

نقوش اساطیری مهرهای استوانه‌ای ایلام

رضا مهر آفرین

عضو هیأت علمی باستانشناسی دانشگاه سیستان و بلوچستان

چکیده

یکی از آثار مهم هنری تمدن ایلام باستان، مهر است که از آن به عنوان ابزاری برای ثبت مالکیت استفاده می‌شد. مهر استوانه‌ای که از مهم‌ترین انواع آن به حساب می‌آید، از نیمه دوم هزاره چهارم ق.م تا پایان حکومت ایلام (۶۶۱ ق.م) در این سرزمین رایج بود. روی مهرهای ایلامی نقوش متعددی نقش گردیده که هر یک از آنها بیانگر جنبه‌های مختلف زندگی مادی و معنوی ایشان است. این نقوش که بخشی از اعتقادات دینی را تشکیل می‌دهد در واقع اشکال مختلفی از خدایان متعدد و بی‌شمار آنها است. نقوش اساطیری که در دنیای محسوسات وجود خارجی ندارد، از انواع نقوشی است که قسمتی از آنها زاینده تخیل ایلامیها بود. موجودات اسطوره‌ای، حیواناتی ترکیبی هستند که از نظر فیزیکی یا مرکب از حیوان + حیوان یا حیوان + انسان و یا به طور کلی شبیه حیوان هستند؛ اما از نظر رفتاری به انسان شباهت دارند.

در این نوشتار ضمن به نمایش گذاشتن برخی از نقوش اساطیری، سعی شده تا به گونه‌ای مختصر، مطالبی پیرامون هر یک بیان گردد. موجودات اساطیری منقوش بر مهرهای استوانه‌ای ایلام عبارتند از: گاو-دب، گریف، اسفنگس، گاو-مرد، شیر-دیو، مار- خدا، موجودات دوسر، بز-ماهی، قایق-مرد، سگ کماندار و مرغان اساطیری.

مقدمه

اعتقاد به یک نیروی خارق‌العاده یا خالق متعال که آفرینش و زوال همه پدیده‌های طبیعی در دست او باشد و اعتقاد به اینکه سرنوشت و مقدرات جهانیان و هر چه در آن است را او رقم می‌زند، از دیرباز هم‌زاد انسان بوده است.

روزگاری بشر، خالق خویش را در اجرام سماوی می‌جست؛ زمانی به نبات و جماد و حیوان روی آورد؛ در بره‌های دیگر برخی از حاکمان قدرتمند یا پهلوانان یا جنس مؤنث را در قالب خالق خویش ستود. اما هیچ یک از این اشکال متنوع، ذهن متفکر و کنجکاو بشر را راضی ننمود. از این رو، بشر به دنیای تخیلات و تصورات روی آورد و خدایان خریش را در اشکالی تجسم نمود که برتر از موجودات ضعیف پیرامون او بودند. خدایان جدید، ترکیبی از حیوان و انسان بودند. این موجودات خارق‌العاده با قدرت و نیروی حیوانی و تفکر و اندیشمندی انسان‌گونه خود می‌توانستند مقدرات جهان را رقم بزنند و به تفکرات و احساسات انسان آن عصر پاسخ دهند.

نقوش اساطیری

دست‌یابی به پندارها و انگاشتهای انسان پارینه دشتوار است؛ زیرا سند و مدرک مکتوبی مانند اسفار پیام‌آوران، که بیانگر تفکرات و تلقی‌ات آنان، بخصوص در زمینه‌های آیینی و اعتقادی باشد در دست نیست. از این رو برای کشف ایده‌ها و جهان‌بینی‌های خاص ادوار تاریک بشری هر نوع اثری که از گذشتگان به دست آید، از ارزش بالایی برخوردار است؛ زیرا اشیای هنری معمولاً رد و نشان آیینی بر خود دارند. آنان غالباً اندیشه‌های دینی خویش را در اشکال و صحنه‌های متنوعی که در نظر ماگاهی پوچ و بی‌معنی جلوه می‌کند، به تصویر می‌کشند. گرچه رمزگشایی این صحنه‌ها کار دین‌شناسان و اسطوره‌شناسان خیره است؛ اما این حقیقت را نیز باید پذیرفت که این تفسیرها و تحلیلها واقعیت محض نداشته و در بسیاری از مواقع، به احتمالات و شایدها نزدیک است.

یکی از مهم‌ترین آثار هنری آغاز شهرنشینی (هزاره چهارم ق.م) و پس از آن مهر، و اثر مهر است که بیشترین اطلاعات را در روشن ساختن اعتقادات، آداب و رسوم، مناسک، عادات و باورهای دینی و قومی در اختیار ما قرار می‌دهد. احتمالاً بزرگترین انگیزه به وجود آمدن این صنعت، در علاقه بشر نسبت به شناساندن خویش و نمایش حق مالکیت بوده است.^(۱)

از زمانی که بشر از مهر، به عنوان ابزاری برای شناسایی مالکیت خویش استفاده نمود، طرحها، علائم و نقوش مختلفی - از ساده تا پیچیده - زینت بخش مهرهای آنان بوده است. بیشترین نقوش مهرهای اولیه (مسطح) را نقوش هندسی تشکیل می‌دهد. با ماهرتر شدن هنرمندان مه‌رساز، کم‌کم نقوش ساده هندسی تبدیل به نقوش هندسی ترکیبی گردید و با افزایش حجم و تعداد مهر در نیمه دوم هزاره چهارم ق.م نقوش نباتی، حیوانی و انسانی کم‌کم آشکار شدند. پس از آن نقش موجودات اساطیری مانند گاو-دیو، شیر-دیو، گاو-مرد، مار-خدا،... صحنه‌های متنوعی را بر روی مهرها و اثر مهرهای استوانه‌ای این دوره تشکیل می‌دهند.^(۲)

مهر استوانه‌ای که یکی از مهم‌ترین و متداول‌ترین اشکال مهرهای خاور میانه باستان است، از نیمه دوم هزاره چهارم ق.م تا سقوط دولت ایلام (۶۲۱ ق.م) در شهرهای مختلف این سرزمین مانند شوش، دوراوتاش (چغازنبیل) و کاپناک؟ (هفت تپه) و... متداول بود. همانگونه که پیش از این عنوان گردید، روی این مهرها صحنه‌های مختلف و متنوعی به چشم می‌خورد که هر یک از آنها می‌توانند در بازسازی تاریخ فرهنگ و تمدن و اندیشه دینی ایلامها به ما کمک کنند.

صحنه‌هایی که در آنها حیوانات ترکیبی اسطوره‌ای دیده می‌شوند، زیباترین و در عین حال پیچیده‌ترین و مبهم‌ترین آنها می‌باشند. از آن جهت این صحنه‌ها زیبا هستند که چشم از دیدن این شاهکاری‌های هنری سیر نمی‌شود و از ترکیبات و تلفیقات منظم و منسجم‌گونه‌های مختلف حیوانی و انسانی در شگفت می‌ماند. اما با همه زیبایی، مبهم و پیچیده‌اند؛ زیرا رمزگشایی و درک صحنه‌ها خارج از توان ما است.

از آنجا که خواننده در این نوشتار، با واژه "اساطیر و اسطوره" تحت عنوان نقوش اساطیری

ارتباط تنگاتنگی دارد، لازم است که از این اصطلاح تعریفی هر چند موجز و مختصر ارائه گردد. اصولاً اسطوره نیز همانند تمدن، دارای تعاریف بیشماری است و هر مکتب و اندیشمندی بنا به درک و نوع نگرش خود، از آن تعریفی ارائه داده است. نروید اسطوره را چنین تعریف کرده است: «اساطیر همانند هیاهای تغییر شکل یافته تخیلات و امیال اقوام و ملل و رؤیاهای متمادی بشریت در دوران جوانی اند.»^(۳) اسطوره از نظر لالاند حکایتی موهوم و شگفت، دارای منشأیی مردمی و نااندیشیده است که در آن، عاملانی که در زمره اشخاص نیستند و غالباً قوای طبیعت اند، در سیمای اشخاص نمودار گشته اند و اعمال و ماجراهایشان معنای رمزی دارد.^(۴) عده ای اسطوره را خیالی، غیر واقعی یا افسانه محض می دانند و جمعی دیگر آن را واقعیت های اجتماعی می پندارند که در گذر زمان به صورت رازها و رمزها درآمده است.

