

دگردیسی خدایان در ایلام باستان

رضا مهرآفرین*

نورالدین قائم‌پناه**

چکیده

تمدن ایلام، مهم‌ترین تمدن باستانی و بومی سرزمین ایران پیش از تشکیل حکومت‌های آریایی ماد و هخامنشی است که با مرکزیت شوش، از حدود ۳۲۰۰ ق.م. وارد عصر شهرنشینی شده و در ۶۴۶ ق.م. به‌دست آشوری‌ها از صحنه تاریخ کنار گذاشته شد. یکی از مهم‌ترین ارکان تمدن ایلامیان مذهب و جهان‌بینی خاص آنان است که با ساخت معابد، پیکره خدایان، مراسم و آیین‌های مذهبی مانند قربانی و نذورات و... جلوه‌گر می‌شود. بر اساس مدارک و شواهد باستان‌شناختی مذهب ایلامیان در گذر زمان بسیار دگرگون شده است که مهم‌ترین وجه این دگرگونی را می‌توان در اشکال مختلف خدایان ایلامی به طرز آشکار مشاهده کرد. مقاله حاضر می‌کوشد تا با تکیه بر شواهد باستان‌شناختی، سیر تحول اشکال خدایان ایلامی را از آغاز شکل‌گیری تا سقوط این تمدن در قالب ظاهر: حیوانات (دیوسانان)، ترکیب حیوان - حیوان، ترکیب انسان - حیوان، انسان و در نهایت به‌صورت ایزدانی مجرد و نادیدنی به نمایش بگذارد.

کلیدواژه‌ها: تمدن ایلام؛ مذهب ایلامیان؛ نقش خدایان؛ نقوش اساطیری.

۱. مقدمه

تمدن ایلام که به عنوان بنیان‌گذار نخستین دولت مرکزی در محدوده مرزهای کنونی ایران شناخته می‌شود، در آغاز هزاره سوم ق.م. در منطقه جنوب غربی ایران پا به عرصه وجود

* دانشیار گروه باستان‌شناسی، دانشگاه مازندران، Reza.mehrafarin@gmail.com

** دانشجوی دکتری باستان‌شناسی، دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول)، mehdi.ghaempanah@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۱۰/۲۵، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۲/۱

نهاد (صراف، ۱۳۸۴: ۳). قلمرو پادشاهی ایلام در نهایت گسترش تاریخی خود، از اوایل هزاره سوم تا اواسط هزاره اول ق.م. بخش بزرگی از مناطق غربی و جنوبی سرزمین امروزی ایران را در بر می‌گرفت، به گونه‌ای که بر اساس تقسیمات جغرافیای سیاسی امروز در تمامی طول تاریخ خود گستره‌ای را در بر می‌گرفت که مرزهای آن در بخش جنوبی به خوزستان و بوشهر (لیان باستانی)، از جانب شرقی به مرودشت (نشان باستانی) و از جانب غربی به سرحدات امپراطوری‌های بین‌النهرین محدود می‌شد (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۱)؛ و در دوران اوج اقتدار و عظمت، ایلامیان ممکن است بخش‌هایی از کرمان (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۱)، کویر مرکزی فلات ایران و نواحی اصفهان (رواسانی، ۱۳۷۰: ۱۱۹) را تحت سلطه‌ی خویش در آورده و حتی در پاره‌ای از اوقات نفوذ خود را تا دجله و بابل در دشت بین‌النهرین گسترش داده و نقش مهمی را در سیاست بین‌النهرین ایفا کرده باشند (واندنبرگ و شیپمن، ۱۳۸۶: ۷-۸؛ مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۱).

تفکرات و تخیلات ایلامیان در رابطه با شگفتی‌های طبیعت، زندگی پس از مرگ و علاقه به دستیابی به آرزوهای دیرینه بشر از جمله جاودانگی، پرواز و ... زمینه‌ساز ایجاد مجموعه‌ای از اساطیر و افسانه‌ها در میان آنان گشت که در نهایت منجر به شکل‌گیری جهان‌ایزدان و موجودات اساطیری خاص ایلامیان گردید. بدین‌سان پیشینیان ما در آغاز، آن دسته از حوادث طبیعی را که کنترل کردن‌شان از توانایی آن‌ها خارج بود، به دست‌ان پر قدرت خدایان و نیمه‌خدایان سپرده و اجازه دادند تا خدایان از این طریق حاکم بر سرنوشت‌شان باشند و از آنان در مقابل این حوادث غالباً هولناک محافظت نمایند. حوادث و بلاهای دهشتناکی از جمله طوفان، سیل، خشکسالی و ... که در نتیجه‌ی فعالیت‌های شرورانه برخی از خدایان بدخواه و یا سایر موجودات شریر اساطیری ایجاد می‌شد.

شخصیت‌هایی که در این اساطیر ایفای نقش می‌کنند موجوداتی مافوق طبیعی هستند که از این میان موجودات خیالی و افسانه‌ای نقش پررنگ‌تری را بر عهده دارند؛ این موجودات عموماً ترکیبی از دو یا چند حیوان یا ترکیبی از انسان و حیوان هستند که مردم باستان برای آن‌ها نیروی فوق‌العاده‌ای قایل بودند. این موجودات خیالی، عقاید و افسانه‌های اساطیری را که در ذهن هنرمندان و سازندگان آن‌ها یا به عبارت بهتر در جامعه آن دوران وجود داشته، بازگو می‌کنند (جابر انصاری، ۱۳۸۷: ۹۸-۹۹).

در تصاویر اساطیری، آیین‌ها و مناسک دینی، تصورات انسان از هستی، مرگ و زندگی و هر آنچه به باورهای انسان مربوط است، دیده می‌شوند (شعبانی و رومی، ۱۳۸۸: ۱۴۴).

یکی از مهم‌ترین نموده‌های اساطیر، تصاویر ارایه شده از خدایان و خداگونه‌های مورد پرستش یک جامعه است که در مجموعه نقوش اساطیری برجای مانده از آن قوم، تجلی می‌یابد. تعداد معتناهی از این گونه نقوش در میان آثار به‌دست آمده از ایلامیان به چشم می‌خورد، و با توجه به محدوده زمانی بسیار طولانی حیات این تمدن، می‌توان به‌وضوح سیر تطور خدایان، و در نتیجه روند تکامل اندیشه‌های مذهبی این قوم را بازسازی نمود؛ به‌ویژه این‌که نمونه‌های اولیه نقوش یاد شده، به‌سادگی در دوره‌های پیش از تاریخ و آغاز تاریخی این منطقه (دوره‌های شوش I، II و III) قابل ریشه‌یابی است.

۲- ضرورت تحقیق

ایلامی‌ها همانند دیگر اقوام ساکن در منطقه، خصوصاً بین‌النهرینی‌ها یک روند تکاملی یا خطی را در پرستش خدایان و ایزدان پشت سر گذاردند که در این سیر تکاملی انسان و محیط با تاثیرپذیری از یکدیگر نقش بسزایی داشتند. ایلامی‌ها با گذر زمان و پیچیدگی شرایط اجتماعی و تمدنی در هر برهه‌ای خدایان را در شکل خاصی پرستش و نیایش می‌کردند. تغییر نگرش این قوم و جهان‌بینی سیال آنها در طول حیات سیاسیشان، روابط اجتماعی و طبقاتی آنها را با یکدیگر و همسایگان، درجه‌بندی اقتصادی، سیاسی، تجاری، نظامی و ... این ملت را شکل می‌دهد. با مطالعه روند نظام عقیدتی ایلامی‌ها و جهان‌بینی خاص آنها در هر برهه از زمان می‌توان شناخت بهتری از سیمای تمدنی ایلام باستان بدست آورد.

۳- اهداف طرح و سوالات تحقیق

- ۱- درک مفاهیم موجود در نقشمایه‌های دوره ایلامی
- ۲- تبیین و شناخت رموزاره‌ها و نمادهای نقوش هندسی، حیوانی، انسانی و ترکیبی در دوره‌ی ایلام باستان
- ۳- مطالعه‌ی فرآیند و تکوین شکل خدایان در ایلام باستان.

