می‌شود و دارای سابقهٔ تاریخی کمتری نسبت به آثار شوش و لرستان است. «گاو مرد تجسم اسطوره معروف «گیل‌گمش» است که در میان‌رودان رواج داشت و سپس به عیلام انتقال یافت و جزء باورهای آنان گردید و در کارهای هنری آنان نیز نمود یافت» (Hening, 1934, 41).



تصویر ۲. نقش ارباب حیوانات با دو مار، لرستان، ۴۰۰۰-۳۰۰۰ ق.م، جنس سنگ آهک (سفید)، لرستان، موزه لوور. منبع: Louvre Museum, 2023.

در ظرف سفالی از نهاوند (تصویر ۳)، در سه صحنه در امتداد هم؛ نقش انسانی در میان حیوانات مختلف قرار دارد که نزدیکترین حالت به نقش شناخته شده ارباب حیوانات، در صحنهٔ قرارگیری نقش انسانی در میان دو پلنگ است. پهلوان نمادی از شاه، روحانی یا بزرگ قبیله؛ و جانوران نمادی از اهریمن در نظر گرفته می‌شوند. «علی‌بیگی و صدفی»، نقش روی سفال نهاوند را با توجه به ویژگی‌های نقوش ظرف، گیلگمش می‌دانند (علی‌بیگی و صدفی، ۱۳۹۸). «تصاویر نقش شده بر ظروف هزاره‌های ششم و چهارم قبل از میلاد ایران باید به داستان و روایتی از درگیری ارباب حیوانات و ایزدی با نمود جانورنمای پلنگ اشاره داشته باشد که بعدها و از دورهٔ سومر در هنر شرق‌باستان به‌عنوان اینانا/ عشتار شناخته می‌شود» (علی‌بیگی و صدفی، ۱۳۹۸).



تصویر ۳. نقش ارباب حیوانات بر روی یک ظرف سفالی، هزاره سوم ق.م، موزه آبگینه. منبع: نگارندگان.

تصویر ۴، نقش ارباب حیوانات با پرنده‌ای با سر شیر و دو گوزن بر روی یک مهر استوانه‌ای از شوش دیده می‌شود. این جانور ترکیبی را می‌توان مظهری از تلفیق قدرت زمینی- شیر، و قدرت آسمانی- پرنده دانست و قرارگیری آن بر گوزن‌ها می‌تواند نشانگر مفهوم تسلط بر امور و حکمرانی بر زمین در نظر گرفته شود.





تصویر ۴. ارباب حیوانات با نقش عقاب با سر انسان، ۲۶۰۰-۲۴۰۰ ق.م، شوش، دورهٔ عیلام، موزهٔ لوور. منبع: Louvre Museum, 2023.

در آثار جیرفت، ارباب حیوانات در حال رام کردن پلنگ و عقرب، گرفتن مار[۷] و حمایت و نوازش گاومیش است و به سه صورت انسان، انسان- حیوان؛ و حیوان ترسیم شده است. هم زن است و هم مرد. در یک طرف وزنه (تصویر ۵)، صحنه‌ای اساطیری دیده می‌شود که شخصیتی با بالاتنه مرد و پاهای گاو نر، دم دو پلنگ را در دست گرفته است. پلنگ‌ها بر پاهای جلویی خود ایستاده و به او نگاه می‌کنند. برخی کارشناسان معتقدند تصویر ارباب حیوانات اشاره به داستان گیلگمش با منشاء میان‌رودان دارد؛ اما کشفیات اخیر در جیرفت، مرتبط بودن این اسطوره با جیرفت یا حتی وجود داستانی مشابه در آنجا را قوی‌تر می‌نمایند. «باستان‌شناسان حدس می‌زنند قسمت‌هایی از حکایت «گیلگمش» در جیرفت اتفاق افتاده و حتی شاید خاستگاه آن‌ها جیرفت بوده است» (کاوینگتون، ۱۳۸۶). «از مهمترین اشتراکات ساختاری یافته‌های میان‌رودان و لرستان و هلیل‌رود، تأکید بر اصل قرینه‌سازی است؛ در هر کدام از نمونه‌های باستانی اساطیری گیلگمش (در روایت سومری و نامعلوم در روایت ایرانی) در مرکز تصویر ایستاده است و با دست‌های گشوده به دو سوی خود، سرهای حیوانات وحشی (غالباً گاو نر و مار) را به چنگ آورده است» (یوسفیان‌کناری و طاووسی، ۱۳۸۸).





تصویر ۵. نقش یک پهلوان نیمه انسان- نیمه گاو در یک سنگ مربوط به هنر جیرفت، ۲۵۰۰ ق.م، موزهٔ ملی تهران. منبع: National Museum of Iran, 2023.

(تصویر ۶) ظرف زرینی متعلق به گورستان مارلیک و مرتبط با آیین تدفین و مردگان است. نقش مرکزی، یک جانور ترکیبی است که با دو سر پلنگ شروع و در بخش میانی بدن انسانی، بخش پایینی مارمانند و در نهایت پنجه‌هایی پرنده- احتمالاً عقاب ختم می‌شود و دو آهو را به‌صورت واژگون گرفته است. «فرم پاهای درهم‌تنیده از نظر سبک به ویژگی‌های هنر میان‌رودان نزدیک است» (Taheri, 2013). این جانور، بالدار مصور شده و نشان از

اهمیت مذهبی و آیینی این نقش دارد. مشابه با این ترکیب، هم‌زمان در یک لوح منقوش روی تیردانی در لرستان دیده می‌شود و نشان از تأثیر دوجانبهٔ هنر اقوام شمال ایران با هنر لرستان دارد.





تصویر ۶. نقش ارباب حیوانات در یک ظرف زرین مربوط به مارلیک، ۱۴۰۰-۱۱۰۰ ق.م، موزه لوور. منبع: Louvre Museum, 2023.

(تصویر ۷) نقش یک جانور ترکیبی بر روی مهر استوانه‌ای از دورهٔ عیلام میانی است که زبانش بیرون آمده و یا احتمالاً از دهانش آتش بیرون می‌آید. «تغییر شکل شعله آتش به یک زبان دراز شده، آویخته شده خارج از دهان موجود عجیب‌الخلقه، فقط در عیلام پیدا می‌شود» (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۱۰۹). این جانور دارای منشاء اهریمنی است (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۱۰۸-۱۰۹). دیو بالدار با سر شیر و چنگال شکارچی، در حالی که روی دو حیوان ایستاده؛ دو حیوان دیگر را از دم گرفته است. حیوانات تحت تسلط ارباب، بز کوهی هستند که چهارپایانی مقدس و سودمند در فرهنگ ایران هستند. بزکوهی نمادی از نیروی زندگی، باروری و حاصلخیزی، تولیدمثل، خالق انرژی و نگهبان درخت زندگی، خدای باران است (کوپر، ۱۳۷۹، ۲۱۸).





