

مقاله علمی

مطالعه تطبیقی نقشمایه‌های حوزه هلیل‌رود و حماسه گیلگمش*

ارغوان عبدالملکی^۱ جلال‌الدین رفیع فر^۲

(تاریخ دریافت: ۹۹/۹/۲۰، تاریخ تأیید: ۹۹/۱۱/۱۵)

چکیده

بررسی نقشمایه‌های آثار کلوریتی حوزه هلیل‌رود و مقایسه تطبیقی آن‌ها با آثار هنری میان‌رودان، این حقیقت را روشن می‌سازد که تصاویر منقوش بر سطح این آثار سنگی، همچون پلی میان هنر و تمدن کهن ایران و هنر تمدن‌های همجوار است که نشانه ارتباط فرهنگی این مناطق است. اسناد تاریخی و ادبی بین‌النهرین در دوره‌های سومری و اکدی نیز، حاکی از ارتباطات تجاری، سیاسی و فرهنگی گسترده میان فرمانروایی‌های بین‌النهرین و حوزه جغرافیایی جنوب‌شرق ایران است. از سوی دیگر مشابهت‌های شکلی و محتوایی حماسه گیلگمش با نقشمایه‌های حوزه هلیل‌رود، نشان از وجود اسطوره‌ای مشابه گیلگمش در این حوزه فرهنگی دارد. بررسی و تحلیل مولفه‌های اساطیری مشترک میان این نقشمایه‌ها و حماسه گیلگمش، بیان‌گر وجود باورهای اعتقادی مشابهی در حوزه‌های جغرافیایی یاد شده است. در این پژوهش، با شرحی مختصر از حماسه گیلگمش، ارتباط نقشمایه‌های تمدن جیرفت با روایت داستانی حماسه مذکور بررسی شده است. تحلیل معانی نمادین نقشمایه‌ها نیز با یاری از نمادشناسی تطبیقی صورت گرفته است.

کلیدواژه‌گان: گیلگمش، نقشمایه، هلیل‌رود، جیرفت، میان‌رودان.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد می‌باشد.

۱ کارشناسی ارشد مردم‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران arghavaaan.a@gmail.com

arghavaaan.a@gmail.com

۲ استاد دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول) jraffifar@ut.ac.ir

مقدمه

کشفیات حوزه فرهنگی هلیل‌رود، دریچه جدیدی به روی پژوهشگران تاریخ و تحولات فرهنگی گشود. تا پیش از این کشفیات، باستان‌شناسان و محققان، میان‌رودان را سرچشمه و خاستگاه قطعی بسیاری از مولفه‌های فرهنگی و باورهای اعتقادی می‌دانستند اما آثار هنری به دست آمده از حوزه هلیل‌رود، بسیاری از نظریات پیشین را زیر سوال برد. شباهت میان نقش‌مایه‌های حوزه هلیل‌رود و آثار هنری میان‌رودان، شاهدهی بر ارتباط میان این دو حوزه فرهنگی است. شباهت‌های مذکور به خصوص میان منظومه گیلگمش و نقش‌مایه‌های هلیل‌رود، بر اهمیت بررسی مفاهیم و نمادهای موجود در حماسه گیلگمش و درک نظام معنایی و شناخت نمادهای آن به منظور شناخت بیشتر فرهنگ و نظام باورهای حوزه فرهنگی هلیل‌رود، می‌افزاید. حماسه و روایت افسانه‌ای-تاریخی گیلگمش، روایت رویدادهایی است که از زندگی گیلگمش پادشاه سومری شهر اوروک و در بازه زمانی هزاره سوم ق.م. سخن می‌گوید. به نظر می‌رسد گیلگمش به عنوان «نخستین قهرمان تراژیک شناخته‌شده در تاریخ فرهنگ جهان» (ستاری، ۱۳۸۴: ۳) و اسطوره گیلگمش به عنوان نخستین حماسه شناخته شده بشری، نسبت به سایر حماسه‌ها مهجور مانده‌اند. اکثر پژوهش‌های موجود و اساطیر، حماسه و قهرمانان آنها، پیش‌تر درباره اساطیر یونان باستان یا تطبیق آن با اساطیر ایران است.

از سوی دیگر، مدارک باستان‌شناختی نشان می‌دهد که از هزاره چهارم ق.م. روابط سیاسی، فرهنگی و اقتصادی پیوسته‌ای میان جنوب شرق ایران و مناطق غربی و جنوب غربی، به ویژه بین‌النهرین برقرار بوده است. «مدارک جدید کشف‌شده از حفاریات منطقه جیرفت، حاکی از نیاز مبرم بر بازرگاری خاستگاه تمدن شرق است. این مدارک نشان می‌دهد که خاستگاه بخش چشمگیری از هنر سومری، منطقه جنوب شرق ایران یعنی جیرفت و کرمان بوده است» (مجیدزاده، ۱۳۸۷). می‌توان حدس زد که حماسه شفاهی یاد شده، بنا به مرادفات فرهنگی تمدن‌های پیش‌ایلامی با تمدن میان‌رودان از سرچشمه اساطیری خود در تمدن‌های همجوار شرقی، جدا گشته و به تدریج به صورت حماسه‌ای پیرامون شخصیت تاریخی پادشاهی سومری، در آمده است. این امر، بر اهمیت بررسی مفاهیم و نمادهای موجود در حماسه گیلگمش و درک نظام معنایی و شناخت نمادهای آن می‌افزاید.

از آن‌جا که خط به دست آمده از کتیبه‌های جیرفت، خواننده نشده و منبعی برای شناخت فرهنگ کهن جیرفت و نظام باورهای مردم آن منطقه در هزاره سوم ق.م. هنوز وجود ندارد، لذا نمادشناسی تطبیقی، به عنوان راهی برای شناخت فرهنگ مذکور، می‌تواند راهگشا باشد. در این

پژوهش، قصد ما شناخت نقشمایه‌های روایی و تصویری مشابه بین آثار تمدن جیرفت و حماسه گیلگمش و درک نظام معنایی تأثیرگذار بر پیدایش این نقوش و روایت‌ها است. در این راستا بررسی نمادهای مشابه در تمدن‌های دیگر و کهن‌الگوها و باورهای مسلط در فرهنگ‌های دوران آغاز شهرنشینی و عصر مفرغ، ضروری به نظر می‌رسد.

حماسه گیلگمش

حماسه گیلگمش به عنوان کهن‌ترین حماسه ثبت‌شده بشری شناخته می‌شود و نسخه‌هایی از آن به زبان‌های اکدی، بابلی و آشوری موجود است. روایت‌های قدیمی‌تر مرتبط با این حماسه نیز وجود دارد که به هزاره سوم ق.م. می‌رسد و به زبان سومری است. کامل‌ترین متن موجود از «حماسه گیلگمش»، نسخه اکدی حماسه است و روایاتی است که بر الواحی از خشت پخته، نگاشته شده و ضمن کاوش در بقایای کتابخانه سناخریب و آشوربانیپال به دست آمده، اما در اور^۱ و سیپ^۲، تألیف شده است. این مجموعه، شامل ۱۲ لوح یا کتیبه و حدود ۳۰۰۰ سطر است (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۲۷).

جرج اسمیت^۳، دانشمند آشورشناس انگلیسی که هزاران لوح و پاره‌لوح از خرابه‌های نینوا را در موزه بریتانیا مطالعه کرده بود، پس از یافتن و مطالعه لوح یازدهم (طوفان)، سرپرستی عملیات حفاری را به عهده گرفت و پس از مطالعه الواح دیگری از کتابخانه آشوربانیپال، دریافت که داستان طوفان، جزئی از یک منظومه مفصل و طولانی است که بابلی‌های باستان آن را «مجموعه گیلگمش» می‌نامیدند (کریمر، ۱۳۸۳: ۱۶۱). از آن زمان تاکنون، طی کشفیات باستان‌شناسی در عراق، الواح و قسمت‌های تازه‌ای از حماسه گیلگمش به دست آمده است که برخی از این الواح در دوره بابل باستان، یعنی هفده تا هجده قرن ق.م. تدوین شده‌اند. علاوه بر آن، بر روی چند لوح گلی در بایگانی‌های امپراتوری هیتی در بغازکوی (آسیای صغیر)، نسخه تجدیدنظرشده‌ای از این حماسه از اواسط هزاره دوم ق.م. یافت شده و همچنین قطعاتی از نسخه برگردان این منظومه به زبان هیتی و نیز قطعاتی ترجمه‌شده به زبان هوری از زبان‌های هند و اروپایی، وجود دارد (مجیدزاده، ۱۳۷۶ ج ۲: ۳۱۹). این موضوع، بیان‌گر آن است که حماسه گیلگمش در سراسر خاور نزدیک، شناخته شده بوده و مورد مطالعه، تقلید و ترجمه قرار می‌گرفته است (همان:

1 Ur
2 Sippar
3 George Smith

۱۶۲). در حال حاضر، بیش از نیمی از مجموع ۳۵۰۰ سطر منظومه، کشف شده است. در سال ۱۹۳۰ میلادی، کمبل تامسن^۱، متن تمام اشعار منظومه را منتشر کرد (همان).

پس از مقایسه بخش‌هایی از حماسه که در دوره بابلی قدیم سروده شده‌اند، با داستان آشوری که مدت‌ها بعد نوشته شده، مشخص شد که این منظومه، با شکل فعلی آن، از دیرباز وجود داشته و قدمت آن، به نیمه اول هزاره دوم ق.م. می‌رسد. همچنین با بررسی اجمالی نام-های به‌کاررفته در داستان، می‌توان گفت که با همه قدمت منظومهٔ بابلی، این حماسه، دارای ریشه‌های سومری است. برای نمونه، نام‌های گیلگمش و انکیدو به احتمال قوی، کلماتی سومری هستند. همچنین نام پدر و مادر گیلگمش، یعنی لوگل‌بنده، و نین‌سون نیز سومری هستند. خدایانی که در حماسه حضور دارند نیز، هریک دارای همتایان سومری هستند و سنت پرستش آنان، یادگار سومریان است (همان: ۱۶۵).

هر مطالعه‌ای درباره پیشینه این حماسه بهتر است با نگاهی حاکی از تردید نسبت به خاستگاه قطعی و واحد، به نکاتی اشاره کند که بتواند برداشت رایج از سیر تکوین این حماسه را به چالش بکشد. هرچند، قدمت روایات مربوط به گیلگمش به عنوان شخصیت تاریخی و قهرمان حماسه، به هزاره سوم ق.م. و دوران سلسله‌های قدیم سومر بازمی‌گردد اما آنچه در حال حاضر به نام حماسه گیلگمش می‌شناسیم در دوره‌های بعدی (هزاره دوم ق.م.) تدوین شده است. تاریخ اصلی نگارش متن اکدی این منظومه به سال‌های ابتدایی هزاره دوم ق.م. نسبت داده شده است اما ممکن است حتی اندکی کهن‌تر باشد.

بگفته بورکهارت^۲ «اصل داستان بسیار قدیمی است و بایستی در دایره فرهنگ سومری-اکدی به وجود آمده باشد... متن اولیه داستان از روی قراین باید در ۲۴۰۰ سال قبل از میلاد تنظیم شده باشد؛ سپس با خط میخی و زبان ادبی سومری-اکدی به بابلی‌ها میراث رسیده، دائم از نو تکرار شده، تزیینات تازه‌ای یافته و ظاهراً به ضرورت ماهیت داستان، زوایای نجومی، تاریخ‌های معاصر و تمایلات عامیانه بر آن افزوده گشته است» (بورکهارت، ۱۳۸۳: ۱۲). با وجود شواهدی بر شکل‌گیری اولیه حماسه توسط کاهنان سومری، نسخه‌های به دست‌آمده از اکتشافات باستان‌شناسی بغازکوی به زبان‌های هیتی و هوری و همچنین وجود نقشامیه‌های مرتبط با بخش‌های مختلف این حماسه در آثار تمدن‌های همجوار، نشانه‌هایی از وجود یک طرحواره داستانی است که در روند تعاملات فرهنگی میان فرهنگ‌های باستانی تکوین پیدا کرده

1 Reginald Campbell Thompson

2 Burckhardt

است. به عبارت دیگر، حماسه گیلگمش محصول یک نقطه جغرافیایی خاص در منطقه میان رودان و دستاورد زمان قطعی و مشخصی در تاریخ نیست بلکه این منظومه، در یک بازه زمانی بیش از هزار ساله در قلمرو آشوریان و بابلیان به ثمر نشست و با گذر از مرزها در قلمرو گسترده‌ای از فلسطین تا قلب آناتولی و دربار پادشاهان هیتی مورد ترجمه یا گرده برداری قرار گرفته است (شاملو، ۱۳۸۴: ۸).

علاوه بر این، وجود تفاوت میان روایات سومری مرتبط با گیلگمش و نسخه‌های دوره‌های بعد و اضافه شدن عناصر اساطیری رایج در فرهنگ‌های دیگر و حضور مولفه‌های هنری و فرهنگی اقوام دیگر در این حماسه، شاهد دیگری بر خاستگاه میان‌فرهنگی آن است. بررسی مستندات تاریخی و آثار هنری دیگر فرهنگ‌های آن دوران، شاید بتواند زوایای پنهان ارتباطات فرهنگی و تأثیرات یادشده را مشخص کند که نیازمند پژوهشی جداگانه است. آنچه این نوشتار در پی آن است، تلاش برای نسبت دادن نقطه پیدایش یا تکوین این حماسه به فرهنگ‌های فلات ایران و به طور خاص، حوزه فرهنگی هلیل‌رود نیست بلکه بررسی مولفه‌های فرهنگی و هنری مشترک میان آثار هلیل‌رود و حماسه مذکور در جهت درک فرهنگ و باورهای رایج هلیل‌رود در هزاره سوم ق.م. است.