پرسش های پژوهش

- ۱- برخی از نقوش هندسی، سماوی، انسانی و ترکیبی بیانگر چه مفاهیمی در هنر دوره ایلامی می باشند؟
- ۲- سیر تکوین و روند نظام اعتقادی و جهان بینی ایلامی ها چگونه است؟

۴- روش تحقیق

این پژوهش براساس هدف از نوع تحقیقات بنیادی و براساس ماهیت و روش از نوع تحقیقات تاریخی است که در آن موضوع مورد بحث براساس مدارک تاریخی و شواهد باستان شناختی مورد مطالعه قرار می گیرد.

۵- سیر تطور و تکامل خدایان در ایلام باستان

با بررسی آثار مکتوب برجای مانده از تمدن ایلام باستان، مشاهده می کنیم که اساطیر این قوم، چندان نمودی در متون و کتیبه های آنان ندارند. بنابراین بهترین روش برای درک اساطیر ایلامیان، استفاده از نقوش اساطیری مختلفی است که در آثار هنری آنان ظاهر می شود و یادگاری است از اساطیر دیرینه ای که در میان جامعه آن روزگار ایلامیان رواج داشته است. از طریق بررسی این نقوش می توان به اساطیری دست یافت که در اصلی ترین وجه خود، سیر تطور و تکامل خدایان و موجودات اسطوره ای این قوم را به نمایش می گذارند.

بر اساس نقوش برجای مانده در آثار هنری ایلامیان، تطور خدایان آن ها، در چند مرحله ای مجزا قابل پیگیری است. در مرحله اول، مشاهده می شود که نقوش جانوران مختلف از جمله مار، شیر، بز و ... بیشترین حضور را در آثار هنری آنان دارند که می تواند نشان از تقدس این جانوران در میان ایلامیان باستان باشد.

دلایلی چند برای این تقدس می توان برشمرد. در آغاز، این تقدس می تواند ناشی از نقش پراهمیتی باشد که برخی از جانوران در زندگی و مرگ انسان ایفا می کنند. به عنوان مثال حضور جانورانی چون شیر و مار، با قدرت مرگ آفرین شان در کنار انسان ها، همواره ترسی آمیخته با احترام در دل نوع بشر می افکند. چراکه حمله این جانوران که در دوران مذکور به وفور در این منطقه یافت می شده اند، به سادگی می توانست جان انسان ها را بستاند.

بنابراین، شخصی که با خطر حمله از جانب این موجودات مواجه می‌شد، با حالتی تضرع‌آمیز در مقابل آنان دست به دعا می‌زد و در نزد خود، به آنان تمنا می‌کرد تا به وی آسیبی وارد نکنند. شاید بتوان گفت در مواردی که شخص می‌توانست از مقابل این موجودات جان به در برد، چنین برداشت می‌کرد که این جانوران، در نتیجه‌ی دعا‌های تضرع‌آمیز وی، از حمله کردن امتناع نموده‌اند. این امر ممکن است اندک‌اندک، موجب ایجاد دعاها و آیین‌هایی خاص در رابطه با دور نگاه داشتن، و حتی در گام بعد برای راضی نگاه داشتن جانور مورد نظر شده باشد، و در نهایت پس از چندین نسل، منجر به ایجاد نوعی آیین حیوان‌پرستی در آن جامعه گردد.

گروه دیگری از جانوران چون بز، گاو، ماهی و ... نیز به علت فراوانی مزایایشان، به‌خصوص به‌عنوان خوراک انسان، مورد توجه و احترام قرار گرفتند؛ زیرا زندگی نوع بشر و تداوم نسل وی، وابسته به این جانوران بود که یکی از مهم‌ترین منابع غذایی وی را تشکیل می‌دادند. نقش پراهمیت این جانوران در تداوم نسل بشر، در هنگام خشکسالی‌ها و یا ایجاد قحطی در اثر حوادث طبیعی گوناگون از جمله سیل و زلزله و غیره که منجر به نابودی شمار بسیاری از جانوران و انسان‌ها می‌شد، بیش‌تر به چشم می‌آید؛ چراکه کم شدن تعداد این جانوران، موجب می‌گشت تا انسان‌ها نیز که حداقل از لحاظ خوراک و پوشاک به میزان زیادی وابسته به این موجودات بودند، در خطر نابودی و هلاکت قرار گیرند و در نتیجه این جانوران به اهمیت بیش‌تری در نزد جوامع بشری دست یابند. در مجموع، این گروه از جانوران به‌خاطر نیاز روزافزون نوع بشر به آن‌ها، به تدریج قداست یافته و به حلقه قدرت خدایان و نیمه خدایان وارد شدند.

سگ نیز در نزد انسان بسیار مورد توجه بود؛ به‌ویژه در میان جوامع قدیمی‌تر که بخش نسبتاً مهمی از خوراک‌شان را از طریق شکارورزی به دست می‌آوردند. وجود سگ به‌عنوان همراه همیشگی شکارچیان، و نقش مؤثر و مفید آن در شکار، موجب شده است تا خدای شکار ایلامیان، در میان نقوش اساطیری، به شکل یک سگ دارای کمان ظاهر شود (مهرآفرین، ۱۳۸۰: ۲۸۸).

دلیل دیگری که در رابطه با تقدس حیوانات مختلف در نزد جوامع کهن می‌توان به آن اشاره نمود، اعتقاد به آنیمیزم^۱ و توت‌پرستی^۲ است. در بسیاری از جوامع کهن و حتی در بسیاری از جوامع امروزی که به شیوه ابتدایی زندگی می‌نمایند، این اعتقادات دیده می‌شود. این باورها در واقع نوعی اعتقاد به تناسخ است که در طی آن، روح نیاکان بزرگ، پس از

مرگ، در قالب موجودات دیگر به زندگی می‌پردازند تا از قبیله و مردم خویش حمایت و محافظت نمایند؛ این موجود می‌تواند صخره، درخت و یا یک حیوان باشد (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳). بدین طریق، جانورانی که در زندگی یک قوم تأثیر بیش‌تری داشته‌اند، با رفتن در قالب این نوع اعتقادات اساطیری، به‌نوعی تقدس دست می‌یابند و از طریق آیین‌های نیاکان پرستی در میان این جوامع، تبدیل به یک خدا یا خداگونه می‌گردند.

علاوه بر این، اعتقاد به تقدس جانوران در فرهنگ ایلامی، ممکن است ریشه در اساطیر و اعتقادات مذهبی خاور نزدیک باستان داشته باشد. در مجموعه اساطیر سومری و اکدی، با دیدگاه بسیار جالبی در رابطه با اعتقاد به وجود دنیایی برتر و مینوی در ماوراء آسمان‌ها مواجه می‌شویم که در آن نسخه‌ی مینوی و الوهی هر پدیده‌ای که در زمین دیده می‌شود، وجود دارد (یادآور دنیای مُثُل افلاطونی). در این جهان ماورایی، تمامی عناصر تشکیل‌دهنده زندگی در زمین، از جمله پدیده‌های طبیعی مثل رودها، دریاها و کوه‌ها، جانوران و گیاهان، و حتی شهرهایی که در جهان مادی ما هستند، وجود دارند؛ اما نه به‌صورت موجودات جهان ما، بلکه به‌سان ایزدان و نمونه‌های کامل آسمانی. یعنی تمامی عناصر این دنیا (که جانوران را نیز شامل می‌شود)، در واقع نمادی از آن ایزدان و نمونه‌هایی هستند که در جهان برتر آسمانی وجود دارند (فرنو، ۱۳۸۴: ۱۸۶-۱۸۷). از این دیدگاه نیز، می‌توان چنین تصور نمود که هر یک از جانوران، نمادی از ایزدی آسمانی به‌حساب می‌آید، در نتیجه به‌نوعی قابلیت تقدس یافتن و مورد پرستش قرار گرفتن را داشته است.

هر یک از عوامل یاد شده در بالا، به تنهایی و یا در کنار یکدیگر، می‌توانند دلیل وجود جانوران مختلف به‌عنوان خدایان، و در نتیجه استفاده مکرر از نقش آنان در آثار مختلف هنری و به‌خصوص در صحنه‌های اساطیری و مذهبی ایلامیان را توجیه نمایند. بهترین نمونه‌هایی که در آن‌ها حیوانات به مثابه خدایان نشان داده شده‌اند، مربوط به نقوشی است که با عنوان «دیوسانان» شناخته می‌شود. این موجودات اساطیری در حقیقت جانورانی غالباً عظیم‌الجثه هستند که جنبه‌هایی انسانی در شخصیت و رفتار آنان ملاحظه می‌شود (شکل‌های ۱-۳). دیوسانان قدیمی‌ترین نمونه‌های «موجودات کاملاً اساطیری» در هنر ایلام باستان به‌حساب می‌آیند که حداقل از حدود ۴۰۰۰ ق.م. در مجموعه نقوش اساطیری ایلامیان حضور می‌یابند. این نقوش، در ۳۰۰۰ ق.م. در دوره پروتو ایلامی، به‌صورت دیوهای عظیمی که با حضور خود، تعادل جهان و نیروهای طبیعت را حفظ می‌نمایند، به اوج تکامل خود می‌رسند.