نقوش اساطیری مهرهای ایلامی، بیانگر اعتقادات مذهبی آنان است. در واقع این نقوش گذر از مرحله پرستش حیوان به مرحله پرستش خدایان، به اشکال انسانی است. در این گذر، حیوان و انسان در هم آمیخته و اشکال ترکیبی و تلفیقی جدیدی به وجود آورده اند. ایلامیهای هوشمند قدرت و توانمندی حیواناتی چون شیر یا گاو را، با تفکر و اندیشمندی انسان درهم آمیخته و از آن یک موجود ترکیبی نوینی آفریدند که می توانست به بسیاری از ذهنیات آنان در زمینه های مختلف، از جمله آفرینش زندگی و مرگ پاسخ گوید و آنها را ا قناع نماید.

تصاویر ترکیبی مهرهای ایلامی، که در عالم واقعیت وجود خارجی نداشته عبارند از: گاو-دیو، گریفون، اسفنکس، گاو-مرد،... که به توصیف و تشریح هر یک از آنها بر حسب اهمیت، به گونه ای موجز و مختصر پرداخته خواهد شد.

گاو-دیو

در فرهنگ پیشینیان ما دیو، پری، اهریمن و غول جایگاه ویژه ای داشتند و بسیاری از باورها، اعتقادات و فولکلور آنان، روی این مسائل دور می زد. حتی امروز، نیز این اعتقادات از بخیله

انسان متمدن رخت برنبنسته و همچنان بر باورها و اعتقادات آنان سایه افکنده است. با بررسی نقوش مهرهای ایلامی، گاهی این دیوها را، که اغلب به شکل گاو یا شیر می‌باشند، در پیدایش و آفرینش عناصر طبیعی دخیل می‌بینیم و زمانی دیگر آنها را در نبردی سهمگین با یکدیگر مشاهده می‌کنیم. البته هر یک از این نقشها رمز و راز خود را دارا هستند که معنی آنها بر ما پوشیده است.

گاو-دیوها از نظر فیزیکی و صورت، به شکل گاوهای بسیار عظیم‌الجثه‌ای هستند که اعمالشان از نظر رفتاری همانند انسان است. گویا این هیولای عظیم‌الجثه، اندیشمندی انسان و نیروی حیوانی را توأمان در خود نهفته دارد. از این رو موجودی خارق‌العاده تصور می‌گردید که می‌توانست آفرینندهٔ برخی از عناصر و پدیده‌های طبیعی به حساب آید. طبیعتاً چنین تصویری موجب می‌گردید تا هنرمندان ایلامی به آفرینش صورت این خدای اسطوره‌ای توجه نمایند و به نیایش یا سایر مراسم مربوط به آن پردازند.

در تصویر شماره ۱ دو گاو-دیو با اندامهای ستبر و تنومند در میان کوهها گام برمی‌دارند. این اثر مهر که از شوش به دست آمده و قدمت آن به ۳۰۰۰-۳۲۰۰ ق.م می‌رسد،^(۵) هیولاها را در میان کوهها نشان می‌دهد. برای تجسم بخشیدن شکل کوهها، از دوایری که آنها را به صورت مثلث روی یکدیگر قرار داده‌اند، استفاده شده است. پشت سر هر یک از گاو-دیوها، یک نقش شبدری مشاهده می‌شود. احتمالاً این نقوش نماد درختان و جنگل کوهستانی می‌باشند. گاو-دیوها با گذاشتن دستها بر روی سینه که نمایی از مناسک آیینی ایلامیها به شمار می‌رود، در کوههایی با ابعاد بسیار کوچکتر از خودشان مشغول گشت و گذار می‌باشند. صلابت و استواری گاو-دیوها نشان‌دهندهٔ تسلط آنان بر طبیعت خشک و خشن است.

تصویر شماره ۲ که از شوش به دست آمده و قدمت آن به ۳۰۰۰ ق.م می‌رسد، دو گاو-دیو را نشان می‌دهد که رود روی یکدیگر، بر روی پامای نیمه‌خمیده‌شان، مانند انسان ایستاده و دستها را به حالت مشت و حمله در مقابل یکدیگر گرفته‌اند. پشت سر گاو-دیو سمت راست، یک بز

کوهی با شاخ بلند کمانی بر روی دو پا نشسته و شاخه درختی را در دست گرفته است. بزکوهی سمبل زایش، رویش، سرسبزی و آبادانی است. از سوی دیگر، گاو سمبل و نماینده زمستان است که باعث خشکی و نبود گیاهان و درختان می‌گردد. احتمالاً شاخه درختی را که بزکوهی در تصویر فوق به دست گرفته، نشان حمایت وی از رستنیها در مقابل اعمال ویرانگر دیوها است.

تصویر شماره ۳ نیز که قدمتی حدود ۲۹۰۰-۳۰۰۰ ق.م دارد، از شوش پایتخت ایلامیها به دست آمده است.^(۶) در این اثر مهر زیبا، شیر-دیو و گاو-دیو عناصر اصلی صحنه را تشکیل می‌دهند. در سمت چپ صحنه، یک گاو-دیو تنومند بر روی دو پا ایستاده و دستهایش را در بالای سر دو شیر کوچک اندام که در دو سویش روی زمین نشسته‌اند، قرار داده است. در سمت راست صحنه، شیر-دیوی ستبر بر روی دو پا ایستاده و با دو دست، دو گاو را بلند کرده است. حالت هیولای اسطوره‌ای، همانند انسان است و عضلات نیرومند و پیچیده، دم بلند برگشته، یال پریش و ژولیده و چهره‌ای خشمگین دارد. والترهیتس این صحنه را تکرار بی پایان از دو جانمایه می‌داند. در یکی از آنها یک گاو ایستاده در میان دو شیر نشسته قرار گرفته است و در دیگری یک شیر ایستاده، دو گاو را که در حان دور شدن هستند، نگاه داشته است. پیرامیه در این اشکال، تصویر انتزاعی توازن حوادث جهان را می‌بیند. می‌توان اندیشید که شاید تصویر تابستان و زمستان که یکدیگر را در تناوبی ابدی دنبال می‌کنند، در قالب دو حیوان مختلف نمایش داده شده‌اند.^(۷)

در تصویر شمار ۴ که هم‌زمان و هم‌مکان با تصویر شماره ۳ است،^(۸) همان تضاد و درگیری صحنه پیشین را به گونه‌ای دیگر مشاهده می‌کنیم. در سمت چپ صحنه، شیری تنومند، در حالی که بر روی دو پا ایستاده، تیری را در کمان نهاده و به سوی گاو مقابل خود که بر روی زمین زانورده و دستانش را به علامت تسلیم بالا آورده است، نشانه رفته است. بر پشت شیر یک تیردان استوانه‌ای به چشم می‌خورد. در بالای نقش گاو و شیر، با کنار هم قرار گرفتن چندین مثلث کوچک، یک مثلث بزرگتر به وجود آمده است که نمادی از کوه می‌باشد. در سمت راست نقش،

یک گاو، در حالی که بر روی دو پا ایستاده، گرز استوانه‌ای بزرگی را در هوا بلند کرده و آماده فرود آوردن بر سر شیری است که در مقابل او بر روی دو پای عقب نشسته و سر بزرگش را در مقابل گاو بالا آورده است.

جایگاه تنازع این هیولاها با دیوان، در کوهستانهای پردرخت است؛ جایی که مأمّن و پناهگاه غولان می‌باشد. آیا بنا به اعتقاد پیرامیه این دو تصویر نیز تابستان و زمستان را در یک تناوب ابدی دنبال می‌کنند؟

گریفون

گریفون که مترادف آن شیر - دال است، یک واژه یونانی است که در قرون وسطی در اروپا رواج یافت. سر، بال و پاهای پیشین این موجود انسانی‌ای به شکل عقاب و بدن و پاهای پسین آن به شکل شیر است. با وجود اینکه اروپایی‌ها تحقیقات گسترده‌ای در زمینه هنر خاور نزدیک خصوصاً ایران داشته‌اند، متأسفانه در فرهنگ‌هایشان زمان منشأ پیدایش گریفون را غلط و گمراه‌کننده بیان نموده‌اند. چنانکه یکی از این فرهنگ‌ها، ذیل واژه گریفون می‌نویسد: «نخستین بار به عنوان یک موتیف تزئینی توسط یونانی‌ها و رومی‌ها به کار رفت و سپس در دوره رنسانس به عنوان یک طرح تزئینی مورد استفاده قرار گرفت»^(۹)

بلک و گرین ذیل واژه گریفون نوشته‌اند: «احتمالاً این نقش در هزاره دوم ق.م در سوریه به وجود آمد و سپس در سرتاسر خاور نزدیک، خصوصاً بین‌النهرین و یونان، در قرن چهارده ق.م گسترش یافت»^(۱۰) اما با بررسی نقش گریفون بر روی مهرهای استوانه‌ای ایلام، می‌توان به نتایج کاملاً مغایر با نظرات گفته شده رسید. بر اساس تحقیقات انجام شده، گریفون از اواخر هزاره چهارم ن.م در ایلام ظهور یافت و پس از گذشتن چندین قرن، در آثار هنری مصر، بین‌النهرین و سایر نقاط خاور میانه نمود پیدا کرد.^(۱۱)

در تصویر شماره ۵ که یک اثر مهر از شوش است و قدمت آن به ۳۰۰۰-۳۲۰۰ ق.م

می‌رسد،^(۱۲) یک گریفون را با زیبایی خارق‌العاده‌ای به تصویر کشیده‌اند. پشت سر هر یک از گریفونها یک بزکوهی در حرکت است. بر روی کمر و در انتهای بال این موجود اسطوره‌ای، یک بال بزرگ ترسیم گردیده که نمایشی از قدرت آسمانی این موجود تخیلی است. گریفون از کمر به پایین تبدیل به یک شیر نر شده و دم بلند و کشیده آن تا روی زمین امتداد یافته است.

