

تاریخ دریافت : ۹۶/۰۴/۱۶

تاریخ پذیرش : ۹۶/۰۹/۲۵

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز تحت عنوان :  
Origins the Ancient Configuring the Roots of Zahak Myth according to  
the Elamites' Cylinder Seals (3rd Millennium B.C.)  
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

## بن‌مایه‌های کهن اسطوره ضحاک در ایران براساس نقوش روی مهر دوره عیلامی (هزاره سوم قبل از میلاد)

بی‌تا مصباح \*

### چکیده

هنر ایران از دیر باز متضمن نقوش‌های ترکیبی فراوان از موجودات تخیلی بوده که در عین زیبایی به پشتوانه باورهای عمیقی شکل گرفته و بیان‌کننده اعتقادات آیینی، داستان‌ها و اساطیر ایرانی بوده‌اند. در طی قرن‌ها نه تنها خود نقش‌مایه بلکه بخش عمده‌ای از باورهای مؤثر در شکل‌گیری آن نقش‌مایه به این ترتیب دچار تغییرات متعددی شده است. شاهنامه فردوسی به عنوان مخزن بخش عمده‌ای از اساطیر ایران از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. این نکته که داستان‌های شاهنامه براساس متون کهن شکل گرفته‌اند تقریباً مورد قبول اغلب محققان است. یکی از داستان‌های بسیار تأثیرگذار شاهنامه داستان ضحاک یا انسان ماردوش است. براساس مدارک موجود انسان ماردوش موجودی است که از گذشته‌های دور در باورهای مردم ایران شکل گرفته و نمونه‌های آن را می‌توان بر روی سه مهر به دست آمده از شوش، تپه یحیی و تپه شهداد مشاهده کرد. این نقش‌مایه که توسط باستان‌شناسان در حدود ۲۲۰۰-۲۴۰۰ قبل از میلاد تاریخ‌گذاری شده است در دو منطقه ایران و بین‌النهرین دارای نقاط اشتراک فراوانی بوده است. تحقیق حاضر با استفاده از روش مطالعه اسنادی انجام شده است و با بررسی نقش کهن انسان ماردوش روی این سه مهر به بررسی ارتباط آنها با داستان ضحاک در شاهنامه می‌پردازد. نتایج به دست آمده حاکی از آن است که گونه‌هایی از داستان انسان ماردوش در دوران کهن رایج بوده و در طول زمان با اساطیر دیگر تلفیق شده به داستان ضحاک ماردوش در شاهنامه تبدیل شده است. می‌توان نشانه‌هایی از خدایان جهان‌مردگان در بین‌النهرین و همچنین اینشوشیناک، خدای عیلامی را در شخصیت انسان ماردوش پیدا کرد. ضحاک نیز با روایت دگرگون شده‌ای برخی این نشانه‌های کهن را با خود دارد: همچون خشم و خرابی، بدعهدی و فرمانروای مردگان بودن را.

### واژگان کلیدی

انسان ماردوش، ضحاک، مهر، شاهنامه، بین‌النهرین، اتانا.

\* استادیار، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان ۹۱۲۸۱۳۲۲۴۰ bitamesbah@semnan.ac.ir

## مقدمه

مطالعات می‌توان به موارد زیر اشاره کرد :  
- مظفری، علی و زارعی، علی‌اصغر. ۱۳۹۲. ضحاک و بین‌النهرین، ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، (۳۳) : ۸۷-۱۱۵.

- روحانی، مسعود و قنبری کناری، فاطمه. ۱۳۹۱. مقایسه شخصیت ضحاک در شاهنامه، مینوی خرد و روایت پهلوی، مطالعات ایرانی، (۲۱) : ۱۵۵-۱۲۷.

- مهرآفرین، رضا، طاووسی، محمود. ۱۳۸۵. دیرینه‌شناسی اسطوره ضحاک، پژوهشنامه ادب غنایی.

پژوهش حاضر تلاش دارد تا با تکیه بر نمونه‌های تصویری به دست آمده از انسان ماردوش به تحلیل و بازنگری در ویژگی‌های این شخصیت بپردازد.

## معرفی مدارک تصویری

موضوع اصلی در این پژوهش به نقش مهرهایی بازمی‌گردد که در یک عنصر تصویری یعنی انسان ماردوش مشترک هستند. این مجموعه از مهرها از مناطق جنوب شرق ایران در شوش، تپه یحیی و تپه شهداد به دست آمده‌اند. "براساس مستندات تاریخی و باستان‌شناسی این مهرها را باید به طور کلی به ۲۴۰۰ تا ۲۲۰۰ قبل از میلاد تاریخ‌گذاری کرد" (اسکالونه، ۱۳۸۷ : ۳۶۴).

سه نمونه مهر به دست آمده تصویر انسانی را به نمایش می‌گذارند که دو مار از روی شانه‌هایش (تصاویر ۱ و ۲) و یا از زیر بازوانش (تصویر ۳) بیرون زده‌اند. تصویر ۱ مهم‌ترین تصویر این مجموعه است. این مهر در شوش به دست آمده است (تصویر ۱).

نقش صحنه اصلی فردی است که بر تخت نشسته است. مارهایی از شانه‌های وی خارج شده و احتمالاً سر گاو نری را به شکل کلاه بر سر دارد. ایدت پرادا، متخصص برجسته مهرهای ایرانی و بین‌النهرینی معتقد است که این فرد، الهه‌ای است که بر روی تخت نشسته است (Porada, 1965:45). روبروی این فرد، پیکره انسان دیگری دیده می‌شود. حالت دو زانو نشستن این پیکره آمیخته با احترام است و یک دست خود را به سمت الهه بلند کرده است. دو طرف صحنه پشت سر پیکره ماردوش و پیکره انسانی دو پرنده کوچک بر زمین نشسته‌اند. در قسمت راست و بالای تصویر، پیکره‌ای روی دو زانو نشسته است که به الهه بر تخت نشسته شبیه است. این نقش به جای آنکه دو خزنه (مار) از شانه‌هایش ظاهر شود، ماری را به دست گرفته است.

در بالای سر پیکره ماردوش عقابی ظاهر شده است که بر روی یکی از بال‌هایش سر یک انسان قرار دارد. این عقاب رو در روی ماری است که در زیر آن یک شیء شبیه به ابزار موسیقی قرار دارد. دو خط مواج و شاید مارهایی که

داستان ضحاک - یکی از اسطوره‌ها - با ساخت متفاوتش در شاهنامه تبدیل به یکی از زیباترین و درعین حال هولناک‌ترین حماسه‌های ایران شده است. نمونه‌های متعددی از اشاره به داستان ضحاک را می‌توان در متون کهن ایرانی از جمله منابع پهلوی که اغلب در حدود قرن ۳ هجری تدوین شده‌اند، مشاهده کرد (روحانی و قنبری، ۱۳۹۱ : ۱۴۸). مینوی خرد از جمله این متن‌های پهلوی است. علاوه بر این در اوستا و حتی ریگ‌ودا (متن کهن آریایی) می‌توان اشاره‌های شفاف و روشنی به این اهریمن سه سر، سه پوزه شش چشم پیدا کرد. از دهاک، دیو هولناک اسطوره و اوستا، جایش را به ضحاک از دهاکش شاهنامه می‌دهد که با حفظ نمودهای شر و اهریمنی‌اش خویش‌کاری خویش را نیز حفظ می‌کند (همان : ۱۴۹). هدف این پژوهش بر آن است که با استفاده از نقش‌مایه یک مهر به دست آمده از شوش که قدیمی‌ترین تصویر به دست آمده از ضحاک است و مقایسه آن با دو نمونه مهر مشابه در جنوب شرقی ایران (تپه شهداد و تپه یحیی) یافت‌شده‌اند، به مطالعه ریشه‌های داستان ضحاک در میان انبوه روایت‌ها و داستان‌ها بپردازد.

## روش پژوهش

تحقیق حاضر با استفاده از روش مطالعه تطبیقی انجام شده است. جمع‌آوری اطلاعات به شیوه اسنادی صورت پذیرفته است، به این معنا که تصاویر و اطلاعات تاریخی مرتبط از منابع مختلف همچون کتاب‌ها و کاتالوگ‌ها استخراج شده‌اند. ابتدا تصاویر مورد تحلیل توصیفی قرار گرفتند. سپس مقایسه تطبیقی میان این اشیا و نمونه‌های مشابه در هنر بین‌النهرین انجام شد. در مهم‌ترین بخش مقاله که به تحلیل تصاویر اختصاص دارد پژوهشگر با مراجعه به متون کهن برجا مانده همچون اوستا، گزیده‌های ادبیات پهلوی و نیز اساطیر کهن تلاش شده است تا ارتباط نقش‌مایه این مهر با مضمون داستان کهن ضحاک پیگیری شود.