چنان‌که گفته شد، در نزد جوامعی که به آنیمیسیم و توتیمیسیم اعتقاد دارند، روح نیاکان بزرگ می‌تواند در قالب حیوانات خاصی به زندگی ادامه دهد. وجود رفتارهای انسانی در جانوران دیوسان می‌تواند به علت حضور روح انسان (جدّ یزرگ) در بدن آن جانور، ایجاد شده باشد. از دیدگاه دیگر با اعتقاد به حضور ایزدانی به شکل حیوانات در جهان ماورایی (که به صورت مدلی آسمانی برای زمین است)، دیوسانان می‌توانند نمادی از این ایزدان باشند که علاوه بر حفظ وجه حیوانی در ظاهرشان، وجه ایزدی آنان به صورت رفتارهای انسانی ظاهر شده است.

علاوه بر موارد ذکر شده و به احتمال بیش‌تر نقوش دیوسانان ممکن است به تقلید از ظاهر جادوگران قبیله (شَمَن‌ها^۳) با قیافه تغییر یافته‌شان ایجاد شده باشند. قدرت جادوگر (شمن) به چگونگی تغییر قیافه‌اش وابسته بود. بنابراین، وی به منظور افزایش قدرت جادویی خویش، پوست حیوانات را در بر می‌کرد و یا سر، استخوان‌های مجسمه و یا شاخ‌های جانورانی چون گوزن را بر سر می‌نهاد تا از این طریق، قدرت و کنترل این حیوانات را تحت اختیار خویش در آورد. این تغییر قیافه، نقش آمیزشی رمزی - عرفانی داشت، و میان او و جانورانی که قرار بود شکار شوند، رابطه ایجاد می‌کرد. قدرت جادویی و وضع ظاهر جادوگر، به‌طور طبیعی به هم وابسته بود. نقش او هم‌زمان به‌عنوان انسان و

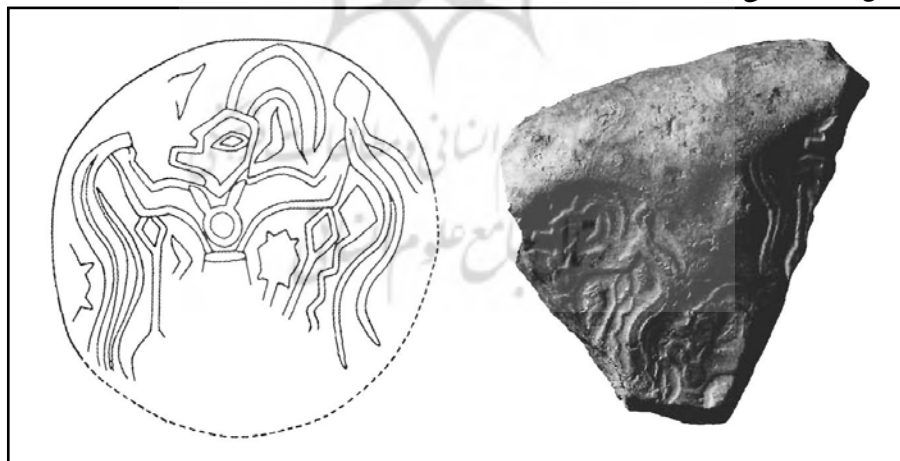


جانور (ظاهر او با استفاده از پوست، مجسمه و شاخ حیوانات به شکل جانوران در می‌آمد، اما رفتار وی، رفتاری انسانی بود)، طبیعتاً می‌توانست به تصور ایزدانی به همان شکل نامتجانس منجر گردد. ایزد دارای همین قدرت‌ها بود و جادوگر دست‌کم در اجرای نقش‌های خود، تا حدی تجسم ایزد به‌شمار می‌رفت. در هر صورت، چه این نقوش از آن ایزدان باشد یا جادوگران، بر وجود باورهای دینی در آن عصر گواهی می‌دهد (ژی‌ران و دیگران، ۱۳۸۲: ۲۸-۲۹).

شکل ۱. سفال با نقش جانور دیوسان؟ تپه جعفرآباد. ۵۰۰۰ ق.م. (پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران، ۱۳۸۰: ۳۵، تصویر ۶).

قدیمی‌ترین نقشی که احتمالاً یک جانور دیوسان را نمایش می‌دهد، می‌توان بر روی قطعه سفالی به‌دست آمده از تپه جعفرآباد خوزستان دید که به ۵۰۰۰ ق.م. تاریخ‌گذاری شده است. این نقش، دیوسانی را با شاخ گوزن (۴) نشان می‌دهد که بر زمین زانو زده و مشغول انجام رقص یا مراسم آیینی است (شکل ۱). هرچند در رابطه با این که نقش مورد نظر مربوط به یک دیوسان باشد شک و تردید وجود دارد اما حتی اگر وی را انسانی بدانیم که با گذاشتن شاخ گوزن و یا نوعی پوشش گیاهی بر سر، مشغول انجام رقصی آیینی است (پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران، ۱۳۸۰: ۳۵)، می‌تواند دلیلی بر تأیید فرضیه تأثیرپذیری ظاهر دیوسانان از شمن‌ها باشد.

شکل ۲ نشان دهنده اثر مهر مسطحی از دوره شوش I (مربوط به ۴۰۰۰ ق.م.) است که از آکروپل شوش به‌دست آمده و یکی از نخستین نمونه‌های کامل دیوسانان در هنر ایلامیان به حساب می‌آید. در این اثر مهر نقش بزکوهی - دیوی دیده می‌شود که گردن‌بند مدور بزرگی را بر گردن داشته، دستانش را در هوا بالا آورده است و مارهای سه‌گانه عظیم و مواجی در دستان وی به رقص درآمده‌اند (Harper et al, 1992: 45). از آنجا که ظاهر دیوسانان ارایه شده در شکل‌های ۱ و ۲، و رفتارهای آنان یادآور شمن‌ها و رقص‌های آیینی آن‌ها است، و با توجه به قدمت این آثار که در واقع نخستین نمونه‌های مربوط به نقش‌مایه دیوسانان به حساب می‌آیند، می‌توان فرضیه شکل‌گیری نقش دیوسانان به تقلید از ظاهر شمن‌ها را منطقی دانست.



شکل ۲ اثر مهر مسطح با نقش بزکوهی - دیو. شوش. ۴۰۰۰ ق.م. (Harper et al, 1992: 45, fig.)

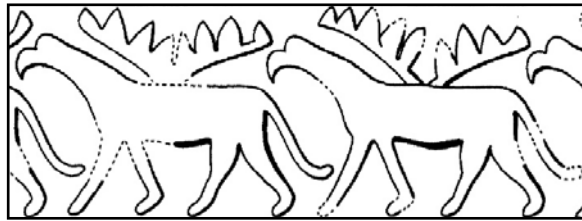
اما نمونه‌های تکامل یافته‌تر نقش دیوسانان به‌ویژه در دوره پروتوایلامی، آنان را به‌عنوان ایزدانی عظیم‌الجثه، با نیرویی فرابشری معرفی می‌کند. در نقوش دیوسانان این دوره، جثه‌ی عظیم، توانایی محافظت و قدرت بی‌انتهای دیوها به نمایش گذاشته می‌شود. به‌عنوان مثال در اثر مه‌ری مربوط به دوره پروتوایلامی (شکل ۳) شیر - دیوهای را مشاهده می‌کنیم که در تلاشی خستگی‌ناپذیر، کوه‌ها و جنگل‌هایی که در این جا می‌توانند نمادی از جهان هستی باشند را بر روی دست حمل کرده، با بر دوش کشیدن بار گران هستی، به‌عنوان منجیان جهان، مانع از تزلزل و سقوط آن به ورطه نابودی می‌گردند.



