

مطالعه موجودات ترکیبی در هنر مارلیک و زیویه

مهلا قاسمیان

باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان، واحد قائمشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، قائمشهر، ایران.
mahla.qasemian@gmail.com

چکیده

نمادهای تصویری به دست آمده از هر فرهنگ و تمدنی رابطه‌ای تنگاتنگ با باورها و اعتقادات آن اقوام دارد، ناگزیر از اسطوره‌ها تأثیر می‌پذیرد. نقوش بیان تصویری خواست‌ها، بیم‌ها و امیدها و حامل استعانت از قوای طبیعت برای زندگانی بهتر در این جهان و آمرزش ابدی در آن جهان هستند. تحقیق حاضر با روش توصیفی-تحلیلی به بررسی موجودات ترکیبی در هنر مارلیک و زیویه پرداخت. با بررسی آثار بدست آمده از این، شاید بتوان به تحلیل‌هایی دست زد که نتایج آن پرده از رموزی در مورد آیین‌ها، نظامات تمدنی و حتی دغدغه‌های ایرانیان در این عصر بر دارد. اهمیت و ارزش بررسی این آثار و نقوش از آنجایی آشکار می‌شود که با پی بردن به اختصاصات و اشتراکات نمادهای آن‌ها می‌توان به نتایجی قطعی در پیوستگی فرهنگ‌های ایرانی در آن زمان پی برد.

واژگان کلیدی: مارلیک، زیویه، شیردال، آیین باستان.

۱- مقدمه

انسان و حیوان از شاخص‌ترین و اصلی‌ترین عناصر موجود در طبیعت‌اند و به همین میزان از پیچیدگی علمی برخوردارند. مخصوصاً انسان که عالی‌ترین مخلوق خداوند است. از زمانی که انسان خود را شناخت ذاتی حیوانات را در پیرامون خود و طبیعتی که در آن می‌زیست می‌دید، از این‌رو چگونگی انسان و حیوان و کل عناصر موجود در طبیعت همیشه برایش مساله بود (معتدفر، ۱۳۹۱). نقش جانوران از دیرباز اهمیت خاصی در هنر برخوردار بوده، چرا که به سبب کاربردشان در زندگی روزمره چه به صورت شکار و یا حیوانات اهلی همواره نقش مهمی در زندگی ایفای نموده است و این گونه بود که گاه از یک جانور واقعی تبدیل به نمادی از خدایان و حتی عناصری ارتقای یافت. بدین ترتیب کسانی که جانوری واقعی برای تحقق این اهداف حیات‌شان دادن احساسات کافی نبود هنرمند دست به خلق جانورانی خیالی که اغلب ترکیبی از چند موجود بود می‌زد. جانوران ترکیبی در انواع مختلف در هنر ایران باستان وجود داشته است که با روند ورود اسلام به ایران اندکی کمرنگ‌تر شده به گونه‌ایی که در سده‌های ۵ تا ۷ هجری به یکی از نقش مایه‌های رایج جهت زینت بخشی آثار هنری مبدل شد (دوست‌شناس، ۱۳۹۱). در دوران تاریخی ایران تحولی بزرگ در زمینه استفاده از نقوش موجودات ترکیبی به وجود آمد و انواع طرح‌های ترکیبی انسان و حیوانی با تأثیر از تمدن‌های پیش از اسلام مورد استفاده قرار گرفتند و حتی نقش‌هایی در حد واسط بین طرح‌های حیوانی و انسانی قرار داشتند. (حسینی، ۱۳۹۱).

در برخی اشیا زیویه نقش‌هایی واقعی و تخیلی از حیوانات مشاهده می‌شود که منشا هنری‌شان مربوط به اورارتوها پیش از تاریخ و شاید برخی هنرمندان یونانی باشد (لادن خوبیار، ۱۳۹۰). همچنین در اشیای بدست آمده از تمدن مارلیک در کنار نقوش حیوانات واقعی موجودات تخیلی نیز یکی دیگر از موضوعات به کار رفته در هنر این تمدن به شمار می‌آید که از ترکیب و تلفیق قسمت‌های مختلف بدن حیوانات با انسان و پرندگان خلق شده‌اند. در این پژوهش به بررسی تطبیق موجودات ترکیبی دو تمدن مارلیک و زیویه پرداخته شده است. هدف از پژوهش حاصل آن بوده که نقش موجودات ترکیبی انسان و حیوان در هنر ایران باستان با روش توصیفی-تحلیلی بررسی شود و مولفه‌های نمادین و نشانه‌ایی هنر ایران باستان بررسی و مورد تحلیل قرار گیرند و مفاهیم نمادین هر یک از این نقوش را که بعضاً در نوعی از نگرش‌های مذهبی و عقیقی و هم چنین شرایط زمانی شکل

گرفته است، برای ما روشن گردد. نتایج حاصل از این پژوهش نمایانگر وجوه اشتراک و افتراق موجودات ترکیبی در دو قرن مارلیک و زیویه را مشخص می‌کند.