## پیشینه پژوهش

مطالعه داستان ضحاک در قالب یک داستان اساطیری بسیار چشمگیر بوده است. به دلیل پشتوانه تاریخی شاهنامه و تکیه آن بر ادبیات پهلوی بسیاری از محققان به بررسی این داستان و سایر داستان‌های شاهنامه پرداخته‌اند. در رابطه با ضحاک و داستان وی در شاهنامه می‌توان به بیش از ۲۰ عنوان مقاله مختلف اشاره کرد که پژوهشگران مختلف در رابطه با روایت شناسی داستان، تقابل‌های زبانی، نظام‌های ادبی و زبانی متن داستان، یا تطبیق این داستان با نمونه‌های مشابه در ادبیات غیر ایرانی انجام داده و منتشر کرده‌اند. از مهم‌ترین این

مهرها (شخصیت ماردوش، ایزد گیاهان، خدایان مرتبط با مار و داستان پرواز انسان به آسمان) پرداخت.

### تحلیل نقوش روی مهرها

مجموعه تصاویر به کار رفته بر روی این سه مهر در جدول ۱ ارائه شده‌اند. این تصویرها عبارتند از: انسان ماردوش، عقاب، انسان زانو زده، انسان مار به دست، انسان گیاه به دست (مؤنث)، چنگ، عقاب، مار، مرد بر پشت عقاب، نیم‌تنه مؤنث، شیر بالدار، تکه‌های بدن گاو، تصاویر ناشناخته هندسی. ترجمان صحیح از داستان مهرها به واسطه تحلیل نقش‌های مهم‌تر روی مهرها یعنی ماردوش، عقاب، چنگ و مارها و مقایسه آنها با سایر نقوش به دست می‌آید.

### چنگ، تکه‌های بدن گاو

یکی از مهم‌ترین دلایل برای مضمون مذهبی اساطیری این مهرها وجود تصویری از چنگ بر روی آنها است. در بخش فوقانی میان تصویر عقاب و انسان ماردوش شیئی شبیه به یک چنگ قرار دارد، در عیلام مراسم مذهبی به وسیله کاهنان و مردم در معابد اجرا می‌شده است. معمولاً مراسم عبادی و مذهبی با نواختن ساز همراه بود. کوتیک اینشوشیناک<sup>۱</sup> به نوازندگان پول داده بود تا صبح و شب در مقابل مدخل اصلی معبد اینشوشیناک بخوانند و بنوازند. در مناسبت‌های مختلف مراسم قربانی کردن حیوانات را به اجرا درمی‌آوردند. معمولاً حیوانات قربانی شامل گاو نر، بز کوهی، قوچ و غیره بودند (Koning, 1923: 14).

دو جشن مذهبی در عیلام برگزار می‌شد: جشن الهه نگهبان پایتخت که احتمالاً منظور از آن الهه پینیکی<sup>۲</sup> یا الهه کیریش<sup>۳</sup> بوده است. این جشن در آغاز پاییز برگزار می‌شد و در آن قوچ‌های پرورش‌یافته در باغ‌های مقدس الهه قربانی می‌شدند، (هینتس، ۱۳۷۵: ۶۷۳). جشن دیگر جشن خاص خدای شیموت<sup>۴</sup> بود. این جشن سالانه ظاهراً در میانه اردیبهشت ماه برگزار می‌شد و در آن گاو نری را قربانی می‌کردند. شیموت پس از اینشوشیناک هفتمین جایگاه را در معاهده هیتی به خود اختصاص داده بود و این امر نمایانگر اهمیت و اعتبار والای وی نزد عیلامیان هست. این خدا نزد عیلامیان بسیار اهمیت داشته است و او به عنوان منادی نیرومند خدایان و خدای تمامی عیلامی‌ها خوانده می‌شود (Koning, 1923: 54). بنابراین در عیلام مراسم مذهبی با نواختن موسیقی و قربانی، به‌ویژه قربانی چهارپایانی مثل گاو همراه بوده است، بنابراین با استناد به نقش گاو و چنگ بر روی مهر می‌توان از مضمون اساطیری-مذهبی مهر اطمینان داشت.

سرهایشان نشان داده نشده است، ترکیبی از طرح‌های نامشخص را از این صحنه جدا می‌کنند. این طرح‌ها عبارتند از: نیم‌تنه بی‌دست فردی که بر روی چهارپایه‌ای با پایه‌های به شکل پاهای گاو قرار گرفته است. با توجه به شکل سینه‌ها این نیم‌تنه زنانه است. تکه‌های بدن یک گاو (گاو نر) شامل کفل و پاهای انتهایی، سرو پاهای جلویی در بالا و پایین این چهارپایه دیده می‌شود.

تصویر ۲ مهر دیگری است که آن را نخستین بار آمیه به چاپ رساند، همان انسان ماردوش در یک جشن نشان داده شده و بر بالای سکویی روی تخت نشسته است (پیتمن، ۱۳۸۷: ۶۲-۵۷). پرنده‌ای (عقاب) روبروی انسان ماردوش است. درست روبروی این پیکره، صحنه به دو بخش تقسیم می‌شود. در بخش اول افرادی روبروی ماردوش ایستاده‌اند و احتمالاً هرکدام یک جفت مار را به دست گرفته‌اند. زیر پای آنها دو فرد دیگر زانو زده و چیزی شبیه به چنگ که در مهر شوش هم دیده می‌شد را به دست دارند. در بخش دوم تصویر افرادی نشسته، تصویر شده‌اند که آنها هم چیزی شبیه به شاخه گیاه را به دست گرفته‌اند. با مقایسه این مهر با مهر شوش و تصویر ۳ می‌توان نتیجه گرفت که افراد نشسته شاخه‌های گیاهی را به دست دارند. مهر نشان داده شده در تصویر ۳ مربوط به یک مجموعه شخصی است که در موزه هنر متروپولیتن به نمایش گذاشته شده است. این مهر را ایدت پرادا متعلق به فلات ایران تشخیص داد و آن را در حدود اواسط هزاره سوم قبل از میلاد تاریخ‌گذاری کرد. صحنه کنده شده بر آن نقش دو پهلوان را نشان می‌دهد که با دست‌هایی رو به بالا به نقش مردی که در مرکز دایره‌ای احاطه شده با زیگزاگ، زانو زده است اشاره می‌کنند. به دلیل موقعیت این نقش در مرکز دایره می‌توان با اطمینان این شخص زانو زده را به عنوان خدای خورشید فلات ایران شناسایی کرد. او کلاه مشخصی با جفت شاخ بر سر نهاده است. هر جفت از شاخ‌ها از جلو و از پشت سر بیرون آمده است. این خدای بزرگ آسمانی، احتمالاً به عنوان یک حامی، شخص دیگری را با موقعیت الهی با درجه‌ای پایین‌تر دنبال می‌کند، فردی که به نظر می‌رسد شخصیتی است که بیشتر ویژگی پهلوانی دارد تا الهی، (پیتمن، ۱۳۷۸: ۶۲-۵۷). پشت سر این پهلوان انسان دیگری وجود دارد که با توجه به طرح لباس آن و نیز کلاه شاخ‌داری که بر سر دارد یک ایزد بانوی مؤنث است. این ایزدبانو، شاخه‌ی گیاهی در دست گرفته و بر روی دم یک شیر بالدار نشسته است.

در مجموع این ۳ مهر، مهر شوش کامل‌ترین دسته نقوش را دارد. برای شناخت طرح کامل داستان این ۳ مهر و ارتباط آنها با ماردوش باید به مطالعه مجموعه نقوش روی

## عقاب

تصویر عقاب به دو صورت دیده می‌شود: روبروی ماردوش نشسته، درحالی‌که مردی را بر پشت دارد به آسمان پرواز می‌کند. یک تعبیر از این صحنه را می‌توان براساس اسطوره بین‌النهرینی اتانا پیشنه‌اد کرد. در برابر رفتن خدایان به جهان زیرین، داستان‌های مربوط به صعود موجودات فانی به آسمان قرار دارد که قهرمانان آن یکی ادپا<sup>۵</sup> نخستین خردمند از خردمندان هفتگانه است و دیگری اتن<sup>۶</sup> (اتانا)، شبان افسانه‌ای پادشاه کیش است. در میان فهرست فرمانروایان سلسله افسانه‌ای کیش که پس از طوفان به وجود آمد از اتانا، شبانی که به آسمان صعود کرد نام می‌برند، (Jacobsen, 1933: 80-81).