شکل ۳. اثر مهر استوانه‌ای با نقش شیر - دیوها به همراه گاو - دیوها در کوهستان. شوش. ۳۲۰۰-

۳۰۰۰ ق.م.

(Roach, 2008 (a): 170, fig. 1061)



شکل ۴. اثر مهر با نقش گریفون. چغامیش. حدود ۳۲۰۰ ق.م.

(Delougaz & Kantor, 1996: pl. 136-c)

گام بعدی در سیر تکامل خدایان و باورهای اساطیری ایلامیان باستان، با شکل‌گیری جانوران ترکیبی برداشته می‌شود. این موجودات، نخستین بار با ایجاد گریفون^۴ به‌عنوان محافظ معابد، در اواخر

هزاره چهارم ق.م. (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۶۱) قدم به صحنه اساطیر ایلام می‌گذارند. شکل‌گیری این دسته از موجودات به‌عنوان نیمه‌خدایان، به‌منظور تکامل بخشیدن به قهرمانان اساطیری و حذف کاستی‌های آنان بود؛ بدین منظور، با ترکیب قابلیت‌های ویژه جانوران اساطیری پیشین با یکدیگر، موجوداتی اساطیری با قدرتی فراتر از تصور، پا به عرصه وجود نهادند. به‌عنوان مثال گریفون که از ترکیب شیر به‌عنوان سلطان خشکی‌ها و عقاب به منزله‌ی سلطان آسمان‌ها ایجاد شد (شکل ۴)، هیولایی است که نیمه‌ی پیشین آن شبیه عقاب و نیمه‌ی پسین آن به‌شکل شیر است و آمیزه‌ای از برترین نیروهای زمینی و آسمانی است، تا بتواند هم با نیروهای شرور آسمانی و هم با نیروهای شرور زمینی مقابله نماید. این موجود، از نظر ایلامیان، هیولای مقدسی بود که با نیروی ماوراءالطبیعه خود می‌توانست از معابد، کاخ‌ها، گنج‌ها، انسان‌ها، گیاهان و حیوانات، حفاظت و حراست کند (مهرآفرین، ۱۳۸۰: ۲۷۶).



شکل ۵. اثر مهر با نقش خرس‌های در بند کشیده. شوش.

حدود ۳۰۰۰ ق.م. (Amiet, 1972: fig. 574)

اما با پیشرفت نوع بشر، انسان توانست به کمک نیروی فکرش بسیاری از جانوران و حشی را نیز شکست داده یا تحت کنترل خویش درآورد؛ به‌عنوان مثال در اثر مهری مربوط به حدود ۳۰۰۰ ق.م. که از شوش

به‌دست آمده، خرس‌هایی را مشاهده می‌کنیم (شکل ۵) که بر روی زمین نشسته و گردن آن‌ها به‌وسیله طنابی به قطعه چوبی که در پشت سر آن‌ها در زمین فرو رفته، بسته شده است.



با مشاهده این‌گونه موارد در گذر زمان، تغییراتی در نوع تفکر انسان نسبت به خدایان و نیمه‌خدایان حیوان‌گونه‌ای که در اساطیرش به آن‌ها اعتقاد یافته بود، ایجاد شد. به عبارت دیگر بشر دریافت که جانوران به‌تنهایی نمی‌توانند محافظ انسان‌ها

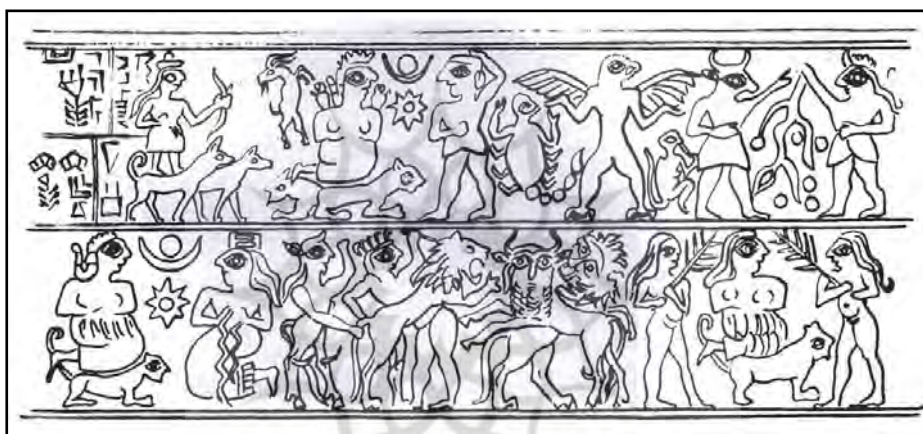
در مقابل نیروهای شرور طبیعت شکل ۶. اثر مهر با نقش گاو-مرد. شوش. حدود ۲۶۰۰ ق.م.

(Roach, 2008 (a): 272. fig. 1737)

باشند، چراکه این حیوانات، خود

به سادگی مغلوب قوه‌ی تفکر و هوش انسان می‌شدند. بنابراین برای رفع این نقیصه، ایلامیان و همسایگان بین‌النهرینی‌شان، دست به ابداعاتی دیگر در مجموعه اساطیرشان زدند. اولین ابداع، اضافه نمودن قدرت تفکر بشر به قدرت جسمانی جانوران بود. به این معنی که از ترکیب نمودن بدن جانورانی چون گاو، با قدرت جسمانی بالایشان، با سر انسان که نماد تفکر و اندیشه‌ی اوست، توانستند موجوداتی اساطیری ایجاد کنند که علاوه بر حفظ توان فیزیکی‌شان، توانایی اندیشیدن و تفکر را نیز دارا باشند. بدین‌سان موجودی چون گاو-مرد یا لاماسو^۵ در حدود ۲۶۰۰ ق.م. (دوره شوش IV) در اساطیر این بخش از جهان زاده شد (شکل ۶) و در نیمه دوم هزاره سوم ق.م. با رواج اسطوره گیل‌گمش در بین‌النهرین و سایر نقاط خاور نزدیک، در نقوش مهرهای بین‌النهرینی و ایلامی به‌شدت مورد استفاده قرار گرفت (شکل ۷). در طی دو سده بعد نوع دیگری از این‌گونه موجودات ترکیبی به شکل هارپی^۶ در هنر خاور نزدیک ابداع می‌شود که غالباً نمادی از موجودی اسطوره‌ای به نام آنزو^۷ در اساطیر دوره اکد در بین‌النهرین (گری، ۱۳۷۸: ۲۴) و دوره اوان در ایلام، و گاهی نیز به‌عنوان تجسمی از ارواح مردگان (هوک، ۱۳۶۹: ۶۹-۶۸) به‌حساب می‌آید. علاوه بر این، تاریخ ظهور گاو-مرد در ایلام، مقارن با ابداع سفنکس^۸ در هنر مصر باستان است که کهن‌ترین و معروف‌ترین نمونه آن را در مجسمه ابوالهول در کنار اهرام ثلاثه مصر که در حدود ۲۵۵۰ ق.م. ساخته شده است مشاهده می‌کنیم (Shaw & Nicholson, 2002: 277). این تقارن زمانی بر ایجاد تغییر و تحولاتی در اندیشه مذهبی انسان این عصر در نقاط مختلف دنیای متمدن آن روزگار گواهی می‌دهد؛ که طی آن بشر دریافت که نیروی جسمانی به‌تنهایی برای غلبه بر طبیعت کافی نیست، بلکه برای دستیابی به این هدف می‌بایست از نیروی تفکر و اندیشه نیز یاری جست. در نتیجه با این تفکر که خدایان باید

کامل‌ترین موجودات در جهان هستی باشند، بشر خدایان خویش را نیز با گوهر هوش بشری آراست؛ و بهترین راه برای نشان دادن توانایی تفکر خدایان، به نمایش در آوردن چهره آنان با سر انسانی بود، چراکه سر جایگاه اندیشه و قدرت تفکر انسان است. هم‌چنین در نقوش مهرهایی مربوط به حدود ۲۴۰۰ ق.م. (دوره شوش IV) مشاهده می‌کنیم که ایلامیان برای رفع نقیصه مذکور، راه حل دیگری نیز اندیشیده بودند. در این طریق، خدایانی با ظاهر انسانی را همراه با جانورانی چون شیر یا سگ نشان داند (شکل ۷)، که بیان‌گر این امر بود که آن خدایان انسان‌شکل، هم‌چنان نیروی جانوران مذبور را در کف قدرت خویش دارند.