تصویر ۷. دیو بالدار با سر شیر و چنگال شکارچی، زیگورات چغازنبیل، عیلام میانه، ۱۳۰۰-۱۲۰۰ ق.م، موزه لوور. منبع: Louvre Museum, 2023.

آثار مفرغی لرستان در هنر ایران‌باستان، از لحاظ تعداد و تنوع در نمایش ارباب حیوانات، منحصر به فردند. (تصویر ۸) نقش ارباب حیوانات با شاخ و ریش -عنوان نمادهای ایزدان و پادشاهان- و دارای کمربند؛ در حالی که دو مار را از گردن گرفته نشان می‌دهد. «انسانی که با ریشی بلند، انسانی عاقل، فرزانه، الهی و ایزدی است. در دوران

باستان ریش بلند نمادی از فرزانگی و پختگی، عقل و ارتباط با عالم بالا و خدایان دانسته شده و به‌همین سبب اغلب ایزدان به‌ویژه در میان‌رودان، با ریش بلند تصویر می‌شدند. علاوه بر آن، ریش بلند همواره بر صورت پادشاهان دنیای کهن، چه در تمدن‌های میان‌رودان، چه در مصر و ایران به‌چشم می‌خورد» (لیا و دادور، ۱۳۹۸به‌نقل از کنگرانی، ۱۳۸۸، ۱۶۸). ترکیب اثر و فرم شخصیت یادآور نقش عیلامی (تصویر ۱) با این تفاوت که ارباب حیوانات، مذکر است. از این دوران به بعد، ارباب حیوانات اغلب به‌صورت مردانه مصور می‌گردد. «این اثر احتمالاً متعلق به خدای ساکنان این منطقهٔ باستانی (لرستان) بوده که تحت تأثیر عیلامی‌ها (همسایهٔ خود) خدایانشان به نشانه باروری مار در دست در مقابل نیروهای شیطانی به‌تصویر می‌کشیدند» (شامخی امیری و معقولی، ۱۴۰۰).



تصویر ۸. ارباب حیوانات با دو مار، سنجاق سر، لرستان، ۱۴۵۰-۱۱۵۰ ق.م، موزه ملی تهران. منبع: نگارندگان.

تصویر ۹، اثری مفرغی مربوط به هزارهٔ اول ق.م در لرستان است که ارباب حیوانات با شاخ را در میان دو جانور ترکیبی- گریفین نشان می‌دهد. تأثیرپذیری از نقش گیل‌گمش در هنر لرستان نیز رایج است. «گیل‌گمش در لرستان عموماً به‌شکل مردی است که روی سر او دو شاخ دیده می‌شود. باید دانست که شاخ در میان اهالی جلگه میان‌رودان علامت مخصوص خداوندان بوده است. گیل‌گمش حامی حیوانات و گله‌های بز و گوسفند بود؛ چون بیشتر مردم لرستان گله‌دار بودند به این رب‌النوع علاقه زیادی پیدا نموده و در تصاویر و مجسمه‌ها او را شکل انسانی که با دودست دو شیر را گرفته و مشغول خفه کردن آن‌هاست مجسم نمودند» (بهنام، ۱۳۲۰، ۱۵ و ۱۶). «گیل‌گمش، نماد حماسی و قهرمان اسطوره‌ای میان‌رودان که در سومر، بابل و آشور، جزو نیمه خدایان به‌حساب می‌آمده، در لرستان به یکی از خدایان تبدیل می‌شود و بیشتر از دیگر نقاط مورد پرستش قرار می‌گیرد» (منصورزاده، ۱۳۹۷). آثار لرستان معمولاً همراه با مردگان دفن می‌شدند و نشان‌دهندهٔ باورهای محافظتی، طلسم‌گونه، ایمان به خیر، برکت و حاصلخیزی بودند. «تصویر گیل‌گمش از گردن‌بند زنان گرفته تا فرمان ارابه‌ها و دسته دشنه‌ها و ... و همچنین در بین زندگان و حتی در درون گورها نیز یافت می‌شد و نشان می‌داد که او را خدا نمی‌دانند، بلکه طلسمی بوده در برابر بیماری‌ها و چشم‌زخم‌ها که به‌تدریج از شکل خود وی به شمایل حیوانات درنده‌ای که بنا بر اعتقاد با وی آمیزش داشته‌اند واگذار گردیده است» (ایزدپناه، ۱۳۵۰، ۳۶۴-۳۶۵ و معصومی، ۱۳۸۴).



تصویر ۹. نقش یک انسان شاخدار احتمالاً خدا در بین دو جانور ترکیبی، لرستان، ۱۰۰۰-۶۵۰ ق.م، برنز، موزهٔ هنر لس‌آنجلس. منبع: Los Angeles County Museum of Art [LACMA], 2023.

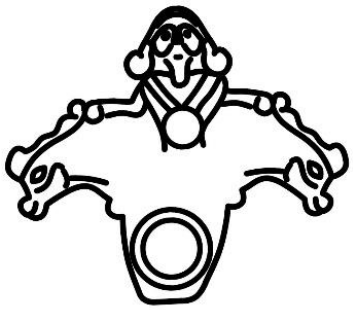
در برخی آثار لرستان مانند (تصویر ۱۰) حیواناتی از محل کتف ارباب حیوانات بیرون آمده‌اند. در این نوع مفرغ‌ها، انسانی مرکزی گاهی در حال مبارزه و خفه کردن جانوران اهریمنی و در برخی موارد در حال حفاظت از آن دیده می‌شود. نقوش انسانی این آثار را می‌توان با شخصیت‌های شاهان اساطیری ایران کهن در شاهنامه تطبیق داد. تجویدی نقش ارباب حیوانات در این تصویر را، کیومرث می‌داند (تجویدی، ۱۳۵۷). «در شاهنامه به فرهمندی کیومرث اشارت رفته است و او به‌واسطهٔ همین فرهَ است که مورد ستایش و احترام همهٔ حیوانات قرار می‌گیرد» (مدرسی، ۱۳۸۴). کیومرث از نسل خدایان است و موجودی نیمه ایزدی- نیمه‌انسانی به‌شمار می‌رود (وفایی و اسماعیل‌پور، ۱۳۹۵، ۳۱۴). ارباب حیوانات را می‌توان با تهمورث در شاهنامه نیز تطبیق داد. «تهمورث همواره به‌عنوان دیوکش معروف بوده و آمده که وی توانست نخستین‌بار خط و الفبا را از دیوان به بند گرفته یاد بگیرد و در این صورت مبدع فن نویسندگی، تهمورث است» (اشرف‌زاده و براتی، ۱۳۹۰، ۱۲۷). «گراهام» آثار مشابه با تصویر ۱۰ را دارای ویژگی‌های مشابه با هنر سکایی دانسته و دلیل آن را اشغال لرستان توسط سکاها در قرن ۸-۷ ق.م می‌داند (Graham, 2020). وی بیان می‌دارد این نمادها در هنر لرستان به‌عنوان ابزارهایی کاربردی برای ارتباط با نیروهای ماورایی و شفابخش و در قالب نمایش الهه‌ها و حیوانات در نقش‌های محافظتی و مقابله با تهدیدات طبیعی بوده است (Graham, 2020)



تصویر ۱۰. سر علم مفرغی، لرستان، هزارهٔ اول ق.م، موزهٔ ملی تهران. منبع: نگارندگان.