بررسی اشتراکات میان نقشمایه‌های حوزه هلیل‌رود و حماسه گیلگمش

همان‌طور که پیش‌تر ذکر شد، هریک از الواح یازده‌گانه، بخشی از حماسه گیلگمش را بازگو می‌کنند. نسخه مورد بررسی (نسخه بابلی) شامل ۱۲ لوح است که لوح دوازدهم پیوند روایی با باقی الواح ندارد. جدول ۱ دربرگیرنده بخش‌های مهم روایت در هریک از الواح است. در بخش‌هایی از داستان این الواح، با مولفه‌ها و روایاتی مواجه می‌شویم که یادآور نقشمایه‌های حکاکی شده بر آثار سنگی جیرفت هستند. در این بخش به بررسی این تشابهات و نقشمایه‌ها خواهیم پرداخت. مولفه‌های اساطیری مشترک، عبارتند از رام‌کننده حیوانات، شیر (گره‌سانان)، گاو نر، عقرب-انسان، مار و درخت زندگی که به طور مجزا هریک از آن‌ها مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

جدول ۱- شرح مختصر الواح دوازده‌گانه

لوح اول	شرحی از گیلگمش، شهریار اوروک و سازنده حصارهای شهر، توصیف قدرت و سرکشی او و بیان بخشی از اختیارات او، شکایت اهالی اوروک از او نزد خدایان، آفرینش انکیدو و توصیف همزیستی او با موجودات دیگر، آزدگی یک شکارگر از انکیدو و چاره‌اندیشی و مراجعه شکارگر به گیلگمش و همراهی با کاهن معبد به نزد انکیدو، تغییر وضعیت انکیدو پس از ارتباط با کاهن.
---------	--

ادامه جدول ۱- شرح مختصر الواح دوازده گانه

لوح دوم	همراهی کاهن با انکیدو تا شهر، نبرد انکیدو و گیلگمش، شکل‌گیری دوستی گیلگمش و انکیدو
لوح سوم	خستگی انکیدو از زندگی در شهر، تصمیم برای رفتن به جنگل سرو و قطع درخت (آوردن چوب)، عزیمت برای جنگ با خومبابا نگهبان جنگل.
لوح چهارم	سفر به سمت جنگل، به خواب دیدن گیلگمش و تعبیر رویا توسط انکیدو
لوح پنجم	مبارزه با خومبابا و کشتن او، قطع کردن و کندن درختان
لوح ششم	بازگشت به شهر، رد کردن پیشنهاد ایشتر، مبارزه با گاو آسمانی و کشتن او، توهین انکیدو به ایشتر، ستایش شاخ‌های گاو نر و تقدیم آن به لوگل‌بنده
الواح هفتم و هشتم	تصمیم خدایان به مرگ انکیدو، رویای انکیدو، بیماری و مرگ انکیدو، سرگردانی و پریشانی گیلگمش
لوح نهم	نبرد با دو شیر و کشتن آنان، آگاهی گیلگمش به مرگ و جست و جوی جاودانگی، ملاقات با کژدم - انسان
لوح دهم	ملاقات با سیدوری میخانه دار، عبور از دریای مرگ
لوح یازدهم	ملاقات با اوتنیشتم، شرح داستان طوفان از زبان اوتنیشتم، شرح جاودانگی توسط خدایان از زبان اوتنیشتم، آگاهی گیلگمش به ناگزیری مرگ، دستیابی به گیاه جوانی، استحمام در چاه و دزدیده شدن گیاه توسط مار

رام‌کننده حیوانات

اسطوره گیلگمش به عنوان رام‌کننده حیوانات، از ویژگی‌های مهم حماسه مذکور است که در جای‌جای اثر حضور دارد و باز نمود باورهای اساطیری مردم میان رودان است. چنان که در لوح ششم مبارزه گیلگمش و انکیدو با گاو آسمانی و کشتن او و در لوح نهم نبرد گیلگمش با دو شیر و کشتن آنان و ملاقات با کژدم- انسان‌ها و گرفتن اجازه عبور، روایت می‌شود. در آثار هنری میان رودان تصاویری از رام‌کننده حیوانات در اشکال گوناگون به چشم می‌خورد (تصاویر ۱ و ۲).



تصویر ۲- رام‌کننده حیوانات بر روی جعبه چنگ اور - دوران سوم سلسله‌های قدیم (مجیدزاده، ۱۳۹۷ ج ۳)



تصویر ۱- نقش رام‌کننده حیوانات بر روی یک مهر (مک‌کال، ۱۳۷۳)

شرح رودرویی گیلگمش با گاو نر و تصاویر او در کنار جانوران در آثار هنری و مَهرهای میان رودانی مربوط به هزاره سوم و دوم ق.م. به چشم می‌خورد و در ابتدا گمان می‌رفت که این نقشمایه، منشأ میان رودانی دارد اما کشفیات جدید در جنوب شرق ایران و به خصوص حوزه هلیل‌رود، از وجود نقشمایه رام‌کننده حیوانات در این حوزه فرهنگی در هزاره سوم ق.م. حکایت دارد. تعداد زیادی از نقشمایه‌های هلیل‌رود، نشان‌دهنده رام‌کننده حیوانات یا سلطان جانوران در نقش انسان یا انسان- حیوان است و شامل نقوشی از نبرد یک مرد با دو مار، دو پلنگ، دو عقرب و ... است که آن‌ها را در دستانش مهار کرده است (تصاویر ۳ و ۴). از طرفی ذکر این نکته ضروری است که نقشمایه‌های سلطان جانوران در پس زمینه‌ای اساطیری از هزاره پنجم و چهارم ق.م. بر روی مَهرهای استوانه‌ای شوش پدیدار شد (آمی، ۱۳۷۲: ۴۱ و مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۴)؛ همچنین نقش پهلوانی که مارها را در کنترل دارد ابتدا در شمایل‌شناسی هنر ایران در طول هزاره پنجم ق.م. ظهور کرده است (پیتمن، ۱۳۹۲: ۳۷).



تصویر ۳- نقش رام‌کننده حیوانات بر روی ظروف سنگی جیرفت (همان، ۱۳۸۲)

نقوش اساطیری در آثار هنری به جای مانده از هلیل‌رود، آشکار می‌سازد که در اسطوره‌شناسی ساکنان عصر مفرغ حوزه هلیل‌رود، چهره‌های حماسی از هر دو نوع موجود انسان و جانور وجود داشته است که نیروهای طبیعی و فوق‌طبیعی را در کنترل داشته‌اند و اندیشه طبیعت‌گرایانه روی مَهرها نشان می‌دهد که از فلات ایران به میان رودان رسیده است (همان: ۳۷-۴۴).



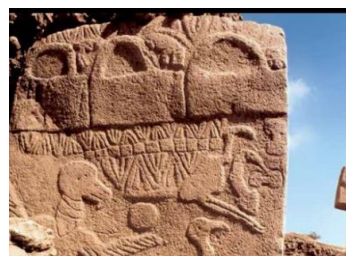
تصویر ۴- نقش رام‌کننده حیوانات بر روی ظروف سنگی جیرفت (همان)

عقرب - انسان

نقشمایه عقرب، پس از مار، دومین مهم‌ترین و پرتعدادترین نقشی است که در آثار جیرفت، تکرار شده است. پیش از ورود به بررسی این نقشمای در آثار جیرفت، ذکر نکاتی درباره قدمت انخستین مکان پیدایش آن ضروری است. کهن‌ترین نقش عقرب، تاکنون از ستون‌های سنگی کهن‌ترین نیایشگاه بزرگ سنگی دنیا مربوط به اولین دوره نوسنگی پیش از سفال در گوبکلی‌تپه ۱ در حدود ۱۵ کیلومتری شهر شانلی‌اورفا ۲ در جنوب شرقی ترکیه به دست آمده است. با وجود بقایای ستون‌ها، مجسمه‌های بزرگ و شواهد دیگر در محوطه گوبکلی‌تپه، کاربری این بناها را تنها می‌توان در ارتباط با اهداف آیینی تعریف کرد و هیچ ادعایی در مورد کاربری مسکونی، قابل دفاع نیست. اشمیت و پترز ۳ می‌گویند: «گوبکلی‌تپه یک استقرار نوسنگی اولیه با تعدادی خانه آیینی نیست، بلکه تمامی محوطه مزبور، دارای کاربری آیینی بوده است» (۲۰۰۴: ۴۶). از ویژگی‌های برجسته و شاخص معماری در گوبکلی‌تپه، وجود ستون‌های T شکل بزرگی است که در دیوار پیرامونی نیایشگاه نصب شده‌اند (تصویر ۵). این ستون‌ها در قدیمی‌ترین لایه گوبکلی‌تپه، با نقوش جانوری تزئین شده‌اند. یکی از نکات قابل توجه در ستون‌های سنگی گوبکلی‌تپه، وجود نقشمایه شیء آیینی شبیه به کیف دستی است که در میان آثار جیرفت نیز یافت شده است (تصاویر ۵ و ۶). با توجه به تصاویر روی ستون‌ها و تاریخ‌گذاری آن‌ها به نظر می‌رسد قدمت این شیء آیینی و خاستگاه آن کهن‌تر از عصر مفرغ و تمدن هلیل‌رود باشد و به دوره نوسنگی برسد.



تصویر ۶- شیء کیف دستی مانند با نقش عقرب- جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۲۷)



تصویر ۵- نقشمایه شبیه به کیف دستی بر روی ستون سنگی شکل گوبکلی‌تپه
(photo: Nick Becker, German Archaeological Institute)

1 Göbekli Tepe
2 Şanlıurfa
3 Schmidt & Peters

به جز گویکلی‌تپه، از درون قبرهای دوره نوسنگی جدید سامرا در مرکز میان رودان نیز (حدود ۵۵۰۰ ق. م.) چند قطعه سفالینه به دست آمده است که بخشی از دو بشقاب را تشکیل می‌دهند و نقوش روی این دو بشقاب، نقشی شبیه به عقرب را در ذهن تداعی می‌کند. نکته مهم درباره سفالینه‌های منقوش سامرا این است که نقشمایه عقرب در بافتار مرگ و در ارتباط با آیین تدفین مشاهده می‌شود (آجرلو و اسماء، ۱۳۹۲: ۶). دومین محوطه باستانی میان رودان که از آن، نقش تجریدی عقرب به دست آمده (تصویر ۷)، محوطه باستانی جمدت نصر با قدمت حدود ۳۱۰۰ تا ۲۹۰۰ ق. م. است. (همان). کمی بعدتر در دوران مفرغ، نقش عقرب-انسان بر روی جام سنگی خفاجه و چنگ اور، ظاهر می‌شود و به نقشمایه‌ای رایج در هنر میان رودان تبدیل می‌شود. در محدوده فلات ایران نقش عقرب برای نخستین بار در آثار دوران مس‌سنگی در سیلک (کاشان)، تل باکون (حوزه فارس) و تل ابلیس (حوزه کرمان) به کار رفته است.

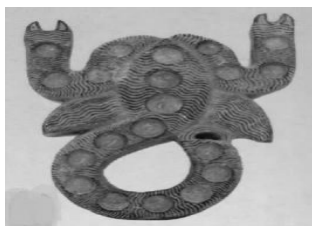
در دوران مس‌سنگی در سیلک، نقاشی انتزاعی نقش عقرب به همراه گل و خطوط هندسی بر روی سفالینه‌ها رواج داشت (تصویر ۸). در تل باکون در زاگرس جنوبی نیز نقش عقرب از دوران مس‌سنگی به دست آمده است. طلایی، یکی از ویژگی‌های سفالینه‌های منقوش تل باکون الف را نقاشی تجریدی نقوش هندسی، گیاهی و حیوانی از جمله مار و عقرب می‌داند (۱۳۹۰: ۵-۱۱۴). نقش انتزاعی عقرب بر روی سفالینه‌ای از تل ابلیس نیز مشاهده شده است و پس از آن در دوره مفرغ نیز نقش انتزاعی عقرب از بمپور (سیستان) گزارش شده است. نقش عقرب، بر روی آثار جیرفت، گاه به صورت نقش برجسته بر روی ظروف (تصویر ۹)، گاه در شکل ظرف (تصویر ۱۰)، گاه به صورت پیکره تک (تصویر ۱۱)، گاه دوتایی (تصویر ۱۲)، گاه در ردیف‌ها و به صورت تکرارشونده (تصویر ۱۳)، گاه به صورت حیوانی (تصویر ۱۴) و گاه در ترکیب با عناصر بدن انسان (تصویر ۱۵) خودنمایی می‌کند.



تصویر ۸- نقش تجریدی عقرب بر خمره سفالی به دست آمده از سیلک (آجرلو و اسماء، ۱۳۹۲: ۱۱)



تصویر ۷- نقش تجریدی عقرب بر سفالینه به دست آمده از جمدت نصر (ملک‌شهمیرزادی، ۱۳۸۲)



تصویر ۱۰- ظرف سفالی ساده به شکل عقرب (همان: ۱۵۹)



تصویر ۹- ظرف سنگی با نقش عقرب (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۱۱۴)



تصویر ۱۲- شیء سنگی شبیه به کیف با نقش عقرب (همان: ۱۲۶)



تصویر ۱۱- پیکره سنگی عقرب (همان: ۱۳۵)



تصویر ۱۴- پیکره سنگی عقرب (همان: ۱۳۶)



تصویر ۱۳- ظرف سنگی با دو ردیف نقوش تکرارشونده عقرب (همان: ۱۱۴)



تصویر ۱۵- نقش عقرب- انسان در چنگ رام‌کننده حیوانات (همان: ۱۶)

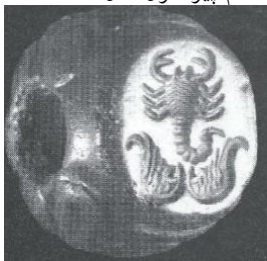
به نظر هال «روزگاری چنین تصور می‌شد که تصاویر یک موجود زیانکار، قدرت جادویی دفع خود این موجود و دیگر زیانکاران را دارد و این مسئله، شاید بتواند وجوه نمادین دوگانه عقرب را توجیه کند» (۱۳۹۲: ۸۲). معانی نمادین عقرب عبارتند از: «آتش، اهانت، بدجنسی، پیوند زناشویی، تحقیر، درد و رنج، شرارت، شکنجه، شهوت، عذاب، موذی‌گری و ناسازگاری» (جایز، ۱۳۷۰: ۸۴).

«در بین‌النهرین کژدم- خدایان، در آغاز نوعی پیوستگی خورشیدی به عنوان نگهبانان جایگاه برآمدن خورشید داشتند. آن‌ها در آغاز، بر روی مهرهای استوانه‌ای نشان داده می‌شدند (نیمه اول هزاره سوم ق.م.) و بعدها در تندیس‌های آشوری، آن‌ها را به صورتی نشان می‌دادند که بخشی از آن‌ها به صورت بدن انسان بود و نگهبانان پرستشگاه‌ها و خدایان مقیم در آن پرستشگاه‌ها به شمار می‌آمدند... به عنوان نگهبانان قصر سلطنتی، آن‌ها دارای شاخ‌های یک خدا، بال‌ها و پاهای چنگال‌دار و دم کژدم بودند» (هال، ۱۳۹۲: ۸۳).

معنای اول، همراهی عقرب با میترا و یاری رساندن به او است. از سوی دیگر، می‌توان از این صحنه، تلاش عقرب و مار به عنوان عوامل اهریمن برای به دست آوردن سرچشمه حیات یعنی خون و نطفه زندگی‌بخش (شوالیه و گربران، ۱۳۸۷: ۶۸۴) را برداشت کرد.

هرچند در مورد معنای نقش عقرب در تصویر میترا، اختلاف نظر وجود دارد، اما بدیهی است که «کژدم‌ها در آیین زرتشت از کارگزاران اهریمن، فرمانروای تاریکی و بدی به شمار می‌آمدند» (هال، ۱۳۹۲: ۸۳).

ابوالعلاء سودآور با ارجاع به سه مهر ساسانی به دوام جنبه‌های ممنوعه آیین مهری در دوران ساسانی اشاره می‌کند و این سه مهر را مؤید ارتباط نزدیک عقرب با آیین مهری می‌داند (۱۳۸۴: ۴۸) (تصاویر ۱۶ و ۱۷). وی همچنین به تقدس عقرب نزد ایزدی‌ها اشاره می‌کند: «ایزدی‌ها نیز به عقرب احترام می‌گذارند و برای حمایت آن، پیر مخصوصی به نام پیر گروا دارند» (همان: ۴۹).