۲- پیشینه

از نمادهای حیوانی می‌توان موجودات ترکیبی چون انسان- حیوان و حیوان^۱ حیوان و ... اشاره کرد و نمادهای حیوانی برای گذشتگان دارای خصوصیات توانایی‌ها در قدرت‌های گوناگون طبیعی و فراطبیعی بودند که به وسیله تخیل وسیع انسانی، بلورها، آیین‌ها، و شرایط جغرافیایی هر منطقه بدان نماد تعلق گرفته است. در مقاله‌ای با عنوان (گویت و شیردال در خاور باستان) طاهری نتیجه می‌گیرد: عقاب^۲ انسان^۳ شیر- گاو هر کدام دارای نیروی سحرآمیز و فرمانروایی قلمرو خویش بودند. هنگامی که در هم آمیخته می‌شدند، برای نیایشگاه‌های به نگاهبانانی شکست ناپذیر بدل می‌گشتند (طاهری، ۱۳۹۱). همچنین جبار انصاری نخستین نمونه‌های گریفین (موجودات ترکیبی) در هنر ایران را در جام طلای مارلیک هزاره اول قبل از میلادی می‌داند. که قرن در طول تاریخ دچار تحول شده است (جبار انصاری، ۱۳۸۷). در بررسی و طبقه‌بندی نقش جانوران ترکیبی در آثار سفالین کاستی‌های ایران اسلامی دوست‌شناس معتقد است جانوران ترکیبی موجوداتی خیالی هستند که خاستگاه و منشأشان طبیعت است، بدین‌گونه که انسان با رجوع به طبیعت و ترکیب اجزای ناهمگون از آن سعی در ایجاد قدرتی ماورایی در موجودات شان دارد، قدرتی که برخی آرزوها و بیم‌ها و امیدهایش را جواب‌گو باشد، مانند اسبان بالدار برای پرواز در بیکران آسمان، و این جانوران ترکیبی معمولاً انسان‌هایی با اجزای جانوری و یا جانورانی با اعضا و جوارح جانوران دیگر در نمونه‌هایی نادر در ترکیباتی خارق‌العاده و اغراق‌آمیز چندین عضو غلو شده تشکیل می‌شوند (دوست‌شناس، ۱۳۹۱).

عابدوست و کاظم‌پور (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان تداوم حیات اسفنگس‌ها و هاری‌ها و باستانی سفالین ایران پرداخته است. ریچارد ایتنگهاوزن در کتابی با عنوان ایران از آغاز تا اسلام به دوره‌های تاریخی زیویه و پادشاهان اشاره دارد و می‌گوید از نمونه‌های بارزشان کمربند زربنی است که حکایت از اسطوره دارد و متشکل از موجودات ترکیبی گاوهای بالدار و ابوالهول‌ها هستند و در کتاب هنرهای ایران دلبوید فرید به طور کلی به زیورالات زیویه اشاره دارد که آنها متشکل از زیورها و اشیای آئینی و وسایل زندگی که غالباً ترکیب یافته با هیکل و صورت جانورانی خاص بوده‌اند. آقای دیاکونوف دربارهٔ سینه‌بند طلایی کشف شده از زیویه می‌گوید که با اشکال واقعی و تخیلی از حیواناتی همچون شیردال- گاو بالدار با سر انسان و ابوالهول تشکیل شده است. همچنین پرفسور پوپ به این نکته اشاره می‌کند که آثاری که از زیویه بدست آمده دارای نقش‌های مختلفی هستند از جمله نقش حیوانات بالدار- قوچ- بزکوهی- گاو میش- و همچنین صورت‌های آمیخته از حیوانات مختلف در قسمت‌هایی همچون نقش ابوالهول و موجودات نیمه انسان به چشم می‌خورد. در کتاب تاریخ هنر در دوران مادها و پارسی‌ها نوشتهٔ ویلیام کالیکان این چنین نوشته شده است که گنجینهٔ بزرگ و پرارزشی که از ناحیه مانا به دست آمده است مربوط به کشفیات زیویه می‌باشد. او همچنین به نمادهای روی اشیاء بدست آمده است از زیویه اشاره می‌کند که شامل حیوانات ترکیبی از جمله شیرهای شاخ‌دار و بالدار و شیردال و ... می‌باشد (میرمحمدصادقی، ۱۳۹۰).