گریفون آمیزه‌ای از برترین نیروهای زمینی و آسمانی است. نیمه پیشین این هیولا شبیه عقاب، سلطان آسمانها و نیمه پسین آن به شکل شیر، سلطان خشکیها است. احتمالاً این موجود اسطوره‌ای وظیفه مراقبت و پاسداری از معابد، انسان و احشام را عهده‌دار بوده است. نقش حیوان در کنار گریفون زیاد به چشم می‌خورد. این مسأله نشان‌دهنده ارتباط گریفون با این حیوانات است که ارواح و جانوران خبیث و شرور را در زمین و آسمان از آنها دور می‌سازد.^(۱۳)

میرچا الیاد، معتقد است که شیر-دال یا موجودات عجیب‌الخلقه، نگهبان و پاسدار راه رستگاری و نجاتند؛ یعنی از درخت زندگی یا از رمز آن مراقبت و حراست می‌کنند.^(۱۴)

گریفون از نظر ایلامیها یک هیولای مقدس بود که با نیروی مافوق‌الطبیعه خود می‌توانست از معابد، کاخها، گنجها، نباتات و گیاهان حفاظت و حراست کند. آویختن نقش آن برگردن می‌توانست مالک آن را از شر ارواح خبیث و پلید مصون دارد.

اسفنکس

اسفنکس یک هیولای انسانه‌ای است که منشأ آن به مصر باستان یا هیتیت، در آسیای صغیر باز می‌گردد و سپس از آنجا به صورتهای مختلف به آشور، یونان و دیگر نقاط راه یافت. در مصر باستان به عنوان یک قدرت و سمبل مذهبی، نمادی از خدایان یا فرعون تلقی می‌گردید. اسفنکس مصری موجود نرینه‌ای بود که بدن آن به شکل شیر و سر آن به صورت مردی ریش‌دار و گیسو بلند بود؛ گاهی اوقات سر آن را به شکل قوچ، شاهین یا قوش ترسیم می‌کردند و به جای چنگال دست داشت. اسفنکس آشوری به صورت یک شیر یا یک گاو نر بالدار بود که سری به شکل یک مرد

ریش دار داشت و بعدها به شکل زنی درآمد که تنه آن به شکل یک شیر بالدار بود. (۱۵) به نظر می‌رسد که اسفنکس ایلامی منشأیی خارجی داشته باشد؛ زیرا به بکاره در نیمه دوم هزاره دوم ق. م بر روی مهرهای استوانه‌ای شوش و چغازنبیل ظاهر می‌شود. این موجود اسطوره‌ای در ایلام نیز جنبه مذهبی داشت؛ زیرا نقش آن همراه با سمبلهای خدایان ترسیم گردیده و از سوی دیگر از درون معابد بزرگ و مقدسی چون معبد اینشوشیناک چغازنبیل به دست آمده است. سر اسفنکسهای ایلامی به صورت مردی ریش دار یا زنی گیسوبلند است. تنه این اسفنکسها معمولاً به صورت شیر بالدار می‌باشد. (۱۶)

در تصویر شماره ۶، اسفنکسها را به صورت خوابیده و ایستاده همراه با بزکوهی مشاهده می‌کنیم. این مهر استوانه‌ای که از چغازنبیل به دست آمده و جنس آن از شیشه است، متعلق به ۱۳۵۰ ق. م می‌باشد. (۱۷)

کتیبه‌ای در شش ستون عمودی در سمت چپ صحنه نقر گردیده است. هر یک از ستونها درون یک کادر مستطیل شکل باریک قرار دارند. در سمت راست صحنه و درون یک کادر مربع شکل، چهار اسفنکس دو به دو، رو در روی یکدیگر قرار دارند. دو اسفنکس ردیف فوقانی، روی یک خط افقی خوابیده‌اند و بین آنها یک درخت قرار دارد. به نظر می‌رسد که بدن هر دو، غزال یا بزکوهی باشد. اما سرهایشان به شکل انسان است. هر دو کلاههای شیپوری نوک تیز بر سر دارند. دو اسفنکس ردیف زیرین، رو در روی یکدیگر بر روی پاهای عقبشان ایستاده‌اند. آنها در حالی که یکی از دستهایشان را بر روی شاخهای بلند یک قوچ کوهی، که در بین آنها خوابیده، گذارده‌اند، کف دست دیگرشان را بر روی یکدیگر قرار داده‌اند. اسفنکس سمت چپ دازی ریش بلندی است؛ در حالی که اسفنکس سمت راست ریش ندارد. هر دو کلاههای شیپوری نوک تیز بر سر دارند و دو بال پهن و بلند بر روی شانهای آنها در هوا گشوده شده است. حیوانی که در میان اسفنکسها دیده می‌شود، اغلب بزکوهی است. احتمالاً اسفنکس رب النوع حیوانات و حافظ و حامی آنها تلقی می‌گردید. بزکوهی مظهر زایش و فراوانی دام و شکار بود. اسفنکسها در دو سوی

درخت زندگی نیز چنین نقشی ایفا می‌کنند. این نقش نیز سمبل و نمادی از حیات و زندگی است.

گاو - مرد

موجودات تخیلی که نیمی از پیکره آنها به صورت گاو و نیمه دیگر آنها به صورت انسان است ز نیمه دوم هزاره سوم ق.م در سراسر منطقه، خصوصاً بین النهرین و ایلام، شدت و عمومیت فراوانی یافت. این موجودات ترکیبی، که بالاتنه‌ای انسان‌گونه و پایین‌تنه‌ای به شکل گاو داشتند نمایانگر تفکر، تجسم، روایات و به تصویر کشیدن افسانه‌هایی است که از گذشته‌های دور بر باورهای آنان سایه افکنده بود و سینه به سینه از نسلی به نسل دیگر انتقال می‌یافت. حماسه مشهور گیل‌گمش و انکیدو، در الواح کثیری که از منطقه بین‌النهرین به دست آمده، به وجهی نیکو چهره این خدا پهلوان نامی دنیای باستان و شرح ماجراهایش را بیان کرده و همزمان با این الواح، شرح آن حماسه‌ها بر روی مهرهای استوانه‌ای به تصویر کشیده شده و آن را جاودانه ساخته است. تصویر شماره ۷ نبرد یک گاو - مرد با گاو - مرد دیگر را در کنار سایر موجودات نشان می‌دهد. این اثر مهر که از شوش به دست آمده، از نظر زمانی به ۲۳۰۰ ق.م تعلق دارد. (۱۸)

در سمت چپ نقش، پهلوانی بلندقد و نحیف، شاخ و ریش گاو - مرد پشت سر خود را گرفته است. پهلوان برهنه، اندامی لاغر و کشیده و ریش بلندی دارد و تاج کنگره‌داری بر سر نهاده است. در سمت راست پهلوان و پشت سروی، دو گاو - مرد بر روی پاهای عقب ایستاده‌اند و مشغول نبرد با یکدیگر می‌باشند. هر دو گاو - مرد ریشهای بلند، صورتهای پهن و مسرور و شاخهای نوک‌تیز و هلالی دارند. در سمت راست گاو - مردها، گروهی دیگر با یکدیگر در او ایخته‌اند. در سمت چپ این گروه، پهلوانی سینه یک گاو تر را گرفته است. در الواح سومری و بابی آمده است که گیل‌گمش، خدا - پهلوان اسطوره‌ای این سرزمین، با هوسرانهای خود در شهر اروک بسیار فساد می‌کرد؛ از این رو اهالی اروک به درگاه خدایان شکایت کردند. سرانجام الهه آرزور، هیولایی ساخت تا هم‌اورد گیل‌گمش باشد. این هیولای برهنه، که بدنی پر از مو و

گسوه‌های بلند داشت و با حیوانات به سر می‌برد و با آنها علف می‌خورد و می‌خوابید، انکیدو نام داشت. سرانجام بین انکیدو و گیل‌گمش نبردی طولانی در گرفت و پس از این نبرد، آن دو از درستان صمیمی یکدیگر گردیدند.^(۱۹) با خصوصیتی که از انکیدو سراغ داریم، به نظر می‌رسد شاید نقش گاو-مرد متعلق به وی باشد.