بر مهرهای استوانه‌ای دوره اکد شبانی را نقش کرده‌اند که بر بال‌های عقابی به سمت آسمان بالا می‌رود. این موضوع به خوبی قدمت این داستان را نشان می‌دهد، (Frankfort, 1939: 138-139). مجیدزاده ذکر می‌کند که برای اسطوره اتانا نمونه قدمی تری در شوش ذکر شده است اما اشاره‌ای به این نمونه قدیمی‌تر ندارد (مجیدزاده، ۱۳۷۹: ۸۵). داستان به عنوان یک حکایت اخلاقی آغاز می‌شود. مار بزرگ و عقابی با هم در صلح و آرامش در درختی زندگی می‌کردند. تا اینکه روزی عقاب نوزاد مار را بلعید. مار گریبان و نالان نزد شمش<sup>۷</sup> رفت و او به مار یک سری اقدامات را پیشنهاد کرد. مار که خود را در شکم یک گاو نر مرده مخفی کرده بود، منتظر عقاب شد تا به آنجا آمده و از لاشه تغذیه کند. سپس او پرنده را گرفت، پاهایش را شکست، پیر او را کند و در گودال عمیقی پرتاب کرد و به این شکل انتقام خود را ستاند. "در ضمن اتانا فرزندی نداشت. او در جست‌وجوی گیاه زندگی‌بخش بود که فقط در آسمان‌ها رشد می‌کرد، تا بیماری بی‌فرزندگی خود را شفا دهد. شمش به او توصیه کرد که عقاب را نجات دهد و به منظور استفاده از او در پرواز با او دوستی کند. اتانا از این نصیحت استقبال کرد و عقاب که او را بر پشتش نهاده بود در آسمان‌ها اوج گرفت. همانطور که عقاب در آسمان‌ها اوج می‌گرفت اتانا خونسردی خود را از دست داد. درست در این نقطه اوج، متن موجود از افسانه پاره می‌شود. اما می‌توان فرض کرد که اتانا نجات پیدا کرده و احتمالاً گیاه باروری را به دست آورده است" (بلک، ۱۳۸۳: ۱۳۴). پرادا معتقد است که نیم‌تهی بدون دستی که بر روی چهارپایه نشان داده شده، به نوعی اشاره به شمش است که در مقدمه اسطوره اتانا به مار می‌گوید: برای حمله به عقاب در لاشه گاو پنهان شود (Porada, 1965: 45). در اسطوره اتانا شمش در حقیقت مراقب عهدنامه میان عقاب و مار است. او همچنین خدای شخصی اتانا به شمار می‌رود (گوندولین، ۱۳۷۵: ۱۲۹).

## ماردوش

ترکیب نقش مار با انسان در ایران و بین‌النهرین رواج داشته است. در هردو سرزمین مفاهیم بسیاری با این موجودات همراه است.

## الف. نقش مار و ماردوش در بین‌النهرین

ترسیم مارها به طور طبیعی به شکل شمایل‌نگاری از دوران ماقبل تاریخ فراوان است، ولی تصمیم‌گیری در مورد اینکه آیا آنها حامل ارزش مذهبی هم هستند یا خیر همیشه کار آسانی نیست. زمانی آنها را به عنوان مشخصه‌های خدایان ترسیم می‌کنند که هم با خدایان، هم با الهگان در ارتباط هستند. نماد مار به شکل مستقل بر روی کودوروها ظاهر شده و نوشته یکی از آنها مار را نمادی از وزیر خدا ایشترن<sup>۸</sup> معرفی می‌کند.

پیکره انسان ماردوش در بین‌النهرین، پیکره‌ای شناخته شده به شمار می‌رود. این تصویر در بین‌النهرین به نین گیش زیدا<sup>۹</sup> متعلق است (تصاویر ۱، ۲ و ۳).

نین گیزیدا رب‌النوع جهان زیرین است و پسر نینزو<sup>۱۰</sup> بوده است. معنی نام وی با توجه به اصول واژه‌شناسی "خداوندگار درخت پاک" است. در اسطوره سومری مرگ گیلگمش، گیلگمش موفق می‌شود نینگیزیدا و دوموزی<sup>۱۱</sup> را با هم در جهان زیرین ملاقات کند. افسون‌های بابلی از نین گیش زیده (نین گیزیدا) به عنوان نگهبانی جهت دیوهای که در جهان زیرین زندگی می‌کنند نام می‌برند. نام این خدا در سوگواری‌های مرگ دوموزی نیز می‌آید.

نماد چهارپای "نین گیزیدا"، مار شاخ‌دار یا اژدها بشمو<sup>۱۲</sup> بود (تصویر ۴) و وی از لحاظ ستاره‌شناسی با صورت فلکی مار آبی مرتبط است (بلک، ۱۳۸۳: ۲۲۹).

گودا<sup>۱۳</sup>، حاکم سومری لاگاش، نین گیزیدا را رب‌النوع شخصی خود به حساب می‌آورد. سومری‌ها و اکدی‌ها در متون مذهبی یا منظومه‌های متعدد خاستگاه‌های انسان را به شیوه‌های گوناگون بیان کرده‌اند. در میان عقاید سومری و اکدی هر انسانی به خدایی حامی متکی بود و خویشتن را فرزند آن خدا می‌خواند. زمانی که گودا بازسازی معبد انینو<sup>۱۴</sup> را بر عهده گرفت به هنگام حرکت دسته‌جمعی تشریفاتی برای ساختن معبد خدای حامی او نین گیزیدا دست وی را گرفت. این رسم مذهبی پس از آن به کرات بر نقوش برجسته و مهرهای استوانه‌ای مشاهده می‌شود (مجیدزاده، ۱۳۷۹: ۱۸۲). در بخش خاور نزدیک موزه برلین نقش برجسته‌ای نگهداری می‌شود که نخستین بار مایر<sup>۱۵</sup> آن را به صورت بخش هلالی بالای یکی از سنگ‌های یادمان "گودا" بازسازی کرده (Oppenheim, 1972: 34) ولی مورتگات معتقد است این قطعات به دو سنگ یادمان تعلق دارند. این صحنه را به آسانی می‌توان با اثر مهری از گودا در موزه لوور بازسازی کرد



تصویر ۱. مهر استوانه‌ای، ۲۲۰۰-۲۴۰۰ قبل از میلاد، به دست آمده در شوش، مجموعه محسن فروغی. مأخذ: پرادا، ۱۳۸۳: ۷۵.

دیگری متعلق به زمان ایبی - سین خداوند تیشپک<sup>۱۷</sup> که در اشنونا<sup>۱۸</sup> پرستش می‌شد با سر دو مار بر شانه‌هایش نشان داده شده است. حال آنکه این اژدها در جنوب ویژه نین گیزیدا خدای حامی شخص گودا است.

نین گیزیدا تجلی نیروی زندگی طبیعی در جهان زیرین و به عبارت دیگر در زیر زمین است و به همین دلیل او از دو مار به هم بافته تشکیل شده است. مار نیز به عنوان روح زمین به حساب می‌آید و همیشه به صورت نماد این خدا ظاهر می‌شود (Buren, 1934:36).

ب. نقش مار و ماردوش در ایران

دین عیلامی به گونه‌ای پایدار، فردیت و خصوصیات ویژه‌ای دارد. بخشی از این فردیت در برگیرنده نوعی عبودیت و احترام غیرمعارف به زنانگی ابدی و پرستش مار است. مار یک نقش‌مایه راستین تمدن عیلامی است. نقش مار روی در کوزه‌ها و پوشش ظروف به عنوان نشانه حر است در مقابل ابلیس ظاهر می‌شود (هینتس، ۱۳۷۱: ۴۸-۴۷).

مار نه تنها در مراسم صحنه‌های مذهبی به صورت سمبل مذهبی ظاهر می‌شود بلکه به شکل‌های مختلف دیگر مثل مجسمه، میز، تاج خدایان، تخت، بیل، سرعصای سلطنتی و غیره مطرح می‌شود. این امر نشانگر آن است که مار گاهی به عنوان جزیی از ادوات مذهبی نیز مورد استفاده خدایان عیلامی قرار گرفته است (پلاسعیدی، ۱۳۸۵: ۵۳۴). در عیلام



تصویر ۲. طرح اثر مهر استوانه‌ای، تپه شهداد، هزاره سوم قبل از میلاد، موزه لوور. مأخذ: پیتمن، ۱۳۸۷: ۹۸.

(Gwendolyn, 1991:108).