۳- جانوران ترکیبی و انواع آن‌ها

نخستین تصاویر موجودات ترکیبی در مصر و بین‌النهرین یافت شده‌اند (مجیدزاده، ۱۳۸۰) و بعد از دوهزار سال در ایران و تمدن‌های دیگر دیده شدند (هوتسفلد، ۱۳۸۱: ۲۵۹). تمدن ایران باستان با توجه به قدرت تاریخی‌شان از آثار هنری فراوانی با نقش جانوران ترکیبی برخوردار است و این نقوش نمادی از تفکر، بلورها و اعتقادات مردمان عصر باستان است که در قالب آثار هنری جلوه نمایی می‌کند (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۵). گذشتگان با این تصاویر قصد داشتند که آشفتگی‌ها، توام با افزایش مادی را نشان دهند وحشت، اضطراب و چند وجهی بودن دیدگاه خود را از نیک- بد و زشت- زیبا به تماشا بگذارند و نمادهایی را ارائه کنند که به شیوه‌ای دقیق و معنی‌دار بتواند تا راه‌حل و روش مناسبی برای مبارزه و بازنمایی حالات درون پرابهام انسان باشد. به عبارت دیگر ذهن انسان بدخلق موجودات شگفت‌انگیز ترکیبی می‌پردازد که در مقایسه با موجودات یک شخصیتی یا معمولی معانی پیچیده‌تر و وسیع‌تر دارند و نمادهای زیباتری را القا می‌کنند (شوالیه، ۱۳۷۷). تصویر این نمادهای ترکیبی بیانگر برخی اعتقادات مردم باستان درباره خداوند است به تصور آنان خداوند موجودی است شبیه انسان در عین حال متفاوت با او و دارای جایگاهی به مراتب بالاتر برای تجسم باور خود خداوند یا موجودات مارایی را با تصاویر ترکیبی نشان می‌دهد (عسگری گلوگاهی،

۱۳۹۳). جانوران ترکیبی یا هیولاهای موجوداتی زاده تخیل بشر هستند که شکل ظاهریشان براساس تغییر شکل در اجزای تشکیل دهنده یک جانور چه به صورت بسط دادن اجزایی از انسان یا حیوان با کم شدن اجزا به وجود می آید. به طور کلی خاستگاه اصلی شان طبیعت است، اما محصول نهایی زاده تخیل انسان است به این ترتیب که انسان در تماس با حیوانات و گیاهان و حتی انسان‌های دیگر به تجربه و تخیل خود موجودات ترکیبی خلق می‌کند. این موجودات اگر چه خیالی هستند اما همواره در دنیای حقیقی انسان‌ها نقش مهمی ایفا می‌کردند. این تغییر شکل‌ها، بخش مهمی از افسانه‌های ملل را در گذشته به خود اختصاص داده است. تغییری که نه تنها به صورت جهانی و در شکل ظاهری، بلکه در نقش صحبت کردن جانوران به زبان انسانها- پرواز کردن وبال داشتن و ... رخ می‌نماید (دوست‌شناس، ۱۳۹۱). جانوران ترکیبی را می‌توان به پنج گروه تقسیم کرد:

- ۱- ترکیب حیوان- انسان شامل: شیر، دیو- گاو، دیو- بزکوهی دیو.
- ۲- ترکیب انسان- حیوان شامل: اسفنکس یا ابوالهول- گاوبالدار با سر انسان- پرنده وانسان و گاو
- ۳- ترکیب حیوان- حیوان شامل: گریفین (شیردال) حیوانات بالدار- گاو اسب بالدار .
- ۴- جانوران عجیب الخلقه مثل موجودات چندسر
- ۵- ترکیب پدیده‌های طبیعی انسان یا حیوان مثل: انسان، عقاب- انسان، گاو و ترکیب حیوان و حیوان مثل شیر، عقاب- گاوبالدار و بزبالدار (دادور و رزوبهانی، ۱۳۹۵). تصویر ترکیبی حیوان، انسان و حیوان، حیوان با توجه به نقشی که در اسطوره به عهده می‌گیرد می‌تواند بیانگر موجوداتی اهورایی یا موجوداتی اهریمنی و شیطانی باشد. در حالت اول تصویر این نمادها ترکیبی بیانگر برخی اعتقادات مردم باستان درباره خداوند است. به تصور آنان خداوند موجودی است شبیه انسان و در عین حال متفاوت با او و دارای جایگاهی به مراتب بالاتر که برای تجسم باور خود، خداوند با موجودات ماورایی را با تصاویر ترکیبی نشان می‌دهد (عسگری گلوگاهی، ۱۳۹۳).