در حماسه گیل‌گمش، ایشتار یا اینانای سومری نقش چشمگیری دارد. وی مجذوب زیبایی گیل‌گمش می‌شود و از وی می‌خواهد تا هوسهایش را برآورده سازد. اما گیل‌گمش به وی بی‌اعتنایی می‌کند و او را از خود می‌راند؛ از این رو ایشتار به خشم می‌آید و از آنو، خدای آسمان می‌خواهد تا گاو نر آسمانی را برای ویرانی اروک و مردمانش نازل کند. گیل‌گمش و دوستش نکیدو، با گاو نر آسمانی که مأمور ویرانی کشورش بود، به نبرد می‌پردازند. نرگاو آسمان که دم آتشینش به آتی صد مرد را نابود می‌کرد، پس از نبردی چند، به دست گیل‌گمش که دشنه‌ای در کتفش فرو کرده بود از پای می‌افتد.^(۲۰) از این زمان دشمنی گیل‌گمش و ایشتار شدت می‌یابد و شیر، که حیوان مقدس ایشتار است، در بسیاری از صحنه‌ها در حال نبرد با گیل‌گمش می‌باشد.

یکی از مهمترین ویژگیهای نقوشی که به نام گیل‌گمش شهرت یافته، ترسیم چهره آنها از روبروست. معمولاً در این تصاویر لبخند ملایمی بر چهره گاو-مرد یا پهلوان نشسته و صورتهای پهن آنها، باریش بلند موج‌داری پوشیده شده است. ویژگی دیگر این تصاویر، برهنگی گاو-مرد پهلوان است. همه آنها اندامی ورزیده و تنومند دارند و با وجودی که بدن آنها عریان می‌باشد معمولاً پونشی بر روی سر دارند. سومین ویژگی این تصاویر، ایستاده بودن آنها بر روی دو پای عقب است. حتی حیواناتی همچون شیر، گاو، گاو-مرد رو در رو یا در کنار یکدیگر بر روی دو پای عقب ایستاده و معمولاً دستهای همدیگر را گرفته‌اند.^(۲۱)

در تصویر شماره ۸، نقش گاو-مردی را مشاهده می‌کنیم که در مقابل خدایی که بر روی تختی نشسته، ایستاده است. این مهر استوانه‌ای شوشی که جنس آن از سنگ آهک سفید است، از نظر زمانی به ۲۱۵۰-۲۳۰۰ ق.م تعلق دارد.^(۲۲)

در سمت چپ نقش، یک شخصیت مذهبی، که احتمالاً یک خدای ایلامی است، بر روی تختی نشسته است. رب النوع در حالی که دست راستش را بر روی سینه نهاده، با دست چپ مشربه‌ای را در مقابل گاو-مردی که روبرویش ایستاده، دراز کرده است. کلاه گردرب النوع، در قسمت عقب زائده‌ای شاخ مانند دارد. گاو-مردی که روبروی خدای ایلامی ایستاده، دارای ریش انبوه بسیار بلندی است که تا زیر گردن بلندش فرود آمده است. در بالای نقش گاو-مرد، یک عقرب بزرگ با بدن بیضی شکل و راه‌راه، دم‌باریک و برگشته و چنگکهای بلند و خمیده، رو به سمت راست دارد. پشت سر گاو-مرد، روبروی عقرب، فردی برهنه و لاغراندام ایستاده و دو دستش را درون چنگکهای از هم گشوده عقرب قرار داده است.

گاو-مردی که در این صحنه دیده می‌شود، بر خلاف سایر گاو-مردهایی که تاکنون مورد بررسی قرار گرفت، بیشتر جنبه حیوانی دارد تا انسانی. شاید مشربه‌ای که خدای شاخدار ایلامی به سوی گاو-مرد دراز کرده تا از آن بیاشامد، در بردارنده آب حیاتی باشد که به نوشنده آن تقدس، عمر جاوید و روئین تنی می‌بخشد. عقرب در نقوش ایلامی و بین‌النهرین جنبه تقدس و اعتقادی دارد. «عقرب در بین‌النهرین سمبل خدای ایشارا است»^(۲۳) و در ایلام نیز بعد از نقش مار، زیاد به چشم می‌خورد.

شیر-دیو

دیوها و اعتقاد به نیروی سحرآمیز و خارق‌العاده آنها، توجه ایلامیها را به خود جلب کرده بود و جزئی از اعتقادات و باورهای دینی آنها را تشکیل می‌داد. این موجودات اسطوره‌ای که حالات فیزیکی و رفتاری آنها از شکل اصلی خود خارج شده و خصوصیات انسانی گرفته، اغلب در کوهها یا در مقابل نقشه‌های مثلی شکلی که شاید نمادی از کوه باشد، به تصویر کشیده شده‌اند. احتمالاً در نظر ایلامیها، گاو-دیوها و شیر-دیوها با نیروی خارق‌العاده خود کوهها را بر روی زمین استوار نگه می‌دارند تا مانع ریزش و جابه‌جایی آنها شوند.^(۲۴)

تصویر شماره ۹ شیر-دیوهای را نشان می‌دهد که مانند انسان در زیر کوهها و درختان سرو ایستاده و دستهایشان را به طرف بالا، در زیر آنها گرفته‌اند. شیر-دیوها عضلات ورزیده‌ای در ناحیه رانها، سینه و دستها دارند و کمرشان مانند ورزشکاران، به غایت باریک است. در بالای دستهای از هم گشوده شیر-دیوها رشته‌ای کوه مشاهده می‌شود که در فاصله هر یک از دیگری، یک درخت سرو قرار دارد.

اندازه غول‌آسای دیوها، نسبت به کوهها، کاملاً قابل توجه بوده و نباید آن را بدین مفهوم انگاشت. به هر حال شخص نمی‌تواند در اینجا این موضوع را نادیده بگیرد که مردم آن دوران می‌پنداشتند که شیر-دیوها همانگونه که در نقش مهر مذکور قدم برمی‌دارند در سرزمین‌های کوهستانی دارای نیروی زیادی بودند.^(۲۵)

مار- خدا

مار به عنوان یک نقشمایه اصیل ایلامی، در هنر این سرزمین نفوذ و گسترش زیادی داشت. چنانکه بر روی سفالهای منقوش هزاره چهارم و سوم ق.م نقش این حیوان را به کران می‌توان مشاهده نمود. از اواسط هزاره سوم ق.م به نقوشی برمی‌خوریم که نیمه انسان و نیمه مار هستند. این موجودات ترکیبی که شکلی از خدایان آن روزگار دارند، اغلب مانند دیگر خدایان، کلاه شاخدار بر سر دارند و نیمه زیرین آنها به مثابه تختی است که بر روی آن نشسته‌اند. در بین‌النهرین نیز مار-خدا پرستش می‌شد. مشهورترین مرکز پرستش آن، شهر در^۳ بود که در مرز شمالی، میان بین‌النهرین و ایلام واقع شده بود. این مار-خدا که به 'نیراه' معروف بود در سایر نقاط بین‌النهرین، از جمله نیپور، معابدی داشت و به عنوان خدای محافظ معابد و هستی، پرستش می‌گردید.^(۲۶)

مهرها یا اثر مهرهایی که بر روی آنها نقش مار-خدا مشاهده می‌شود، معمولاً از شوش به

دست آمده و این تصور فوت می‌گیرد که این خدا، در شوش پرستش می‌شده و دارای معابدی بوده است؛ هر چند که این نقش را به اینشوشیناک - خدای بزرگ ایلامیها - نسبت می‌دهند.

