

پژوهشنامه تمدن ایرانی

دانشکده ادبیات و علوم انسانی

دانشگاه شهید باهنر کرمان

سال سوم، شماره ششم، پاییز و زمستان ۱۴۰۰

مفهوم نبرد در اسطوره های ایران و بین النهرین با تاکید بر نقش برجسته های هخامنشی، آشوری و بابلی

علیرضا خواجه احمد عطاری^۱

فرزانه بختیاری^۲

چکیده

انسانها برای تداوم زندگی به شکار وابسته بوده اند ولی نقش شکار در تمدن آشور به نوعی متحول شده و به ابزاری در دست پادشاهان برای نمایش قدرت خود در قالب تصاویر شکار حیوانات قدرتمند یا صحنه های جنگ بدل گردیده است. یکی از موضوعاتی که در دوره هخامنشی در ایران به صورت نقش برجسته و یا مهر کار شده نبرد شاه با حیوان ترکیبی است. از سوی دیگر در تمدن عیلام باستان نیز این نقش به نحوی دیگر و در قالب داستان انومالیش (Enumaleiš) و به صورت نقش برجسته اجرا شده است. با مطالعه ی تطبیقی میان اسطوره های آفرینش ایران باستان و بین النهرین می توان به مفهوم مشترک نبرد با شیر یا حیوانات ترکیبی در نقوش برجسته هخامنشی و بابلی پی برده، در این راستا، این پژوهش در نظر داشته با رویکردی تطبیقی در میان نقوش و اسطوره ها پژوهش نموده و با توجه به همسویی اسطوره های ایران و بین النهرین این سؤال مطرح است که هدف از پی ریزی این موضوع در هنر ایران و بین النهرین چه بوده است؟ روش تحقیق در این پژوهش توصیفی - تحلیلی و روش گردآوری مطالب کتابخانه ای بوده است. از نتایج تحقیق چنین می نماید که انگیزه هنرمندان در ایجاد این نقش برجسته ها تبیین جهان پیرامون بر مبنای دگرگونی طبیعت، باروری، حاصلخیزی و برقراری آرامش بوده، نبرد شاه با حیوان ترکیبی، اسطوره نظم و بی نظمی و تجدید آفرینش را می نمایاند و نشانی از اشتراک و وحدت فکری تمدنهای همجوار در زمینه برخورد با طبیعت و برقراری نظم در آن بوده است.

کلیدواژگان: اسطوره آفرینش، نبرد، تمدن، هخامنشی، بین النهرین.

^۱ . دانشیار گروه صنایع دستی دانشگاه هنر اصفهان. (نویسنده مسئول). a.attari@au.ac.ir

^۲ . کارشناس ارشد دانشگاه هنر، دانشگاه اصفهان farzaneh.bakhtiyariart@gmail.com

***The Concept of Battle in Iranian and Mesopotamian Myths with
Emphasis on Achaemenid, Assyrian and Babylonian Reliefs***

Abstract

Humans have been dependent on hunting for survival, but the role of hunting somehow changed in the Assyrian civilization, and became a tool to show the power of kings in the form of images of hunting powerful animals or war scenes. One of the subjects that was worked as a relief or seal in the Achaemenid period in Iran was the king's battle with a hybrid animal. On the other hand, this image is demonstrated in the form of a relief in the ancient Elamite civilization, called Enumaleiš. The comparative study of the creation myths of ancient Iran and Mesopotamia could reveal the common concept of battle with lions or hybrid animals in the Achaemenid and Babylonian reliefs. This research takes a comparative approach to study motifs and myths. According to the alignment of the myths of Iran and Mesopotamia, the question is, what was the purpose of raising this issue in Iranian and Mesopotamian art? The research method was descriptive-analytical and the method of data collection was library-based. The results of the research showed that the artists' motivation in creating these reliefs was to explain their surrounding world based on the transformation of nature, fertility, and peace. Also, the king's battle with the hybrid animal has illustrated the myth of order and disorder and good and evil, which has been the commonality and intellectual unity of neighboring civilizations in dealing with nature and establishing order in it.

Keywords: The creation myth, Battle, Civilization, Achaemenid, Elamite.