۳-۱- اسفنکس یا ابوالهول

جانور ترکیب یافته از سر انسان و بدن شیر که معمولاً بال‌دار نیز هست. از سده ۱۳ ق.م در هنر ایلام ظاهر شد که منشاء قبلی‌شان بین‌النهرین و آشور هست. اسفنکس‌ها برای اولین بار در خاورمیانه بر روی مهرهایی استوانه‌ای و آشوری به عنوان تندیس‌های محافظ معابد و قصرها دیده می‌شود. این موجود به عنوان یک قدرت و سمبل مذهبی، نمادی از یک موجود نرینه بود که بدن آن به شکل دیگر و سر آن به صورت مردی ریش دارو گیسو بلند بوده در فرهنگ‌های گوناگون اسفنکس‌ها یا ابوالهول نماد حکمرانی- خود و اسرارآمیزی است (مک‌گال، ۱۳۷۵).

از نمونه‌های منحصر به فرد این آثار منسوب به ماد که در زیویه به دست آمده است زیور آلاتی پلاک مانند است که به صورت آویز مورد استفاده قرار می‌گرفته است (دوست‌شناس، ۱۳۹۰). هنرمندان برای تزئین این زیورآلات از نقش جانوران ترکیبی سود برده‌اند مانند آویز هلالی که در اصل با دو زنجیر به دور گردن آویخته می‌شده بر روی این گردنبند انواع جانوران ترکیبی مشاهده می‌شود که یکی از آن‌ها اسفنکس است. به طور کلی نقش سایه اسفنکس در تمام ادوار از سنت دیرینه‌ای که در ایلام پایه‌گذاری شده بود پیروی می‌کرده مانند کلاه داشتن- ریش دم و بال افراشته بلند کردن یک دست یا دو دست هم زمان و ایستادن بر روی پا به حالت حمله، به وجود آوردن تثلیث با یک جام، حیوان با گیاه و حتی انسان، این نقش مایه در ادوار مختلف شکل ظاهری مخصوص به همان دوران را به خود می‌گرفت (دوست‌شناس، ۱۳۹۰). نمونه‌هایی از قدیمی‌ترین موارد کاربرد این نقش در هنر ایران قبل از اسلام را می‌توان در گنجینه زیویه در مفرع‌های لرستان (گذار، ۱۳۵۳، ۷۳) و در تخت- جمشید (هرتسپلند، ۱۳۸۱، ۲۵۹) مشاهده کرد (نصیر ۱، تصویر ۲، تصویر ۳). در تصویر ۱ سینه‌بندی زرین از حیوانات عجیب- الخلقه است که در دو سوی درخت مقدس پشت سر هم صف کشیده‌اند، این سبک اصالتاً آشوری است اما از نظر هنری فینقی و الیقد بیشتر اورارتویی اقباس شده زیرا شکل هلال مضمور اورارتویی بوده و تیرهای لابدار و شاخ دار و حیوانات عجیب الخلقه مانند شیرادل‌ها نیز بر آن نقش شده است.

۳-۱-۱- اسفنگس یا ابوالهول

۳-۱-۱-۱- ترکیب اسفنگس - گریفین - بزبالدار - لاماسو (مارلیک)



تصویر ۲. نقش اسفنگس بر روی جام زرین ۷۶۲ مارلیک-آرامگاه شماره ۵۲ (نگهبان، ۱۳۷۸: طرح شماره ۲۰)



تصویر ۱. سینه بند طلاآموزه تهران و نیویورک قرن هشتم ق.م (دادور و مبینی ۱۳۸۸: ت ۱۲۲)

۳-۱-۲- اسفنگس - زیویه

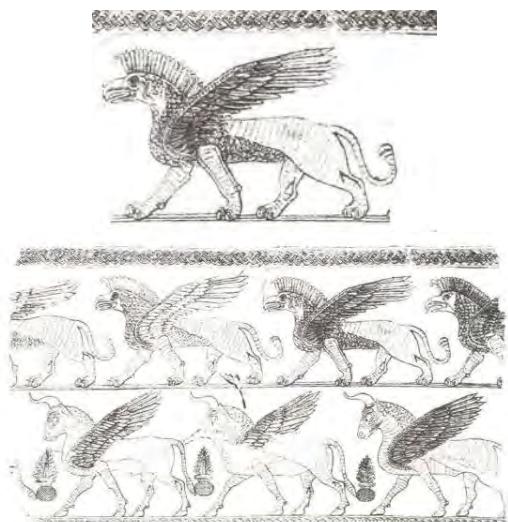


تصویر ۳. نقش اسفنگس، زیویه

۳-۲- گریفین (شیردال)