تصویر ۱۱، ارباب حیوانات را سوار بر دو حیوان، احتمالاً اسب، نشان می‌دهد که با نگه‌داشتن یال آن‌ها، حس تسلط، قدرت و رام کردن جانوران را القا می‌کند. نقش مرکزی، یک مرد با ریش است و گردن‌بندی بر روی گردن، او را فردی از طبقهٔ بالای اجتماعی و احتمالاً یک خدا یا یک پادشاه معرفی می‌کند. این نقش را می‌توان با تهمورث و یاری‌جویی از ایزد وایو[۸] در اوستا مطابقت داد. «طبق مندرجات رام یشت، بسیاری از پادشاهان و پهلوانان ایران‌زمین برای پیروزی بر دشمنان خود از وای کمک خواستند و او دعای آنان را اجابت کرده است» (تیموریان و بهنام‌فر، ۱۴۰۱). «در رام یشت آمده است که او (تهمورث) از ایزد ویو (وایو) می‌خواهد که او را یاری کند تا بر اهریمن پیروز شود و بر او همچون اسبی سوار گردد» (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۷، ۱۶۸). حضور دو اسب را می‌توان متناسب با مفاهیم مرتبط با این ایزد دانست. وای دربرداندهٔ دو مفهوم است. وای نیکو یا درنگ خدای و وای بد یا استویهاد (تیموریان و بهنام‌فر، ۱۴۰۱) هم آفرینندهٔ مرگ است و هم زندگی‌بخش، او نیکوکار است و نابودکننده (هینلز، ۱۳۹۱، ۳۶). شخصیت وی در ایران، مرموز و معماگونه است، آنقدر بزرگ و متعالی که هم اهرمزد و هم اهریمن به او متوسل می‌شوند» (تیموریان و بهنام فر، ۱۴۰۱) در این صورت می‌توان شخصیت مرکزی را در حال یاری‌جویی از این ایزد متصور شد.





تصویر ۱۱. انسانی میان دو نیم‌تنه اسب، دهنهٔ اسب، ۱۰۰۰-۱۳۰۰ ق.م، لرستان، موزهٔ لوور. منبع: Louvre Museum, 2023

تصویر ۱۲، نقش یک پهلوان اسطوره‌ای با سه سر -یک سر انسانی و دو سر شیر در کنار آن- روی یک تیردان مفرغی لرستان نشان می‌دهد که می‌توان آن را با ادیان و اساطیر کهن ایران همچون زروانیسم مرتبط دانست. «نقش مردی، با یک جفت سر جانور یا انسان که از دو شانه‌اش بیرون زده است، و بر پایهٔ اساطیر ایرانی زروان شناخته شده که دو بزرگ ایزد اهورامزدا و اهریمن را به‌دنیا آورده است» (فریه، ۱۳۷۴، ۲۴). در این تصویر، شیرها به‌همراه ارباب حیوانات در حال نبرد با دو حیوان هستند، به‌عنوان موجوداتی یاری‌دهنده خدا مطرح است و هویتی خیر دارند. البته نماد داوری را برای این نقش نیز در نظر گرفت. زروان در متن‌های پهلوی، داور نبرد اورمزد و اهریمن است (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۷، ۱۶۱). «زروان به‌عنوان وجودی بی‌طرف، وجودی دو جنسه است» (هینلز، ۱۳۹۱، ۱۱۳).



تصویر ۱۲. لوح منقوش روی تیردانی در لرستان، برنز، حدود ۱۰۰۰-۶۵۰ ق.م، موزه هنرهای لس آنجلس. منبع: Los Angeles County Museum of Art [LACMA], 2023.

تصویر ۱۳، نقش یک ظرف مربوط به مارلیک است. در این ظرف دو جانور کناری، دو اسفنکس است که تا قبل از آن در هنر ایران سابقه نداشته است. ارباب حیوانات، یک انسان با دو سر جانوری گربه‌سان احتمالاً شیر و بال پرندگان احتمالاً عقاب است.



تصویر ۱۳. نقش ارباب حیوانات میان دو اسفنکس بالدار، قوری نقره‌ای، مارلیک، قرن ۱۲-۱۱ ق.م، موزه ملی ایران. منبع: وحدتی و کنارد پیلر، ۱۳۹۷، ۸۲.

در تصویر ۱۴، یک مهر استوانه‌ای از دورهٔ ماد که پهلوانی در وسط دو اسفنکس قرار دارد. فرم و پوشش سر پادشاه، مانند اغلب آثار دورهٔ مادها است. جانوران مشابه نقوش هنر آشوری بوده، اما در اینجا پهلوان در حال نبرد با جانوران است؛ همچنین حضور اسفنکس‌ها در تداوم مفاهیم مذهبی کهن بوده است. «نقش اسفنکس (ترکیب شیر با سر انسان) در هنر ایران و هند نماد مراقبت و پاسداری از مضامین مذهبی و معابد (در هند) و کاخ‌ها (در ایران) از ارواح شرور و پلیدی‌ها است» (مبینی، ۱۳۸۹).



تصویر ۱۴. نقش یک پهلوان میان دو جانور ترکیبی در یک مهر استوانه‌ای، دورهٔ ماد. منبع: دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۱۷۹.

در برخی دورۀهای پیشااسلامی همچون هخامنشی، ارباب حیوانات نمایشی از قدرت شاهان به‌عنوان انسانی فرازمینی، نمادی خیر و نبردکننده با دشمنان است که اغلب در جهت نمایش سیاسی به‌کار گرفته می‌شد (تصویر ۱۵). «پرادا» معتقد است معنی احتمالی چنین نقشی، یعنی نیرومند ساختن موقعیت سیاسی پادشاه یا ابزار تصویر (پرادا و همکاران، ۱۳۵۷، ۲۵۳). «در تصویرسازی عهد داریوش اول، شاه با غولان نبرد می‌کند و بدین طریق همچون شخص واجد نیروی ابرانسانی ظاهر می‌شود» (اتینگهاوزن، ۱۳۷۹، ۹۸). «در این آثار پادشاه نقشی همانند گیل‌گمش در اساطیر میان‌رودان دارد که به‌عنوان ارباب حیوانات با موجودات شرور و پلید به مبارزه می‌پردازد» (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۱۹۶). پادشاه هخامنشی در میان دو لاماسو[۹] قرار گرفته است. لاماسو در دورۀ هخامنشی به‌ویژه در ورودی تخت‌جمشید، نه نگهبان مکان، بلکه حافظ برکت است (فرزان‌فر، ۱۳۹۲). پهلوان در مرکز آنان با شاخ روی سرشان گرفته و حس تهاجمی ندارد و می‌توان نقش حمایتی را با توجه به نقش لاماسوها تفسیر نمود. «گاو به‌عنوان نمادی از برکت گاو و قدرت بال‌های عقاب و درایت انسانی برای حمایت است» (فرزان‌فر، ۱۳۹۲). ارباب حیوانات در دورۀ هخامنشی به‌همراه نقش حلقه بالداری دیده می‌شود. «پوپ و اکرمن»، حلقۀ بالدار را نماد فروهر دانسته‌اند (پوپ و اکرمن، ۱۳۸۷، ۴۱۰). در این صورت، فروهر- به‌عنوان نمادی خدایی، می‌تواند تأییدکنندۀ شاه در صحنه باشد. این نقش آشکارا حمایت مذهبی اهورامزدا از شاه به‌عنوان نیروی خیر را نشان می‌دهد و می‌توان به‌عنوان نمادی از حمایت و برکت در دورۀ هخامنشی در نظر گرفت.