در تصویر شماره ۱۰ مار - خدایی را در مقابل آتشدان مقدس مشاهده می‌کنیم. مار - خدا از دو عنصر یا دو موجود؛ یعنی انسان و مار خلق شده است. چنانکه نیمه فوقانی آن به شکل انسان و نیمه زیرین آن متعلق به مار است. مار - خدا ریش بلند و بینی کشیده‌ای دارد و دست راستش را که بسیار باریک و بلند است، در مقابل آتشدان گرفته است. مار - خدا کلاه تخت و پهنی، که در دو سویش دو شاخ کوچک مشاهده می‌شود، بر سر نهاده است. روی آتشدان مقابل مار - خدا، سه شیء بلند استوانه‌ای مانند شمع، به موازات یکدیگر در حال سوختن هستند. احتمال می‌رود که سه شیء مذکور نشانه سه شعله آتش باشند. شخص نیایشگری که لباس بلند او تاروی قوزک پاهایش را پوشانده، در سمت چپ صحنه ایستاده و رو به آتشدان دارد. این شخص در حالی که پای چپش را یک گام جلو گذارده، بر عکس مار - خدا، دست راستش را بر روی سینه و دست چپش را در مقابل شعله‌های فروزان آتش، بلند کرده است. بین مار - خدا و آتشدان نروزانی که از آن شعله‌های آتش برخاسته، ارتباط نزدیکی دیده می‌شود. اگر مار - خدا، همان‌گونه که گفته شد، نماد و مظهر اینشوشیناک - خدای بزرگ شوش - باشد، به احتمال قوی پرستش آتش نیز در نیایشگاههای وی رواج داشته است. مسأله جالب و قابل مطالعه‌ای که در نقش رجود دارد، مشابهت فوق‌العاده آتشدان‌های کیش زردشتی با آنان است. این نقش می‌تواند نیایش آتش و وجود آتشدانهای پله‌دار فروزان را، به زمانی عقب‌تر از هزاره اول ق. م. ببرد. این مهر استوانه‌ای که جنس آن از صدف است، از شوش به دست آمده و قدمت آن به ۲۳۰۰ ق. م. می‌رسد (۲۷) در تصویر شماره ۱۱ مار - خدا به صورت تخت رب‌النوع در آمده است. این اثر ناقص مهر، که از شرش به دست آمده، متعلق به اواسط هزاره دوم ق. م. است (۲۸)

خدا با لباس بلند مطبق، در حالی که دست راست او ظاهراً زیر لباسش پنهان است، با دست چپ دو مار به هم چسبیده شده را گرفته که یاد آور دو جریان آب است. (۲۹) تختی که خدا بر

روی آن جلوس نموده، به شکل مار است. دم مار به صورت یک خط افقی به موازات پاهای رب‌النوع قرار داشته و آن گاه به صورت تخت خدا، با شش بار پیچ و تاب سر خود راکه به شکل سر انسان است، به سمت راست برگردانده است.

در مواردی، مار نمایانگر آبهای زیرزمینی است و پیچ و تاب بدن او، جریان آب و پیچ و خم نهرها و رودخانه‌ها و فنوت را مجسم می‌سازد... . خمیدگی بازوهای خدای مار و باز بودن انگشتان وی، نماد و رمزی از جریان آب روان و اعوجاج آن در مسیر پرپیچ و خم رودهاست.^(۳۰) این نمونه‌ها چه به صورت طبیعی و چه به صورت نمادین، از خدایی بسیار کهن نشان دارند که مار نماد او، اسیر او و جهان زیرین قلمرو او است. البته نقشمایه مار در هنر بین‌النهرین در دورانهای گوناگونی متداول بوده و حتی نحوه ارائه آن نیز در سنت ایلامی، تا حدودی متأثر از همسایه غربی آن است. اما مار همیشه در ایلام از اهمیت بیشتری برخوردار بوده و هنرمندان ایلامی نوعی مار با سر انسان خلق کرده بودند که به خود آنان تعلق داشت.^(۳۱) از مهم‌ترین نشانه‌هایی که می‌توان برای خدایان ایلامی قائل شد، کلاه شاخدار و تخت حیوانی شکل آنان است که این حیوان در اشکال مختلف و متنوعی دیده شده است.

موجودات دوسر

معمولاً نیروهای شر و اهریمنی دارای اشکال کریه، خوفناک و غیرطبیعی می‌باشند. گذشته از خصوصیات فیزیکی ترسناک آنها، اعمالشان نیز به همان نسبت ویرانگر، مرگ‌آفرین و تباہ‌کننده است.

یکی دیگر از عناصر اعتقادی دنیای وهم‌انگیز و خیالی ایلامیها، موجودات دوسر می‌باشد. تفسیر و رمزگشایی این اشکال عجیب و غریب، کاری بس دشوار است. شاید این موجودات خیالی و خوفناک همانند گریفون محصول تصورات و اوهام ایلامیها باشد.^(۳۲)

تصویر شماره ۱۲ که یک اثر مهر از شوش است، قدمتی حدود ۳۰۰۰-۳۲۰۰ ق.م دارد.^(۳۳)

این اثر مهر موجوداتی را با سرهای مشابه، به شکل مار و بدن چهارپا نشان می دهد. چهارپایانی که در این نقش مشاهده می شوند: دارای دو سر هستند. سرهای آنان به شکل مارهای بزرگی است که با سر هیولای مقابل خود گره خورده است. بر روی کمر هر یک از هیولاها نقش انسانی مشاهده می شود که گویا جزئی از بدن این موجودات اسطوره ای را تشکیل می دهند. این اشخاص، در حالی که از ناحیه کمر به بالا نشان داده شده اند، دستهایشان را از هر سو به طرف بالا دراز کرده و سعی دارند تا با انجام این کار، سر مارها را با دست بگیرند تا مانع حمله آنان به خود شوند.

در تصویر شماره ۱۳. این موجود دارای سرهای مشابه. به شکل اژدها و بدن انسان و پرنده است. جنس این مهر که ز چغازنبیل به دست آمده و قدمت آن به ۱۳۵۰ ق.م می رسد، از قیر ضبعی است. (۳۴)

در مرکز نقش: موجودی اسرارآمیز و خیالی بر روی زمین زانو زده و با دست، دو بزکوهی یا درغزال را آویزان کرده است. پای دیو به شکل پای انسان، بدن آن به شکل پرنده و هر یک از سرهایش به شکل سر اژدها است. گردن دیو جایگاه انشعاب دستها و سرها است؛ چنانکه از این محل، دو دست لاغر و دراز به طرفین گشوده شده، و با آنها پای دو بزکوهی یا غزال را گرفته است. در تمامی اساطیر و باورهای قومی گذشتگان، اژدها به چشم می خورد. معمولاً اژدها به شکل خزنده ای با بالهای بزرگ، سر کاکل دار، چنگالهای ترسناک و دهانی مخوف، که از آن شعله های آتش زیانه می کشد، ترسیم شده است. «در اوسنا از اژدهای شاخداری سخن می رود که بلندی زمرش به یک نیزه است و بسیار هولناک است و اسبان و مردان را می بلند و به دست گرشاسب از بین می رود.» (۳۵) معانی سمبلیک دیو- اژدها عبارتند از: استبداد، خشکسالی، دشمن حقیقت، ظلم، قتل و هرج و مرج. (۳۶)

بز - ماهی

یکی دیگر از حیواناتی که نقش آن بر روی مهرهای استوانه ای ایلام دیده می شود، بز- ماهی

است. بز - ماهی حیوان مخصوص انکی (اآ) خدای عقل، سحر و رب‌النوع آبها و حکمت سومری است. معمولاً این حیوان تخیلی و ترکیبی، به عنوان چهارپایه‌ای تصور می‌شد که خدای آبها هنگام نشستن پاهایش را بر روی آن می‌نهاد. یکی دیگر از نقوشی که معمولاً در کنار نقش «اآ» ترسیم می‌گردید، موجودی بود که نیمه فوقانی آن به شکل انسان و نیمه زیرین آن به شکل امواج آب بود. به احتمال قوی «اآ» (انکی) و سمبلهای حیوانی او، از بین‌النهرین به ایلام انتقال یافت و پرستش آن در این سرزمین مرسوم گردید. (۳۷)

تصویر ۱۴ نشان‌دهنده یک صحنه مقدس از یک خدای ایلامی و دیگر موجودات اسطوره‌ای است که هر یک نماد و سمبل خدایی خاص می‌باشند. در سمت راست صحنه، کتیبه‌ای در چهار ستون عمودی نقر گردیده که متن آن بدین قرار است: «لیمولو، پیام آور، پسر ایشمانی، خدمتگزار اآ». (۳۸) در مرکز صحنه، خدایی بر روی یک حیوان چهارپا نشسته که نیمه فوقانی بدن او زابل گردیده است.