در این تصویر گودا برخلاف معمول با سر برهنه تصویر شده است. او درحالی که یک شاخه خرما به دست دارد به خدایی معرفی می‌شود که به شدت آسیب دیده است ولی با توجه به آب‌هایی که از شانه‌هایش روان شده احتمال می‌رود که انکی باشد (تصویر ۵). از نمونه‌های شاخص دیگر باید به مهر استوانه‌ای اشاره کرد که مهر شخصی گودا محسوب می‌شود. گودا در این مهر توسط نین گیزیدا به خدا انکی<sup>۱۶</sup> معرفی می‌شود. مهر



تصویر ۳. تصویر اثر مهر استوانه‌ای، محل کشف نامعلوم، هزاره سوم قبل از میلاد. مأخذ: پیتمن، ۱۳۸۷: ۱۰۵.

جهان دیگر است، جهانی که در آن داوری می‌شود. در دوران اولیه بابلی، اینشوشیناک به تدریج موفق می‌شود نرگال، خدای سومری جهان زیرین را کنار رانده و خود را به مثابه فرمانروای جهان زیرین عیلام تثبیت کند (هینتس، ۱۳۷۱: ۵۳-۵۲). آتاهامیتی<sup>۲۱</sup> اینشوشیناک آخرین پادشاه عیلامی از سلسله عیلام است. او معتقد به خدای اینشوشیناک بوده و در استل مکشوف از شوش که به این پادشاه تعلق دارد، وی این خدا را "خدای قبور" عنوان می‌کند (Koning, 1965: 72, 86). این مسئله برای اولین و آخرین بار برای خدای اینشوشیناک به کار برده می‌شود (صراف، ۱۳۸۷: ۷۱).

روی لوحه گلی که از قبری واقع در شوش (مربوط به همین دوره) کشف شده، آمده که ایشنی کاراب به همراه الهه لاگامال در دوزخ مردگان را به حضور می‌پذیرفتند. در جای دیگر در همین لوحه درج شده که "ایشنیکاراب" و "لاگامال" به پیش مردگان می‌آیند و آنها را به پیش اینشوشیناک راهنمایی می‌کنند (Hinz, 1992: 39). خدای اینشوشیناک حداقل در این دوره خدای دنیای مردگان نیز بوده است. مردم و مخصوصاً پادشاهان عیلام، اینشوشیناک را از ابتدای روی کار آمدن عیلامی‌ها بر سر قدرت تا غروب این قوم پرستش می‌کرده‌اند. خدای اینشوشیناک، خدای شوش،

مار به عنوان سمبلی از حاصلخیزی، عشق و باروری و حیات و زندگی دنیایی مطرح بوده و درجایی دیگر به عنوان قاضی اموات و خدای مرگ و حیات ابدی ایفای نقش کرده و لذا عیلامیان را در هر دو جهان یاری می‌داده است. مار به عنوان یگانه سمبل هستی‌بخش دارای دو ذات توأمان نرینه و مادینه بوده است تا بتواند هستی را جان داده، بارور کرده و جهان ابدی را روح داده و جاودان کند (پلاسعیدی، ۱۳۸۳: ۵۴۷). "بر طبق تحقیقات به عمل آمده مرکز پرستش مار خدا شهر دز بوده است و با نام نیراه خوانده می‌شود" (مهرآفرین، ۱۳۷۵: ۷۷). هنرمندان عیلامی در شوش مبادرت به ساخت اشیایی می‌کردند که نقش مار بر روی آنان وجود داشته است و به عبارتی شوش کانون پرستش مار در امپراتوری عیلام بوده است و بی‌دلیل نبوده که معبد اینشوشیناک<sup>۲۲</sup> در شوش واقع بوده است. معبد او در شوش با نقش مار تزیین یافته است (پلاسعیدی، ۱۳۸۵: ۵۴۴). در میان تمام خدایان تنها اینشوشیناک بوده که عمیق‌ترین نفوذ را بر روحیات عیلامی‌ها داشته است. در متن‌های آشوری در توصیف این خدا آمده است: "خدای اسرارآمیزی که در مکانی ناشناس می‌زید، جایی که هیچ کس نمی‌تواند وجود الهی او را دریابد." او فرمانروای جهان مردگان است. ایشنیکاراب<sup>۲۳</sup> نزدیک‌ترین همکار او در

خدای دنیای مردگان و خدای سوگند بوده است به طوری که عیلامی‌ها در پیش قاضی به اسم وی و ایشنی کاراب سوگند می‌خورده‌اند (صراف، ۱۳۸۷: ۷۱-۷۰).

پس از اشاره‌های فوق، مهم‌ترین و نزدیک‌ترین شخصیت به این پیکره ماردوش در ایران با نام ضحاک شناخته می‌شود. ازدهای سه سر، سه پوزه شش چشم که می‌خواهد هر آنچه روی زمین است را نابود کند.

#### نام ضحاک

در متون و ادبیات پهلوی، اسناد تاریخی و نیز اوستا به ضحاک یا "دهاکه" و یا "ازدها" اشاره شده است (آموزگار، ۱۳۸۶: ۵۶). ازی به معنی ازدها یا مار بزرگ و "دهاک" نام خاص است که به صورت ضحاک در می‌آید. مار و اقسام آن از جمله جانوران اهریمنی به شمار می‌روند و در اوستا به این امر اشاره شده است. ضحاک معرب "ده آک" و "آک" به معنی عیب و این واژه بیان کننده ده عیب او بوده است (صدیقیان، ۱۳۷۵: ۱۲۸). [در زبان امروز] این واژه را برآمده از داس سنسکریت به معنی اهریمن، وحشی و گزنده می‌دانند (پورداوود، ۱۳۳۶: ۵۷۱۲). در یسنا، بخش نهم، ضمن داستان هوم از وی جایی یاد می‌شود که فریدون او را می‌کشد. جمع و تلفیق یادکردهای یشتی، نمایی از داستانی را که بعدها پرورده شد و تعیین یافت، تا اندازه‌ای روشن می‌کند. در این یادکردها این اسم به دو گونه آمده است: گاه ازی دهاک و گاه ازی.

لقبی که علاوه بر شاهنامه و مینوی خرد در بیشتر گزارش‌های داستانی و تاریخی به ضحاک داده شده، بیوراسب<sup>۲۲</sup> است (روحانی و قنبری، ۱۳۹۱: ۱۵۰). بیور در زبان دری و پهلوی، ده هزار است. بیوراسب را صاحب ده هزار اسب معنی می‌کنند (رضی، ۱۳۸۱: ۴۵۵). این لقب بدان سبب به ضحاک داده شده است که در آبان یشت ذکر شده ضحاک برای خشنودی و به دست آوردن یاری آناهیتا، صد اسب، هزار گاو و هزار گوسپند قربانی کرد.

#### ضحاک در متون مختلف

ازی دهاک در متن‌های دینی ایران جزء دیوان و فرزند اهریمن است که سه سر، شش چشم و سه پوزه دارد. او روشن‌تر و اساطیری‌تر از دیگر آفریدگان زیان‌کار توصیف شده است. او انباشته از میل به تخریب است. در اوستا او فقط ازدهایی است که می‌خواهد مردم و هرچه در روی زمین است نابود کند (بهار، ۱۳۷۶: ۱۹۰). این توصیف کوتاه به خوبی تمامیت و ویژگی‌های ضحاک را می‌نماید.

#### اوستا

در اوستا از ضحاک به عنوان قوی‌ترین دروغی که اهریمن بر

ضد جهان مادی آفریده یاد شده است (بهار، ۱۳۷۶: ۱۹۲). او در اوستا پادشاه یا جانشین جمشید نیست، بلکه دیوی است تباه‌کننده آفریدگان، که به دنبال فر جدا شده از جم، با آذر پسر هرمزد، رقابت می‌کند (زامیاد یشت، کرده ۷: ۴۹۳). او این‌گونه توصیف شده است: "ازدهای سه پوزه، سه کله، شش چشم، دارنده هزار چالاک، دروجی است که اهریمن برای تباه کردن جهان اشته آفریده است" (هوم یشت بند ۸، بهرام یشت، کرده ۴: بند ۴۰، زامیاد یشت، کرده ۶: بند ۱۳۷). همچنین در رام یشت نیز گفته شده است که او در کویرینت<sup>۲۳</sup> سخت راه همین تقاضا را از اندروا داشته است (رام یشت، کرده ۵: بند ۲۱-۱۹).