تصویر ۱۵. نقش‌برجسته دورۀ هخامنشی با نقش ارباب حیوانات و دو لاماسو. منبع: Fine Art America, 2025

تصویر ۱۶، نقش ارباب حیوانات در یک گوشوارۀ مربوط به دورۀ هخامنشی را نشان می‌دهد که مربوط به بس، خدای مصری است که سر دو بز کوهی را به‌دست گرفته است. بس، ایزد محافظ مصرباستان بود که از زنان و کودکان، به‌ویژه در زایمان و خواب، محافظت می‌کرد. او نماد شادی و حامی موسیقی، رقص، و زندگی جنسی بود و به‌صورت کوتوله‌ای با ویژگی‌های حیوانی- انسانی مانند یال شیر و تاج پر تصویر می‌شد. نمادهای او بر اشیای مختلفی مانند جواهرات، ظروف، و طلسم‌ها حک شده و برای حفاظت و خوش‌شانسی استفاده می‌شد (El-Kilany, 2017). به احتمال زیاد هخامنشیان تحت‌تأثیر مقبولیت همگانی نقش این خدا را در آثار هنری خود به‌کار بردند. در این تصویر، نقش کاملاً هماهنگ با هنر شرقی، بس در هیات همان پهلوان یا قهرمان آرمانی ایران و میان‌رودان، یعنی مهارکننده یا پادشاه حیوانات پدیدار شده است (اسدی و درویشی، ۱۳۹۸). بس در این تصویر می‌تواند نمادی از تسلطش بر دنیای حیوانات و قدرت محافظتی‌اش در برابر تهدیدات طبیعی و ماورایی باشد.





تصویر ۱۶. نقش ارباب حیوانات در یک گوشواره دورهٔ هخامنشی، کشف شده در سوریه، موزه لوور. منبع: Louvre Museum, 2023.

ارباب حیوانات در دورهٔ ساسانی، غالباً شاهان را در حال شکار یا تسلط بر حیوانات وحشی نشان می‌دهد. تصویر ۱۷، ارباب حیوانات به‌همراه تاج شاهی و پوشش سلطنتی؛ نمایانگر شاه است که در حال کشتن دو شیر و ایستاده بر روی شیری دیگر است. این نقش را می‌توان با داستان آغاز سلطنت بهرام‌گور در شاهنامه تطبیق داد. «جنگ بهرام با شیرها در شاهنامه هم سازگار با منابع تاریخی بازگو شده است. خود بهرام به ایرانیان پیشنهاد می‌دهد که یا تاج و تخت را بین دو شیر درنده بگذارند تا آنکه آن‌ها را می‌ستاند، پادشاه گردد و همه فرمان‌بردار او شوند و یا اینکه آمادهٔ جنگ با او و سپاهیان جنگجوی منذر باشند» (جلیلیان و همکاران، ۱۳۹۷به‌نقل از فردوسی، ۱۳۹۳، ج ۶، ۴۰۵-۴۰۴). در سکه‌های ساسانی یافت شده نیز او با ویژگی‌های تصویری مشابه ترسیم شده است[۱۰].





تصویر ۱۷. ارباب حیوانات در حال کشتن دو شیر، کاسه نقره، دورهٔ ساسانی، موزه بریتانیا، قطر ۲۴.۱ سانتیمتر. منبع: Britannica, 2023.

نقش ارباب حیوانات در هنر ایران اوایل دورهٔ اسلامی

با ورود اسلام به ایران و به‌ویژه در دورهٔ سلجوقی، هنر ایرانی تحت‌تأثیر مضامین اسلامی و فرهنگ ترکی- ایرانی قرار گرفت. نقش ارباب حیوانات در این دورهٔ تغییراتی را تجربه کرد و به مرور زمان با مضامین اسلامی، داستان‌های حماسی و اساطیری مثل شاهنامه فردوسی و نمادهای جدید ترکیب شد و بر روی ظروف سفالی و فلزی حضور یافت. تصویر ۱۸، نقش زنی نشسته به‌همراه دو پرنده در دو طرفش را در یک سفال دورهٔ سامانی نشان می‌دهد. حضور «بانوی حیوانات» و پرندگان به‌ویژه کبوتر در تمدن‌های کهن گذشته سراسر جهان دیده شده است و از آن

جمله می‌توان به الهه‌هایی همچون «لیلیت[۱۱]» در میان‌رودان، «آتنا» در یونان و «آناهیتا» در ایران اشاره کرد (خانی، ۱۳۸۱). این اثر تداوم اساطیر و الهه‌های پیشااسلامی ایران به‌ویژه آناهیتا را نشان می‌دهد. کبوتر و طاووس از جمله پرندگان به‌همراه آناهیتا بوده‌اند که از دورهٔ هخامنشی تا ساسانی بر روی آثار مختلف حضور داشته است. همچنین کبوتر را در مقام حامی عشق تفسیر کرده‌اند (پوپ و اکرمن، ۱۳۸۷، ۹۱۱و ۹۸۷). موهای زن در این تصویر شبیه دو مار است و در نتیجه دگردیسی مجدد، ارباب حیوانات از شکل مردانه به زنانه تبدیل شده است. در دستان زن یک شی شبیه جام یا ابریق و یا برسم و در دست دیگر فرمی شبیه به شاخه گیاهی دیده می‌شود. پرندگان مانند برخی از مهرها و بشقاب‌های دورهٔ ساسانی، برگی در منقار خود دارند[۱۲] که می‌تواند در بردارندهٔ مفهوم زندگی و رویش و برکت باشد.



تصویر۱۸. زن نشسته با جام، نیشابور، سامانی، قرن ۱۰ م. منبع: Flickr, 2023.