یکی از موجودات ترکیبی مهم در افسانه‌های کهن ایران و تمدن‌های باستانی دیگری گریفین یا شیردال یعنی موجودی نیمه عقاب، نیمه شیر است. گریفین با شیردال (دال به معنای عقاب) است. منشا پیدایش گریفین در ایلام است. از آنجایی که گریفین با شیردال موجودی ترکیبی از شیر و عقاب با شیر از یک سو دارای برخی از نمادهای این دو موجود مقدس و باستانی است (ستاری، ۱۳۸۴). این نقش به عنوان نگهبان همراه با حیوانات اهلی و وحشی و گاه به تنهایی به چشم می‌خورد (دادور و منصور، ۱۳۸۵). در ایران باستان عقاب نشان‌گر عقاید مذهبی بوده و با بال‌های گسترده نشانۀ برتری، حمایت و مظهر خدای توانا بوده است. بنابراین می‌توان گفت که شیردال یعنی ترکیب دو جاننداری که یکی شاه حیوانات و دیگری فرمان‌روای آسمان‌ها بوده است. از نقوش گریفین بدست آمده از دوره پی تاریخی مربوط به تپه مارلیک است. گونه شیردال در خاورمیانه ممکن است در طی معاجدت عظیم از شمال شرقی در نیمه اول هزاره دوم ظاهر شده باشد. هرودوت رشته کوهی به هم اسیددونز در شمال آسیا را منشاء گریفون معرفی کرده است. بر طبق این نظر گریفون متعلق به سیت‌ها یاسکاها می‌باشد که در شمال آسیا ساکن بودند و عقاید مربوط به این موجود در اثر مهاجرت آن‌ها به سایر سرزمین‌ها از جمله ایران و یونان رسیده است. برخی دیگر ریشه آن را از تمدن هند باستان و برخی نیز از تمدن بین‌النهرین و مصر می‌دانند (جلیلی، ۱۳۹۵) (تصویر ۴، تصویر ۵، تصویر ۶، تصویر ۷، تصویر ۸).

۱-۲-۳- شیردال گریفین - مارلیک



تصویر ۵. نقش گریفین بر روی جام زرین ۳۵۵ مارلیک - آرامگاه شماره ۳۶ ارتفاع ۲۰ سانتی متر (نگهبان، ۱۳۷۸: طرح شماره ۱۴).

تصویر ۴. جام زرین مارلیک با نقش شیردال (نگهبان، ۱۳۷۸)

۲-۲-۳- شیردال زیویه



تصویر ۷. شیردال طلایی. زیویه قرن هفتم ق.م موزه ایران باستان تهران (دادور ومبینی ۱۳۸۸: ت ۱۴۵)

تصویر ۶. نقش شیر در ترکیب با پرنده (شیر دال یا گریفین) (گیرشمن، ۱۳۷۱)

تصویر ۸. تکه‌ای از سینه‌بند زیویه با نقش شیردال (دیاکانوف، ۱۳۵۷)



۳-۳- نقوش موجودات ترکیبی در هنر سفالگری دوران اسلامی ایران

نقوش گریفین به دست آمده از این دوره مربوط به تپه مارلیک و زیویه است. قدیمی‌ترین نمونه گریفین در هنر ایران روی ظروف فلزی مکشوفند از تپه مارلیک دیده شده است. جام‌های فلزی به دست آمده از مارلیک حدود ۳۰۰۰ سال پیش یعنی اواخر هزار دوم و اوایل هزاره اول قبل از میلاد می‌رسد. از اشیاء مکشوفه در این ناحیه که تعدادی از آن‌ها از شاهکارهای هنری و آثار نفیس هستند و اشیایی می‌باشند که در آرامگاه‌های مارلیک یافت شده‌اند، می‌توان پی برد که اقوام مارلیک دارای عقایدی راجع به دنیای دیگر بوده‌اند و برای تأمین زندگانی اخروی احتیاجات مرده را در آرامگاه وی قرار دادند. بر روی جام مارلیک چهارشیردال در چهارطرف لبه‌ی بالایی ظرف با نقش برجسته تصویر شده‌اند. نیمه‌ی جلویی این موجودات کسی به عقاب واقعی نزدیک شده اما با این حال تأکید بر جنبه‌ی پرنده بودن این موجود قوی نیست. تأکید و ارتباط ساخته‌های هنری از ادبیات روی چشم‌های مکشوفه مارلیک به خوبی مشهود است. مسلماً نقش شیردال روی این جام از ادبیات و داستان‌های اولیه سرچشمه گرفته است و ارتباط و تأثیر ادبیات این اقوام روی ساخته‌های هنری را به خوبی نمایان می‌کند. یکی دیگر از نمونه‌های گریفین سرویس طلایی کوچک به بلندی ۸ سانت است که از زیویه‌ی کردستان بدست آمده و مربوط به قرن ۵ قبل از میلاد است. این سرگریفین همراه با پنجه‌های شیرو منقار گشوده با ترکیب هنری زیبا کار شده است.