این ازدهای اوستایی قادر است مانند مردم، ایزدان را نیایش کند و برای آنها قربانی کند و از ایشان پیروزی در نبرد را بخواهد (بهار، ۱۳۷۶: ۱۹۱). از ضحاک نخستین بار در آبان یشت یاد می‌شود. در آنجا او همچون شهریاران ایرانی به گاه نشسته و از ایزد آب، اردویسور آناهیتا<sup>۲۴</sup> درخواست یاری و توفیق می‌کند (آبان یشت، کرده ۸، بند ۳۱-۲۹). اما سرانجام ضحاک علی‌رغم آنکه از ایزد مورد توجه ایرانیان از کامیابی بهره‌مند نمی‌شود به ایران زمین تاخته و با قهر و خشم تخت شهریاری را تصاحب می‌کند. آنگاه اردویسور ناهید فریدون را یاری می‌دهد تا این دیو خشم و دروغ را از ایران زمین براندازد (یشت ۵، بند ۳۵-۳۳).

#### ادبیات پهلوی

اما در ادبیات پهلوی او مردی است تازی که به ایران می‌تازد، بر جمشید فایق می‌شود و پس از یک هزار سال سلطنت بد، سرانجام به دست فریدون در کوه دماوند زندانی می‌شود و در پایان جهان از بند رها می‌شود، به نابودی جهان دست می‌برد و آنگاه، گرشاسب او را از میان می‌برد. این روزگار طولانی سلطنت ازی دهاک به تصریح مینوی خرد هزار سال رقم خورده است. بنا به گفته مینوی خرد، اهریمن به زرتشت گفت که اگر از دین به دین مزدیسنان، باز ایستی، آنگاه تو را هزار سال سلطنت گیتی دهم چنان که [...] به ضحاک دادم (پرسش ۵۶، بند ۲۵-۲۴: ۶۶)؛ (تصاویر ۴ و ۵)؛ (جدول ۱).

نکته جالب توجه در ادبیات پهلوی این است که او پس از سلطنت دراز خود در زندان دماوند در واقع عمری تا پایان جهان می‌یابد و این امر او را پر عمرترین فرد در اساطیر ایران می‌سازد (رضی، ۱۳۸۱: ۴۵۵). و البته این از تفاوت‌های قابل اعتنای مینوی خرد در مقایسه با سایر متون است (روحانی و قنبری، ۱۳۹۱: ۱۵۳).

در روایت پهلوی، مار از خرفستران (موجودات زیان‌کار) به شمار آمده است و برای کشتن آن پاداشی تعیین شده است، (روایت پهلوی، ۱۳۶۷: ۴۹-۳۳). بندهش مار پرداز را موجب

طی حکومت او هر روز جوانانی برای تأمین غذای مارها به کام مرگ فرستاده می‌شوند (شاهنامه، ۱۳۶۱: ۵۳-۳۲). ضحاک چهل سال پیش از زوال پادشاهی‌اش، خواب دید سه مرد جنگی که یکی از آنها به سال کوچکتر بود، درحالی‌که گرزه گاوسر در دست داشت به سوی او آمد، گرز گران خود را بر سر او کوفت. به گردنش پالهنگ نهاده تا دماوندکوه به دنبال خویش کشید و در بند کرد. پس از مدتی فریدون زاده می‌شود. همزمان با زادن او، گاو برمایه نیز متولد می‌شود. این گاو، همزاد فریدون و توتهم اوست (شایگان‌فر، ۱۳۸۰: ۱۶۸-۱۶۲). فرانک مادر فریدون پس از کشته شدن همسرش، فرزند خود را به البرزکوه برده و نزد مردی پارسی می‌سپارد تا او را با جوهر سپند زندگی (تقدس گاو و سبزی مرغزار) و در پرتو حمایت مینوی (متبلور در نماد گونه‌گی کوه البرز) پرورش دهد. ضحاک در جستجوی فریدون به مرغزار می‌آید، اما فرانک زودتر فرزند خود را نجات می‌دهد و ضحاک گاو برمایه را می‌کشد. سرانجام کاوه آهنگر که هفده پسرش به امر ضحاک کشته شده‌اند، سر به عصیان برمی‌دارد. مردم بر او گرد می‌آیند و همه روی به فریدون می‌نهند. در نهایت کاوه و فریدون با همیاری یکدیگر ضحاک را در بند می‌کنند (شاهنامه، ۱۳۶۱: ۵۳-۳۲).

#### بحث

توصیف و تفسیر داستان براساس مجموعه نقش‌مایه‌های به کاررفته بر روی این مهرها کلیتی پیچیده را به نمایش می‌گذارد، که توصیف و تفسیر آن را مشکل می‌کند. همان اندازه که ارتباط دادن آنها با داستان اتانا دشوار است، ایجاد ارتباط بین داستان ضحاک با این تصاویر نیز دشوار است. به طور حتم نمی‌توان با قطعیت در مورد تصاویر این مهر اظهار نظر کرد اما مجموعه‌ای از فرضیات محتمل است:

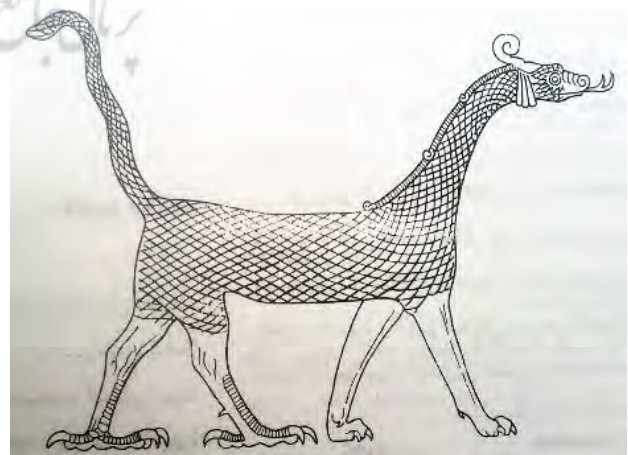
● **داستان اتانا:** اولین و نزدیک‌ترین داستانی که به مجموعه نقوش روی مهرهای نزدیک است به واسطه حضور تصویر شاهین و انسانی که بر دوش دارد، آن داستان اتانا است که در بین‌النهرین رواج داشته است. داستان اتانا یکی از معدود اساطیر بین‌النهرینی است که برای آن تصویر وجود دارد (مجیدزاده، ۱۳۷۹: ۳۰۵). اما در عین حال این تصویرها با نمونه ایرانی (مهرهای مورد مطالعه این پژوهش) متفاوت هستند. سایر ارکان این داستان بر روی مهر تصویر نشده‌اند و نمی‌توان این مهر را نوعی تصویرسازی برای داستان اتانا دانست. وجود شخصیت ماردوش روی مهرها تفاوت عمیق این داستان با اتانا را نشان می‌دهد. تنها ویژگی قابل تأمل در داستان اتانا، شخصیت خود اتانا است که از او به عنوان پادشاه افسانه‌ای کیش یاد شده است. نام اتانا به عنوان پادشاه در میان فهرست فرمانروایان سلسله‌های کیش آمده است.

مرگ می‌داند (دادگی، ۱۳۶۹: ۹۹) علاوه بر این در بندش آشکارا ضحاک را به بابل نسبت می‌دهد و می‌گوید: خانه ضحاک به بابل کَرنگ مانند بود (دادگی، ۱۳۶۹: ۱۳۸). اما روایت پهلوی و مینوی خرد اشاره مستقیمی به تبار و مکان ضحاک نکرده‌اند (روحانی و قنبری، ۱۳۹۱: ۱۵۱). احتمالاً می‌توان تصور کرد که از دوره ادبیات پهلوی، شخصیت کهن نیم‌اسطوره‌ای - نیم‌تاریخی دیگری با شخصیت اژدهاگونه ضحاک، که کاملاً اساطیری است، درمی‌آمیزد و ضحاک ماردوش و پادشاه پدید می‌آید (بهار، ۱۳۷۶: ۱۹۱).

#### شاهنامه

در شاهنامه، داستان جمشید، دو خواهرش: شهرناز و آرنواز، داستان کاوه آهنگر و ضحاک و فریدون با مادرش فرانک و پدرش آبتین با هم مربوط هستند. در روایات اوستایی این پیوستگی کم و بیش به نظر می‌رسد، اما در روایات پهلوی پیوند ناگسستنی می‌شوند و آن چه که در شاهنامه زیر این داستان‌ها آمده است، این پیوستگی را بیشتر نمایان می‌سازد. در شاهنامه ضحاک فرزند امیری نیک سرشت و دادگر به نام مرداس است. ضحاک با فریبکاری اهریمن پدر خود را با حیله از میان برمی‌دارد و به جای او بر تخت می‌نشیند و سپس بر فرمانروایی جمشید نقطه پایان می‌گذارد. اهریمن از او می‌خواهد که به پاداش آنچه برای او انجام داده است بر دوش او بوسه زند. بر اثر این بوسه بر دوش ضحاک دو مار می‌روید و اژی دهاک سه سر، سه پوزه و شش چشم اوستا به این صورت جلوه می‌کند (آموزگار، ۱۳۸۶: ۵۶).