تختی که خدا بر روی آن نشسته، شبیه یک بز یا غزال است. در مقابل این حیوان، موجودی تخیلی و اساطیری، رو به سمت چپ دارد که نیمه زیرین آن شبیه امواج آب و نیمه فوقانی آن به شکل انسان است. موجودی که خدا از آن به عنوان یک چهارپایه استفاده کرده و پاهایش را بر روی آن نهاده، یک بز-ماهی است. نیمه فوقانی این موجود اسطوره‌ای از بز و نیمه زیرین آن متعلق به یک ماهی است. روبروی خدا، شخص نیایشگری که لباس بلند او تا روی پاهایش را پوشانده، ایستاده است. در زبان سومری «e» به معنی خانه و یا معبد و «a» به معنای آب بود. اما بارگیری و زاد و ولد نیز معنی می‌داد.... آب و رمز ماهی، علامت باروری و بارگیری آبستنی‌اند. (۳۹) پرستش آب در بین‌النهرین از هزاره سوم ق.م آغاز گردید. مظاهر این پرستش به صورت مختلفی بر روی مهرهای استوانه‌ای منعکس گردیده است. این مظاهر یا سمبلها عبارتند از:

۱- خدایی با جامه بلند مطبق و کلاه شاخدار که بر روی حیوانی نشسته است.

۲- پاهای خدا بر روی یک حیوان ترکیبی، که نیمی از آن ماهی و نیمه دیگر آن به شکل بز است، قرار دارد.

۳- یک موجود ترکیبی دیگر که نیمی از بدن آن به شکل انسان و نیمه دیگر آن به شکل امواج آب است، اغلب در زیر پاهای تخت خدا که در واقع غزال است، قرار دارد.

۴- یک مرد- ماهی یا حوری دریایی، اغلب در کنار این تصاویر به چشم می‌خورد.

قایق - مرد

نقش قایق- مرد را می‌توان در تصویر شماره ۱۵ که بر روی یک مهر استوانه‌ای شیشه‌ای که از شوش به دست آمده و قدمت آن به ۲۳۰۰ ق.م می‌رسد، مشاهده نمود. (۴۰)

یک نوار منفرد تزئینی، صحنه نقوش را به دو قسمت فوقانی و زیرین تقسیم کرده است. نایق - مرد در ردیف زیرین قرار دارد. نیمی از بدن این موجود به شکل انسان و نیم دیگر آن از مار یا عقرب، ولی به شکل یک زورق است. نیمه فوقانی این موجود اسطوره‌ای به شکل انسان است که رو به سمت چپ دارد و با دستان بلندش، شئی سه شاخه را که شبیه شاخه درخت می‌باشد، برافشته است. همانگونه که عنوان شد نیمه زیرین این موجود، شبیه مار یا عقرب و به شکل یک زورق است که حاشیه پایین آن دارای پرزهای بلند می‌باشد و انتهای آن، پس از اینکه بالا آمده، مجدداً به درون پیچ خورده است. شخصیتی که سه بار نقش او در این صحنه تکرار شده، این بار درون زورق نشسته و مانند حالات دیگر، دستها را مقابل سینه قرار داده است. در پیشاپیش نایق-مرد، حیوان اسطوره‌ای دیگری مشاهده می‌شود که بدن آن به شکل گاو و سرش تقریباً به شکل عقاب است. حیوان دهانش را کاملاً باز نموده و گویا در صدد حمله به شخص مقابل خود است.

از بین‌النهرین تصویری شبیه قایق-مرد به دست آمده که متعلق به سومین سلسله قدیم بین‌النهرین (نیمه دوم هزاره سوم ق.م) می‌باشد. در این تصویر نیز شخصی درون قایق نشسته و

قایق-مرد، گیاهی را در دستانش گرفته است.

تفاوت این قایق - مرد با مشابه ایلامی آن در این است که انتهای این قایق به شکل سر یک حیوان است.^(۴۱) بر روی مهرهای دوره سلسله قدیم واکد (نیمه دوم هزاره سوم ق.م) نقش قایق‌هایی ترسیم گردیده که دماغه آنها به شکل نیم تنه فوقانی انسان است. در میان افراد اسطوره‌ای که به عنوان فه‌رمانان کشته شده به دست "نین‌گیرسو" (یا نینورتا) معروفند به یکی از آنان به نام "ماگیلوم - قایق" اشاره شده است؛ اما هیچ شکلی از این موجود ارائه نگردیده است.^(۴۲)

بر اساس اساطیر بین‌النهرین، گیل‌گمش به راهنمایی "اوتن‌اپیش‌تیم" برای دستیابی به گیاه جوانی عازم دریا می‌شود تا این گیاه را از قعر دریا به چنگ آورد. آیا نقش فوق‌نمایشی از این اسطوره است؟ بر روی مهرهای استوانه‌ای ایلام نقش ترکیبی دیگری مانند انسان - کژدم که سر و دست آن به شکل انسان و نیمه زیرین آن به شکل کژدم است، دیده شده است. از موجودات ترکیبی یا اساطیری دیگر می‌توان به انسان - پرنده اشاره نمود که ترکیبی از انسان و پرنده است (تصویر شماره ۱۶).^(۴۳)

بنا بر آنچه گفته شد و در اشکال مشاهده گردید، مرکز اصلی تصورات و باورهای موجودات اساطیری که بخشی از اعتقادات دینی ایلامیها را تشکیل می‌داد، شوش پایتخت و مرکز ایلام بوده است.

سگ کماندار

در تصویر شماره ۱۷، سه سگ را مشاهده می‌کنیم که به مانند رژه‌روندگان، به طور هماهنگ پای‌چپشان را بلند کرده و پای راستشان را یک‌گام عقب قرار داده‌اند. هر یک از سگها با دست راست خود یک کمان را به جلو و با دست چپ، پیکانی را پشت سر گرفته است. تیردانی که شباهت زیادی به قیفهای بلند ته‌باریک دارد، بر پشت هر یک از سگها بسته شده است. قدمت این

اثر مهر شوشی که به اواخر هزاره چهارم ق.م می‌رسد،^(۴۴) نشان‌دهنده وجود و حضور سگ در اعتقادات، باورها و زندگی روزمره ایلامیهاست. دشت وسیع و حاصلخیز خوزستان نه تنها برای کشت و زرع جوامع بزرگ آن روزگار یک سرزمین طلایی محسوب می‌گشت؛ بلکه با داشتن انواع وحوش شکاری متعدد، طبقه دیگری را در بین آنان به عنوان شکارچی به وجود آورده بود. سلاح عمده شکارچیان آن دوران تیر و کمان بود که نقش آن به کرات بر روی سفالهای منقوش مشاهده می‌شود.

در بین النهرین سگ به عنوان الهه شفا و تندرستی که بیماریها را می‌شناخت، به حساب می‌آمد. معبد اصلی این حیوان که گولا نام داشت، ای - گال - ماه در ایزین بود.^(۴۵) احتمالاً این نقش خدای شکار را در ایلام نشان می‌دهد.

مرغان اساطیری

در بین النهرین و ایلام باستان به پرندگانی برمی‌خوریم که هر یک از آنان نقش مهمی در اساطیر آن سرزمین دارند. مانند ایمدوگود (آنزو)، باد جنوبی (که به شکل مرغ بزرگ پیکری بود)، زو و عقاب آتانا، که در بین النهرین حکایات و روایات مختلفی از آنها به جای مانده است. در فرهنگ ایران باستان نیز مرغان اساطیری وظایف مهمی بر عهده دارند و نقش آنها اساسی و تعیین‌کننده است. بجز سیمرغ، سایر پرندگانی که در اوستا از آنها نام برده شده، یکی کرشپتر، پرنده تیزپروازی است که گفته‌های پیامبر زرتشت را در اصراف می‌پراکند و دیگری اشوزشت یا جغد است که با ذکر کلمات مقدس، دیوان شرور را دور می‌سازد. دیگر پرنده‌ای به نام چمروش است که وظیفه میهن پرستانه او بر چیدن غیرایرانیان است و به پراکندن بذرها درخت همه تخمه کمک می‌کند.^(۴۶)

در تصویر شماره ۱۸ نمونه‌ای از این مرغان اساطیری ایلامی را مشاهده می‌کنیم که از معبد چغازنبیل به دست آمده و قدمت آن به ۱۳۵۰ ق.م می‌رسد.^(۴۷) در مرکز نقش، دیو - پرنده‌ای

عظیم‌الجثه بر روی دو بزکومی ایستاده و با بالهایش دو غزال را در هوا آویزان کرده است. در سمت چپ دیو-پرنده، نقش یک ماهی و در زیر پای آویزان غزالها، موجودات ناشناخته‌ای قرار دارند. در سمت راست صحنه، یک درخت نخل که بر روی آن یک لوزی به صورت عمودی ترسیم گردیده و در بالای هر یک از بالها، دو ایر متداخلی مناهده می‌شود.