۳-۳-۱- گاوبالدار (لاماسو)

در ایران باستان گاو در میان چارپایان از همه مفیدتر تلقی می‌شده گاو نر یا ورزا که عمل زراعت یا شخم زدن را به عهده داشتند، علاوه بر این که اساس تغذیه به شمار می‌رفت، در زندگی کشاورزی آن روزگار برای انسان باری بسیار گران‌بها به شمار می‌رفت. در افسانه آریای گاو مقدس و نماینده‌ی قدرت و نیرو است گاو نر دارای سر آدمی وبال، نقش حفاظت و نگهبانی را به ویژه در تندیس‌های عظیم آشوری داشته است. گاوبالدار (لاماسو) از جمله حیوانات اساطیری است که از فره وشی محافظ در ایران باستان محسوب می‌شود (دادور و منصور، ۱۳۸۵). هم‌چنین لاماسو گاوبالداری است که نگهبان مدخل کاخ‌ها محسوب می‌شود نقش گاو بالدار منشا فرهنگ‌های هنری مادی می‌باشد. در این دوره (زیویه) لاماسو بار دیگر ظاهر می‌شود و مهمتر از همه مجلس به جامعه‌ی معمول پادشان شود با شال، هو رویش است. ولی ارتباط با موضوعات به گونه‌ایی است که تصویری می‌رود لاماسو نقش قهرمان و حامی را داشته است (مورنگارت، ۱۳۸۵) (تصویر ۱۰، تصویر ۱۱، تصویر ۱۲، تصویر ۱۳).

۳-۳-۱-۱- شیر بالدار زیویه



تصویر ۹. پلاک طلا از زیویه، ماد. قرن هفتم ق.م. مجموعه کیورکیان در نیویورک (دادور و مبینی ۱۳۸۸: ۱۸۷).

۳-۱-۳-۲- مارلیک



تصویر ۱۰. جام مارلیک با نقش دو حیوان در کنار درخت تزئینی (نگهبان ۱۳۶۸، ۴۳)

۳-۱-۳-۳- سر بالدار زیویه



تصویر ۱۲. پلاک دوزنقه از زیویه قرن ۷ ق.م (گیرشمن ۱۳۷۱، ۳۱۶).



تصویر ۱۱. قطعه از سینه بند زیویه با نقش دو حیوان در کنار درخت



تصویر ۱۳. چند نمونه از نقش مایه‌ی حیوانات بالدار در اشیای مارلیک (جلیلود، ۱۳۹۴)

۳-۴- جانوران بالدار

بال روی بدن انسان یا حیوان علامت ایزدی و نمادی از قدرت و محافظت است. حیوانات بالدار از تمدن ایلام و حتی پیش از آن بر روی مهرهای پدیدار شدند. بر روی ظروف فلزی مارلیک جانوران بالدار متفاوتی از قبیل گاو بالدار، بز بالدار و انسان بالدار قابل مشاهده است. بز بالدار در مارلیک به صورت ساده و ابتدایی بروی ظروف نقش شده سات. این صفحه بز کوهی بالدار را نشان می‌دهد که در مقابل درخت زرین ایستاده است و ارزنده‌ترین اثری فلزی که از این دوران در دست است. جام طلایی مارلیک است که به خاطر کیفیت ساخت بی‌نظیرش است. جام به بلندی ۱۹ سانتی‌متر با نقش دو گاو ایستاده و در حال محافظت از یک درخت نخل هستند. سر پیکره‌ها از جام بیرون زده و رو به بیننده قرار داشت. این حیوانات خیالی در نهایت

تحرک و جاننداری به نمایش درآمده‌اند روی پاهای عقبی خود ایستاده و پاهای جلویی را روی درخت قرار داده‌اند. سر حیوانات به جلو برگردانیده شده و بال‌ها در پشت صحنه پشت به پشت هم قرار گرفته‌اند (نگهبان ۱۳۶۸).

زیباترین و کاملترین نقش گاو بالدار را بر روی جام مارلیک که علت هنر والا، ارزش و کیفیت ساخت آن به هم جام طلای مارلیک نام‌گذاری شده است، مشاهده می‌کنیم. در این جام ما شاهد چهارگاو بالدار با تزئینات دقیق و ظریف قلمزنی هستیم که سر آن‌ها به نحو جالب و استادانه‌ای با تکنیک خاص چکش خواری بیرون آمده است. و از تحرک و زندگی و پویایی خاصی برخوردار هستند (نگهبان، ۱۳۷۸). جام طلا را با نقش سیمرغ و گاو بالدار، جام دیگری است که نقش گاو بالدار بر روی آن دیده می‌شود. در قسمت بالای ظرف نقش موجود خیلی شیردال دورا دور ظرف سه مرتبه تکرار شده است و در بخش زیرین نقش گاو بالدار با شاخ‌های تیز سه مرتبه به دنبال هم دیده می‌شود. جانوران ترکیبی نقشی از نیروی شاهان بوده‌اند، که گاه چون پشتیبانی دینی رخ نداده‌اند و گاه به سان موجودی هراسناک و خونریز با توانی فرابشری قهرمان داستان‌های اساطیری گشته‌اند. این موجودات ترکیبی را می‌توان از مهمترین جانوران خیالی در اساطیر باستانی جهان به شمار آورد.