ضحاک هزار سال بر زمین و زمینیان پادشاهی می‌کند و در



تصویر ۴. نماد جانوری نین گیش زیده. مأخذ: بلک و گرین، ۱۳۸۳: ۲۷۶.





تصویر ۵- الف) سنگ یادمان گودا، بین‌النهرین، دوره اکدی، مأخذ: مورتگات، ۱۳۷۷. ب) وجه مهرهای استوانه‌ای گودا، بین‌النهرین، دوره اکدی. مأخذ: بلک‌وگرین، ۱۳۸۳: ۲۳۰.

جدول ۱. تحلیل مجموعه نقش‌های ظاهر شده بر روی سه مهر مورد مطالعه. مأخذ: نگارنده.

مهر شوش (تصویر ۱)	مهر تپه شهداد (تصویر ۲)	مهر تپه یحیی (تصویر ۳)	
*	*	*	ماردوش
*	*	*	عقاب
*	*	*	مار
*	*	*	نیم تنه گاو
*	*	*	چنگ
*	*	*	زن نشسته
*	*	*	افراد مار به دست
*	*	*	مردد زانو زده
*	*	*	کلاه گاو شکل
اشکال هندسی، نیم تنه مونث	تصویر یک پنا، نقوش گیاهی، نقوش هندسی	کوه، خورشید، شیر بالدار، نقوش گیاهی	سایر عناصر

این پادشاه افسانه‌ای روشن‌ترین نقطه تلاقی داستان اتانا، با داستان ضحاک و پادشاهی اوست. در داستان ضحاک، او نشانه جامعه کشاورز است و فریدون نشانه شبانی. اجداد فریدون در بندهشن همه نام گاو دارند و این حقیقت بیانگر این است که گاو توت‌م خاندان وی بوده است (بهار، ۱۳۷۶: ۱۴۲). در عین حال ضحاک نشان و مظهر خشکسالی است. کشتن گاو برمایه توسط او مقدمه گشایش و رهایی جهان از تیرگی و فلاکت است، چرا که قربانی گاو در ایران همواره با رویش و آغاز حاصل خیزی همراه است (قائمی، ۱۳۹۱: ۹۵). در داستان اتانا قربانی کردن گاو به دست اتانا رخ می‌دهد. این قربانی هم آیینی است و برای جلب رضایت شمش است، چرا که اتانا آرزوی فرزند و دست یافتن به گیاه شفابخش را دارد.

و هم برای کمک به عقاب است در جنگ او با مار. شباهت اتانا با ضحاک دقیقاً در قربانی کردن گاو نهفته است، اما اختلاف عظیم در داستان اتانا و ضحاک با پرواز اتانا به آسمان روی می‌دهد. در اساطیر ایران این کیومرث است که می‌تواند به آسمان پرواز کند و اتفاقاً تخت او را چهار عقاب به آسمان بلند می‌کنند. بنابراین ارتباط داستان اتانا با اسطوره ضحاک و تصاویر پیش رو تا حدی دچار تردید است.

● **خدای جهان زیرین و مردگان:** انسان ماردوش مهم‌ترین بخش تصویر است و مرکزیت مجموعه نقوش را دارد. ضحاک اساساً به عنوان پادشاه یا به عنوان نیروی اهریمنی ظاهر می‌شود. این ظهور در غالب نیروی از بین برنده و حامی مرگ دیده می‌شود. قتل پدر در مرحله نخست و سپس کشتن

حوادث مورد نظر با وقوعشان در سده هفتم پیش از میلاد هماهنگ نمی‌شود. اما از سویی دیگر پیکارها و معارضات آشوری‌ها با ایرانیان در سده هفتم و سرانجام برافتادنشان به وسیله ایرانیان و خونخواری و قساوت سارگن<sup>۲۶</sup> و غلبه وی برای مدت کوتاهی بر ایران، دلیل آن نمی‌شود که این زمان را برای قسمت‌هایی در اوستا که درباره جمشید و اژی دهاک و فریدون آمده است برگزید" (بهار، ۱۳۷۵: ۱۵۷-۱۵۰).

در حقیقت این اعتقاد وجود دارد که ضحاک پادشاهی آشوری بوده است که به بیماری دچار بود که درمان آن گوشت بدن انسان بوده است. او جوانان عیلامی را به همین منظور به قتل رسانده است. اگرچه این داستان اغراق آمیز به نظر می‌رسد اما از نظر تاریخی مهر مجموعه فروغی با زمانی همخوانی دارد که جنگ‌های بسیاری میان عیلامیان و پادشاهان بین‌النهرین در جریان بوده است. ۲۳۲۵ قبل از میلاد مصادف است با حمله سارگون اکدی به ایران و غارت شوش توسط او، سارگن اجازه داد تا پادشاه عیلامی به عنوان جانشین او در عیلام حکومت کند. پس از سارگون پسر او به سلطنت رسید و در ۲۳۰۷-۲۳۱۶ قبل از میلاد عیلامیان دست به شورش ناموفق زدند. پس از آن و در فاصله زمانی ۲۲۹۲-۲۳۰۶ قبل از میلاد ایرانیان به شدت به سلطه سیاسی و فرهنگی اکدی‌ان گردن نهادند (هینتس، ۱۳۷۱: ۹۰-۸۱).

در رابطه با این نکته که آیا تصویر ماردوش به شخصیتی تاریخی اشاره دارد بایستی به نکته بسیار مهم دیگری در مجموعه نقوش انسان ماردوش حکاکی شده بر روی مهرها اشاره کرد. در هر دو مهر تصاویر او ۳ انسان ماردوش یک سر گاو شبیه به کلاه را بر سر دارد.

جهان خدایان متعالی در فلات ایران در عصر مفرغ از طریق دو منبع معرفی می‌شود، مهرها و نقوش کنده شده بر روی ظروف و اشیای ساخته شده از جنس سنگ نرم. تصاویر بلندمرتبه ترین خدایان بر روی ظروف سنگی، یک کلاه به شکل گاوی شاخ‌دار بر سر دارند اما بال ندارند. آنها ممکن است به شکل کاملاً انسانی، یا بدنی به شکل پرنده شکاری و یا عقرب داشته باشند. هالی پیتمن ضمن بررسی مهرهای به دست آمده در کنار صندل جنوبی اشاره می‌کند که خدای اصلی کلاهی بر سر ندارد. او درون دایره‌ای شبیه خورشید احاطه شده است و باید با خدای خورشید ایرانی در عصر مفرغ مرتبط باشد ولی کلاهی که هویت او را مشخص کند بر سر ندارد، اما او بر تخت نشسته است و عصای قوس‌دار که نشان دهنده قدرت است را به دست دارد. در این مهر شخصیتی الهی که از کلاه شاخ‌دارش شناخته می‌شود، خدای بر تخت نشسته خورشید را نیایش می‌کند. این شخصیت برعکس کلاهی شاخ‌دار بر سر دارد. پیتمن در ادامه بررسی‌ها

جوانان، به خوبی ارتباط ضحاک با مرگ را نمایش می‌دهد. در ایران مار عنصری مرتبط با دنیای زیرین و زندگی پس از مرگ است. همان طور که پیشتر در بررسی ماردوشان در بین‌النهرین ذکر شد این موجود در بین‌النهرین به عنوان خدای جهان زیرین شناخته می‌شود. در ایران نیز با توجه به اینکه اساساً مرکزیت پرستش مار در جنوب ایران بوده است؛ می‌توان شخصیت ماردوش را به خدایی در مجموعه خدایان عیلامی منتسب دانست. ضمن اینکه اطلاعات در مورد دین عیلامیان بسیار ناقص و اندک است و با در نظر گرفتن اعتقادات رایج در رابطه با اینشوشیناک (خدای شوش، خدای دنیای مردگان و خدای سوگند)، بیش از همه این خدا به شخصیت ماردوش و البته ضحاک نزدیک است.

● **پادشاه تاریخی (آشوری):** برخی پژوهشگران اعتقاد دارند اسطوره ضحاک نشان از پیکار سخت نژادهای آریایی با تیره‌های سامی نژاد همچون آشوری‌ها، سومری‌ها و بابلی‌ها به همراه دارد (بهار، ۱۳۶۲ رستگارفسایی، ۱۳۶۵؛ صفا، ۱۳۷۹؛ کوباجی، ۱۳۸۸؛ کزازی، ۱۳۷۰).