برخی از نقوش دوران اسلامی، ارباب حیوانات را با پوشش و تاج پادشاهی مصور کرده‌اند که در تداوم هنر پیشااسلامی است. نزدیکترین ترکیب‌بندی مذکور، بر روی یک ظرف نقره مربوط به دورهٔ آل‌بویه دیده می‌شود (تصویر ۱۹). پهلوان مانند نمونهٔ دورهٔ ساسانی لباسی شاهانه به تن کرده و دو شیر را با دستانش نگه داشته است؛ همچنین دور ظرف با کتیبه‌ای با خط کوفی مشجر دربارهٔ عزت و اقبال امیر سیف‌الدین آمده است. آل‌بویه همواره نسب خود را به ساسانیان می‌رساندند تا از این طریق بتوانند مشروعیت ملی خود را علاوه بر مشروعیت مذهبی- از جانب خلیفه، به‌دست آورند. خاندان بویه نسب خود را به پادشاهان ساسانی می‌رساندند (بوسه، ۱۳۶۳، ۲۳۷-۴). حضور حاکم دورهٔ اسلامی به‌عنوان پهلوان در حال مبارزه با اهریمن نشانی سیاسی- مذهبی برای تأیید وی در حکومت‌های پیشااسلامی و اسلامی است و می‌توان هدف چنین تصویرسازی را اقدام حکومت برای ایجاد مشروعیت ملی در بین مردم دانست. مشابه با این ترکیب نیز بر روی ظروف فلزی و سفالی دورهٔ سلجوقی دیده می‌شود.





تصویر ۱۹. ظرف نقره‌ای که حاکم دو شیر را در دست گرفته، دورهٔ آل‌بویه. منبع: موزه رضا عباسی.

تصویر ۲۰، یک چراغ مربوط به قرن ۵-۶ ه.ق، هم‌زمان با دورهٔ سلجوقی را نشان می‌دهد (تصویر ۲۳). فرم بالای چراغ بسیار مشابه نقش ارباب حیوانات در لرستان (تصویر ۱۱) است. این شباهت نمایانگر تأثیرپذیری هنرمند دورهٔ سلجوقی از آثار پیشااسلامی به‌ویژه اقوام لرستان است. حضور ارباب حیوانات و اسب را می‌توان با پادشاهان ایرانی در متون ادبی همچون شاهنامه و مفاهیم مرتبط با آن تطبیق داد. «بنابر روایات ایرانی، گروهی از پادشاهان و ناموران از جمله هوشنگ، جمشید، ضحاک، فریدون و بسیاری دیگر برای ناهید، اسب و سایر چارپایان قربانی کردند و کامیابی‌ها خواستند» (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۵۵). همچنین نام بسیاری از بزرگان و شاهان ایرانی با اسب پیوند خورد و از آن جمله می‌توان به گرشاسب، ارجاسب، لهراسب اشاره کرد (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ۵۵). اسب در فرهنگ اسلامی نماد شادی و سلامتی است (کوپر، ۱۳۷۹، ۱۱۶).





تصویر ۲۰. نقش ارباب حیوانات با دو اسب، چراغ، دورهٔ سلجوقی، قرن پنجم یا ششم ه.ق، موزه لوور. منبع: پوپ و اکرمن، ۱۳۸۷، ۱۲۸۷.

تصویر ۲۱، اثری مربوط به‌دورهٔ سلجوقی است که نقش یک زن در بین دو مار یا اژدها با دهان باز، خشمگین و با حالتی تهاجمی را نشان می‌دهد. حضور مار بر آثاری با مضمون اژدها در هنر پیشااسلامی نیز دیده می‌شود. طاهری، اژدها در نگارگری ایرانی را تحت‌تأثیر همتای چینی دانسته، اما با این وجود نمونه‌هایی متأثر از نمونه‌های غربی را نیز مطرح می‌کند که مربوط به دوران صفوی است (طاهری، ۱۳۸۸). در دسته‌بندی انواع اژدها، خصلت مار بودن ویژگی مشترک همهٔ آن‌ها است (طاهری، ۱۳۸۸). در عرفان، نفس، مؤنث است، مار نیز با زنانگی پیوند

دارد؛ چون نماد زمین است که مادر و زاینده است (دوبوکور، ۱۳۷۳، ۴۳-۵۵). «اژدها در اساطیر ایران نمادی اهریمنی و علامت خشکسالی و بلا و بیماری است». در روایات اسلامی، اژدها دو چهره متضاد دارد. گاهی در چهر، دشمن آدم و گاهی به‌شکل موجودی الهی آشکار می‌شود. «در عرفان اژدها در چهرهٔ منفی خود نماد نفس و در شکل مثبتش به‌عنوان مظهر طاعت و نیروی حق رخ می‌نماید» (کلانتر و همکاران، ۱۳۹۸). مولانا در دفتر چهارم مثنوی ضمن اشاره به حضرت موسی، به بیان مفهومی مرتبط با نفس می‌پردازد. «بهادادن و پروردن نفس را موجب نیرو گرفتن آن دانسته و می‌گوید نفس در آغاز کرمی کوچک و حقیری بوده است که با برطرف‌کردن نیازهایش تبدیل به اژدهایی کشنده و هولناک شده است» در بیت ادامه این شعر، به دو مار اشاره می‌کند که کلانتر و همکاران (۱۳۹۸) معتقدند «دو مار در ابیات فوق تلمیحی دارد به داستان اسطوره‌ای ضحاک ماردوش که نماد اهریمنی است» (کلانتر و همکاران، ۱۳۹۸). با توجه به این ابیات و مفاهیم مرتبط، می‌توان داستان این ظرف را مرتبط با داستان ضحاک نیز دانست؛ همچنین می‌توان نقش مرکزی را مظهری از نفس مطمئنه در نظر گرفت که در حال نبرد پیوسته با دو جانور طرفین- مرتبط با نفس اماره و لوامه است.



تصویر۲۱. زن با دو مار یا اژدها، ایران، سفال، دورهٔ سلجوقی، قرن ۱۲-۱۳ م. منبع: موزه اشمولین لندن. منبع: Ashmolean Museum, 2025.

بحث پیش از نتیجه‌گیری

یافته‌ها باتوجه به نمونه‌های مورد مطالعه، جمع‌آوری شده و در صورت داشتن نمونه‌های بیشتر، بدون شک نتایج بهتری حاصل می‌شد (جدول ۱).

جدول ۱. عوامل تأثیرگذار بر ترسیم نقش ارباب حیوانات در هنر ایران از دورهٔ پیشااسلامی تا سلجوقی. منبع: نگارندگان.

عوامل ترسیم	دورهٔ پیشااسلامی	دورهٔ اسلامی
اساطیر	اغلب در نقش پادشاهی اساطیری و افسانه‌ای نمادی از خدایان و یا جانشین و یا نمایندهٔ آن‌ها، و حضور فرهای سه‌گانه، حضور شاخ روی سر و گردنبند بر شخصیت مرکزی نمادی مقدس.	افول از جایگاه خداوند و نمایانگر پادشاه زمینی اما جانشین خداوند روی زمین، تداوم نقش پهلوان- شاه با دو شیر در آثار دورهٔ آل‌بویه و سلجوقی.