۵- نتیجه‌گیری

با نگاهی به آثار کهن و نمادپردازی و اسطوره‌ای نقش‌مایه‌ها و تزئینات در آثار به جا مانده از آن دوران، به راحتی می‌توان پی برد که اسطوره‌ها تا چه حد در زندگی انسان اثر گذاشته و حتی دخیل بوده‌اند و سرنوشت و تمدن را تعیین کرده‌اند. بیشتر آثار مکشوفه از هنر مارلیک و زیویه، نقش‌مایه‌هایی به صورت ترکیب انسان با حیوانات افسانه‌ای و پرندگان است. قرار گرفتن شکل‌های خاص در کنار هم، به اضافه تأثیرات قومی و قراقومی که گاهی در تمام بین‌النهرین مشترک بوده است، در این آثار مورد توجه است. تقریباً در بیشتر آثار این دوران‌ها، نقش بال به صورت نقش چشم‌گیر قابل توجه بوده است، بال قدرت خداوند و آسمانی بودن را نشان می‌دهد و این مطلب نشانگر اعتقادات مردم آن دوره به نیروی ماورالطبیعه بوده است.

موجودات تخیلی که نیمی به صورت گاو، شیر و نیمی به صورت انسان نقش شده‌اند، در واقع تجسمی از دو عنصر هوش و ذکاوت انسانی و قدرت و شجاعت حیوانی است، از ترکیب این دو، موجود خارق‌العاده‌ای به وجود می‌آید که امال و آرزوهای بشر ناتوان را جامعه عمل می‌پوشاند. شیر که از موجودات مقدس و نمادین اکثر تمدن‌های باستانی و از جمله ایران می‌باشد. نماد جانوری ایزد مهر در ایران باستان بوده و حافظ و نگهبان سرزمین قلمداد شده و به مناسبت دارا بودن قدرت زیاد مظهر نیرو و قدرت، پادشاه و مظهر مبارزه معرفی شده است. شیر مهم‌ترین نماد مهر است چرا که وی چهارمین مرتبه از مراتب ایزد مهر و نخستین مرتبه از مراتب اعلی به شمار می‌رفت. در باور ایرانیان، شیر نماد و مظهر مهر و داور و محافظ سرزمین ایران است. در صحنه‌ها و نقوشی که مربوط به مراسم قربانی هستند، شیر که نماد مهر است از روبه رو تصویر شده و در جایی که شاه خنجر بدست گرفته و گاو را قربانی می‌کند، بجای شیر و در سیمای مهر ظاهر شده است. در آیین میترا گاو که مظهر ماه و زمستان است به دست مهر، مظهر خورشید و تابستان، کشته می‌شود و در نتیجه، نباتات متعدد می‌رویند.

از آن جایی که گریفین یا شیردال موجودی ترکیبی از شیر و عقاب می‌باشد از یک سو دارای برخی از نمادهای این دو موجود مقدس و باستانی است و از سوی دیگر برخی از مفاهیمی که به آن نسبت داده شده، مختص گریفین می‌باشد. مهم‌ترین نمادی که به گریفین نسبت داده شده خورشید است. متخصصان هنر باستان گریفین را موجودی شرقی و آن را نماد خورشید و روشنایی می‌دانند. گریفین یا شیردال نمادی از قدرت عظیم پادشاه، نیروی فوق‌العاده و توانایی لشکریان و هم چنین نیروی محافظ و نگهبان بوده است. بسیاری از اشیا زینتی مکشوفه از دوره مارلیک و زیویه مانند دستبندها، زنجیرها و گشواره‌ها نشا آن است که مرمی تجمل پرست آنها را ساخته‌اند. این زینت‌ها گواه آنند که در این دوره تجارت رونق بسیار داشته و به خصوص این میل و رغبت در مردم آن روزگار بوده که از اشیا متفرقه و متفاوت یک واحد کامل و موزون بسازند.

مراجع

- ۱- جابرا نصراری، حمیده، (۱۳۸۷)، «نمادشناسی گریفین و سیر تحولات فرمی آن در هنر پیش از اسلام»، کتاب ماه هنر، شماره ۹۸-۱۰۵، ۱۱۸.
- ۲- جلیلود، مینا، (۱۳۹۴)، «تحلیل آثار باستان‌شناسی حوزه‌ی فرهنگی مارلیک عصر آهن به منظور شناسایی و طبقه‌بندی نقوش و عناصر تزئینی و آیینی»، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه گیلان.