شکل ۷. اثر مهر با نقش مجمع خدایان. شوش. حدود ۲۴۰۰ ق.م. (Harper et al, 1992: 6, fig. 6)

تغییر یافتن ظاهر خدایان به صورت انسان (که در مرحله پیش نخستین گام‌های آن برداشته شد)، مرحله دیگری از این روند تکاملی را نشان می‌دهد. این مرحله با ظاهر شدن خدایانی با شکل و شمایلی کاملاً انسانی و معمولاً به صورت نشسته بر روی تختی که گاهی به شکل جانوران است (احتمالاً به تبعیت از جلوس پادشاهان بر تخت شاهی) و غالباً همراه با نمادهایشان همچون اجرام سماوی، بر روی مهرها و اثر مهرهای به‌جای مانده از دوره اوان (۲۳۵۰-۲۱۰۰ ق.م.) آغاز می‌گردد (شکل ۸).

دلیل این امر را می‌توان در این مسئله دانست که در این دوره با شکل‌گیری تمدن‌های اولیه و ایجاد نخستین حکومت‌های مرکزی و پادشاهی‌های بزرگ و پر قدرت به‌جای

دولت - شهرهای دوره‌های پیش، پیشرفت صنایع، تشکیل ارتش‌ها و ایجاد جنگ‌های بزرگ بین حکومت‌های همسایه، بشر دریافت که خود، نیرومندترین و درعین



شکل ۸. اثر مهر با نقش خدای بر تخت نشسته. شوش. ۲۳۵۰-۲۱۰۰ ق.م. (Roach, 2008 (b):)

(336, fig. 2134

حال خطرناک‌ترین موجود در طبیعت است. علاوه بر آن با دیدن شکوه دربار شاهانی که در این دوره، به‌تازگی و برای اولین بار پادشاهی‌های بزرگ و قدرتمندی را در جهان باستان شکل بخشیده بودند (امپراطوری‌های اکد و ایلام)، اذهان افراد جامعه، به‌ویژه اقشار نخبگان و هنرمندان آن‌ها بدین مسئله توجه یافت که خدایان نیز باید از چنان قدرت، شکوه و جبروتی برخوردار باشند. بنابراین از آن‌جا که نوع بشر همواره به دنبال پرستش نیرومندترین موجود طبیعت بوده، پس خدایان وی نیز باید به‌شکل همان موجود نیرومند و پرجبروت یعنی به‌شکل انسان درمی‌آمدند؛ چراکه از دید بشر، خدایانش نباید ضعیف‌تر از خودش می‌بودند. بنابراین، انسان که به‌وضوح دریافته بود که حتی قوی‌ترین حیوانات نیز در مقابل قدرت بشری، بسیار ضعیف و ناتوان می‌نمایند، به خدایان خویش، ظاهری انسانی بخشید. این امر، منجر به ایجاد تغییری جالب توجه در مجموعه اساطیر ملل شد؛ یعنی پس از این تاریخ، اساطیری شکل گرفتند که بیان‌گر این مسئله بودند که خدایان، انسان را به شکل خویش آفریده‌اند. هرچند در واقع این انسان‌ها بوده‌اند که خدایان را به شکل خویش تصور و تصویر می‌کردند، اما مدتی پس از این‌که جهان خدایان کامل می‌شود و مورد پرستش نسل‌های بعدی قرار می‌گیرد، به‌خاطر قدرت مافوق تصور خدایان در اساطیر و جاودانگی آنان، داستان پذیرفتن شکل ظاهری خدایان از انسان‌ها برعکس شده، و انسان‌ها باور می‌کنند که آنان بوده‌اند که شکل ظاهری‌شان را از خدایان به وام گرفته‌اند (رضایی،

۱۳۸۴: ۱۶۵)؛ و این عقیده، در اساطیر نژادهای مختلف بشری وارد می‌شود. به گونه‌ای که این تغییر در اساطیر، هم در بین‌النهرین باستان دیده می‌شود، هم در یونان باستان و هم در تورات.

اساطیر سومر نو و بابل که خود تا حد بسیار زیادی از اساطیر کهن‌تر سومری تأثیر پذیرفته‌اند، قدیمی‌ترین نمونه‌هایی هستند که خلقت انسان به شکل ایزدان را مطرح می‌کنند و تاریخ آن‌ها به سده پایانی هزاره سوم ق.م. و شروع هزاره دوم ق.م. باز می‌گردد. این اسطوره‌ها در رابطه با آفرینش انسان در بسیاری از زمینه‌ها روایاتی کاملاً شبیه به اساطیر سومری کهن را بیان می‌کنند: «انسان برای خدمت به خدایات خلق می‌شود تا زمین را بکارد و خدایان را از زحمت کار کردن برای معاش آزاد سازد» (هوک، ۱۳۶۹: ۳۷)، زیرا «خدایان همه‌ی کارهای سخت را انجام می‌دهند؛ به کندن کانال‌ها و تمیز کردن آن‌ها می‌پردازند، در حالی که این کار را دوست ندارند» (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۶۸). بنابراین خدایان تصمیم به آفرینش انسان می‌گیرند. اما نکته قابل توجه اینجاست که نخستین بار در متن یکی از روایات اسطوره‌ای سومر نو (حدود ۲۰۰۰-۲۱۰۰ ق.م.) است که انسان با ظاهری شبیه به خدایان (کریمر، ۱۳۸۵: ۹۳)، اما میرا خلق می‌شود تا علاوه بر این که توانایی این را داشته باشد که به بهترین نحو ممکن وظایفی را که پیش از این برعهده خدایان بود، به انجام رساند، در عین حال هم‌چنان تحت سلطه‌ی خدایان نامیرا باقی بماند و به ساختن پرستشگاه‌ها و نیایش خدایان پردازد «تا خدایان در مکان دلخواه خود در پرستشگاه‌های خویش قرار گیرند و آیین خدایان را به جا آورند» (اباذری و دیگران، ۱۳۷۲: ۳۰۵).

در اساطیر یونان باستان (مربوط به آغاز هزاره اول ق.م.) این موضوع به دو طریق بیان شده است. در یکی از روایات آمده است که زئوس^۹ به پرومتئوس^{۱۰} فرمان می‌دهد: «انسان را از گل رس بساز، کالبد او را به شکل جاودانان بساز و من در او زندگی خواهم دمید. هرچه لازم است بیاموزش تا جاودانان را ستایش کند و پرستشگاه‌ها بسازد و پس از زمان کوتاهی بمیرد و به قلمرو برادرش هادس^{۱۱} فرو رود و تحت فرمان وی درآید» (گرین، ۱۳۶۶: ۳۷). در روایت دیگر، خدایان به پرومتئوس و برادرش اپی‌متئوس^{۱۲} دستور آفرینش بشر و جانوران را می‌دهند. اپی‌متئوس به‌خاطر کم‌دانشی خود، ابتدا دیگر جانوران را خلق می‌کند و بهترین ویژگی‌ها از قبیل نیرو، سرعت و ... را به آن‌ها می‌بخشد، تا این‌که هیچ مزیتی برای انسان باقی نمی‌ماند. «آن‌گاه پرومتئوس شخصاً کار آفرینش انسان را شروع می‌کند و به راهی می‌اندیشد که بتواند انسان را برتری دهد. بنابراین آن‌ها را با شکل و

شمایلی برتر از جانوران، و به صورت راست قامت و کاملاً شبیه به خدایان خلق می‌کند» (همیلتون، ۱۳۷۶: ۴۵).

در تورات نیز که تاریخ کهن‌ترین بخش‌های آن به ربع آخر هزاره دوم ق.م. باز می‌گردد، موضوع خلقت انسان به شکل آفریدگارش در سفر پیدایش چنین بیان شده است که در پایان روز ششم، خداوند تصمیم به آفرینش انسان می‌گیرد: «سرانجام خدا فرمود: "انسان را شبیه خود بسازیم تا بر حیوانات زمین و ماهیان دریا و پرندگان آسمان فرمان‌روایی کند." پس خدا انسان را شبیه خود آفرید. او انسان را زن و مرد خلق کرد» (پیدایش، ۱: ۲۶-۲۷).