عوامل ترسیم	دورۀ پیشااسلامی	دورۀ اسلامی
مذهب	شکل‌گیری تفکرات و اعتقادات مرتبط در رابطه با اعداد مقدس، حضور نمادین عناصر ادیان پیشااسلامی همچون زروانیسم و زرتشتی. مرتبط با تدفین و آیین‌های مرتبط با دنیای پس از مرگ، حیوانات اغلب مورد حمایت و مقدس.	تأثیرپذیری از ایزدبانوان پیشااسلامی همچون آناهیتا به‌همراه نقوش مرتبط با آن‌ها، ارتباط با مفاهیم مذهبی اسلامی همچون مراتب سه‌گانه نفس انسان و آفرینش عوالم سه‌گانه. حالت آرام و نشسته شخصیت مرکزی می‌تواند در ارتباط با نمایش شخصیت‌های نمادین و مقدس مرتبط با داستان‌های دینی باشد.
باورها و اعتقادات مردمی	باور به خدا و شاه به‌عنوان محافظ بشر، کارکردهای طلسمی و مقابله با بیماری‌ها، حمایتگر و محافظ موجودات نیک و نبرد و جدال با اهریمن.	باور به خلیفه و شاه به‌عنوان نمایندۀ خداوند روی زمین و تداوم ویژگی حمایت‌گرانۀ پیشااسلامی.
ادبیات	سند مستقیمی مرتبط با ارتباط این نقوش سه‌گانه با ادبیات مکتوب پیشااسلامی یافت نشد.	تطبیق با شخصیت‌های متون ادبی همچون بهرام‌گور، تهمورث و هوشنگ در شاهنامه.
اقوام و تمدن‌های دیگر	تأثیرپذیری از هنر میان‌رودان، مصر و یونان.	تأثیرپذیری از هنر آسیای شرقی و عباسی.
سیاست و حکومت	به‌کارگیری شاهان در نمایش خود به‌عنوان خدا یا نمایندۀ وی در جهت نمایش قدرت و اقتدار سیاسی و مشروعیت مذهبی و نقش حمایت‌گرانۀ او.	بهره‌گیری شاهان و حاکمان در جهت نمایش مشروعیت سیاسی و ایجاد حس ملی در بین مردم.

در هنر پیشااسلامی، گذر از زن‌سالاری به مردسالاری و تغییر در ابزارهای فلزی، منجر به تغییر ارباب به بانوی حیوانات و جانوران طرفین شد. برخی نقوش پیشااسلامی به‌دلیل عدم تهدید به یکتاپرستی، همچون ارباب حیوانات به‌همراه جانوران غیرترکیبی پس از اسلام باقی ماندند. برخی نقوش حیوانی مانند مار از مفاهیم مقدس به نیروی اهریمنی تبدیل شدند و گربه‌سانانی مانند شیر و پلنگ از هزارۀ سوم ق.م تا دورۀ اسلامی تداوم یافتند.

نتیجه‌گیری

نقش ارباب و بانوی حیوانات در هنر ایران، از دورۀ پیشااسلامی تا دورۀ اسلامی تحت‌تأثیر عوامل فرهنگی، سیاسی و مذهبی تحولات قابل توجهی را طی کرده است. در دورۀ پیشااسلامی، این نقش به‌صورت موجودی فرازمینی و الهه‌وار ترسیم و در حال مبارزه با موجودات فراطبیعی و ترکیبی و نمادی از قدرت برتر، حمایت و پیروزی بر نیروهای اهریمنی به‌شمار می‌رفت. رویکردهای این نقش شامل نبرد، رام کردن، جلوگیری از نزاع، حمایت و محافظت، کشتن (مانند خفه کردن)، و حتی نوازش حیوانات بوده است؛ همچنین این نقش به‌عنوان عناصری آیینی شناخته می‌شدند و با کارکرد طلسمی و مقابله با بیماری‌ها به‌کار می‌رفتند. وجود شاخ و گردن‌بند در برخی آثار نشان‌دهندۀ ارتباط این نقش با طبقۀ شاهان و خدایان بوده است. در دورۀ اسلامی، این نقش دچار دگردیسی شد و در بردارندۀ مفاهیمی از قدرت زمینی و نمادی از قدرت سیاسی و مشروعیت مذهبی حکومت‌ها شد و در

قالب شخصیت‌های اساطیری و تاریخی در ادبیات و هنر منعکس شد. ویژگی مشترک این نقش در دو دوره، نمایش وجه خیرخواهی، تسلط بر موجودات، و تحت سلطه درآوردن آن‌ها به‌دست انسان قهرمان و نمایش قدرت و اقتدار ملی پادشاهان، تأیید مذهبی و مشروعیت حکومت نیز بوده است. در اساطیر ایرانی، این نقش با شخصیت‌های شاهنامه تطبیق داده شده و نمادی از حمایتگری و پهلوانی بوده است. ارباب و بانوی حیوانات با باورهای مردمی و اعتقادات فرهنگی ترکیب و در قالب نمادهایی مانند شیر، اژدها، و پرنده‌های مقدس در آثار هنری ظاهر شد. تداوم این نقش در طول تاریخ، نشان‌دهندهٔ انعطاف‌پذیری و قابلیت تطبیق آن با نظام‌های ارزشی مختلف است که در هر دوره به شکلی منحصربه‌فرد تجلی یافته است.

مشارکت‌های نویسنده

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه نگارنده اول با عنوان «بازجُست بن‌مایه‌های نقوش هنرهای سفالگری و فلزکاری اوان دوره اسلامی در ایران: سامانی، آل بویه، سلجوقی» به راهنمایی نگارنده دوم و سوم در دانشکده هنر دانشگاه شاهد است.

تقدیر و تشکر

این مقاله فاقد تشکر و قدردانی است.

تضاد منافع

نویسنده (نویسندگان) هیچ تضاد منافع احتمالی پیرامون تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله را اعلام نکردند.

منابع مالی

نویسنده (نویسندگان) هیچ گونه حمایت مالی برای تحقیق، تألیف و انتشار این مقاله دریافت نکردند.

پی‌نوشت

1. Master of the Animals
2. Lords and ladies of Animals
3. Lady of the animals
4. Mistress of Animals (Graham, 2020)
5. Potnia Theron
6. Master of the Serpents

۷. در هنر جیرفت، پهلوان از این جانوران سپنته، نیرو یا توانایی می‌گیرد (طاهری، ۱۳۹۴)

۸. وایو vayu یا وایوی دوگانه یا دیو وایو یا وای‌بُد از ایزدان بسیار کهن ایرانی و مظهر باد بوده است.

9. Lamassu

۱۰. تصویر روی سکه‌های بهرام پنجم یا بهرام‌گور، با تاجی کنگره‌دار که بر روی آن گوی و هلال تصویر شده است. تزیین موها به‌صورت انبوه در پشت گردن قرار دارد. گردنبند یک ردیف، مرواریدی نیز بر گردن او آویخته شده است. https.//sekeha.com

11. Lilith

۱۲. نمونه‌هایی از قرارگیری برگ بر منقار پرندگان دورهٔ ساسانی را می‌توان بر ظرفی در موزه ارمیتاژ روسیه مشاهده کرد.