- ۳- جلیلی، نیشتمان، (۱۳۹۵)، «طراحی آرایه‌های لباس با استفاده از نقوش قلابی و زیویه»، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر.
- ۴- حسینی سید هاشم، (۱۳۹۱)، «نقوش موجودات ترکیبی در هنر سفالگری دوران اسلامی ایران»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی، دوره ۱۷، شماره ۴، ۴۵-۵۴.
- ۵- خوبیار، لادن، (۱۳۹۰)، «بررسی تطبیقی نماد در هنر مارلیک، حسنلو و زیویه»، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر.
- ۶- دادور ابوالقاسم، روزبهانی رویا، (۱۳۹۵)، «مطالعه تطبیقی جانوران ترکیبی در هنر هخامنشیان و آشوریان»، فصلنامه نگره، دوره ۱۱، شماره ۳۹، ۱۶-۳۳.
- ۷- دادور، ابوالقاسم و مبینی، مهتاب، (۱۳۸۸)، «جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان»، چاپ اول، تهران، دانشگاه الزهرا.
- ۸- دادور، ابوالقاسم و منصور، الهام، (۱۳۸۵)، «بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران در عهد باستان». چاپ اول، تهران، نشر کلهر و دانشگاه الزهرا.
- ۹- دوست‌شناس، نسترن، (۱۳۹۰)، «بررسی تطبیقی نقش جانوران ترکیبی در آثار سفالین و کاشی‌های ایران اسلامی»، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر اصفهان.
- ۱۰- دیاکانوف، ا.م.، (۱۳۵۷)، «تاریخ ماد»، ترجمه: کریم کشاورز، چاپ دوم، تهران، پیام.
- ۱۱- ستاری، جلال، (۱۳۷۹)، «اسطوره در جهان امروز»، تهران، نشر مرکز.
- ۱۲- شوالیه، ژان، گربران، آلن، (۱۳۷۷)، «فرهنگ نمادها، سودابه فضایی»، جلد اول، انتشارات جیحون، تهران.
- ۱۳- طاهری صدرالدین، (۱۳۹۱)، «گوپت و شیردال در خاور باستان»، دوره ۱۷، شماره ۴، ۱۳-۲۲.
- ۱۴- عابد دوست، حسین و زیبا کاظم‌پور، (۱۳۸۸)، «تداوم اسفنج‌ها هارپی‌های باستانی در هنر دوره اسلامی»، نگره، ۸۱-۹۱.
- ۱۵- عسگری گلوگاهی، (۱۳۹۳)، «بررسی نمادهای حیوانی در ایران عصر باستان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته تاریخ دانشگاه سیستان و بلوچستان.
- ۱۶- گیرشمن، رمن، (۱۳۷۱)، «هنر ایران در دوران ماد و هخامنشی»، ترجمه عیسی بهنام، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی.
- ۱۷- گذار، آندره، (۱۳۷۷)، «هنر ایران»، ترجمه بهروز حبیبی، تهران، انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
- ۱۸- مجیدزاده، یوسف، (۱۳۸۰)، «تاریخ و تمدن بین‌النهرین»، جلد دوم، تهران، مرکز نشر دانشگاهی.
- ۱۹- معتمدفر، حمیده السادات، (۱۳۹۱)، «تحلیل بازنمود نقش انسان، حیوان در هنر ایران باستان»، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- ۲۰- مک‌گال، هنریتا، (۱۳۷۵)، «اسطوره‌های بین‌النهرین»، ترجمه عباس مخبر، تهران، مرکز.
- ۲۱- مورتگات، آنتوان، (۱۳۸۷)، «هنر بین‌النهرین»، ترجمه زهرا یاستی و دکتر محمد رحیم صراف، چاپ سوم، تهران، انتشارات سمت.
- ۲۲- میرمحمدصادقی منیره السادات، (۱۳۹۰)، «بررسی تطبیقی نقوش زیورات فلزی زیویه»، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر اصفهان.
- ۲۳- نگهبان، عزت‌الله، (۱۳۴۳)، «گزارش مقدماتی حفاریات مارلیک هیئت حفاری رودبار ۴۱-۱۳۴۰»، تهران، انتشارات مخصوص وزارت فرهنگ تهران به همکاری اداره کل باستان‌شناسی و مؤسسه‌ی باستان‌شناسی دانشگاه تهران.
- ۲۴- هرتسفلد، ارنست، (۱۳۸۱)، «ایران در شرق باستان»، ترجمه همایون صنعتی‌زاده، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