تصویر ۱۷- مهر ساسانی با نقش عقرب- موزه سلطنتی بروکسل (سودآور، ۱۳۸۴: ۱۶۵)



تصویر ۱۶- مهر ساسانی با نقش عقرب- موزه ملی ارمنستان (خورشیدیان، ۱۳۷۵)

نقش عقرب در آیین مِهری نیز اهمیت دارد و در نقوش مهرابه‌های رومی عقرب از عناصری است که در صحنه حمله میترا به گاوانر حضور دارد و اعضای تناسلی گاو را در چنگ خود گرفته است؛ این حضور را به دو معنا می‌توان تفسیر کرد.

در هنر متأخر مسیحی قرون وسطایی، کژدم نماد کنیسه و به طور کلی یهودیان بود. عیسی نیز از مار و کژدم به عنوان عاملان شیطان نام برده است «کژدم بر روی پرچم‌هایی دیده می‌شد که در زمان نشان دادن مصلوب شدن عیسی بر می‌افراشتند... کژدم نشان یهودا، از تصاویر تمثیلی و نشان رشک (یکی از هفت گناه بزرگ) و تنفر است» (هال، ۱۳۹۲: ۸۳). همچنین «برج عقرب، نماد مقاومت، جوش و خروش و مرگ است و همچنین نماد پویایی، سختی و نبرد» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۷: ۳۰۲).

همانطور که ذکر شد، نخستین جلوه‌های نقشمایه عقرب که تاکنون یافت شده بر ستون‌های سنگی نیایشگاه نوسنگی گوبکلی‌تپه در شمال و قبور دوران نوسنگی سامرا در مرکز میان رودان ظاهر شده است که می‌تواند بر خاستگاه میان رودانی این نقشمایه دلالت داشته باشد. هرچند با توجه به شرایط آب‌وهوایی و وجود این حیوان در جنوب شرقی ایران امکان اصالت این نقش در این منطقه و خاستگاه بومی آن نیز دور از ذهن نیست. از سوی دیگر، آنچه از بررسی نقشمایه عقرب، سطوحی که بر آنها نقش شده است و روایات و معانی نمادین آن به دست می‌آید، حکایت از ارتباط این نقشمایه با چرخه حیات و مرگ و کاربرد آیینی آن دارد. تکرار نقش عقرب در آثار حوزه هلیل‌رود نشان از اهمیت و تقدس عقرب در این حوزه فرهنگی دارد.

در اسطوره آفرینش میان‌رودانی، عقرب-انسان از جمله گروهی از موجودات است که توسط تیامت برای گرفتن انتقام مرگ اِپسو فرستاده می‌شوند (ژیران و همکاران، ۱۳۷۵: ۶۰). نقوش ترکیبی از اعضای دو یا چند حیوان یا اعضای حیوانات با بدن انسان شکل می‌گیرند. در این ترکیب‌ها موجودی با نیروی افسانه‌ای و فراانسانی به وجود می‌آید. منحصر به فرد بودن بسیاری از نقوش ترکیبی که از به هم پیوستن نقش حیوان و انسان به وجود می‌آیند علاوه بر طلسم و جادو یا اشاره به مقدس بودن این جانوران، سعی در نشان دادن جنبه اساطیری این موجودات دارد و از طرفی کارکرد این حیوان یا زهر آن را در هلاکت دشمن خاطر نشان می‌کند و تأکید بر نیاز انسان به آن حیوان در گذران زندگی دارد (مجیدزاده، ۱۳۸۲: ۷).

عقرب-انسان، یکی از نقوش ترکیبی مهم در فرهنگ هلیل‌رود و میان رودان است که تصویر آن در آغاز بر روی مهرهای استوانه‌ای نشان داده می‌شد (نیمه اول هزاره سوم ق.م.) و بعدها در تندیس‌های آشوری آن‌ها را به صورتی نشان می‌دادند که بخشی از آن‌ها به صورت

بدن انسان بود و نگهبانان پرستشگاه‌ها و خدایان مقیم در آن پرستشگاه‌ها به شمار می‌آمدند... به عنوان نگهبانان قصر سلطنتی، آن‌ها دارای شاخ‌های یک خدا، بال‌ها و پاهای چنگال‌دار و دم کژدم بودند» (هال، ۱۳۹۲: ۸۳). یکی از کهن‌ترین نمونه‌های تصویری عقرب-انسان در میان رودان را می‌توان بر روی جعبه چنگی که از گورستان سلاطین اور به دست آمده مشاهده کرد (تصویر ۱۸). پیکره‌ای ترکیبی شبیه به عقرب-انسان نیز از تل حلف به دست آمده که دارای سر انسان، دم عقرب و بال است (تصویر ۱۹).



تصویر ۱۹- پیکره ترکیبی عقرب-انسان بال دار از تل حلف - ۹۰۰ ق.م. (مک‌کال، ۱۳۷۳)



تصویر ۱۸- نقشمایه عقرب-انسان بر روی جعبه چنگ اور- هزاره سوم ق.م. (مجیدزاده، ۱۳۹۷ ج ۳)

پیش‌تر درباره پیوستگی عقرب-انسان و خورشید و نگهبانی آنان از جایگاه خورشید توضیحاتی داده شد «هر صبحگاه کژدم-انسان‌های ساکن کوهستان خاور ورود خورشید را میسر می‌کنند زیرا در بزرگ تاشوی دامنه کوهستان را می‌گشایند. شمش، ایزد خورشید، در سفر روزانه خویش از همین روزنه فرا می‌جهد ... شمش هشیارانه گام بر می‌دارد، از کوهستان بالا می‌رود و به ... گردونه‌ران خویش می‌پیوندد... شمش با نور خیره‌کننده‌ای آرام‌آرام فراز آسمان می‌رود. چون غروب فرا می‌رسد، شمش گردونه‌اش را به سوی کوهستان بزرگ باختر می‌راند. دروازه‌ای باز می‌شود و او به ژرفای زمین نفوذ می‌کند. خورشید ناپدید می‌گردد» (ژی‌ران و همکاران، ۱۳۷۵: ۷۳). در حماسه گیلگمش نیز با عقرب-انسان‌ها به عنوان نگهبانان جایگاه خورشید مواجه می‌شویم. همانطور که پیش‌تر ذکر شد، گیلگمش در مسیر خود برای یافتن راز جاودانگی، پس از مبارزه با شیران، به کوهستان مشو رسید که مسیر گذر هر روز خورشید بود و در آن‌جا با زوج عقرب انسان ملاقات نمود و عقرب-انسان‌ها به او اجازه عبور از کوهستان و حرکت در مسیر جاده خورشید را دادند:

هنگامی که به چشم‌رس کوه مشو رسید

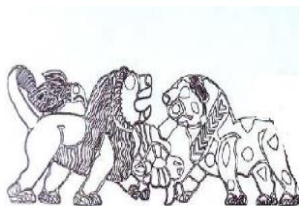
که ... عقرب- انسان‌ها از دروازه آن نگهبانی می‌کنند
... هاله لرزان وحشتناک آنان، کوه‌ها را سراسر می‌پوشاند
که در طلوع خورشید و غروب خورشید بر خورشید نظارت می‌کند
هنگامی که گیلگمش با ترس آنان را نظاره کرد
و وحشت رخسارش را تیره ساخت
بر احساسات خویش فائق آمد و در برابرشان تعظیم کرد.
... عقرب- انسان، دهان به سخن گشوده
به گیلگمش می‌گوید: برو گیلگمش
به تو اجازه می‌دهم که از کوه‌های مشو بگذری
از کوه‌ها و محدوده کوه‌ها گذر کنی
باشد که پاهایت تو را به سلامت باز گردانند
دروازه کوهستان به روی تو باز است.
هنگامی که گیلگمش این را شنید
سخنان عقرب - انسان را مراعات کرد
در طول جاده خورشید حرکت کرد» (مجیدزاده، ۱۳۷۶ ج ۲: ۳۴۳).
نقشمایه عقرب- انسان در آثار هنری جیرفت نیز حضوری چشمگیر دارد (تصاویر ۱۱، ۱۲ و ۱۵).

مهم‌ترین نمونه نقشمایه عقرب- انسان که در این نوشتار مورد توجه است را در تصویر ۳ می‌توان مشاهده کرد. در این تصویر دو عقرب- انسان، توسط رام‌کننده حیوانات به کنترل در آمده‌اند. اهمیت این نقش از این جهت است که ترتیبی مشابه با ترتیب داستانی حماسه گیلگمش ارائه می‌دهد. در نقوش روی این ظرف، ابتدا کنترل گربه‌سانان و سپس کنترل عقرب- انسان و مارها را توسط رام‌کننده حیوانات مشاهده می‌کنیم. با توجه به رواج نقشمایه‌های عقرب و عقرب- انسان در آثار جیرفت و شیوه ترکیب‌بندی و همراهی این موجودات با سایر جانوران در این آثار که شباهت به آثار میان رودانی دارد و به‌خصوص یادآور برخورد گیلگمش با نگهبانان کوهستان در مسیر یافتن جاودانگی است، به نظر می‌رسد مولفه‌های اساطیری و داستانی مشابهی در حوزه هلیل‌رود رواج داشته است. از آن‌جا که حماسه گیلگمش، مرد عقرب‌نما را مشابه آن‌چه که بر روی یکی از گلدان‌های سنگی جیرفت یافت شده به تصویر می‌کشد، باستان-شناسان معتقدند که بخش‌هایی از روایت گیلگمش در جیرفت جریان داشته است و چه بسا که

خاستگاه نخستین آن هم مربوط به همین منطقه بوده باشد» (کوینگتون^۱، ۲۰۰۵: ۴۸). در برخی از نقوش جیرفت نیز انسان-عقرب دارای شاخ است که نشان از قدرت افسانه‌ای این موجود دارد. هنگامی که عقرب و مار در کنار هم ترسیم می‌شوند، نقش حفاظتی به خود می‌گیرند. در نمونه‌هایی که عقرب در کنار مار نقش شده است ارتباط مستقیم بین این دو نقش و نماد مرگ و زندگی و نگهبانی دیده می‌شود (حسینی، ۱۳۹۸: ۱۱۴).

گره‌سانان

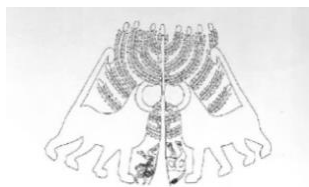
از نقوش جانوری پرتکرار در آثار جیرفت می‌توان به نقشمایه‌های پلنگ و شیر و به طور کلی گره‌سانان اشاره کرد. چالش میان گره‌سانان و انسان (تصاویر ۳ و ۴) و همچنین گره‌سانان با یکدیگر و با دیگر جانوران (تصاویر ۲۰ و ۲۱) از جمله نقوشی است که به دفعات بر روی آثار سنگی جیرفت مشاهده می‌شود. در مواردی غیر از صحنه‌های چالش و نبرد، گره‌سانان در کنار یا دو سوی نقشمایه درخت ظاهر شده‌اند (تصاویر ۲۲ و ۲۳).



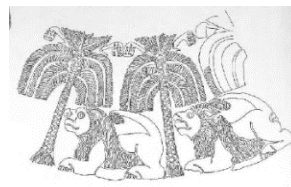
تصویر ۲۱- نقشمایه نبرد دو گره‌سان (همان)



تصویر ۲۰- نقشمایه نبرد دو گره‌سان (همان)



تصویر ۲۳- نقشمایه گره‌سانان در دو طرف درخت (همان)



تصویر ۲۲- نقشمایه گره‌سان نشسته در پای درخت (همان)

1 Covington

گره‌سانان از جانورانی هستند که از دوران پیش از تاریخ در اشکال و صورت‌های مختلف بر آثار هنری کهن به تصویر کشیده شده‌اند. پلنگ، شیر، ببر و گربه که در این گروه جانوری جای دارند مفاهیمی مشابه دارند و گاهی تشخیص دقیق نوع آن‌ها سخت است. در این ارتباط بعضی محققین حتی نقوشی را که ظاهراً پلنگ هستند، ماده‌شیرانی تزیین‌شده می‌دانند. (ملک و رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۱۲). در این نوشتار نیز معانی مربوط به گره‌سانان بررسی و تمامی توصیفات این گروه جانوری با مفاهیم شیر و پلنگ که در آثار جیرفت تصویر شده‌اند یکسان دانسته می‌شود. از دوران باستان، گره‌سانانی چون ببر، شیر و پلنگ برای انسان اهمیت بسیاری داشتند. از یک سو هراس از درنده‌خویی این جانوران و از سوی دیگر، منافع مادی و استفاده‌های کاربردی از اجزاء بدن آن‌ها مانند پوست، احساسات و معانی متفاوتی را در فرهنگ جوامع ابتدایی سبب می‌شد.



تصویر ۲۴- نقشمایه گاو و انسان از دیوارنگاره چتل‌هویوک- موزه تمدن‌های آناتولی- آنکارا (تصویر از نگارنده)



تصویر ۲۵- نقش برجسته پلنگ از چتل‌هویوک- (همان)

در تصویر ۲۵ نیز که از چتل‌هوئوک به دست آمده نقوش برجسته پلنگ را می‌توان مشاهده کرد. در مناطقی دیگری چون میان رودان و فلات ایران نیز، تصاویری از گربه‌سانان بر آثار کهن نقش بسته است. پلنگ نمادی است از «بی‌رحمی، درنده‌خویی، تهاجم و تهور» (کوپر، ۱۳۸۰: ۷۵). به طور کلی شیر در اساطیر، سمبل آتش، پارسایی، پرتو خورشید، پیروزی، دلاوری، روح زندگی، درندگی، سلطنت، شجاعت، عقل، غرور، قدرت، قدرت الهی، قدرت نفس، مراقبت و مواظبت و نگهبان نمادین پرستشگاه‌ها و قصرها است. در میان رودان، شیر معمولا نگهبان معابد و قصرها به شمار می‌رفت. کهن‌ترین نمونه‌های نقش شیر در این منطقه آثار گلی یا مفرغی مربوط به اوایل هزاره سوم ق.م. است. معابد مصری نیز گاهی بوسیله تندیس‌های شیران در ورودی آن‌ها محافظت می‌شد و عناصری مرتبط با شیر را بر روی کلون درها قرار می‌دادند (همان: ۶۲). بر دیوارهای منتهی به دروازه ایشتار در بابل نیز، ردیفی از شصت شیر بر روی کاشی‌ها به عنوان نگهبان مشاهده می‌شود. بابلیان صورت فلکی شیر را اورگالا (شیر بزرگ) می‌نامیدند. «شمش» ۱ خدای خورشید بابلیان نیز، گاه به شکل شیر نشان داده می‌شد. شیر به عنوان سلطان جانوارن، نمادی خورشیدی و درخشان و دارای ویژگی‌هایی است که از مقام او ناشی می‌شود. از یک سو نماد قدرت، عقل و عدالت است و از سوی دیگر، نشانه غرور و خودپرستی است. مجموع این ویژگی‌ها از او نماد پدر، معلم یا شاهی را می‌سازد که از شدت قدرت می‌درخشد و از نور این درخشش کور شده است و چون خود را حامی می‌داند تبدیل به یک حاکم خودکامه می‌شود. از این رو ممکن است همان قدر که تحسین‌برانگیز است تحمل‌ناپذیر باشد. بین این دو قطب تعدادی مفاهیم نمادین در نوسان است (شوالیه و گربران، ۱۳۷۸: ۱۱۱).