اما آخرین مراحل تطور خدایان در ایلام باستان، در دو مسیر به پیش می‌رود. جنبه اول، مربوط به روند جدید ترکیب شدن و اختلاط خدایان مختلف در قالب چند وجود برتر و تبدیل آنان به خدایی کامل‌تر بود، که در دوره ایلام میانی (نیمه دوم هزاره دوم ق.م.) اتفاق افتاد و در نهایت، این روند، ایجاد خدایی واحد را در دوره‌های بعدی نوید می‌دهد. بهترین نمونه در این زمینه در بین خدایان ایلامی، *این شوشینک*^{۱۳} است. بر اساس کتیبه‌های به دست آمده از پادشاهان ایلام میانی، این شوشینک که در آغاز فقط خدای دنیای مردگان بود (صراف، پیشین: ۷۲)، در طی هزاره دوم با جذب قابلیت‌ها و مسئولیت‌های بسیاری از دیگر خدایان، تبدیل به یکی از مقتدرترین خدایان جهان باستان شد؛ به طوری که در اواخر هزاره دوم ق.م. در ایلام تقریباً تمامی امور، از توفان و باروری و جنگ (مجیدزاده، پیشین: ۵۸) گرفته، تا آفرینش همه چیز (König, 1965: 96؛ به نقل از صراف، ۱۳۸۴) و حکومت بر سایر خدایان (کخ، ۱۳۸۲: ۴۲)، همه و همه در ید قدرت وی قرار داشت.

این وضعیت در اساطیر بابلی در نیمه اول هزاره دوم قبل از میلاد (هوک، پیشین: ۵۵) نیز دیده می‌شود. در اسطوره آفرینش بابلی، پس از این که تیامت^{۱۴} تصمیم به نابود کردن خدایان می‌گیرد، مردوک^{۱۵} به این شرط حاضر به مبارزه با تیامت می‌شود که در صورت موفقیت در جنگ، پادشاه خدایان بشود و به جای سایر خدایان، وی سرنوشت را تعیین نماید (رو، ۱۳۸۱: ۱۰۲). بنابراین در گردهم‌آیی ایزدان، قبل از مبارزه فوق‌الذکر، اقتدار برتر و امتیاز تعیین سرنوشت، از طرف سایر خدایان به مردوک تفویض شد. مردوک هم‌آورد تیامت شد و او را شکست داد. پس از پیروزی وی نیز، ایزدان با اهدای پنجاه عنوان به وی، که هر یک، خود خصیصه‌ای ایزدی بود، سپاس‌گزار او شدند. به عنوان مثال، *بعل*^{۱۶} (تلیل^{۱۷}) عنوان خویش، «خداوندگار سرزمین» را به او بخشید بدین گونه کمال ایزدی در مردوک،

یگانه گشت. بدین سان مردوک قدرتمندترین خدایان آشوری - بابلی شد و به نام «خدای خدایان» بین‌النهرین معروف گشت (ژیران و دیگران، پیشین: ۶۹-۷۰) و زین پس لقب بعل که پیش از این مربوط به انلیل بود را نیز به دنبال اسم خود یدک کشید.

جنبه دوم و اصلی در گام نهایی تحول خدایان ایلامی، تبدیل شدن خدایان این قوم، به موجوداتی کاملاً انتزاعی، مینوی و نامرئی در دوره ایلام نو (نیمه اول هزاره اول ق.م) است. دلیل این مدعا، کاهش یافتن چشم‌گیر نقوش ایزدان انسانی بر روی مهرها و اثر مهرهای دوره ایلام نو و نقوش برجسته هانی^{۱۸} حاکم آیپیر^{۱۹} در این دوره است. نگارنده در قالب پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود در رشته باستان‌شناسی، بر روی نقوش ۷۳۲ قطعه مهر و اثر مهر ایلامی که دارای نقش‌مایه‌های اساطیری بوده‌اند به مطالعه پرداخته است. نتایج این مطالعات نیز احتمال استحاله ایزدان ایلامی به موجوداتی مجرد و انتزاعی در سده پایانی هزاره دوم ق.م. (ایلام میانی متأخر) و نیمه نخست هزاره اول ق.م. (ایلام نو) را تأیید می‌کند. نتایج آماری حاصل از پژوهش فوق حاکی از آن است که در دوره‌های مذکور تعداد ایزدان انسانی در ایلام باستان به‌شدت رو به افول گذاشته است؛ چنان‌که این گروه از ایزدان که از شروع دوره دوم سلسله اوان (سده ۲۴ ق.م) همواره نقش غالب در میان نقش‌مایه‌های اسطوره‌ای بوده‌اند و حتی طی دوره‌های سیماشکی، سوکل‌مخ‌ها و ایلام میانه اولیه بر روی بیش از ۹۵ درصد از مهرها و اثر مهرهای دارای نقوش اساطیری حضور داشته‌اند، در طی دوره ایلام میانی متأخر تنها بر روی حدود ۳۲ درصد و طی دوران ایلام نو فقط بر روی حدود ۱۸ درصد از مهرها و اثر مهرهای بررسی شده، به تصویر کشیده شده‌اند (قائم‌پناه، ۱۳۹۲: ۲۳۶، جدول ۵-۱۲). این امر می‌تواند مهر تأییدی بر این نظریه باشد که ایزدان انسانی در طی دوران مذکور اهمیت خود را در نزد ایلامیان باستان از دست داده‌اند؛ به‌ویژه این که در این دوران مهرهایی را نیز مشاهده می‌کنیم که بر روی آن‌ها شخص نیایش‌گر بدون حضور ایزد معرفی شده در کتیبه‌ی مهر، نقش شده است. به همین ترتیب در نقوش برجسته متعلق به شاهزاده هانی در آیپیر نیز مشاهده می‌شود هانی به همراه خانواده‌اش و یا به‌تنهایی در حال نیایش و قربانی کردن برای خدایانی است که تنها نام‌شان در کتیبه‌های این نقوش برجسته آورده شده است و هیچ تصویری از آنان در این نقوش دیده نمی‌شود. دلیل این تغییر شکل یافتن خدایان و تبدیل شدن آنان به موجوداتی نادیدنی را باید در ذهن کمال‌گرای انسان جست. شاید بتوان گفت که انسان در این دوره به درجه‌ای از رشد ذهنی رسیده، که مادی بودن خدایان را دلیلی بر ضعف آنان دانسته است؛ چه‌بسا به این دلیل که هر جسم مادی، آسیب‌پذیر است و در نهایت دچار فرسودگی

و نابودی می‌گردد، در حالی که خدایان نامیرا نباید این‌گونه باشند. در هر حال، این تغییر شکل به هر دلیلی که روی داده باشد، نقطه‌عطفی در تفکرات مذهبی جهان، در طول تاریخ است؛ زیرا شاید بتوان این خدایان نادیدنی ایلامی را، نخستین خدایان با این ویژگی (روحانی و نامرئی بودن) در طول تاریخ بشر دانست. حتی یهوه^{۲۰} خدای بزرگ یهودیان نیز با توجه به موارد متعدد ذکر شده در تورات، دارای جسم فیزیکی بوده است، که از آن جمله می‌توان به مبحث آفرینش انسان با ظاهری شبیه به خداوند (پیدایش، ۱: ۲۷-۲۶)، کشتی گرفتن یعقوب^{۲۱} با یهوه در مبحث «کشتی گرفتن یعقوب در فنی‌ئیل» (پیدایش، ۳۲: ۲۲-۳۲) و حتی چنان‌که گری بیان می‌کند (گری، ۱۳۷۸: ۵۱) در مبحث نزول خداوند در بابل برای جلوگیری از احداث برج بابل (پیدایش، ۱۱: ۱-۹) در برخی از ترجمه‌های کتاب مقدس، اشاره نمود.

۶- نتیجه‌گیری

با توجه به مطالب یاد شده می‌توان گفت ایلامیان با مشاهده و الگوبرداری از جانوران، پدیده‌های طبیعی و اشخاصی به‌عنوان جادوگر یا شمن، که به میزان فراوانی در زندگی آنان تأثیرگذار بوده‌اند، دست به آفرینش مجموعه‌ای از اساطیر زده و به جهان ایزدان خویش، شکل بخشیدند.