همان گونه که در تصویر ۶ مشهود است، در بین‌النهرین تمام داستان اتانا بر روی مهرها حکاکی می‌شد. هیچ نشانه‌ای از انسان ماردوش در مجموعه نقوش این مهرها دیده نمی‌شود. گزارش‌های تاریخی ضحاک را موجودی نیمه اساطیری-نیمه واقعی می‌دانند. شاید درست همانند گیل‌گمش که نام او در ذیل نام فرمانروایان سومری آمده است، چنین احتمالی چندان دور از ذهن نباشد. در حقیقت در متون پهلوی نیز از ضحاک به عنوان پادشاه نام برده شده است. پیش از این در بررسی ارتباطات تاریخی داستان ضحاک به زمان شناسی اتفاقات تاریخی و تطبیق آنها با داستان ضحاک اشاره شد. بر این اساس فرض سومی را می‌توان پیش نهاد که بر طبق آن ضحاک یا اژی دهاک می‌تواند پادشاهی بوده باشد از سرزمین بین‌النهرین که به دلیل خونریزی فراوان در ایران در قالب اژدهای سه سر، شش پوزه شش چشم ظاهر شده است. و حتی گروهی محققان بر آنند که اژی دهاک، همان تیگلات پیلاسر<sup>۲۵</sup> سردار آشوری می‌باشد که در سده هشتم پیش از میلاد زندگی می‌کرده است. کتیبه‌هایی با خط میخی از این سردار سفاک به دست آمده و ولایاتی را گشوده است (بهار، ۱۳۵۷: ۱۵۷-۱۵۰). اما تسلط تیگلات پیلاسر نیز بر ایران، و شهرهای یاد شده بسیار کوتاه بوده است و سده هشتم پیش از میلاد به هیچ روی با قراین موجود در مورد ضحاک وفق نمی‌دهد. مهرداد بهار با صراحت می‌نویسد:

" برخلاف این نظر قابل شدن سده هفتم پیش از میلاد برای وقوع حوادث مورد نظر به هیچ وجه با مدارک اوستایی و ودایی و حوادث تاریخی قابل انطباق نیست. در این مورد حتی یکی دانستن کیانیان با هخامنشیان باز هم از دیدگاه سنوآت،



تصویر ۶ راست: تصویر مهر به دست آمده در بین‌النهرین با تصویر داستان اتانا، بالا: اثر مهر با داستان اتانا. مأخذ: مورتگات، ۱۳۷۷: تصویر ۱۸۷.

ژوئیه‌شکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

از سر و کوهان گاوی بر سر دارد. مقام خدایی او از طریق مارهایی نشان داده شده است که از زیر بازوان رو به بالای او بیرون آمده‌اند. روبروی این شخصیت در سوی دیگر دایره خورشید، پهلوان دیگری است اما این بار پهلوان شکارچی کلاهی از سر خرس یا شیر که مشخص کننده هویت اوست بر سر نهاده است، این هردو شخصیت از طریق جانورانی که بر سر نهاده‌اند، و یا به گونه‌ای دیگر با آنها پیوستگی دارند، شناخته می‌شوند. می‌توان به این شخصیت‌ها به عنوان خدا-پادشاهان یا فرمانروایان سرزمین‌هایی اندیشید که در طول عصر مفرغ در سراسر ایران<sup>۲۴</sup> اقتدار یافتند. این موضوع نشان می‌دهد در حالی که این پهلوانان الهی خدایان آسمانی را نیایش می‌کردند، خود در دنیای فانی مورد پرستش بودند. این موضوع دیدگاهی را که اینها تصاویر نیاکان فرمانروا هستند تقویت می‌کند. شخصیت‌های الهی اما در ارتباط با قدرت سیاسی انسان، یعنی رابط میان انسان و والاترین

تأکید می‌کند که در مجموعه نقوش اتفاقاً شخصیتی انسان گونه که می‌توان او را به عنوان "پهلوانی با ویژگی‌های الهی" شناسایی کرد، کلاه شاخ‌دار دارد. پیتمن معتقد است این شخصیت پهلوانی ممکن است تصویر انسانی مهم، و شاید فرمانروایی بوده باشد که پس از مرگ به عنوان نیایی مورد احترام قرار گرفته و به مقام خدایی نایل آمده است. اگر چنین باشد این تصویر و دیگر تصاویر مرتبط با آن، احتمالاً باز نمود نیروهای حاکم متعدد و مشروعی هستند که جوامع را اداره می‌کردند و سازنده چشم انداز سیاسی حوزه هلیل رود در هزاره سوم قبل از میلاد بودند" (پیتمن، ۱۳۸۷: ۶۲-۵۷). همین تفسیر و توضیح را می‌توان برای افراد روی مهر تپه یحیی نیز به کاربرد (تصویر ۳). دو انسان زانو زده که به نشانه نیایش یک دست خود را به سوی خدای خورشید دراز کرده‌اند. هر دو کلاهی که آنها را به جانوران نیرومند پیوند می‌دهد بر سر دارند. شخصیت سمت چپ کلاهی متشکل

خدا-پادشاه نیای قدیمی پادشاهی است که زمام قدرت را در دست دارد. این نیای کهن با برخورداری از مراتب زمینی و الهی به نوعی رابط میان انسان و بالاترین خدایان معبد است.

خدایان معبد الهی" (پیتمن، ۱۳۸۷ : ۶۲-۵۷). براساس این فرضیه این پادشاه به دلیل نیایش فراوان خدایان الهی به مرتبه‌ای فراتر از مرتبه انسانی صعود کرده است. درواقع

### نتیجه‌گیری

پس از بررسی مجموعه مهرها می‌توان مجموعه‌ای از اساطیر مختلف بین‌النهرینی مانند اسطوره اتانا و یا داستان‌های نین گیزیدا، یا حتی با رقه‌هایی از اسطوره گیلگمش که در آن مار با ربایش گیاه زندگی طولانی می‌شود، را در شکل‌گیری تصاویر این مهرها مؤثر دانست. اگرچه با توجه به فقدان مدارک مکتوب از دوره عیلامی نمی‌توان داستان این تصاویر را به طور دقیق بازسازی کرد. اما در مجموع می‌توان نتیجه گرفت که نوعی جنگ میان نیروهای مختلف برای به دست آوردن قدرت، ارتباط با زندگی پس از مرگ، زندگی طولانی و جاوید و تلاش برای به دست آوردن گیاه زندگی مایه‌های اصلی این داستان را تشکیل می‌داده‌اند. در مجموع به نظر می‌رسد که مهر به مضمونی مذهبی اشاره دارد.

اما این همه نمی‌تواند در اساس اساطیری داستان ضحاک خللی ایجاد نماید. روایت‌های مختلف درباره داستان ضحاک در متن‌های ایرانی نشان دهنده قدرت و همچنین اهمیت این شخصیت در فضای اسطوره‌ای ایران هستند. وجود تفاوت‌هایی در نقش مایه مهر با صورت نهایی داستان ضحاک در شاهنامه بیانگر تغییراتی است که در طول زمان در روایت‌های آن رخ داده است و البته این تغییرات را می‌توان با مطالعه متن اوستا و نیز ادبیات پهلوی و مقایسه آنها با متن شاهنامه تا حد ممکن دنبال کرد. مهم‌ترین ویژگی‌های قابل ردیابی در ضحاک را می‌توان در پیوند او با خشم و قهر، پیمان بستن و سپس شکستن آن، که او را به نماد پیمان شکنی تبدیل می‌کند، فریب خوردن از اهریمن و تبدیل شدن به کارگزار اهریمنی روی زمین یافت. در داستان اتانا بر نقش شمش به عنوان حافظ پیمان عقاب و مار تأکید شده است. پیمانی که بعداً به واسطه مار (خوردن فرزندان عقاب) از بین می‌برد، درست همان‌طور که ضحاک در پیمان با پدرش خیانت کرده و او را می‌کشد. در داستان اتانا، این پادشاه در آرزوی فرزند است، و در داستان ضحاک، سرنگونی او به واسطه زاده شدن فرزندی رقم می‌خورد که فرزند است. فریدون و داستان زاده شدن او، رشد او در مرغزار و به واسطه گاو مقدس همه نشانه‌هایی از مفاهیم زایش، خیر و زندگی به شمار می‌آیند. ضحاک کارگزار اهریمن است، فریب او را می‌خورد و با خوردن مغز جوانان به نوعی در جایگاه خدای مردگان جلوس می‌کند. اگرچه چرخش مفاهیم تغییرات مهمی در ساختار داستان ضحاک ایجاد کرده است اما ضحاک به تنهایی مجموعه تمام ویژگی‌های بحث شده پیشین از جمله داستان اتانا و حتی خدایان مرتبط با جهان مردگان را از پایه می‌کند.