شیر هم نماد خورشیدی و هم قمری است. در نقش خورشیدی معرف گرمای خورشید، شکوه و نیروی نیمروزی خورشید، اصل آتشین، عظمت، قدرت، دلیری، شهامت اخلاقی و عدالت و از سوی دیگر مظهر بی‌رحمی و سفاکی است. شیر نماد جنگ و ایزدان جنگ است. در نقش قمری، شیر ماده است که ملازم مادر کبیر، یا کشنده اربه او و مشخصه غریزه مادری است و غالبا ایزدبانوان باکره جنگجو را همراهی می‌کند. در اساطیر شیر مرکب ایزدبانوی زمین است (پاریاد، ۱۳۹۴: ۳۶). در طول زمان، شیر، پلنگ و به طور کلی گربه‌سانان، به دلیل قدرت جنسی و نیروی توالد، تهور، بی‌باکی و در عین حال ظرافت، به عنوان همراه و محافظ ایزدان و ایزدبانوان و نیز نشانه‌ای از بزرگان و پادشاهان شدند (ملک و رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۱۳) انتخاب شدند. اندازه، قدرت و ظاهر پرابهت شیر نیز، سبب پیوند دادن آن با ایزدان و پادشاهان از روزگار

باستان شد. صفات شیروش، ویژه ایزدان و ایزدبانوان بود و هنوز هم شیر را پادشاه حیوانات می‌نامند (وارنر، ۱۳۹۲: ۵۲۱).

در دوران نوسنگی نیز در فلات ایران و سایر مناطق همجوار، با نقوشی از گربه‌سانان و ایزدبانوان مواجه می‌شویم. از جمله، تصاویری از پلنگ و ایزدبانوان در چتل‌هویوک به دست آمده است که قدمت آن‌ها به حدود هزاره هفتم ق.م. می‌رسد. با وجود نقوش فراوان پلنگ در ناحیه مذکور، بررسی‌های باستان‌شناختی در آناتولی بر نادر بودن بقایای زیست‌شناختی این موجود در منطقه دلالت دارند. این مسئله، می‌تواند تأییدی بر نمادین بودن نقش پلنگ در این منطقه باشد. از سوی دیگر، پیدا شدن یک مورد بقایای استخوان پنجه پلنگ در گور یک زن، نشانه و تأییدی از همراهی آن با جنس مؤنث است (ملک و رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۲۰).

به طور کلی «ایزدبانو در این مناطق، گاه به صورت پلنگ یا در پوششی از پوست پلنگ یا همراه با این جانور تصویر شده است و چنین نمادهایی، ایزدبانو را به عنوان بانوی وحوش مجسم می‌نمود» (همان: ۲۱). در آناتولی و بعدها در مناطق دیگر به دلیل غلبه و اهمیت اندیشه باروری، پیکره‌های زنان و ایزدبانوان به عنوان نمادهای باروری به نمایش در آمده‌اند. یکی از کهن‌ترین نمونه‌ها تندیس ایزدبانویی در حال زایش است که دو گربه‌سان (پلنگ) او را همراهی می‌کنند (تصویر ۲۶).



تصویر ۲۶- تندیس ایزدبانوی در حال زایش از چتل‌هویوک (همان)

سیبل، ایزدبانوی آسیای صغیر که بعدها به یونان و روم راه یافت نیز معمولاً به صورت نشسته بر شیر به نمایش در می‌آمد (همان). پس از فرهنگ‌های نوسنگی، در آناتولی در

دوره‌های جدیدتر تصاویر و آثاری از گربه‌سانان و همراهی آن‌ها با ایزدبانوان در میان رودان مشاهده می‌شود. وجود نقشمایه‌ها و مفاهیم نمادینی چون گاو، شاخ گاو، گربه‌سانان و نقشمایه عقرب می‌تواند شاهدی بر ارتباط فرهنگی جوامع نوسنگی آناتولی و فرهنگ‌های نخستین میان رودان باشد. در تمدن‌های دیگر چون هند و یونان نیز نشانه‌های بسیاری دال بر همراهی گربه-سانان و ایزدبانوان وجود دارد. در فلات ایران نیز همانند بسیاری از تمدن‌های باستانی با تصاویری از ایزدبانو و گربه‌سانان برخورد می‌کنیم که برای نمونه می‌توان به نقوشی از ایزدبانوان در شکل شیرهای ماده و نقش شیر در تصویر ایزدبانو «ناروندی» در آثار به دست‌آمده از شوش متعلق به هزاره سوم ق.م. و همچنین تصویر ایزدبانوی بال‌دار و پلنگ در آثار لرستان متعلق به هزاره دوم ق.م. اشاره کرد (همان: ۱۹-۲۰).

با توجه به مطالب یادشده می‌توان گفت که نقش گربه‌سانان در آثار جیرفت ارتباط نزدیکی با پرستش ایزدبانوان دارد. شباهت ظرف به دست‌آمده از معبد اینانا به آثار جیرفت و متن نوشته-شده بر روی آن، که ارتباط نمادهای جانوری پلنگ و مار با ایزدبانو اینانا را مشخص می‌کند، شاهد دیگری بر ارتباط این نقوش با آیین پرستش ایزدبانوان است. در فرهنگ میان رودان، اینانا (ایشتر) ایزدبانوی نیرومند و بازمانده الهه-مادر قدیم و مظهر باروری، عشق و جنگ بود (بهار، ۱۳۷۵: ۳۲). مرکب ایشتر، شیر و نماد وی، ستاره یا صفحه نجومی بود. دروازه ایشتر بابل با نقش ردیف شیرها معروف‌ترین تصویر از نماد جانوری این ایزدبانو است اما آثار بسیاری از ایستادن ایشتر بر شیر نیز در هنر بین‌النهرین وجود دارد. برخی از پژوهشگران همراهی این ایزدبانو با گربه‌سانان را نمادی از جنگ و مرگ می‌دانند. در الواح سومری نیز شواهدی از این ارتباط به چشم می‌خورد. برای مثال زمانی که اینانا برای دریافت قوانین مقدس و اساسی تمدن به نزد انکی (خدای حکمت) می‌رود، انکی که شیفته زیبایی اینانا شد از خدمتکار و دربانش خواست که برای خوشایند اینانا، در چهره و ظاهر شیر از او پذیرایی کند (کریمر، ۱۳۸۳: ۸۵).

در معبد اینانا در شمال سومر نیز ظرف سنگی مشابه آثار جیرفت (تصویر ۲۷) یافت شده که تصویر نبرد افعی و پلنگ می‌باشد و نام اینانا و افعی به خط میخی سومری بر روی آن نقش شده است (پیتمن، ۱۳۸۴: ۴۵). در دوره‌های بعد در حماسه گیلگمش، شاهد اشاراتی درباره ارتباط شیر و ایشتر از زبان گیلگمش هستیم که شیر را معشوق سابق ایشتر می‌خواند. در لوح سومری دیگری مربوط به منظومه دوم انمرکار، کاهنی از آرت به نام اورگرنونا، دست به توطئه‌هایی در برابر اوروک می‌زند و ایزدبانوی مادر به نام «سگ برو» با یاری شیر و پلنگ، توطئه او را خنثی می‌کند (کریمر، ۱۳۸۳: ۱۸۰-۱۸۲).



تصویر ۲۷- نبرد افمی و پلنگ بر ظرف سنگی (پیتمن، ۱۳۸۴: ۴۵)

در اساطیر میان رودان، شیر معشوق سابق ایشتر (اینانای سومری) و مرکب او بود. در حماسه گیلگمش نیز شیر ابتدا با همین صفت وصف می‌شود. در لوح ششم پس از ابراز عشق ایشتر به گیلگمش، گیلگمش او را از خود رانده و رفتار نادرست او با معشوق‌های سابق را یادآور می‌شود. در بخشی از این لوح، گیلگمش می‌گوید: «سپس با شیری کامل در زورمندی عشق ورزیدی اما هفت چاله و هفت چاله دیگر برای او کندی» (مجیدزاده، ۱۳۷۶ ج ۲: ۳۳۷). در لوح نهم حماسه، گیلگمش در تلاش برای یافتن راز جاودانگی در مسیر کوهستان مشو با شیرها برخورد می‌کند و با آنها به مبارزه پرداخته و آنها را مغلوب می‌کند:

«شب هنگام که بر گذرگاه‌های کوهستان می‌رسم

شیرها را دیدم و ترس فزونی گرفت...

... تبر را به دست بالا برد

خنجر را از کمر برکشید

همچون تیری به میان آنان فرود آمد

آنها را در هم کوبید و تکه تکه کرد» (همان: ۳۴۲-۳۴۳).

همانطور که در تصاویر ۳ و ۴ مشاهده شد نقشمایه به کنترل درآوردن گربه‌سانان، تصویری پرتکرار در آثار سنگی جیرفت است. در تصویر ۲۸ نیز شاهد نقشی از گربه‌سانی هستیم که عقربی در بالای تصویر او را همراهی می‌کند.



تصویر ۲۸- گربه‌سان و عقرب بر ظرف سنگی (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

همانگونه که ذکر شد در میان رودان، کژدم- خدایان، نوعی پیوستگی خورشیدی به عنوان نگهبانان جایگاه برآمدن خورشید داشتند. شیر نیز نگهبان معابد، پرستشگاه‌ها و قصرها به شمار می‌رفت. در لوح نهم حماسه نیز، گیلگمش پس از غلبه بر شیران به کوهستان مشو می‌رسد که مسیر گذر هر روزه خورشید است و در آن‌جا با زوج مخوف عقرب- انسان مواجه می‌شود:

هنگامی که به چشم‌رس کوه مشو رسید

که همه روزه بر طلوع خورشید و غروب خورشید نظارت دارد

... عقرب- انسان‌ها از دروازه آن نگهبانی می‌کنند

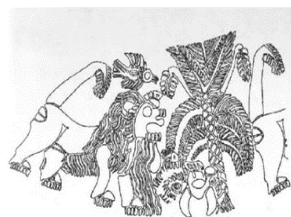
... هاله لرزان وحشتناک آنان کوه‌ها را سراسر می‌پوشاند

که در طلوع خورشید و غروب خورشید بر خورشید نظارت می‌کند (همان: ۳۴۳).

با توجه به نکات یادشده، به نظر می‌رسد که همراهی عقرب و شیر در آثار جیرفت نیز ارتباطی با نمادهای خورشیدی و معانی نمادینی که درباره این دو جانور ذکر شده باشد. در برخی دیگر از آثار جیرفت، شیرها در کنار درخت نخل به تصویر کشیده شده‌اند. در تصویر ۲۹ درخت نخلی به چشم می‌خورد که شیری در مقابل آن ایستاده و گاوی در پای آن و نزدیک ریشه‌هایش به زمین افتاده است. در تصویر ۳۰ نیز درختان خرما را می‌بینیم که در پای هریک شیری نشسته است.



تصویر ۳۰- نقشمایه شیر و درخت بر ظرف سنگی (همان)



تصویر ۲۹ نقشمایه شیر و درخت بر ظرف سنگی (همان)

در نمادپردازی این تصاویر می‌توان چند احتمال را مطرح کرد. نخست این‌که شیرها ایزدبانوان موکل بر درخت زندگی و نگهبانان آن باشند. از طرفی تفسیر این جانوران به عنوان توتم‌های قبیله‌ای نیز امکان‌پذیر است. احتمال دیگر این است که این جانوران نمادی از آسمان باشند (بصیری و صرفی، ۱۳۸۴: ۴۰).

اما اگر قصد تحلیل تصاویر را بر اساس روایت حماسه داشته باشیم، به نظر می‌رسد کنار هم قرار گرفتن شیران و درختان در آثار جیرفت نماد نگهبانی شیر از درخت زندگی (نمادی از زندگی جاودان یا گیاه جوانی) باشد.

در حماسه گیلگمش نیز پس از عبور از همه موانع (شامل شیرها و عقرب- انسان‌ها و ...)، گیاه جوانی به گیلگمش هدیه داده می‌شود.

گاو

گاو یکی از نقوش جانوری است که به تعداد زیاد بر روی آثار به دست آمده از حوزه هلیل‌رود به چشم می‌خورد. گاو از کهن‌ترین نقشمایه‌هایی می‌باشد که توسط انسان به تصویر کشیده شده است. نخستین نقوش یافت شده از گاو متعلق به نقاشی‌های غاری دوران پارینه‌سنگی است (رفیع‌فر، ۱۳۸۱) و پس از آن در دوره‌های مختلف و فرهنگ‌های گوناگون مورد استفاده قرار گرفته است. در میان جانوران مختلف گاو جایگاه مهمی در باورها و اعتقادات انسان داشته است. بخشی از این تقدس مربوط به کارکردهای این حیوان در زندگی انسان است. اما در حدود هزاره دهم ق.م. در تمدن ناتوفی و فرهنگ خیامی که فاقد کشاورزی و دامپروری بودند با تصویر گاو یا عناصری از بدن این جانور برخورد می‌کنیم. «در فرهنگ خیامی سر کامل گاو وحشی با تمام شاخ‌هایش در داخل منازل و همچنین در تمام این مدت در موریت (سوریه) شاخ گاو درون دیوارهای منازل دفن شده‌اند و بدیهی است که این اعمال جنبه هنری نداشته‌اند» (رفیع‌فر، ۱۳۸۲: ۱۸۴).

در چتل‌هیوک تصویر یا مجسمه گاو بسیار مورد توجه بوده است (تصویر ۳۱). بر روی دیوار یک معبد سر گاو را با گل شکل داده و به صورت برجسته به تصویر کشیده‌اند ولی به جای شاخ آن، از شاخ طبیعی استفاده شده است. بر روی خود دیوارها نیز مانند نقاشی‌های پارینه‌سنگی غارهای اروپا یک صورت بزرگ از گاو که به صورت برجسته تمام سطح دیوار را اشغال کرده است به چشم می‌خورد. ژاک کوون معتقد است که نقشمایه‌های زن و گاو در دوران نوسنگی غرب آسیا به شخصیت اسطوره‌ای تبدیل شد و در قالب خدایی که همه چیز تحت

فرمان او است عمل می‌کرد. یک ایزدبانو و انسان مذکری که به صورت یک گاو در آمده و جفت او را تشکیل داده است (همان).



تصویر ۳۱- آرایش دیوارها با سر گاو در بازسازی فضای یک خانه از چتل‌هویوک - موزه تمدن‌های آناتولی - آنکارا (تصویر: نگارنده)

در طول دوره‌های مس‌سنگی و مفرغ، در مناطق مختلف فلات ایران نیز، تصاویر و بازنمودهای گاو به چشم می‌خورد. در سرزمین‌های همجوار چون دره سند، میان رودان و آناتولی (تصویر ۲۴) نیز تصاویر و مجسمه‌های زیادی از گاو به دست آمده است که بیان‌گر اهمیت این جاندار در باورها و اعتقادات مردم این سرزمین‌ها است. حوزه فرهنگی هلیل‌رود نیز به دلیل شرایط زیست‌محیطی مساعد همواره زیستگاه مناسبی برای گاو بوده است. با توجه به آثار فراوانی که با نقشمایه گاو از این حوزه به دست آمده می‌توان گفت که این حیوان همانند سایر سرزمین‌های همجوار در هلیل‌رود دارای قداست و جایگاه ویژه‌ای بوده است و بازنمایی این جاندار بر روی آثار این حوزه را باید نتیجه باورهای مردم این منطقه دانست. شیوه بازنمایی گاو در نقوش آثار سنگی هلیل‌رود و موقعیت این حیوان در تصاویر، اکثر اوقات به صورتی است که نگاه همراه با احترام انسان به گاو را منعکس می‌کند (تصویر ۳۲).