در گذر زمان، خدایان متعدد و گوناگونی در مجموعه اعتقادات مذهبی و اساطیری ایلامیان ظاهر شده‌اند. این تنوع به‌دلیل مدت زمان طولانی حکومت سلسله‌های ایلامی ایجاد شده است. چراکه ایلامیان در طی این دوران طولانی‌مدت، تحولات فراوانی را به‌چشم دیدند؛ گذر از روستانشینی به شهرنشینی و ایجاد حکومت مرکزی مقتدر و تأسیس شاهنشاهی‌های پرشکوه، بخشی از این تحولات است که تأثیراتی شگرف در جهان‌بینی و نگرش آنان به دنیای مادی و معنوی‌شان باقی گذاشت، به‌گونه‌ای که در هر دوره، ایزدانی درخور مقتضیات زمانه شکل می‌گرفتند.

در مجموع می‌توان سیر تحول و تطور خدایان ایلام باستان را در چند مرحله ذکر کرد:
۱- در آغاز و حداقل از شروع هزاره چهارم ق.م. خدایان به‌مثابه حیوانات و دیوسانان تجسم می‌شدند؛ ۲- از اواخر هزاره چهارم ق.م. انواع جدیدی از خدایان در اشکال ترکیبی حیوان - حیوان در نقوش اساطیری رواج یافتند؛ ۳- از نیمه هزاره سوم ق.م. ترکیب پیشین، جای خود را به خدایانی به‌شکل ترکیب انسان - حیوان یا به‌شکل انسانی همراه با یک

حیوان دادند؛ ۴- در سده‌های پایانی هزاره سوم ق.م. خدایان با سیمای کاملاً انسانی تجسم یافتند، لیکن تفاوت‌هایی آن‌ها را از اشکال انسان‌های زمینی متمایز می‌ساخت؛ ۵- طی نیمه دوم هزاره دوم ق.م. خدایان مختلف با یکدیگر ادغام شده و در نهایت به نظر می‌رسد که طی نیمه اول هزاره اول ق.م. خدایان مذکور حالتی انتزاعی و نادیدنی به خود می‌گیرند.

هرچند هرکدام از موارد اول، سوم و پنجم، خود می‌توانند در دو گروه مجزا مورد بررسی قرار گیرند، اما با توجه به اختلاف اندک زیرگروه‌های یاد شده با یکدیگر، چه از لحاظ زمانی و چه از لحاظ مفهوم و کارکرد، ترجیح داده شد که در تقسیم‌بندی فوق در یک گروه جای گیرند.

در پایان ذکر این نکته ضروری است که نباید اینگونه پنداشت که در هر یک از مراحل پنج‌گانه‌ی فوق، پس از ظهور هر گروه از خدایان جدید در ایلام، خدایان مراحل پیشین به‌طور کامل از مجموعه اعتقادات مذهبی ایلامیان حذف شده‌اند؛ اما در هر مرحله، از میزان مقبولیت و اهمیت خدایان سابق در میان اقشار مختلف جامعه به شدت کاسته می‌شود و در نتیجه ایجاد نقوش آنها در آثار هنری ایلامیان تا حد زیادی از رواج افتاده و این نقوش جای خود را به نقش ایزدانی می‌دهند که در دوره‌ی جدیدتر مقبولیت عام یافته‌اند. اما با توجه به وجود تعداد انگشت‌شماری از نقوش ایزدان کهن‌تر در کنار نقوش ایزدان جدید و با توجه به اشاراتی که در متون تاریخی و مذهبی بر جای مانده از دوره‌های متأخر حکومت‌های ایلامیان دیده می‌شود (به‌عنوان مثال اشاره به لاماسو به‌عنوان «روح محافظ معبد» در کتیبه‌های تپتی‌آهر^{۲۲} و آشوربانیپال^{۲۳})، می‌توان چنین انگاشت که احتمالاً این ایزدان کهن، در دوره‌های جدیدتر با تغییری در فلسفه وجودی و کارکردی‌شان مواجه شده‌اند و در غالب موارد به نیمه‌خدایان یا ایزدان نگهبان و محافظ تنزل رتبه یافته‌اند.

پی‌نوشت‌ها

۱. Animism: آنیمیزم یعنی جان‌مند انگاری موجودات طبیعی. از این دیدگاه، همه مظاهر طبیعت روح دارند و برای بهره‌برداری از آن‌ها باید به نیایش و سپاس و ستایش آن‌ها پرداخت. پرستش زمین، آسمان، اجرام سماوی، آتش، گیاهان، حیوانات، توت‌م قبیله، روح نیاکان و ... از مصادیق این آیین به حساب می‌آید. آثار چنین باوری هنوز در برخی جوامع در قالب درخت‌پرستی و صخره‌پرستی موجود است (توفیقی، ۱۳۸۹: ۱۵).

۲. Totemism: «توت‌م» از دیدگاه انسانی که به آن اعتقاد دارد، نشانه حقیقت و قدرت غیر مادی است که خود به‌نفسه در اختیار انسان قرار ندارد و انسان با استفاده از توت‌م خود کوشش می‌کند تا با

آن حقیقت کلان نامرئی، ایجاد ارتباط کند و این موجود غالباً حیوان است و بعضاً نبات و ندرتاً جماد (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳).

۳. Shamanism: «شمنیسم» عبارت است از تصرف در نیروهای غیبی جهان (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳) از طریق انجام رقص‌ها و مراسم جادویی، به منظور مددخواهی از نیروهای طبیعت (توفیقی، ۱۳۸۹: ۱۳).

۴. Gryphon / Griffin / Griffon: موجودی اسطوره‌ای با سر و بال عقاب و بدن شیر.

۵. Lamassu: موجودی اسطوره‌ای با سر انسان و بدن گاو.

۶. Harpy: موجودی اسطوره‌ای با سر و گاهی نیم‌تنه انسان و بال و پاهای پرندگان. البته باید این نکته را در نظر داشت که لفظ هارپی در واقع معرف گروه خاصی از موجودات با ظاهر فوق‌الذکر در اسطوره‌های یونانی است؛ اما با توجه به اینکه در اسطوره‌های سایر تمدن‌های باستانی نیز موجوداتی با این شکل و شمایل حضور دارند که در بسیاری از موارد عنوان خاصی برای معرفی گونه‌ی آنها مورد استفاده قرار نگرفته، نام «هارپی» به عنوان اسم علم برای این گونه از موجودات اساطیری (صرف نظر از اینکه مربوط به کدام فرهنگ و تمدن باستانی باشند) از سوی اسطوره‌شناسان پذیرفته شده است.

۷. Anzu / Zu: مرغ طوفان در اساطیر بین‌النهرین.

۸. Sphinx: موجودی اسطوره‌ای دارای سر انسان و بدن شیر که گاهی نیز به صورت بال‌دار نقش می‌شود.

۹. Zeus: خدای بزرگ در اعتقادات یونان باستان که دارای مقام خدای آسمان‌ها و فرمانروای ایزدان المپ بود.

۱۰. Prometheus: به معنی شخص پیش اندیش؛ در اساطیر یونانی یکی از تایتان‌ها است که به فرمان زئوس انسان را آفرید و برخلاف خواست زئوس استفاده از آتش را به انسان آموخت و در نتیجه گرفتار عذاب وی گردید.

۱۱. Hades: فرمانروای جهان زیرین (دنیای مردگان) در اساطیر یونان و برادر زئوس.

۱۲. Epimetheus: به معنی شخص پس اندیش و دیر فهم؛ برادر پرومئوس.

۱۳. In-shushinak: خدای بزرگ شوش و فرمانروای جهان زیرین در اساطیر ایلامی که از دوره ایلام میانی تبدیل به خدای بزرگ قوم ایلام می‌شود.

۱۴. Tiamat: غول مؤنث آب‌های شور و پرتلاطم کیهانی در اساطیر بابلی - آشوری و نماد بی‌نظمی و بی‌شکلی اولیه جهان در اساطیر بین‌النهرین (معادل کائوس یا خائوس در اساطیر یونان) که در نتیجه ازدواج وی با آپسو ایزد آب‌های شیرین، آفرینش جهان آغاز شد. وی در اساطیر سومری لایو نام داشت.