منابع

- اتینگهاوزن. ریچارد. (۱۳۷۹). *اوج‌های درخشان هنر ایران* (مترجم هرمز عبداللهی). نشر آگاه.
- اسدی، آرزو و درویشی، فرنگیس. (۱۳۹۸). بازتاب مفاهیم اساطیری در هنر جواهرسازی دورهٔ هخامنشیان. *مطالعات ایرانی*، ۱۸(۳۶)، ۲۷-۴۸. doi: 10.22103/jis.2020.10241.1726
- اشرف‌زاده، رضا و براتی، ملوک. (۱۳۹۰). آفرینش و گسترش تمدن از کیومرث تا جمشید در شاهنامه فردوسی. *فصلنامه تخصصی زبان و ادبیات فارسی*، ۷(۳۰). ۱۱۷-۱۳۵. SID. https://sid.ir/paper/194197/fa
- اکبری، فاطمه، پورنامداریان، تقی، شیرازی، علی‌اصغر و آیت‌اللهی، حبیب‌الله. (۱۳۸۹). معرفت روحانی و رمزهای هندسی. *پژوهش‌های ادب عرفانی*، ۴(۱)، ۱-۲۲.
- ایزدپناه، حمید. (۱۳۵۰). *آثار باستانی و تاریخی لرستان* (جلد دوم). سلسله انتشارات انجمن آثار ملی.
- بزرگ بیگدلی، سعید و فتحی، زهرا. (۱۳۹۶). بررسی و تحلیل مرگ و زندگی انسان. نخستین، حیوان (گاو) و گیاه در اساطیر ایران از منظر نمادگرایی باتکیه‌بر شاهنامه فردوسی. *نشریه متن‌شناسی ادب فارسی*، ۲(۳۴)، ۳۷-۴۸.
- بهار، مهرداد. (۱۳۵۲). *اساطیر ایران*. بنیاد فرهنگ ایران.
- بهار، مهرداد. (۱۳۷۶). *پژوهشی در اساطیر ایران*. آگه.
- بهنام. عیسی. (۱۳۲۰). *صنایع و تمدن مردم فلات ایران پیش از تاریخ*. چاپخانه مجلس.
- بوسه، هربرت. (۱۳۶۳). *آل‌بویه در ایران، در تاریخ ایران کمبریج* (مترجم حسن انوشه). امیرکبیر.
- پرادا، ایدت و دایسون، رابرت و ویلکینسون. (۱۳۵۷). *هنر ایران باستان (تمدن‌های پیش از اسلام)* (مترجم یوسف مجیدزاده). انتشارات دانشگاه.
- پوپ، آرتور آپهام و اکرمن، فیلیپس. (۱۳۸۷). *سیری در هنر ایران، از دوران پیش از تاریخ تا امروز* (مترجم سیروس پرهام) (جلد اول)، دوره‌های پیش از هخامنشی و پارتی/ اشکانی (جلد سیزدهم)، فلزکاری و هنرهای فرعی (چاپ اول). انتشارات علمی و فرهنگی.
- تجویدی، علی‌اکبر. (۱۳۵۷). بررسی نمایشگاهی از مفرغ‌های لرستان در موزهٔ لوور. *هنر و مردم*، (۵)۵۶ و ۵۷، ۱۱-۱۷.
- تیموریان، یونس و بهنام‌فر، محمد. (۱۴۰۱). بررسی جایگاه ایزد وای (باد) در اوستا و مثنوی. *پژوهش‌نامه فرهنگ و ادبیات آیینی*، ۱(۱)، ۴۱-۶۴. https.//doi.org/10.22077/jcrl.2022.4750.1014
- جلیلیان، شهرام، خلیلی، علی و ابراهیمی، مختار. (۱۳۹۷). داستانی از چند چشم‌انداز (مطالعهٔ تطبیقی تاج‌ستانی بهرام‌گور در شاهنامه و منابع تاریخی). *شعر پژوهی*، ۳۸(الف)، ۴۳-۶۸. https://doi.org/10.22099/jba.2018.25888.2718
- خانی، شهین. (۱۳۸۱). «بانوی حیوانات» انگاره‌ای ماقبل تاریخی. *هنرنامه*، ۳(۱۶)، ۵-۲۵.
- خانی، شهین. (۱۳۹۱). جایگاه نیروی مؤنث در اساطیر. پیکره، ۱(۱۱)، ۹۶-۱۲۸. https.//doi.org/10.22055/pyk.2012.12896
- دادور، ابوالقاسم و روزبهانی، رویا. (۱۳۹۷). *نقش طبیعت در شکل‌گیری اساطیر ایران*. مهر نوروز.
- دادور، ابوالقاسم و مبینی، مهتاب. (۱۳۸۸). *جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان*. دانشگاه الزهرا.
- دوبوکور، مونیک. (۱۳۷۳). *رمزهای زنده جان* (ترجمه جلال ستاری). نشر مرکز.
- شامخی امیری، مریم و معقولی، نادیا. (۱۴۰۰). مطالعهٔ نقش مار در آثار هنری ایران با تمرکز بر تمدن لرستان. *ششمین کنفرانس بین‌المللی زبان، ادبیات، تاریخ و تمدن*. تفلیس. دانشگاه بین‌المللی ابن سینا گرجستان. ۱-۱۵.
- طاهری، صدرالدین. (۱۳۹۴). باژگونی مفهوم یک نماد (بررسی کهن‌الگوی مار در ایران و سرزمین‌های همجوار). *هنرهای زیبا. هنرهای تجسمی*، ۲۰(۳)، ۲۵-۳۴. doi. 10.22059/jfava.2015.56378
- طاهری، علیرضا. (۱۳۸۸). سیر تحول و طبقه‌بندی اژدها در نگارگری ایرانی. *مطالعات هنر اسلامی*، ۵(۱۰)، ۷-۲۱. https://sid.ir/paper/136737/fa
- عفیفی، ابوالعلا. (۱۳۸۰). *شرحی بر فصوص‌الحکم*. مرکز.

- علی‌بیگی، سجاد و صدفی، ماندانا. (۱۳۹۸). ردپای گیلگمش و عشتار در فلات مرکزی ایران؛ آیا نقوش نبرد انسان و جانوران بر ظروف سفالین پیش ازتاریخ به داستانی اساطیری اشاره دارد؟. *پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران (نامه باستان‌شناسی)*. ۹(۲۳). ۵۱-۷۰. doi: https://doi.org/10.22084/nbsh.2020.19351.1962

- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۹۳). *شاهنامه* (دفتر ششم) (به‌کوشش جلال خالقی‌مطلق و محمود امیدسالار). مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.