تصویر ۳۲- نقشمایه انسان و گاو بر روی ظرف سنگی، موزه باستانشناسی جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

در این تصویر، انسان در سطحی پایین‌تر از گاو بر روی زانو نشسته و صورتش بسیار نزدیک به صورت حیوان است.

در بخش دیگری از همین ظرف، انسان در سطحی بالاتر از گاوها قرار دارد اما به نظر نمی‌رسد که در این تصویر اختلاف سطح دو فیگور انسانی ناشی از پرسپکتیو مقامی باشد بلکه بیشتر به نظر می‌رسد که با چند روایت نسبتاً مستقل بر روی یک ظرف مواجه هستیم (تصویر ۳۳)؛ هرچند که در بخش بالای تصویر به نوعی با پرسپکتیو مقامی مواجه می‌شویم. در این بخش انسان در اندازه‌ای بزرگ و اغراق‌آمیز نسبت به عناصر طبیعت در میان کوه‌ها و در سطحی بالاتر از ماه و خورشید قرار دارد و با دست‌هایش کوه‌ها را نگه داشته است. شاید بتوان گفت که دلالت معنایی تصاویر این ظرف بر سیطره انسان کنشگر بر عناصر طبیعی زمینی و مافوق زمینی اعم از اهلی کردن جانوران بر روی زمین و کنترل کردن عناصر طبیعی در آسمان است.



تصویر ۳۳- نقشمایه انسان و گاو بر روی ظرف سنگی، (همان)

نمونه دیگری از بیان نمادین سیطره انسان بر عناصر زمینی و فوق‌زمینی را می‌توان در تصویر ۳۴ مشاهده کرد. در این جا نیز کنشگر انسانی در بالای تصویر و در جایگاهی هم سطح ماه و خورشید قرار گرفته است و با دست‌هایش مارها را نگه داشته و همه چیز تحت کنترل اوست. در بخش پایین تصویر در وسط، دو گاو نر (نماد قدرت) دو مار را تحت کنترل گرفته‌اند. به نظر می‌رسد که در تصویر مورد نظر نیز هنرمند از پرسپکتیو مقامی برای بیان جایگاه انسان در طبیعت استفاده کرده است زیرا فیگور انسانی در ابعادی نسبتاً بزرگ در میان ماه و خورشید (یا ستاره) قرار دارد.

در تصویر ۳۵ انسان در میان دو گاو و هم‌سطح با آن‌ها ایستاده و باز هم حالتی شبیه به نوازش کردن را مشاهده می‌کنیم. نکته جالب توجه دیگر در این تصاویر، نوع پوشش فیگور انسانی و طرح لباس او است. در این تصویر، فردی با بالاتنه برهنه، دامنی به تن دارد که با

اشکال مثلث‌مانند تزئین شده است. نوع پوشش و طرح این لباس، نقش برجسته گلی به دست-آمده از کنارصندل جنوبی را تداعی می‌کند (تصویر ۴۰).

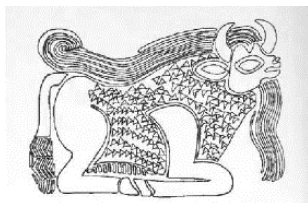
در چند ظرف دیگر نیز تصاویری چون ردیف گاوهای نشسته (تصویر ۳۶)، گاوهای ریش‌دار (تصویر ۳۷) و گاوی در حال حمله به شیر (تصویر ۳۸) را می‌توان مشاهده کرد. در جای دیگر، دو انسان دست در دست هم، چیزی شبیه به جام را در مقابل گاوهای کوهان‌دار گرفته‌اند (تصویر ۳۹).



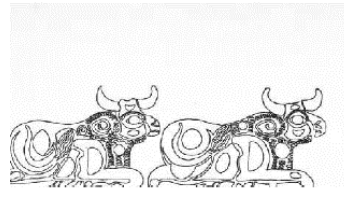
تصویر ۳۵- نقشمایه انسان و گاو بر روی ظرف سنگی، موزه باستانشناسی جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)



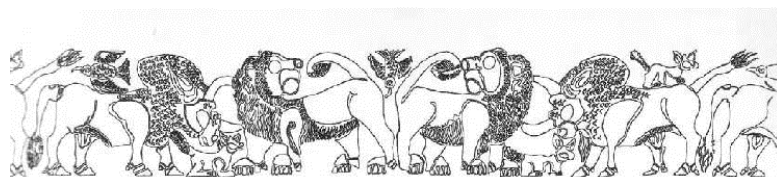
تصویر ۳۴ نقشمایه انسان و جانوران بر روی ظرف سنگی از جیرفت (عباسی، ۱۳۹۲)



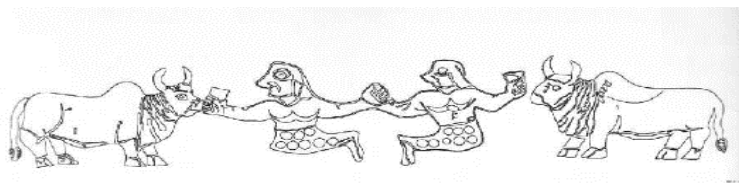
تصویر ۳۷- نقشمایه گاو ریش‌دار بر روی ظرف سنگی، (همان)



تصویر ۳۶- نقشمایه گاوهای نشسته بر روی ظرف سنگی، (همان)



تصویر ۳۸- نقشمایه گاو در حال حمله به شیر برای حمایت از گوساله‌اش (همان)



تصویر ۳۹- نقشمایه انسان و گاو بر روی ظرف سنگی، (همان)

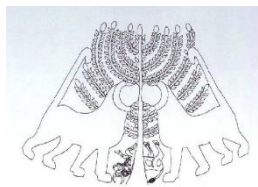


تصویر ۴۰- نقش برجسته گلی به دست آمده از کنار صندل جنوبی (مجیدزاده، ۱۳۹۷: ج ۳)

در چند تصویر بسیار قابل توجه و متفاوت با باقی تصاویر، گاوی را می‌توان دید که بر روی زمین افتاده است (تصاویر ۴۱ و ۴۲). تصویر گاوی که زیر درخت افتاده است می‌تواند نماد سنت قربانی برای خدای گیاهی یا درخت زندگی باشد. قربانی کردن گاو برای خدایان گیاهی در فرهنگ‌های باستانی سابقه دارد. از سوی دیگر ممکن است که گاو در این تصاویر نمادی از ایزد زمین باشد. به تصویر کشیدن ایزد زمین به شکل گاو در اساطیر مصری نیز به چشم می‌خورد. با این تصور می‌توان تصویر دو شیر در طرفین درخت و گاو واژگون در پایین درخت را تصویری از درخت کیهانی و اتصال به سه جهان دانست: زمین، فضای بین زمین و آسمان و آسمان که جایگاه بهشت و ایزدان است (بصیری و صرفی، ۱۳۸۴: ۴۱).

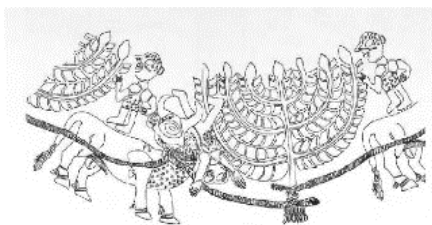


تصویر ۴۲- نقشمایه گاو واژگون در پای درخت (همان)



تصویر ۴۱- نقشمایه گاو واژگون در پای درخت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

در تصویر ۴۳ گاوی به درخت بسته شده و دو نقش انسانی در صحنه حضور دارند که یکی بر پشت گاو ایستاده و در حال لمس یا کندن برگ‌های درخت است و دیگری از میان شاخ‌های گاو در حال سقوط است.



تصویر ۴۳- نقشمایه گاو، درخت و انسان (همان)

بسته بودن گاو با طناب در تصویر مذکور می‌تواند نشانه قربانی شدن گاو یا آماده‌سازی آن برای قربانی یا بیان‌گر کنترل نیروهای طبیعی توسط انسان باشد. هرچند که تصویر کردن سقوط انسان از میان شاخ‌های گاو بیان‌گر آگاهی هنرمند از این واقعیت است که «در هر صورت گاهی نمی‌توان همه چیز را تحت کنترل در آورد» (عباسی، ۱۳۹۲: ۱۲۰).

بررسی بازنمایی‌های هنری و معانی نمادین نقشمایه‌ها، ارتباط نقش گاو با باورها و آیین‌های مذهبی را روشن می‌سازد. در موارد زیادی نقش این حیوان در نیایشگاه‌ها یا به عنوان خدا مورد استفاده قرار می‌گرفت. برای مثال، در ورودی نیایشگاه‌های ایلامی تندیس‌هایی از گاو نر به نگهبانی ایستاده بودند و گاو در آثار هنری ایلامی در نقش محافظ ظاهر می‌شد. در میان رودان، سومریان «نینهور» خدای آذرخش و باران را به صورت گاوی غرنده توصیف می‌کردند. ایشکور (اداد اکدی)، خدای هوا، «گاو درخشنده» نامیده می‌شد و لوح‌های گلی از بابل کهن اداد را در کنار گاو تصویر می‌کند. نماد خدای بعل نزد مردمان اوگاریت نیز گاو است. از همه این موارد، مهم‌تر و نزدیک‌تر به نقوش جیرفت چند ظرف سنگی یافت‌شده از دوره‌ی جم‌مدت‌نصر در اوروک است که بر بدنه آنها ردیفی از گاوها و خوشه‌های درشت گندم نقش شده است (طاهری، ۱۳۹۶: ۱۱۲ - ۱۰۷)^۱ (تصویر ۴۴). بر جام سنگی اوروک نیز هدیه‌آوردندگان برای ایزدبانوی اینانا بر پشت گاوی درشت‌هیکل ایستاده‌اند.

^۱ برگرفته از (صحت‌منش، ۱۳۹۸: ۶۳)



تصویر ۴۴- نقش گاو و خوشه گندم بر ظرف سنگی از دوره جمدهت نصر - موزه بغداد
(مجیدزاده، ۱۳۹۷: ج ۳)

ماده گاو در نقش زمین، در کنار گاو نر آسمان دیده می‌شود. گاو ماده، مادر است؛ نماد همه ایزدبانوان ماه است که نقش روزی‌دهندگی دارند؛ نیروی مولد زمین، فراوانی، تولیدمثل و غریزه مادری است. شاخ‌هایش، نماد هلال ماه هستند. گاو ماده، هم نماد ایزدبانوان ماه و هم نماد زمین است؛ هم آسمانی و هم مربوط به جهان زیرین است (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۰۰). ماه، ایزدی است که با ماه و روان گاو و چهارپایان ارتباط دارد و بخشی از نطفه گاو نخستین را نگاه می‌دارد (آموزگار، ۱۳۸۴: ۳۶). ماه، نیروی تصفیه‌کننده دارد و این نیرو را به منی گاو منتقل می‌کند (ورمازن، ۱۳۷۵: ۸۷). گاو، همانند و مترادف ماه است (همان: ۱۰۱).

گاو نر نشان‌گر نماد جنسی نرینه در طبیعت یعنی قدرت و نیروی تولیدمثل است. آن را با خورشید-خدایان و آسمان مربوط دانسته‌اند و از منابع نهایی باروری و با خدایان آفرینش یکی شناخته شده است. پرستش گاو نر، رسمی عمده در مصر و در خاور میانه باستان و شرق مدیترانه و هندوستان بود. در بسیاری از جاها پرستش گاو نر مربوط به مادر-الهه می‌شد (هال، ۱۳۹۲: ۸۵). گاو نر مظهر حاصلخیزی، قدرت، سلطنت و شاه است. گاو نماد زمین و نیروی طبیعت، باران و باروری است. ایزدان آسمان به شکل گاو نر ظاهر می‌شدند. در برخی معابد سر گاو و شاخ‌های آن نگهداری می‌شد. در میان رودان و مناطق مجاور تصاویر گاوهای نر مربوط به خورشید-خدایان و آسمان و آب به عنوان منبع حاصلخیزی و حیات بود. در ادوار بسیار کهن گاو نر معمولاً نماد خدای قیم شهر و غالباً همسر مادر-الهه شناخته می‌شد (همان: ۸۶).

«در سراسر قلمرو سومر باستان ایزد ورزا به نام انلیل به عنوان خدای توفان و خدای برتر حاصلخیزی پرستیده می‌شد. به واسطه قدرت او بود که آب به پیدایی آمد و کشتزاران سرسبز شدند و همه رویدنی‌ها را پیدایی آمد و از او حیات گرفت. سومری‌های حدود ۳۰۰۰ ق.م. با نیایش‌های جذاب، انلیل را همچون پدر، ورزای قدرتمند و بزرگووار، خداوندگار حیات و سرکرده قدرتمند ایزدان می‌پرستیدند» (وارنر، ۱۳۹۲: ۵۰۶). نارام‌سین فرمانروای اکدی به هنگام

نبرد شاخ گاو بر سر می‌نهاد و سیطره ایزد ورزا را به رسمیت می‌شناخت. «در میان رودان پیوند نزدیکی میان ایزد ورزا و پادشاه وجود داشت و هر دو را ورزای وحشی می‌نامیدند» (همان: ۵۰۷). دستار شاخدار پادشاهان به عنوان نماد انتصاب و قدرت آسمانی‌شان بود و نمایش تصاویر ایزد ورزا با ریش بلند و پیچ‌درپیچ از دیگر نشانه‌های این پیوند است (هال، ۱۳۹۲: ۸۵). «نین‌خورسگ»^۱ مادر-الهی سومری در سراسر میان رودان، تا سقوط امپراتوری آشور به صورت گاوی نشان داده می‌شد که گوساله خود را شیر می‌دهد یعنی تصویری که گاهی دلالت بر ایشتار داشت (همان: ۹۳)

نگاه همراه با احترام و جایگاه قدسی به گاو در هند نیز رواج دارد. در هند گاو ماده جانوری مقدس است و مظهر باروری، فراوانی و زمین است. «از نقطه نظر هندوها ماده‌گاو بیشتر از سایر حیوانات مقدس است و مجازات کشتن ماده‌گاو مرگ است ولی آن را با هیچ خدایی یکسان نمی‌دانند. در ریگ‌ودا ابر باران‌زایی است که زمین را خوراک می‌دهد» (هال، ۱۳۹۲: ۹۳). تصاویری بر روی مهرها و مصنوعات دره سند (هزاره سوم ق.م.) یافت شده که ستایش یک مادر-الهی را در رابطه با گاو نشان می‌دهد.