درخت رمز جامعه زندگان و نمایشگر ولادت و رشد و بالندگی و تکامل پیوسته خانواده و جامعه و قوم و ملت است.^(۴۸) به گفته میرچا الیاده، دایره ساختن و دایره زدن، ایمنی بخش است و مانع از هجوم ارواح خبیثه،^(۴۹) لوزی به عناوین مختلفی مانند دانه ذرت، سمبل خاک، یک چشمه و خصوصاً مظهر زایش تعبیر شده است. این نقش بیشتر در کنار الهه ایشتار دیده می‌شود و از آنجا که شبیهه اعضاء تناسلی و زایش است، این تعبیر بیشتر در مورد آن صدق می‌کند.^(۵۰) ماهی رمز آب و زندگی و گوزن سمبل فراوانی است.

با توجه به موارد یاد شده، دیو-پرنده‌ای که در این نقش مشاهده می‌شود، ممکن است از گروه دیوان شرور و خبیث باشد که پیوسته با نیروهای مفید و اهورایی در نبرد است و حیات و زندگی را تهدید می‌کند.

نتیجه

ایلامیهای باستان باورهای دینی و قومی خود را در اشکال مختلف و متنوعی بر روی مهرهای استوانه‌ای نقر می‌کردند. تعدادی از این نقوش که به نقوش اساطیری معروف گردیده، موجوداتی را به نمایش گذارده که زائیده تصورات و اراهام ایلامیهاست و یا اینکه آنها را از تمدنهای مجاور به عاریت گرفته‌اند.

نقوش اساطیری مهرهای ایلامی، در واقع روایت داستان خدایان و باورهای مذهبی این قوم است. این موجودات تخیلی که در دنیای محسوسات وجود خارجی ندارند، ترکیبی از دو گونه حیوان مختلف یا ترکیبی از حیوان و انسان هستند که دارای برترین نیروهای فیزیکی و دماغی

می باشند. چنین موجوداتی می توانستند به عنوان خالق عناصر و پدیده های طبیعی به حساب آیند. نقش آفرینی و به جای آوردن اعمال نیایشی و مناسکهای آیینی در پیشگاه مجسمه ها و نقش کنده های آنان، از ایمان قوی مردم ایلام به این خدایان حکایت می کند.

برخی از موجودات اساطیری مهرهای ایلامی به شکل دیو تجسم می شدند. دیوها، حیوانات عظیم الجثه ای بودند که اعمالشان از نظر رفتاری همانند انسان بود. از میان دیوها می توان به شیر-دیو، گاو-دیو، موجودات دو سر، سگ کماندار و مرغان اساطیری غول پیکر اشاره نمود. جایگاه این دیوها در طبیعت آزاد و در میان کوهها بود و غالباً با خود یا دیگر موجودات در حال نبرد بودند.

از موجودات اساطیری دیگر که ترکیبی از دوگونه مختلف حیوانی بودند، می توان به گریفون و بز-ماهی اشاره نمود که هر یک دارای قوا و نیروهای برتر دو حیوان مختلف بودند. تمرکز چنین قوای نیرومند و برتری در یک موجود واحد می توانست گونه ای نوین پدید آورد که مددکار ناتوانیها و خالق برخی پدیده ها و عناصر طبیعی باشد.

اسفنگس، مار- خدا، قایق- مرد، انسان- کژدم و انسان- پرنده از موجودات اساطیری ایلامی هستند که معمولاً سر آنها به شکل انسان و بدن آنها به شکل حیوانات است. این موجودات نیز جنبه خدایی و مذهبی برای ایلامیها داشتند و پرستش و نیایش آنها به شدت در جامعه ایلامی مرسوم بود.

در اساطیر ایلامی، دیوها و موجودات اساطیری دیگر، نقش مهمی در زندگی مردم ایلامی داشتند. این موجودات اساطیری، در زندگی مردم ایلامی، نقش مهمی داشتند و مردم ایلامی، در زندگی خود، به این موجودات اساطیری، توجه ویژه ای داشتند. مردم ایلامی، در زندگی خود، به این موجودات اساطیری، توجه ویژه ای داشتند. مردم ایلامی، در زندگی خود، به این موجودات اساطیری، توجه ویژه ای داشتند.

منابع و یادداشتها

- ۱- نگهبان، عزت‌الله: حفاری هفت تپه دشت خوزستان، جلد ۱، سازمان میراث فرهنگی کشور، تهران، ۱۳۷۲، ص ۲۰۶.
- ۲- مهر آفرین، رضا: مهر و عملکرد آن، مجله علوم انسانی دانشگاه سیستان و بلوچستان، شماره ۲، شماره مسلسل ۳، زاهدان، ۱۳۷۵، صص ۷-۱۲۵.
- ۳- باستید، روزه: دانش اساطیر، ترجمه جلال ستاری، توس، تهران، ۱۳۷۰، ص ۳۳.
- ۴- باستید، ص ۱.
- 5- Jequier, G: *Cachets et Cylindres archaïques, Memoires, Tome VIII, pp 1-20, 1905.*
- 6- *Ibid, fig. 32.*
- ۷- هیتس، والتر: دنیای گمشده ایلام، ترجمه فیروز فیروزنیا، چاپ ۱۰، انتشارات علمی و فرهنگی، تهران، ۱۳۷۱، ص ۱۹۴.
- 8- *Amiet, Pierre: Glyptique Susian, Memoris dela telegation en persian, Tom. XLIII, Volume 1 and II, France, 1972: No. 1014.*
- 9- *Ware, Dora and Maureen Stafford, An illustration dictionery of ornament, Greate Britain, 1974, P 101.*
- 10- *Black, yermly and Anthony Green, Gods, Demois and Symbols of Ancient Mesopotamia, British Britain, Museum Press, 1992, P101.*
- ۱۱- مهر آفرین، رضا: بررسی نشانه‌های تمدنی نقوش حیوانی بر روی مهرهای استوانه‌ای ایلام، پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد باستان‌شناسی، تهران، دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس، ۱۳۷۵، ص ۴۰.
- 12- *Jequier, P 44.*
- ۱۳- همان منبع، ص ۴۱.
- ۱۴- الیاده، میرچا: رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستاری، سروش، تهران، ۱۳۷۲، ص ۲۸۰.
- 15- *Ware & Stafford P: 200.*

- ۱۶- مهرآفرین، پایان‌نامه، ص ۸۸. *پشتاده‌ها و دولت‌های ساسانی و ساسانیان در سیستان و بلوچستان*
- 17- Porada, E. *Tchoga Zanbil, Memoires de la delegation en persian, Tome XLII, Volume IV, 1970, No 13.*
- 18- Pezard, Maurice: *Etud sur les intailles Susiennes, Dilegation en Perse, Memoires, Tome XII, 1911, No 125*
- ۱۹- کریم، ساموئل: الواح سومری، ترجمه داود رسایی، ابن سینا، تهران، ۱۳۴۰، صص ۲۳۹-۲۱۹.
- ۲۰- عطایی، امید: نبرد خدایان، چاپ ۱۰، تهران، ۱۳۷۲، ص ۵۴.
- ۲۱- مهرآفرین، پایان‌نامه، صص ۶-۶۵.
- 22- De Mecquenem, R, *Fouilles de suse, Memoires, Tome XXIX, 1943, No 7.*
- ۲۳- دادور، ابوالقاسم: سبملهای خدایان بین‌النهرینی از دوره اوسوم تا اواخر دوره آشور نو و رابطه آن با سبملهای ایلام، پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ۱۳۷۱، ص ۴۷۹.
- ۲۴- مهرآفرین، پایان‌نامه، ص ۵۳.
- ۲۵- پرادا، ایدت، با همکاری رابرت دایسون و چارلز ویلکسون: هنر ایران باستان، ترجمه یوسف مجیدزاده، دانشگاه تهران، ۱۳۵۷، ص ۲۹.
- 26- Buchanan, Briggs, *Catalogue of Ancient Near Eastern Seals in the Ashmole an Museum, Volume 1, Brittain, Oxford university Press, 1966, pp 166-167.*
- 27- De Mecquenem. No.3.
- 28- Amüt: No 2017.
- ۲۹- جوزی، زهره: مذهب ایلام با نگرشی بر مهرهای استوانه‌ای، پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ۱۳۷۲، ص ۶۱-۵۹.
- ۳۰- بیانی، ملکزاده: تاریخ مهر در ایران، جلد ۱، بزادان، تهران، ۱۳۶۳، ص ۷۵.

۳۱- مجیدزاده، یوسف: تاریخ و تمدن ایلام، جلد ۱، مرکز نشر دانشگاهی، تهران، ۱۳۷۰، ص ۶۲.

۳۲- مهرآفرین، پایان‌نامه، ص ۴۷.

33-Amiet No 475.

34-Porada, No-41.