۱۵. Marduk: ایزد بزرگ بابل و قهرمان اسطوره آفرینش بابل که در بعضی روایات فرزند خورشید و در برخی دیگر فرزند انا ایزد آب‌ها است.
۱۶. Bel: در لغت به معنای «خداوندگار» یا «خدای بزرگ» و لقبی برای انلیل است که بعدها به عنوان لقب مردوک مورد استفاده قرار می‌گیرد.
۱۷. Enlil: ایزد بزرگ شهر نیپور که در واقع ایزد هوای کیهان است اما معمولاً ایزد زمین نیز به حساب می‌آید.
۱۸. Hanne: حکمران محلی منطقه آیپیر (ایذه) در دوره ایلام نو که هم‌زمان با پادشاهی شوتور نهنوته است.
۱۹. Ayapir: ایذه (مال‌میر) کنونی.
۲۰. Yahweh: خدای بزرگ در آیین یهود.
۲۱. Jacob: یعقوب یکی از پیامبران بنی اسرائیل که فرزند اسحاق و نوه ابراهیم است و نقش مهمی را در وقایع پایانی سفر پیدایش در کتاب مقدس ایفا می‌کند.
۲۲. Tepti-ahar: یکی از حکمرانان ایلام میانه I (سلسله کیسینو) در حدود ۱۵۰۰-۱۴۰۰ ق.م. که شهر کپاک (هفت‌تپه‌ی امروزی) را بنا نهاد.
- ۲۳- Ashurbanipal: پادشاه مقتدر آشور نو که طی نبردی در سال ۶۴۶ ق.م. توانست حکومت ایلام نو را تقریباً به طور کامل بر اندازد. پس از این واقعه شاهان ایلامی اقتدار خود به عنوان یکی از قدرت‌های سیاسی منطقه را از دست دادند و به احتمال بسیار، صرفاً به عنوان شاهانی نیمه مستقل و تحت سیادت آشوریان و بابلیان توانستند به حیات خود ادامه دهند. سرانجام با فتح بابل توسط کوروش دوم در سال ۵۳۹ ق.م. قلمرو ایلامیان ضمیمه‌ی امپراتوری نو بنیاد پارس گردید.

کتاب‌نامه

- اباذری، یوسف؛ زهره بهجو؛ مراد فرهاد پور؛ ولی، وهاب (۱۳۷۲). *ادیان جهان باستان*، جلد دوم، چاپ اول، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه).
- پرادا، ایدت؛ با همکاری رابرت دایسون و چارلز ویلکینسون (۱۳۸۳). *هنر ایران باستان*، ترجمه یوسف مجیدزاده، چاپ دوم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران (۱۳۸۰). تهران: انتشارات سازمان میراث فرهنگی با همکاری موزه ملی ایران، انجمن ایران‌شناسی فرانسه در ایران و موزه لوور.
- توفیقی، حسین (۱۳۸۹). *آشنایی با ادیان بزرگ*، چاپ سیزدهم، ویراست ۲، تهران: سمت - مؤسسه فرهنگی طه - انتشارات جامعه‌المصطفی.
- جابر انصاری، حمیده (۱۳۸۷). «نمادشناسی گریغین و سیر تحولات فرمی آن در هنر پیش از اسلام»، کتاب ماه هنر، صص: ۹۸-۱۰۵.

جلالی، غلامرضا (۱۳۷۸). *آشنایی با تاریخ ادیان ابراهیمی*، چاپ اول، مشهد: دانشگاه آزاد اسلامی واحد ایرانشهر - نشر محمد.

رضایی، مهدی (۱۳۸۴). *آفرینش و مرگ در اساطیر*، چاپ دوم، تهران: انتشارات اساطیر.
رو، زرژ (۱۳۸۱). *سرگذشت عراق باستان*، ترجمه عبدالرضا هوشنگ مهدوی، چاپ دوم، تهران: نشر پیکان.
رواسانی، شاپور (۱۳۷۰). *جامعه بزرگ شرق*، چاپ اول، تهران: نشر شمع.
ژیان، فلیکس؛ گ. لاکوئه؛ دلاپورت، لویی ژوزف (۱۳۸۲). *اساطیر آشور و بابل*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، چاپ دوم، تهران: انتشارات کاروان.
شعبانی، رضا؛ رومی، فریبا (۱۳۸۸). «تحلیل نماد و اسطوره در تاریخ»، *دوفصلنامه مسکویه*، سال چهارم، شماره ۱۱، صص: ۱۶۰-۱۴۱.

صراف، محمد رحیم (۱۳۸۴). *مذهب قوم ایلام (۲۶۰۰-۵۰۰۰ سال پیش)*، چاپ اول، تهران: سمت.
فرنو، بهروز؛ با همکاری اکرم محمدی محقق (۱۳۸۴). *منشأ فرهنگ، تمدن و هنر در بین‌النهرین کهن*، جلد اول: سومریان نخستین، چاپ اول، تهران: انتشارات سوره مهر (حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی).
قائم‌پناه، نورالدین مهدی (۱۳۹۲). *پژوهشی بر نقوش اساطیری در ایلام باستان (با تأکید بر نقوش مهرها و اثر مهرها)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته باستان‌شناسی دانشکده علوم انسانی دانشگاه سیستان و بلوچستان، زاهدان: منتشر نشده.

کتاب مقدس (عهد عتیق).
کخ، هاید ماری (۱۳۸۲). «خداشناسی و پرستش در عیلام و ایران هخامنشی»، ترجمه نگین میری، *باستان‌پژوهی*، شماره ۱۱، صص: ۴۶-۳۹.
کریم، ساموئل نوآ (۱۳۸۵). *الواح سومری*، ترجمه داوود رئائی، چاپ سوم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

گری، جان (۱۳۷۸). *اساطیر خاور نزدیک*، ترجمه باجلان فرخی، چاپ اول، تهران: انتشارات اساطیر.
گرین، راجر لینسلین (۱۳۶۶). *اساطیر یونان*، ترجمه عباس آقاجانی، چاپ اول، تهران: انتشارات سروش.
مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۶). *تاریخ و تمدن ایلام*، چاپ دوم، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
مک‌کال، هنریتا (۱۳۷۳). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*، ترجمه عباس مخبر، چاپ اول، تهران: نشر مرکز.
مهرآفرین، رضا (۱۳۸۰). «نقوش اساطیری مهرهای استوانه‌ای ایلام»، *مجله علوم انسانی دانشگاه سیستان و بلوچستان*، سال هفتم، شماره پیاپی ۱۵، صص: ۳۰۰-۲۶۹.

واندنبورگ، لویی؛ شپین، کلاوس (۱۳۸۶). *نقوش برجسته منطقه الیمایی در دوره اشکانیان*، ترجمه یعقوب محمدی‌فر و آزاده محبت‌نو، چاپ اول، تهران: سمت.

همیلتون، ادیت (۱۳۷۶). *سیری در اساطیر یونان و روم*، ترجمه عبدالحسین شریفیان، چاپ اول، تهران: انتشارات اساطیر.

هوک، ساموئل هنری (۱۳۶۹). *اساطیر خاورمیانه*، ترجمه علی‌اصغر بهرامی و فرنگیس مزداپور، چاپ اول، تهران: انتشارات روشنگران.

- Amiet, Pierre (1972). "Glyptique Susienne, des Origines à l'époque des Perses Achéménides", *Mémoires de la Délégation Archéologique en Iran (MDP)* 43, Paris.
- Delogaz, Pinhas; Kantor, Helene J. (1996). *Chogha Mish, Volume I, The First Five Seasons of Excavations 1961-1971, Part 2: Plates*, Edited by Abbas Alizadeh, The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago: Oriental Institute Publications.
- Harper, P.O; J. Aruz; Tallon, F. (1992). *The Royal City of Susa, Ancient Near Eastern Treasures in the Louvre*, New York: The Metropolitan Museum of Art.
- König, Friedrich Wilhelm (1965). *Die Elamischen Königsinschriften, Archiv für Orientforschungen: Beiheft 16*, Graz: Ernst Weidner.
- Roach, K. J. (2008 a). *The Elamite Cylinder Seal Corpus, c.3500-1000 B.C.*, Volume II, Part I, Sydney: The University of Sydney.
- Roach, K. J. (2008 b). *The Elamite Cylinder Seal Corpus, c.3500-1000 B.C.*, Volume II, Part II, Sydney: The University of Sydney.
- Shaw, Ian; Nicholson, Paul (2002). *The British Museum Dictionary of Ancient Egypt*, Cairo: The American University in Cairo Press, by Arrangement with the British Museum Press.