قربانی کردن جانوران در دوران باستان رسمی نمادین بود. در ابتدا این رسم را در سال نو و جشن‌های بهاری در میان رودان و نقاط دیگر با قربانی کردن گاو نر، قوچ یا بز برای تضمین درو و برداشت پربرکت انجام می‌دادند (همان: ۸۶). سر گاو نر که نیروی حیاتی در آن است به مفهوم قربانی و مرگ است. کشتن گاو نر در سال نو مظهر مرگ زمستان و تولید نیروی حیات آفریننده است.

در آیین مهر گاو نر قربانی می‌شود. ایزد مهر گاو را در چراگاهی می‌یابد، شاخ او را در دست گرفته و بر او سوار می‌شود اما گاو او را از پشت خود فرو می‌افکند و مهر که شاخ او را در دست دارد در کنار او گام بر می‌دارد. گاو می‌گریزد و مهر به دنبال او می‌رود تا سرانجام او را یافته و آن را در دخمه‌ای قربانی می‌کند و از تخمه او حیات گیاهی و جانوری به وجود می‌آید و زیر بنای غلات فراهم می‌شود (آموزگار، ۱۳۸۴: ۲۱). در این آیین، مرگ از زندگی جدایی ناپذیر است و گاو نر به عنوان منشأ حیات، خود نیز می‌تواند نماد مرگ باشد. میترائیسم که در روم رقیب اصلی مسیحیت بود رواج‌دهنده قربانی گاو و بخشوده شدن گناهان و تطهیر بدن به واسطه خون گاو نر قربانی شده بود. در تصویری از میترا که گاوی را می‌کشد خوشه‌های گندمی

¹ Ninhursag

دیده می‌شود که از خون گاو جوانه می‌زند (هال، ۱۳۹۲: ۸۶). پیش‌تر به نقش گاو و خوشه گندم در ظروف میان رودان اشاره شد (تصویر ۴۴) و می‌توان خاستگاه تصویر گاو و خوشه گندم را هنر میان رودان دانست.

در تصاویر و نقشمایه‌های گاو در آثار جیرفت در بیشتر موارد، با گاو نر برخورد می‌کنیم که جنسیت آن‌ها به طور آشکار و اغراق‌آمیز به نمایش درآمده است. همانطور که پیش‌تر ذکر شد گاو نر در اساطیر باستانی نماد قدرت، حاصلخیزی و باروری و در ارتباط مستقیم با خورشید-خدایان است. از سوی دیگر در آثار جیرفت تصاویری از گاوهای ریش‌دار (تصویر ۳۷) به چشم می‌خورد که در میان رودان از نشانه‌های پیوند شاه و گاو نر بود. سر، دست‌ها و پاهای گاوها در بیشتر آثار جیرفت از نیم‌رخ به نمایش درآمده اما چشم‌ها و شاخ‌های آن‌ها از روبرو نشان داده شده است. این شیوه در تصاویر ترکیبی انسان و گاو مشهودتر است. برای نمونه در سمت چپ تصویر ۴۵ در فیگور انسان با شاخ‌های گاو، پاها، سر و موها از نیم‌رخ و بالاتنه، چشم‌ها و شاخ‌ها از روبرو تصویر شده‌اند. نکته قابل توجه بعدی در مورد تصویر ۴۵ نقشمایه ترکیبی میانه تصویر است که به نظر می‌رسد ایزدبانویی با ترکیبی از انسان، گاو و پرند باشد که با مارها در چالش است.



تصویر ۴۶- پیکره گاو از دوره جمده نصر (مجیدزاده، ۱۳۹۷، ج ۳)



تصویر ۴۵- نقشمایه انسان و جانوران بر روی ظرف سنگی از جیرفت (عباسی، ۱۳۹۲)

به نظر می‌رسد تصویر گاو در آثار جیرفت چند کارکرد و دلالت معنایی دارد. از یک سو در برخی آثار به عنوان جانوری اهلی و زمینی حضور دارد و از سوی دیگر در بسیاری از تصاویر معانی نمادین و اسطوره‌ای پیدا می‌کند. این معنای نمادین گاه در قالب گاو ریش‌دار یا شاخ گاو دلالت بر قدرت دارد و گاه نشانه‌ای از جنبه‌های قدسی این جانور و مفاهیمی چون قربانی است. همانگونه که گفته شد، گاو نر مظهر حاصلخیزی، قدرت، سلطنت و شاه و از سوی دیگر نماد زمین و نیروی طبیعت، باران و باروری است. ایزدان آسمان نیز به شکل گاو نر ظاهر می‌شدند و شاخ گاو عنصر مهمی در پیوند قدرت حاکمان و ایزد ورزا بود. در ادوار بسیار کهن

گاو نر معمولا نماد خدای قیم شهر و غالبا همسر مادر- الهه، شناخته می‌شد. کشتن گاو نر در سال نو، مظهر مرگ زمستان و تولید نیروی حیات‌آفریننده است (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۰۱). روایات اساطیری، تصاویر و پیکره‌های بسیاری از گاو در آثار میان رودان وجود دارد (تصاویر ۴۶ و ۴۷). نقشمایه خدای ایستاده بر گاو نیز به کرات در هنر آناتولی (تصویر ۴۹) و میان رودان (تصویر ۵۰) به چشم می‌خورد. در میان رودان، ایشکور اغلب به صورت ایستاده بر روی یا کنار گاو نر یا شیرازدها در حالی که آذرخشی را در دست گرفته بود نشان داده می‌شد. نماد حیوانی وی در هزاره سوم ق.م. حیوان ترکیبی شیرازدها بود و گاو نر در دوره‌های بعدی به طور محدود جایگزین آن شد اما در دوره آشوری نهایتا تصویر ادد به صورت ایستاده بر گاو نر با آذرخشی در دست به نمایش در آمد.

نقشمایه ترکیبی انسان- گاو نیز ابتدا بر روی مهرهای استوانه‌های میان رودان در اواسط هزاره سوم ق.م. ظاهر شد (تصویر ۴۸). در این مهرها گاو دارای سر آدمی و شاخ و از کمر به پایین گاو نر است. گاو نر با سر انسان و دارای بال نقش حفاظت و نگهبانی را خصوصا در نقش برجسته‌های بزرگ نوآشوری دارد (هال، ۱۳۹۲: ۸۵-۸۶).



تصویر ۴۸- نقشمایه انسان- گاو شاخ‌دار بر روی مهر (مک‌کال، ۱۳۷۳)



تصویر ۴۷- نقشمایه گاو بر روی مهرهای دوران اوروک (همان)



تصویر ۵۰- نقشمایه خدای ادد (ایشکور)



تصویر ۴۹- نقشمایه خدای توفان هیتی

ایستاده بر گاو (هاوکینس، ۲۰۰۰) سومری) ایستاده بر گاو مقدس (مک‌کال، ۱۳۷۳)

در حماسه گیلگمش در لوح ششم پس از رد شدن عشق ایشتر توسط گیلگمش، گاو آسمان به درخواست ایشتر به شهر اوروک حمله می‌کند. گیلگمش و انکیدو گاو آسمان را می‌کشند و گیلگمش شاخ‌های او را تصاحب می‌کند.

«گیلگمش صنعتگران و اسلحه‌سازان، هم آن‌ها را فرا خواند
استادکاران ستبرای شاخ‌هایش را تحسین کردند:
هر کدام از سی مینای سنگ لاجورد ساخته شده است،
گنجایش آن‌ها شش کور روغن است
برای تدهین خدای خویش، لوگل بند، اهدا کرد.
آن‌ها را آورد و در اتاق خواب شاهانهٔ خویش آویخت» (مجیدزاده، ۱۳۷۶، ج ۲: ۳۳۹).

تصرف شاخ‌های گاو آسمان در این متن همانطور که پیش‌تر ذکر شد نشانه پیوند گیلگمش و گاو و به تملک درآمدن قدرت گاو توسط قهرمان داستان است. از سوی دیگر، داستان روایت‌شده در این لوح با توجه به وقایع پیشین و پیش‌زمینه‌هایی که در حماسه وجود دارد، نشانه‌ای از تقابل نیروی مردانه فرمانروا با نیروی زنانه ایزدبانو و تصاحب مولفه‌های قدرت ایزدبانوان توسط خدایان مذکر است. به عبارت دیگر، وقایع یادشده را می‌توان نمادی از پایان یافتن تدریجی دوران قدرت الهگان و ایزدبانوان در پی گذار به نظام مردسالاری و ورود به دوران قدرت گرفتن خدایان مذکر دانست. به هر رو نسخه بابلی این حماسه در دوران غلبه فرهنگ سامیان تدوین شده و فرهنگ غالب این دوران نه مادرتباری بلکه پدرسالاری است.

همانطور که پیش‌تر گفته شد، در آثار سنگی جیرفت نقشمایه‌های گاو و انسان-گاو به کرات به چشم می‌خورند. در یکی از این تصاویر (تصویر ۴۳) دو فیگور انسانی در صحنه به چشم می‌خورد که یکی از آن‌ها در بالای بدن گاو ایستاده و در حال کندن یا لمس برگ‌های درخت است که می‌تواند نماد گیاه جوانی یا درخت زندگی باشد. فیگور دوم در حال سقوط به زمین به نظر می‌رسد. نمادهای تصویری موجود در این تصویر این حدس را ایجاد می‌کند که صحنه مذکور مربوط به اسطوره‌ای چون گیلگمش باشد. سقوط فیگور دوم واقعه مرگ انکیدو به خواست خدایان پس از کشته شدن گاو آسمانی را به ذهن متبادر می‌کند. از سوی دیگر فیگور اول که در حال کندن برگ‌هاست نیز می‌تواند گیلگمش باشد که پس از این واقعه به جستجوی جاودانگی می‌رود و در بخش دیگری از حماسه به گیاه جوانی دست پیدا می‌کند. هرچند که در پایان، آن را از دست می‌دهد. بسته بودن گاو به درخت نیز احتمال قربانی بودن آن

یا آماده‌سازی آن برای قربانی را تقویت می‌کند. در حماسه گیلگمش نیز این احتمال وجود دارد که کشتن گاو آسمانی نمادی از قربانی کردن آن باشد.

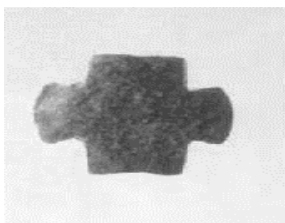
در تصویر دیگری از ظروف جیرفت (تصویر ۵۱) انسانی را با سم و شاخ‌های گاو می‌بینیم که دو گربه‌سان را تسلیم خویش کرده است و در کنار این تصویر نیز عقربی به چشم می‌خورد. در حماسه مورد نظر، گیلگمش پس از کشتن گاو آسمانی و تصاحب شاخ‌های او انکیدو را از دست می‌دهد و برای یافتن راز جاودانگی عازم سفر می‌شود و همانطور که در صفحات قبل بررسی شد در مسیر سفر خویش ابتدا با شیرها (گربه‌سانان) و بلافاصله پس از آن با عقرب انسان‌ها روبه‌رو می‌شود. اگر تصاحب شاخ‌های گاو را نشانه پیوند قهرمان و ایزد ورزا بدانیم تصویر مورد نظر در جیرفت می‌تواند روایتی مشابه رودرویی گیلگمش و گربه‌سانان در مسیر کوهستان مشو باشد. از سوی دیگر با فرض پیوند قهرمان با ایزد ورزا درگیری انسان-گاو با گربه‌سانان نیز نمادی دیگر از تقابل خدیان مذکر و مونث است. به عبارت دیگر، در آثار حوزه هلیل‌رود نیز همانند حماسه گیلگمش نشانه‌های انتقال قدرت از ایزدبانوان به خدایان مذکر و تحولات اعتقادی وجود دارد. این مسئله نه به معنای نفی پرستش ایزدبانوان در حوزه‌های فرهنگی مورد نظر بلکه به معنای گذار تدریجی از مرحله‌ای به مرحله دیگر در نظام اجتماعی و اعتقادی این جوامع است.



تصویر ۵۱- نقشمایه انسان-گاو رام‌کننده حیوانات بر روی ظروف جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

نکته دیگری که در تصویر ۵۱ جلب توجه می‌کند نقشی شبیه به چلیپا در درون دایره است که بر روی پای انسان-گاو نقش شده و شباهتی به نمادهایی چون چلیپا و گردونه خورشید دارد. در دوره‌های بعد در هنر ایران نقش شدن گردونه خورشید بر ران و پایین‌تنه جانوران را می‌توان در برخی آثار مشاهده کرد که جام زرین کلاردشت شناخته‌شده‌ترین نمونه آن است. در تصویر ۵۲ شیوه گره خوردن آن‌چه ریش‌های گاوها به نظر می‌رسد نیز در این‌جا تصویر گردونه خورشید را تداعی می‌کند. باید توجه داشت که فرم چلیپا در آثار جنوب شرقی ایران (شهر

سوخته) و به خصوص جیرفت بی‌سابقه نیست (تصویر ۵۳). علاوه بر موارد یادشده، ترتیب قرارگیری نمادهای تصویری در کنار هم در ظروف جیرفت که در چند جای دیگر نیز به چشم می‌خورد احتمال وجود اسطوره‌ای چون گیلگمش را در این منطقه تقویت می‌کند.



تصویر ۵۳- مهر مسطح چلیپایی از جنس سنگ
لاجورد (همان)



تصویر ۵۲- نقشمایه انسان و گاو ریش‌دار (همان)

درخت زندگی

درخت نزد بسیاری از اقوام باستانی به عنوان جایگاه خدا، با خود خدا پرستش می‌شد. همچنین درخت، نماد کیهان، منبع باروری و نماد دانش و حیات جاودانی بود. «دره نیل مراسم بسیاری مربوط به درخت وجود داشت. ارواح درختان که غالباً مادینه بودند به خصوص با «نوت»، آسمان-الهه و هاتور یکی به شمار می‌آمدند و آن‌ها را در کتاب مردگان به صورتی مصور می‌کردند که نیمی از آنان از شاخه‌ها بیرون آمده برای تغذیه و روح مردگان، آب بر آن‌ها می‌پاشند» (هال، ۱۳۹۲: ۲۸۶). روزگاری تصور می‌شد که زمین مسطح و گرد است و می‌گفتند به وسیله نوعی کاسه واژگون یعنی فلک پوشیده شده است که برای برپا بودن نیاز به پایه‌ای مرکزی مانند کوه و ستون و درخت دارد. محور جهانی یا درخت کیهانی را بابلی‌ها و اقوام اروپایی می‌شناختند و در اساطیر هندی وجود داشت (همان: ۲۸۷-۲۸۸).

«درخت به مثابه نمادی اسطوره‌شناختی به طور طبیعی کاربردهای فراوان دارد. ریشه‌های آن به اعماق زمین فرو می‌رود که در بسیاری از اسطوره‌ها از آن با عنوان «مادر» یاد می‌شود. شاخه‌های آن نیز می‌روید و بالا می‌رود تا آسمان را که «پدر» است لمس کند. بر خلاف سایر موجودات زنده درخت در سراسر دوران حیات خود رشد می‌کند و عمری چند صدساله و حتی چند هزارساله دارد. این موضوع درخت را به نماد نیرومندی از نامیرایی تبدیل می‌کند» (برلین: ۱۳۸۹: ۱۱۸-۱۱۹).