- فرزان‌فر، فریبا. (۱۳۹۲). واکاوی نگاره و انگاره انسان - گاو بال‌دار در تخت‌جمشید و کاخ خرساباد. *مطالعات تطبیقی هنر*، ۳(۶)، ۳۱-۴۲. SID. https://sid.ir/paper/205352/fa

- فرزانه‌فرد، سعید و دهقان، علی. (۱۳۹۹). کارکردها و رمزهای عدد نمادین «سه» و جایگاه آن در کشف‌الاسرار میبدی. *عرفان اسلامی*، ۱۷(۶۵)، ۲۷۳-۲۹۵. SID. https://sid.ir/paper/358482/fa

- فرشچیان، امیرحسین، نژادابراهیمی، احد و قره‌بگلو، مینو. (۱۴۰۰). جایگاه و مفهوم هندسه در هنر معماری اسلامی بر اساس آرای اخوان‌الصفا. *نگارینه هنر اسلامی*، ۸(۲۲)، ۱۰۹-۱۲۹. Doi: https://doi.org/10.22077/nia.2022.4529.1507

- فریه، ر. دبلیو. (۱۳۷۴). *هنرهای ایران* (مترجم پرویز مرزبان). فرزان روز.

- کوپر، جی. سی. (۱۳۷۹). *فرهنگ مصور نمادهای سنتی* (مترجم ملیحه کرباسیان). فرشاد.

- کاوینگتون، ریچارد. (۱۳۸۶). گزارش: جیرفت چه بود؟. *نشریه آینه خیال* (مترجم آذین خشنود شریعت)، ۲، ۳۶-۴۱.

- کرتیس، جان. (۱۳۷۸). *ایران کهن* (مترجم خشایار بهادری). کارنگ.

- کلانتر، نوش‌آفرین، صادقی تحصیلی، طاهره، حسنی جلیلیان، محمدرضا و حیدری، علی. (۱۳۹۸). نمادینگی اژدها در عرفان و دین و بن‌مایه‌های اساطیری آن. *کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی*، ۲۰(۴۱)، ۲۴۹-۲۸۴. doi. 10.29252/kavosh.2019.1668

- کنگرانی، منیژه. (۱۳۸۸). *مقالات دومین و سومین هم‌اندیشی هنر تطبیقی* (چاپ اول). فرهنگستان هنر.

- لیا، مدونا، و دادور، ابوالقاسم. (۱۳۹۸). مطالعه تطبیقی پیکرۀ انسان - گاو بال‌دار در هنر آشوریان و هخامنشیان. *پیکره*، ۸(۱۷)، ۹۵-۱۱۲. doi: 10.22055/pyk.2019.15437

- مبینی، مهتاب. (۱۳۸۹). بررسی تطبیقی نقش شیر در اساطیر و هنر ایران و هند. *نقشمایه*، ۳(۶)، ۴۳-۴۸. https://sid.ir/paper/184069/fa

- مدرسی، فاطمه. (۱۳۸۴). اسطورۀ کیومرث گل شاه. *مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز*، ۲۲(۴۴)، ۱۵۲-۱۶۴. SID. https://sid.ir/paper/13432/fa

- معصومی، غلامرضا. (۱۳۸۴). ساغرهای مفرغی لرستان. *بررسی‌های تاریخی*، ۴(۲و۳)، ۲۱-۳۲.

- منصورزاده، یوسف. (۱۳۹۷). بررسی نقش گیل‌گمش بر هنر مفرغ‌کاری لرستان. *نشریه نامه هنرهای تجسمی و کاربردی*، ۱۱(۲۱)، ۸۵-۱۰۰. doi: 10.30480/vaa.2018.675

- هینلز، جان. (۱۳۹۱). *شناخت اساطیر ایران* (مترجم ژاله آموزگار و احمد تفضلی). چشمه.

- وحدتی، علی‌اکبر و کنارد پیلر، کریستین. (۱۳۹۷). *مارلیک، شکوه فرهنگ عصر آهن گیلان* (کاتالوگ نمایشگاه). موزه ملی ایران و موزه رشت.

- وفایی، فاطمه و اسماعیل‌پور، ابوالقاسم. (۱۳۹۵). بررسی علت تحولات نخستین انسان از یمه تا کیومرث، در اسطوره‌های زردشتی. فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، ۱۲(۴۲). ۳۰۱-۳۳۲).

- یوسفیان کناری، محمدجعفر و طاووسی، محمود. (۱۳۸۸). کاوشی نوین در سرچشمه‌های نخستین حماسه‌ی گیل‌گمش. *پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*، ۴۵(۴)، ۱-۱۸. SID. https://sid.ir/paper/458788/fa

- Ashmolean Museum. (2025.). from https://collections.ashmolean.org/

- Britannica. (2023.). from https://britannica.com/

- Counts, D B., Arnold, B. (2010). *The Master of Animals in Old World Iconography*. Archaeolingua.

- Crowley, J. L. (2010). *The Aegean Master of Animals. The Evidence of the Seals, Signets, and Sealings, The Master of Animals in Old World Iconography*. Archaeolingua.

https://files.archaeolingua.hu/ARCHAEOLINGUA/TOC/AL0024.pdf
- Dubhros, J. (2018). Cultural translation and the iconography of the Master and Mistress of the Animals. *The Research Annual of the UTA Honors College*, 1(1), 33-59.
- El-Kilany, E. (2017). The protective role of Bes-image for women and children in ancient Egypt. *Journal of the Association of Arab Universities for Tourism and Hospitality*, 14(2), 19-28.
Doi: 10.21608/jaauth.2017.48140
- Fine Art America. (2025). from https://fineartamerica.com/
- Flickr. (2023). from https://flickr.com/
- Garfinkel, A. P., Austin, D. R., Earle, D., & Williams, H. (2009). Myth, ritual and rock art. Coso decorated animal-humans and the animal master. *Rock Art Research*, 26(2), 179-197.
- Garrison, M. B. (2010). *The Heroic Encounter in the Visual Arts of Ancient Iraq and Iran ca. 1000–500 BC, The Master of Animals in Old World Iconography*. Archaeolingua.
- Graham, L. D. (2020). Iconographic similarities between Permian «Goddess plaques» (Ural region, 7-8th centuries CE) and Horus cippi (Egypt, 8th century BCE- 2nd century CE). *Eikón Imago*, 9(1), 419-451. https.//doi.org/10.5209/eiko.73338
- Hening, H. (1934). ancient oriental seals in the collection of Mr. Edward. *Newell*. The university of Chicago press.
- Kenoyer, J. M. (2010). Master of animals and animal masters in the iconography of the Indus tradition. In D. B. Counts & B. Arnold (Eds.), *The master of animals in Old World iconography* (pp. 37-56). Archaeolingua Foundation.
- Los Angeles County Museum of Art (LACMA). (2023). from https://collections.lacma.org/
- Louvre Museum. (2023). from https://collections.louvre.fr/
- Miroschedji, P. (1981). Le dieu élamite au serpent et aux eaux jaillissantes. *Iranica Antiqua Leiden*, 37, 1-37.
- National Museum of Iran. (2023). from https://irannationalmuseum.ir/
- Taheri, A. (2013). The «Man-Bull» and the «Master of Animals» in Mesopotamia and in Iran. *Humanities*, 20(1), 13-28.