۳۵- درویش، محمدرضا: گامی در اساطیر، جلد ۱، بابک، اصفهان، ۱۳۵۵، ص ۷۵.

۳۶- جابز، گرتروود: سمبل‌ها، کتاب اول جانوران، ترجمه محمدرضا بفاپور، جهان‌نما، تهران،

۱۳۷۰، ص ۱۴۹.

۳۷- مهرآفرین، پایان‌نامه، ص ۸۴.

38-Porada, p 161.

۳۹- الباده، ص ۱۹۰.

40-De Mecquunem, Fig.49, No 1.

41-Porada, P10.

42-Black & Green, P 45.

۴۳- پرادا، ۱۳۵۷، ص ۳۳.

44-Le Brun, Alain, sus, Auive Millicaire a La Frontiere de deux mondes, Dossiers histoire et archeologie, Mai, 1989, No 138.

45-Black & Green 1991, P 101.

۴۶- سرخوش کرتیس، وستا: اسطوره‌های ایرانی، ترجمه عباس مخبر، جلد ۱، نشر مرکز، تهران،

۱۳۷۳، ص ۲۳-۲۴.

47-Porada, No 4.

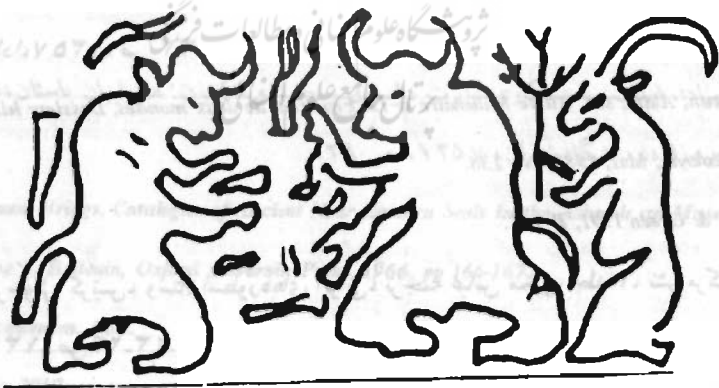
۴۸- دویوکور، مونیک: رمزهای زنده‌جان، ترجمه جلال ستاری، نشر مرکز، تهران، ۱۳۷۳، ص ۲۵

۴۹- دویوکور، ص ۹۳.

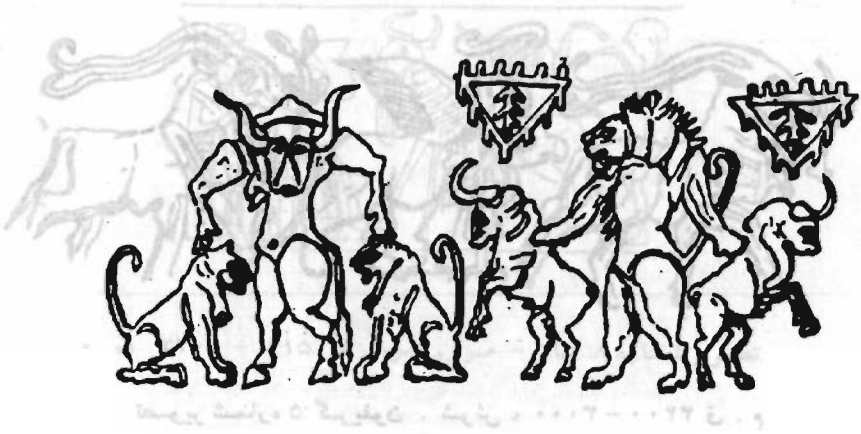
50-Black & Green, P153.



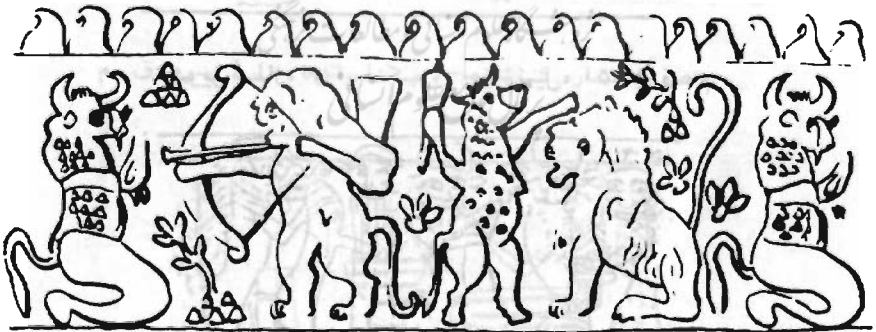
تصویر شماره ۱: گاو - دیو. شوش، ۳۰۰۰ - ۳۲۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۲: گاو - دیو. شوش، ۳۰۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۳: گاو - دیو - شوش، ۲۹۰۰ - ۳۰۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۴: گاو - دیو - شوش، ۲۹۰۰ - ۳۰۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۵: گریفون . شوش ، ۳۰۰۰ - ۳۲۰۰ ق . م



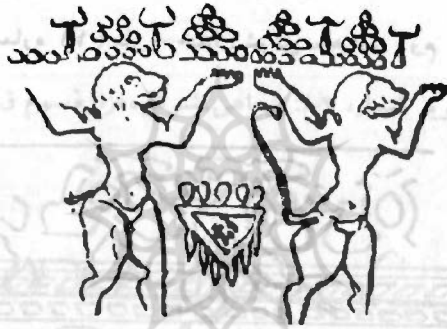
تصویر شماره ۶: اسفنکس . چغازنبیل ، ۱۲۵۰ ق . م



تصویر شماره ۷: گاو - مرد . شوش ، ۲۳۰۰ ق . م



تصویر شماره ۸: گاو - مرد. شوش، ۲۱۵۰ - ۲۳۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۹: شیرو-دیو. شوش، هزاره سوم ق. م.



تصویر شماره ۱۰: مار - خدا. شوش، ۲۳۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۱۱: مار - خدا - شوش، هزارهٔ دوم ق. م



تصویر شماره ۱۲: موجودات دو سر، شوش، ۲۰۰۰ - ۲۲۰۰ ق. م



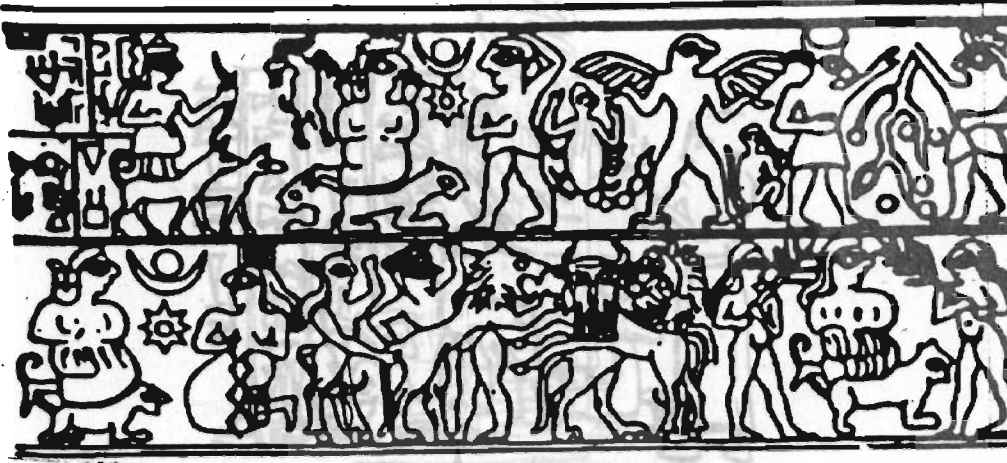
تصویر شماره ۱۳: موجودات دو سر، چغازنبیل، ۱۳۵۰ ق. م



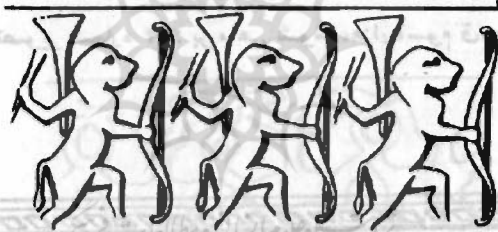
تصویر شماره ۱۴: بز ماهی، شوش، هزاره سوم ق. م



تصویر شماره ۱۵: قایق - مرد، شوش، ۲۳۰۰ ق. م



تصویر شماره ۱۶: انسان - کژدم. شوش، ۲۴۰۰ ق. م.



تصویر شماره ۱۷: سنگ کماندار. شوش، اواخر هزاره چهارم ق. م.



تصویر شماره ۱۸: پرندۀ اساطیری، چغازنبیل، ۱۳۵۰ ق. م.