اعتقاد به وجود روح در بعضی درختان و گیاهان به دوران پیش از تاریخ باز می‌گردد. تصویر درختی که در دو سوی آن یک جفت جانور، نیمه‌خدا یا نقش انسان قرار داشته باشد در هنر میان‌رودان در حدود ۱۸۰۰ ق.م. ظاهر شد. احتمال دارد که در آن هنگام تصویر درخت نه فقط تجسم روح غیر شخصی باروری بلکه به منزله تجلی ایشتر بوده باشد. نمونه‌های میان‌رودان، یک سرو یا یک تاک یا انار و غالب اوقات یک نخل و گاهی ترکیبی بیشتر از یک عنصر را نشان می‌دهد (هال، ۱۳۹۲: ۲۹۰). معنای عام درخت «دلالت دارد بر حیات کیهان، تداوم آن و رشد و تکثیر فرآیندهای زایشی و باززایی. درخت نشانه حیات تمام‌نشدنی است و بنابراین، معادل است با نماد فناپذیری» (گرین و همکاران، ۱۳۷۶: ۱۹۵).

در اسطوره‌های ایرانی، پدر و مادر نخستین از یک منبع گیاهی هستند و در اسطوره‌های دیگر از ارتباط روح نیاکان و درختان خبر داریم.

در آثار سنگی جیرفت نقشمایه‌های گیاهی بسیاری به چشم می‌خورد که از مهم‌ترین آنها می‌توان به نقشمایه درخت در اشکال و انواع مختلف اشاره کرد. در تصاویر ۵۴ و ۵۵ نمونه‌های از نقشمایه شبیه به درخت نخل را بر این ظروف می‌توان دید. در تصویر ۲۹ درخت نخلی را می‌بینیم که گوی در پای آن به زمین افتاده است. پیش‌تر درباره معنای نمادین این تصویر توضیح داده‌ایم. در تصویر ۳۰ نیز شیران را در مقام محافظت از درخت می‌بینیم.

پیش‌تر درباره ترتیب مشابه عناصر داستانی در حماسه گیلگمش و عناصر تصویری در آثار جیرفت مواردی ذکر شد. در مورد دستیابی به گیاه جوانی هم در حماسه گیلگمش مراحل وجود دارد که عبارتند از: مبارزه با شیرها و عبور از عقرب-انسان‌ها و پس از دستیابی به گیاه نیز، ورود مار به صحنه، تمامی امیدهای قهرمان را بر باد می‌دهد. در تصویر ۵۷ نقشمایه انتزاعی مار را در ترکیب با درخت می‌توان مشاهده کرد.



تصویر ۵۵- نقشمایه درخت بر ظروف سنگی
جیرفت (همان)

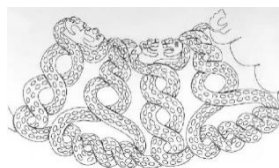
تصویر ۵۴- نقشمایه درخت بر ظروف سنگی
جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

مار

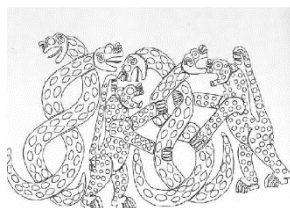
نقشمایه مار در آثار هنری بجامانده از جیرفت به تعداد زیاد و به اشکال مختلف وجود دارد. با مقایسه تعداد نقوش مار بر روی آثار سنگی جیرفت با باقی نقوش جانوری می‌توان گفت که مار مهم‌ترین نقشمایه هنری در فرهنگ هلیل‌رود است. نقش مارهای درهم تنیده و خشمگین با دهان‌های باز یکی از رایج‌ترین نقوش در این آثار است (تصویر ۵۶). در بیشتر این ظروف مار در صحنه‌های جنگ و ستیز با سایر جانوران حضور دارد (تصویر ۵۸).



تصویر ۵۷- نقشمایه درخت و مار (همان)



تصویر ۵۶- مارهای درهم تنیده (همان)



تصویر ۵۸- حضور مار در صحنه‌های جنگ و ستیز (همان)

مار در فرهنگ‌های مختلف برای مردم حیوانی جادویی است که آن را موجودی رازآلود، ترسناک و نامیرا می‌دانند. «این کیفیت به علت خزنده بودن مار و حرکت آن بر روی شکم و نداشتن دست و پا، دوری جستن از خطر و نیز منزوی بودن مار است. مار در فرهنگ عامه مردم جیرفت نماد خوشبختی و پادشاهی است.» (همان: ۶۷)

مار احتمالاً یکی از کهن‌ترین نمادهای حیوانی است که بر آثار دست‌ساخته انسان نقش بسته است (ملک و رفیع فر، ۱۳۹۲: ۱۳). مار نمادی دینی با مفاهیم گسترده و متنوع است که «با پوست‌اندازی ادواری خود مانند خورشید تجدید حیات می‌کند و نماد مرگ و تولد دوباره است. از سوی دیگر به دلیل وابستگی به زمین یک خدای زیرزمینی و دشمن خورشید-خدا به شمار

می‌رفت و مانند کژدم می‌توانست موجب آسیب و مرگ شود» (هال، ۱۳۹۲: ۶۸). مار از یک سو با مفاهیمی چون آب، حاصلخیزی، باروری، زن، آلت ذکور، درخت، ماه، تجدید حیات، عقل، سلامتی، قدرت و ... و از سویی با مفاهیمی چون پلیدی، خیانت، خطر، گناه، شیطان، مرگ و ... پیوند دارد (متیسون^۱، ۱۹۹۹: ۳۱-۱۴).

میرچا الیاده^۳ مار را از یک سو به عنوان شیطان و بدخواه و باعث مرگ و از سویی سودمند و حتی تا مرز خدایی، بزرگ و والا می‌داند (ملک و رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۱۴). مار نماد «پرتوهای شمسی، خط سیر خورشید، آذرخش و قوای آب‌ها و نشانه همه ایزدان رودخانه است. این حیوان نشان‌دهنده معرفت، تلبیس، نیرو، زیرکی، حيله‌گری، تاریکی، شر، فساد و اغواگری است ... و نماد روحی است که در هر چیز نفوذ می‌کند و مظهر طبیعت درونی انسان و هوشیاری است» (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۳۰).

«مار نماد سرچشمه حیات، تخیل، تجدید حیات و جاودانگی است. مار و عقاب نماد پیکار نیروهای آسمانی با نیروهای دوزخی و اهریمنی و بیان‌گر تضاد میان روز و شب، نور و ظلمت، آسمان و زمین و خیر و شر است» (اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۲۱). مار نگهبان چشمه‌های آب حیات، بی‌مرگی، قداست و همه نشانه‌های مربوط به زندگی، باروری، قهرمانی و گنجینه‌ها است. به دنبال همین افسانه‌ها است که مردم آب را در ظروفی به شکل مار نمایش می‌دادند یا آن را در حال ریزش از ظرفی به شکل مار تصویر می‌کردند (الیاده، ۱۳۷۶: ۱۷۳، ۲۰۴، ۲۰۷). برای نمونه می‌توان به سنگ‌های منقوش لرستان در دوران باستان اشاره کرد که دارای طرح ظروفی از آب هستند که به جای دو باریکه ریزان آب، دو مار از آن‌ها روان‌اند (گذار، ۱۳۷۷: ۴۳). ظهور مار در هر بهار همراه با نوزایی سبزه‌ها و گیاهان موجب این تصور می‌شد که مار با نیروهای محبوس در دل زمین و اعماق آب نیز پیوند و همبستگی دارد (دوبوکور^۴، ۱۳۷۳: ۵۴).

«مار در بسیاری از داستان‌های آفرینش وجود دارد و به شیوه‌هایی جالب تفسیر شده است. متداول‌ترین و بدیهی‌ترین تفسیر، تلقی آن به مثابه نمادی از جنس مذکر است اما این تفسیر فقط یکی از وجوه این استعاره پیچیده را نشان می‌دهد. ... ژوزف کمبل^۵ می‌گوید: توانایی شگفت‌انگیز مار در پوست‌اندازی و نو کردن جوانی، در سراسر جهان او را به استاد راز ولادت

1 Chris Mattison

۲ برگرفته از (ملک و رفیع‌فر، ۱۳۹۲: ۱۴)

3 Mircea Eliade

4 Monique de Beaucorps

5 Joseph Campbell

دوباره بدل کرده است ... مار نیز خدای آب‌ها است. مار که روی زمین و در میان ریشه‌های درختان زندگی می‌کند در چشمه‌ها، مرداب‌ها و نهرها فراوان دیده می‌شود و با حرکت امواج می‌لغزد یا مانند یک پیچک استوایی در لابه‌لای شاخه‌ها بالا می‌رود و در آن‌جا مثل نوعی میوه مرگ آویزان می‌شود. تفسیر او به مثابه نمادی از جنسی مذکر آشکار است و به عنوان بلعنده به آلت جنسی مؤنث نیز تعبیر شده است. لذا نوعی تصور دوگانه عرضه می‌کند که به طور پنهان بر احساسات تأثیر می‌گذارد» (برلین: ۱۳۸۹: ۱۰۸).

دوبوکور تصویر مارهای درهم‌تنیده منقوش بر مهرهای میان رودان استوانه‌ای شکل متعلق به اواخر هزاره چهارم ق.م. را بیانگر مفهوم نزاع دو جانور، نمایشگر قدرت‌های دوسوگرایی مار یعنی نیروهای دوگانه سودمند و زیان‌بخش یا سعد و نحس می‌داند. «دو مار به هم پیچیده در وهله نخست نماد تعادل اضداد در دو قطب زندگانی و مرگ‌اند» (دوبوکور، ۱۳۷۳: ۶۸). گولان^۱، نقشمایه مار را، نشانه‌ای از نماد آب می‌داند که هر دو به وسیله خطوط موجی شکل به تصویر کشیده می‌شوند. علاوه بر این، دو مار درهم‌تنیده را نیز نشانه‌ای از آب و باروری می‌داند (۲۰۰۳: ۲۰۶-۲۰۵)^۲.

پرستش مار به عنوان نماد نیروهای زیرزمینی در دوره ادیان کتونی^۳ (و پیش از ظهور ادیان مبتنی بر پرستش ایزدان آسمانی بسیار رایج بوده و به مرور زمان مار که در دوران نوسنگی مورد ستایش و پرستش جوامع کشاورزی قرار گرفته بود تبدیل به نماینده خدای دشمن شد. «در برخی نقاط مانند هند این کیش‌های پیش‌تاریخی همگی نابود نشدند و در ترکیب با ادیان جدید در اساطیر متأخر به صورت پیکره‌های نیمه‌ایزدان مارپیکر به نمایش درآمده‌اند» (همان: ۵۳۳). مار در هر فرهنگی نزدیک و همراه ایزدبانوست «از دستان او تغذیه می‌کند و به دور درخت او پیچیده است یا حتی به عنوان تیامات و شکلی از خود ایزدبانوست. به عبارتی مار از آفرینش جدا نیست، زمانی که ایزد بانو به شکل زن تجسم می‌یابد، خدای مارگون یا خدا-مار به شکل مار تجسم می‌یابد و هر گونه ارتباط یا اتحاد ماوراءالطبیعه معناداری ممکن است بین آن‌ها به وجود آید» (بارینگ و کشفورد^۴، ۱۹۹۳: ۴۹۹)^۵. به نظر می‌رسد که در ایران نیز همراه با باور

1 Golan

۲ برگرفته از (ملک و رفیع فر، ۱۳۹۲: ۱۵).

۳ chthonic کیش‌های کهن مبتنی بر پرستش نیروهای زمینی و زیرزمینی

4 Baring & Cashford

۵ برگرفته از (مختاریان و ملک، ۱۳۹۱).

کهن به ایزدبانوان باروری و فراوانی، پرستش خدای مار هم از هزاره چهارم تا هزاره اول ق.م. رایج بوده است (گدار، ۱۳۷۷: ۱۵).

«در تمامی فرهنگ‌ها مار، بارداری را تداعی می‌کند و ملازم ایزدان مؤنت و مادر کبیر است و غالباً چنبره‌زده یا دور آن‌ها پیچیده است» (کویر، ۱۳۷۹: ۳۲۹). کهن‌ترین نشانه آشکار پیوند مار و ایزدبانو در ایران را می‌توان در پیکره ایزدبانو (ونوس) تپه‌سراب متعلق به هزاره ششم ق.م. در کرمانشاه مشاهده کرد. این پیکره به رسم تمامی پیکره‌های موسوم به ونوس با اغراق در اندام‌های زنانه ساخته شده است اما نکته مهم در اینجا شکل سر و گردن پیکره است که فرم مار را تداعی می‌کند (تصویر ۵۹).

والتر هیتس بخشی از ویژگی منحصر به فرد دین ایلامیان را نوعی عبودیت و احترام غیرمتعارف به زنانگی ابدی و پرستش مار می‌داند که ریشه در جادو دارد. «مار ... یک نقشمایه راستین تمدن ایلام است. حتی سفالینه‌های هزاره‌های سوم و چهارم ق.م. نیز منقوش به نقش‌های پیچیده مار است. نقش مار روی در کوزه‌ها و سرپوش ظروف به عنوان نشانه حراست در مقابل ابلیس ظاهر می‌شود (۱۳۷۷: ۴۸) (تصویر ۶۰).



تصویر ۵۹- ونوس تپه‌سراب (Porada 1965: 20) تصویر ۶۰- ظرف سفالین با نقش مار یا سر لوزی-

شکل از شوش (Amiet 1966: 39)

هیتس در ادامه به توصیف دین ایلامی بر مبنای پرستش ایزدبانوان و به ویژه پینیکیر^۱ ایزدبانوی بزرگ ایلامی می‌پردازد که در هزاره سوم ق.م. سلطه بی‌چون و چرایی بر نظام مذهبی ایلام داشت (همان: ۴۸-۴۹).

1 Pinikir

پینیکیر الهه آسمان‌ها در ایلام و مادر شایسته تمامی خدایان ایلامی که بین‌النهرینی‌ها آن را معادل ایشتر می‌دانستند.

با توجه به توضیحات مذکور درباره ارتباط مار و آیین‌های مبتنی بر پرستش ایزدبانوان، ظهور نقش مار بر روی ظروف و آثار جیرفت را نیز می‌توان در امتداد پیوند نمادین مار و ایزدبانوان در عصر مفرغ تفسیر کرد.

نمونه‌های بسیار زیادی از نقشمایه‌های مار و همچنین آثاری در تأیید ارتباط ایزدبانوان و مارها در آثار فرهنگ‌های مختلف در عصر مفرغ وجود دارد که بررسی همه آن‌ها در این مبحث امکان‌پذیر نیست. شبیه‌ترین نمونه‌های نقش مار با آثار جیرفت از لحاظ فرم و تکنیک ساخت اثر، مربوط به آثار مکشوفه از میان رودان است. در تصویر ۶۱ نمونه‌ای از آثار منسوب به سومر را می‌توان مشاهده کرد که با نمونه نقوش به دست آمده از جیرفت (تصویر ۶۲) شباهت زیادی دارد.