### پی‌نوشت‌ها

۱. کوتیک اینشوشیناک: پادشاه عیلامی از دودمان دوم آوان
۲. Pinikīr
۳. Kīriša
۴. شیموت (Šimut): بشارت دهنده قدرت
۵. Adapa
۶. Etana
۷. شمش (Šamaš): نام خدای سومری خورشید
۸. ایشترن (Ištran): پرستش ایشترن در بین‌النهرین به طور مبهم تا دوره بابلی میانه ادامه داشته است. او در اصل به عنوان خدای محلی شهر دیر Dēr ایفای نقش می‌کرده که در مرز بین‌النهرین و عیلام در شرق رود دجله قرار داشته است. گودآ از این خدا به عنوان رب‌النوع وابسته به عدل و داد سخن می‌راند.
۹. Ningišzida
۱۰. نینزو: خدا نینزو پسر ارشکیگل (Ereškigal)، ملکه جهان زیرین، محسوب می‌شود. ظاهراً وی با جهان زیرین در ارتباط بوده است.
۱۱. Dumuzi

۱۲. بشمو : مار با یک جفت شاخ که از پیشانی‌اش بیرون آمده، به عنوان نمادی بر روی کودوروهای کاسی و در هنر نوآشوری به عنوان نوعی محافظ سحرآمیز ظاهر می‌شود.
۱۳. گودا (Gudea) : حاکم شهر نین گیسو
۱۴. انینو (Anuna) : انینو یا انونه احتمالاً به معنای "مولود ملوکانه" است، در متون اولیه به ویژه متون سومری، به عنوان واژه‌ای کلی برای خدایان به کار برده می‌شد. احتمالاً در دوره بابلی میانه بیشتر برای اشاره به خدایان زمین و جهان زیرین استفاده می‌شده است.
۱۵. مایر (Meyer) : باستان‌شناس و شرق شناس.
۱۶. Enki.
۱۷. تیشپک (Tišpak) : به نظر می‌رسد این رب‌النوع بین‌النهرینی، همان خدای طوفان هوری، یعنی تشوپ باشد.
۱۸. اشنونا (Ešnunna) : این شهر در (تل آسمر امروزی) در شمال شرقی بابل، نزدیک رودخانه دیاله قرار داشت که در جنوبی‌ترین بخش منطقه مسکونی مردم هوری، گسترده شده بود.
۱۹. اینشوشیناک (Inšušinak) : خدای ملی عیلام در زمان شیلهک اینشوشیناک
۲۰. ایشینکاراب (Išnikarab) : الهه عیلامی، معبد او در پای زیگورات چغازنبیل بنا شده است.
۲۱. Atahamti
۲۲. bivarasp
۲۳. کویرنیت
۲۴. Ardwi Sûrâ Anāhitâ
۲۵. تیگلات پیلاسر (Tiglat pipasar) : تیگلت پیلسر در سال ۷۴۴ ق. م حملات مستمری را به ماد شروع کرد که به مدت چند سال دوام داشت، او ایالات «آراز یاش» و «بیت سانگی» و منطقه «اوشاکان» را تسخیر کرد و شماری از ساکنین آنجاها را به شمال سوریه و فنیقیه تبعید کرد. او در کتیبه‌ای نام طوایفی را که اسیر برد آورده است.
۲۶. سارگن (Sargon) : پادشاه اکد از ۲۳۳۴ تا ۲۲۷۹ (پیش از میلاد) بود. او بنیادگذار خاندان پادشاهی اکد بود. گاه او را سارگون یکم نیز می‌خوانند. در تاریخ نگاشته شده او سومین کسی است که توانست در جهان یک پادشاهی پدید بیاورد.

## فهرست منابع

- آموزگار یگانه، ژاله. ۱۳۸۱. *تاریخ اساطیری ایران*. تهران : سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- اسکالونه، انریکو. ۱۳۸۷. تمدن جیرفت در شوش. مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل : جیرفت. کرمان : سازمان میراث فرهنگی کشور.
- بلک، جرمی، گرین، آنتونی. ۱۳۸۳. *فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان*. ت : پیمان متین. تهران : امیرکبیر.
- بهار، مهرداد. ۱۳۷۵. *پژوهشی در اساطیر ایران*. تهران : آگاه.
- پرادا، ایدت. ۱۳۸۳. *هنر ایران باستان (تمدن‌های پیش از اسلام)*. ت : یوسف مجیدزاد. تهران : انتشارات دانشگاه تهران.
- پورداوود، ابراهیم. ۳۹۴. *اوستا : ج ۱ : گائاه، ج ۲ - یشتها، ج ۳ : یسنا، ج ۴ - وندیداد*. تهران : نگاه.
- روحانی، مسعود و قنبری کناری، فاطمه. ۱۳۹۱. مقایسه شخصیت ضحاک در شاهنامه، مینوی خرد و روایت پهلوی. *مطالعات ایرانی*، (۲۱) : ۱۵۲-۱۴۷. پلاسیعیدی، کتایون. ۱۳۸۱. *نقش مار در فرهنگ و تمدن عیلام*. پایان نامه جهت اخذ مدرک کارشناسی ارشد باستان‌شناسی. دانشگاه آزاد اسلامی. واحد تهران مرکز.
- پیتمن، هالی. ۱۳۸۷. *هنر مه‌سازی در کنار صندل : خدایان، فرمانروایان و پیوند از طریق ازدواج*. مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل : جیرفت. کرمان : سازمان میراث فرهنگی کشور.
- دادگی، فرنیغ. ۱۳۹۵. *بندهش*. ت : مهرداد بهار. تهران : نشر توس.
- رضی، هاشم. ۱۳۸۱. *دانشنامه ایران باستان : عصر اوستایی تا پایان دوران ساسانیان*. تهران : سخن.
- شایگان فر، حمیدرضا. ۱۳۸۰. *نقد ادبی*. تهران : انتشارات داستان.
- صراف، محمدرحیم. ۱۳۸۷. *مذهب قوم عیلام*. تهران : سمت.
- فردوسی، ابوالقاسم. ۱۳۶۱. *شاهنامه*. ویراست : محمد دبیرسیاقی. تهران : موسسه مطبوعات علمی.
- قائمی، فرزاد. ۱۳۹۱. *اسطوره نبرد مهر و گاو نخستین و ارتباط آن با نماد گرزگاو*. *ادب پژوهی*، (۲۱) : ۸۹-۱۱۰.
- گوندولین، لیک. ۱۳۸۹. *فرهنگ اساطیر شرق باستان*. ت : رقیه بهزادی. ۱۳۸۹. تهران : طهوری.
- مظفری، علی و زارعی، علی اصغر. ۱۳۹۲. *ضحاک و بین‌النهرین*. *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، (۳۳) : ۸۷-۱۱۵.
- مورتگات، آنتوان. ۱۳۷۷. *هنر بین‌النهرین باستان*. ت : زهرا باستی و محمد رحیم صراف. تهران : سمت.
- مجیدزاده، یوسف. ۱۳۷۹. *تاریخ و تمدن بین‌النهرین*. تهران : مرکز نشر دانشگاهی.

- مهرآفرین، رضا، طاووسی، محمود. ۱۳۸۵. دیرینه شناسی اسطوره ضحاک. پژوهشنامه ادب غنایی، (۶): ۲۷-۱۵.
- هینتس، والتر. ۱۳۷۱. دنیای گمشده عیلام. ت: فیروز فیروزنیا. تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- هینتس، والتر. ۱۳۶۷. روایت پهلوی. ت: مهشید میرفخرایی. تهران: پژوهشکده علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- Frankfort, H. (1970). *The Art and Architecture of the Ancient Orient*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Jacobsen, T. (1970). *The Treasures of Darkness: a History of Mesopotamian Religion*. New Haven: Yale University Press.
- Koning, F.W. (1923). *Corpus Inscriptionum Elamitarum Die Altelamischen Texte*. Hanover: Tafeln.
- Porada, E. (1965). *The Art of Ancient Iran: Pre-Islamic Cultures*. New York: Wilkinson Crown Publishers.
- Oppenheim, A. L. (1972). *Ancient Mesopotamia*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Hinz, W. (1992). *The Lost World of Elam: Re-Creation of a Vanished Civilization*. London: Cambridge University Press.