تصویر ۶۲- نبرد مار و عقاب منقوش بر ظرف سنگی جیرفت، (مجیدزاده، ۱۳۸۲)



تصویر ۶۱- نبرد مار و عقاب منقوش بر ظرف سنگی سومری، موزه باستانشناسی استانبول (تصویر از نگارنده)

یکی از معروف‌ترین این آثار، ظرف استوانه‌ای (جام) خفاجه از دوران سلسله‌های قدیم سومری است (تصویر ۶۳). شباهت این اثر با دست‌ساخته‌های حوزه هلیل‌رود به قدری زیاد است که برخی معتقدند این ظرف به احتمال زیاد از دستاوردهای هنری هنرمندان جیرفت است. «با مبنای قرار دادن اشیاء سنگی جیرفت که خوشبختانه از نظر فراوانی و کیفیت و جنس و دیگر ویژگی‌های هنری شکی برای محققان باقی نگذارده‌اند به راحتی می‌توان جایگاه هنری جام سنگی خفاجه را مشخص نمود. این جام دارای نقوش گاوهای کوهان‌دار، فردی با دو مار در دست، دو پلنگ نشسته پشت به هم، شیر و عقابی در حال حمله به گاو است» (مجیدزاده ۱۳۸۲: ۵۰). جام خفاجه یکی از مهم‌ترین مدارک برای مقایسه آثار جیرفت و میان رودان و بررسی شباهت این آثار است. با توجه به تعیین قدمت این جام به دوران سومر قدیم می‌توان به تاریخ تقریبی آثار جیرفت دست یافت.



تصویر ۶۳- جام سنگی خفاجه از دوران سلسله‌های قدیم، (مجیدزاده، ۱۳۹۷، ج ۳)

همانطور که در تصویر ۵۷ مشاهده می‌شود، مار در برخی از آثار جیرفت در کنار نقشمایه درخت تصویر شده است. همان‌طور که قبلاً ذکر شد در حماسه، زمانی که گیلگمش در مسیر در برکه آبی شستشو می‌کند، ماری گیاه را خورد و به این ترتیب، به جای انسان مار پوست انداخت و جوان شد. این واقعه از یک سو به باور به جاودانگی مار و از سویی به ارتباط مار با آب‌ها و مرگ و باززایی اشاره دارد. مار با دزدیدن جاودانگی (گیاه جوانی) از انسان، مرگ را به عنوان سرنوشت محتوم به او عرضه می‌کند و در این میان، خود جاودانه یا جوان می‌شود. در تصویر ۵۷ قرارگیری مار در کنار درخت زندگی یادآور باور ذکر شده به جاودانگی مار و از سوی دیگر تداعی‌کننده رویدادی روایت‌شده در حماسه گیلگمش است.

پیش‌تر ذکر شد که در تصویر ۳ که نشان‌دهنده رام‌کننده حیوانات است، سه نماد گربه‌سان، عقرب- انسان و مار به ترتیب در کنار هم قرار گرفته‌اند و همان‌طور که از حماسه بر می‌آید رودرویی با شیر، عقرب و مار در یک خط زمانی به ترتیب رخ داده است. هرچند که در نهایت، قهرمان حماسه در برابر مار پیروزی به دست نمی‌آورد اما این تصویر یادآور توالی وقایع در روایت اسطوره‌ای حماسه گیلگمش است.

از دیگر نمونه‌هایی که می‌توان آن را شاهدهی بر وجود ارتباط بین آثار جیرفت و حماسه گیلگمش دانست تصویری است که در آن، فیگور انسانی ترکیبی با پاهایی شبیه به سم گاو، عقرب‌هایی را در دست دارد (تصویر ۶۴) و در بالای تصویر، مارهای گره‌خورده در هم، چون سایه‌ای بر سر رویداد در حال وقوع خودنمایی می‌کنند.



تصویر ۶۴- توالی نمادهای حیوانی در آثار جیرفت (مجیدزاده، ۱۳۸۲)

جمع‌بندی

بعلت کامل نشدن حفاری‌ها و کاوش‌ها در حوزه هلیل‌رود و دسترسی نداشتن به تمامی آثار مکشوفه در حفاری‌های غیرقانونی، شناخت ما از فرهنگ این حوزه، ناقص و نیازمند بررسی‌های بیشتر و کامل‌تر است. با این حال، با بررسی آثاری که هم‌اکنون در دسترس است و تأمل در نقشمایه‌های این آثار و مقایسه آن‌ها با نمونه‌های بین‌النهرینی می‌توان به نتایج زیر دست یافت: مشابهت‌های شکلی و محتوایی قابل توجهی میان نقشمایه‌های حوزه هلیل‌رود و آثار هنری بین‌النهرین وجود دارد. بررسی این شباهت‌ها بر امکان وجود اسطوره‌ای مانند گیلگمش در حوزه هلیل‌رود دلالت دارند زیرا میان این حماسه و نقشمایه‌های مذکور اشتراکاتی به چشم می‌خورد. مولفه‌های اساطیری مشترک میان این آثار عبارتند از رام‌کننده حیوانات، شیر (گره‌سانان)، گاو، عقرب-انسان، مار و نقشمایه گیاهی درخت زندگی.

از طرفی مدارک باستان‌شناختی نشان می‌دهد که از هزاره چهارم ق.م. روابط سیاسی، فرهنگی و اقتصادی پیوسته‌ای میان جنوب شرق ایران و مناطق غربی و جنوب غربی به ویژه بین‌النهرین برقرار بوده است. آثار یافت‌شده در میان رودان و شباهت فرم، تکنیک، مواد و محتوای هنری آن‌ها با آثار سنگی به دست‌آمده از هلیل‌رود و همچنین بررسی اسناد تاریخی و ادبی میان رودان در دوران سومری و اکدی درباره تجارت، جنگ و ازدواج‌های سیاسی میان فرمانروایی‌های میان رودان و منطقه آرت یا مرهشی دلالت بر وجود ارتباطات تجاری، سیاسی و فرهنگی میان دو حوزه دارد.

آثار حوزه هلیل‌رود متعلق به عصر مفرغ و دوره‌ای است که باور مسلط و رایج فرهنگ‌های مختلف، مبتنی بر پرستش ایزدبانوان است. بازنمود این باورها در آثار هنری بیجا مانده از این فرهنگ‌ها از جمله میان رودان قابل مشاهده است. نقشمایه‌های حوزه فرهنگی هلیل‌رود نیز از این قاعده دور نیست. مولفه‌های مشترک میان آثار هلیل‌رود و حماسه گیلگمش بیانگر وجود

باور به ایزدبانوان در حوزه هلیل‌رود و ارتباط نقوش جانوری این حوزه با این باور است. از سوی دیگر، تأمل بیشتر در آثار این حوزه و حماسه گیلگمش، زوایای دیگری از اعتقادات و تحولات فرهنگی این دوران را در حوزه‌های هلیل‌رود و میان رودان آشکار می‌کند. به عبارت دیگر در وقایع داستانی حماسه گیلگمش و نقشمایه‌های حوزه هلیل‌رود نشانه‌های انتقال قدرت از ایزدبانوان به خدایان مذکر و تحولات اعتقادی را می‌توان تشخیص داد. این مسئله نه به معنای نفی پرستش ایزدبانوان در حوزه‌های مورد نظر بلکه به معنای گذار تدریجی از مرحله‌ای به مرحله دیگر در نظام اجتماعی و اعتقادی این جوامع است.

برخلاف آثار هنری میان رودان که غالباً متعلق به کاخ‌ها و معابداند و جنبه تزئینی دارند، بیشتر آثار حوزه هلیل‌رود از گورستان‌ها و مقابر این منطقه به دست آمده‌اند. برخی از این آثار مانند شیء شبیه به کیف‌دستی که نقش آن در ستون‌های گوبکلی‌تپه نیز مشاهده شده است، تنها کاربرد آیینی دارند. باقی آثار مانند ظروف، گلدان‌ها، جام‌ها، کوزه‌ها و مهرها، کاربرد روزمره داشتند و در نهایت، به همراه مردگان دفن می‌شدند. دفن اشیاء به همراه مردگان نیز حکایت از باور به زندگی و جهان دیگر دارد. در پایان باید اشاره کرد که بررسی هریک از نمادهای مشترک میان حوزه هلیل‌رود و میان رودان و تشابهات فرهنگی این دو حوزه نیازمند مطالعات دقیق و مجزا است و دقت و تلاشی مضاعف را طلب می‌کند که نیازمند زمان بیشتری است.

منابع

- آجرلو. بهرام، اسماء. سعید (۱۳۹۲). پژوهش‌های ایران‌شناسی. سال ۳. شماره ۱. آموزگار. ژاله (۱۳۸۴). **تاریخ اساطیری ایران**. تهران: ذره.
- آمیه. پیر (۱۳۷۲). **تاریخ عیلام**. ترجمه شیرین بیانی. تهران: دانشگاه تهران.
- اسماعیل پور. ابوالقاسم (۱۳۷۷). **اسطوره بیان نمادین**. تهران: سروش.
- الیاده. میرچا (۱۳۷۶). **رساله در تاریخ ادیان**. ترجمه جلال ستاری. تهران: سروش.
- برلین. ج. ف (۱۳۸۹). **اسطوره‌های موازی**. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز بصیری. محمدصادق، صرفی. محمدرضا (۱۳۸۴). **مطالعات ایرانی**. شماره ۸. بورکهارت. گئورگ (۱۳۸۳). **پیش‌گفتاری بر حماسه گیلگمش، گیلگمش کهن‌ترین حماسه بشری**. ترجمه داود منشی‌زاده. تهران: اختران.
- بهار. مهرداد (۱۳۷۵). **پژوهشی در اساطیر ایران**. تهران: آگاه.
- پاریاد. اختر (۱۳۹۴). ن. **Error! Bookmark not defined.** زبان و ادب فارسی. شماره ۲۳۲.
- پیتمن. هالی (۱۳۸۴). **هنر مه‌سازی در کنار صندل: خدایان، فرمانروایان و پیوند از طریق ازدواج**. در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل، جیرفت. ۱۳۸۳. تهران: پیشین‌پژوه. صص ۷۹-۵۷.
- (۱۳۹۲). **هنر عصر مفرغ در ایران، فصل جدیدی از کنارصندل، باستان‌شناسی حوزه هلیل‌رود**. در: مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل‌رود، جیرفت. چاپ ۱. تهران: فرهنگستان هنر.
- جایز. گرتود (۱۳۷۰). **سمبل‌ها**. ترجمه محمدرضا بقاپور. تهران: جهان‌نما.
- حسینی. سیدمحمود (۱۳۹۸). **بررسی اسطوره انسان-عقرب و ارتباط آن با مرگ و زندگی در تمدن جیرفت**. تاریخ اندیش.
- دوبوکور. مونیک (۱۳۷۳). **رمزهای زنده جان**. ترجمه جلال ستاری. تهران: مرکز. رفیع‌فر. جلال‌الدین (۱۳۸۱). **پیدایش و تحول هنر**. تهران: برگ زیتون.
- ۱۳۸۲. **تولد الوهیت - تولد کشاورزی**. نامه انسان‌شناسی
- ، ملک. مهران (۱۳۹۲). **آیکونوگرافی نماد مار و پلنگ در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد)**. پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران. شماره ۴.
- ژیان. فلیکس و همکاران (۱۳۷۵). **اساطیر آشور و بابل**. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور. تهران: فکر روز.
- ستاری. جلال (۱۳۸۴). **پژوهش در ناگزیری مرگ گیلگمش**. تهران: مرکز.

- سودآور. ابوالعلاء (۱۳۸۴). فره ایزدی در آیین پادشاهی ایران باستان. تهران: نی. شاملو. احمد (۱۳۸۴). گیلگمش. تهران: چشمه.
- شوالیه. ژان، گریبان. آلن (۱۳۷۸). فرهنگ نمادها. ترجمه سودابه فضائلی. تهران: جیحون. طلابی. حسن (۱۳۹۰). ایران پیش از تاریخ، عصر مس سنگی. تهران: سمت.
- عباسی. علی (۱۳۹۲). نشانه‌شناسی تصاویر ظروف هنری جیرفت و طبقه‌بندی آن‌ها. در: مجموعه مقاله‌های دومین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل‌رود، جیرفت. چاپ ۱. تهران: فرهنگستان هنر.
- کریم‌ر. ساموئل (۱۳۸۳). الواح سومری. ترجمه داوود رسایی. تهران: علمی و فرهنگی.
- کوپر. جی. سی (۱۳۸۰). فرهنگ مصور نمادهای سنتی. ترجمه ملیحه کرباسیان. تهران: فرشاد.
- گذار. آندره (۱۳۷۷). هنر ایران. ترجمه بهروز حبیبی. تهران: دانشگاه شهیدبهشتی.
- گرین. ویلفرد و همکاران (۱۳۷۶). مبانی نقد ادبی. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: نیلوفر.
- مجیدزاده. یوسف (۱۳۷۶). تاریخ و تمدن بین‌النهرین. تهران: نشر دانشگاهی.
- (۱۳۸۲). جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- (۱۳۸۷). پروژه باستان‌شناختی حوزه هلیل‌رود: کشفی افسانه‌ای. در: مجموعه مقالات نخستین همایش بین‌المللی تمدن حوزه هلیل. کرمان: سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان کرمان.
- (۱۳۹۷). تاریخ و تمدن بین‌النهرین، هنر و معماری. تهران: نشر دانشگاهی.
- مختاریان. بهار، ملک. مهران (۱۳۹۱). آیکنوگرافی نماد عقاب و مار در آثار جیرفت (هزاره سوم قبل از میلاد). نامه انسانشناسی.
- مک کال. هنریتا (۱۳۷۳). اسطوره‌های بین‌النهرینی. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- ملک شهمیرزادی. صادق (۱۳۸۲). ایران در پیش از تاریخ، باستان‌شناسی ایران از آغاز تا سپیده‌دم شهرنشینی. چاپ ۲. تهران: سازمان میراث فرهنگی.
- وارنر. رکس (۱۳۹۲). دانشنامه اساطیر جهان. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. تهران: اسطوره.
- ورمازن. مارتین (۱۳۷۵). آیین میترا. ترجمه بزرگ نادرزاد. تهران: چشمه.
- هال. جیمز (۱۳۹۲). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.
- هیتس. والتر (۱۳۷۷). دنیای گمشده ایلام. ترجمه فیروز فیروز بنا. تهران: علمی و فرهنگی.
- Baring. Anne, Cashford. Jules (1993). **The Myth of the Goddess: Evolution of an Image.** London: Penguin
- Covington. Richard (2005). **Jiroft and Aratta Kingdom.** Saudi-Aramco World Journal 55 (5).

- Golan. Ariel (2003). **Prehistoric Religion-Mythology- Symbolism**. Jerusalem.
- Hawkins. J. D. (2000). **Corpus of Hieroglyphic, Luwian Inscriptions**. Berlin.
- Mattison. Chris (1999). **The Essential Visual Guide to the World of Snakes**. London: DK Publishing.
- Porada. Edith (1965). **The Art of Ancient Iran**. Islamic Culture.
- Schmidt. Klaus, Peters. Joris (2004). **Animals in the Symbolic World of Pre-Pottery Neolithic Gubekli Tepe, South-Eastern Turkey: A Preliminary Assessment**. *Anthropozoologica*.