۱- مقدمه:

آنجا که تاریخ و باستان‌شناسی از توصیف عاجز می‌مانند اسطوره‌ها به سخن در می‌آیند. اسطوره فرهنگ‌ها، اندیشه‌ها و افکار انسانهای ناشناخته را به بهترین شکل ممکن توصیف می‌کند. اسطوره‌ها با داستان سروکار دارند و روایت و سرگذشت خدایان و نیمه خدایان و انسانها را بیان می‌کنند. یکی از موضوعات مهم در اسطوره‌ها شکار و نبرد است. شکار و نبرد را انسانهای نخستین بر روی سنگها، فلزات، مهرها و غیره نقش کرده‌اند. شکار و نبرد در ابتدا بسیار نزدیک به نظر می‌رسند ولی با کنکاش در آنها می‌توان به یک بنیان فکری و اندیشه‌ای متمایز رسید. انسانها برای تداوم زندگی به شکار وابسته بودند ولی نقش شکار در تمدن آشور به نوعی متحول می‌شود و به ابزاری در دست پادشاهان برای نمایش قدرت خود در قالب تصاویر شکار حیوانات قدرتمند یا صحنه‌های جنگ بدل می‌شود. با توجه به جایگاه والای خدایان در بیشتر تمدن‌های بین‌النهرین، تصویر شکار و شکارگری تا قبل از تمدن آشور بیشتر به نمایش صحنه‌های نمادین نبرد و شکار جانوران اسطوره‌ای با خدایان یا نیمه‌خدایان، پهلوانان اسطوره‌ای یا صحنه شکار گاو توسط شیر اختصاص دارد، بیشتر این صحنه‌ها مفهومی نمادین دارند. (دادور و همکاران، ۱۳۹۰: ۳۶، ۳۷) در زمان هخامنشیان نیز نبرد با جانوران به نحوی مقدس شمرده می‌شد و اعتقاد بر این بود که شکار یک حیوان موجب انتقال قدرت و نیروی آن حیوان به شکارچی می‌شود. در این دوره شکار جزئی از افتخارات پادشاهان و به نحوی نمایانگر اقتدار و عظمت هر پادشاه به شمار می‌آمد. (همان، ۱۳۹۰: ۳۰) در نقوش برجسته سنگی هخامنشیان تصویر نبرد شاه با شیر و موجود ترکیبی دیده می‌شود که شاه هخامنشی با یک دست شاخ و با دست دیگر خنجر به شکم حیوان فرو می‌کند. از سوی دیگر در یکی از حماسه‌های بین‌النهرین گیلگمش با انکیدو سفری در پیش می‌گیرند و با حیوانی ترکیبی مبارزه می‌کنند. گیلگمش رفتن به جنگل سدر و کشتن نگهبان آنجا به نام خومبابا را به انکیدو پیشنهاد می‌کند البته در لابه لای بحث، گیلگمش می‌گوید با این کار می‌توانیم خود را مشهور کنیم و جاودانه شویم. (محمد موذنی، ۱۳۸۲: ۱۸۱) بدین سان تمدن‌ها دارای اشتراکات فرهنگی و اعتقادی هستند و عناصر اسطوره‌ای در آن‌ها تداوم یافته‌اند.

۱-۱. بیان مسئله

با مطالعه‌ی تطبیقی میان اسطوره‌های آفرینش ایران باستان و بین‌النهرین می‌توان به مفهوم مشترک نبرد با شیر یا حیوانات ترکیبی در نقوش برجسته هخامنشی و بابل‌ی پی‌برد. در این راستا، این پژوهش در نظر دارد بارویکردی تطبیقی در میان نقوش و اسطوره‌ها به این سوال پاسخ دهد که چه مفهومی در نقش نبرد شاه با شیر (حیوانات ترکیبی) نهفته است؟ چرا این مفهوم در دو تمدن ایران و بین‌النهرین وجود دارد؟ شکار و نبرد هر دو امری ضروری و مهم برای تمدن‌ها بوده است و هخامنشیان، بابلیان و آشوریان از این موضوع اطلاع داشتند و در نقوش برجسته‌ها، مهرها و الواح آنها به خوبی نمایش داده شده است. بدین منظور اسطوره آفرینش در هر دو تمدن مورد مطالعه قرار گرفته

و نسبت آن با طبیعت و دگرگونی های آن مورد توجه قرار می گیرد. در ادامه با مقایسه اشتراکات و افتراقات بدنبال یافتن همگونی دو تمدن همجوار خواهیم بود.

۲-۱. پیشینه تحقیق

در خصوص نقش نبرد شاه با حیوانات اساطیری پژوهش‌هایی صورت گرفته است. افهمی و ایمانی (۱۳۸۸) در مقاله «تصویر شهریار در نقش برجسته‌های تالار صد ستون» نسبت دادن شخصیت منفی به موجودات در تقابل با شاه را توجیه پذیر نمی‌دانند و این نقوش را دارای مفاهیمی چون توسعه قلمرو شهریار و سازنده و انتظام دهنده کشور در دوران صلح و یا نبرد با حیوانات افسانه ای و ترکیبی، که معانی پیچیده‌تر و گسترده‌تری دارند می‌دانند. همچنین دشتی (۱۳۹۲) در کتاب «نگاره شیر در اندیشه و هنر هخامنشیان» به بیان مفهوم شیر در افکار ایرانیان و به کارگیری آن در انواع هنرهای هخامنشی و همچنین تحلیل نقش نبرد شاه با شیر و حیوان ترکیبی در تخت جمشید پرداخته است. دادور (۱۳۹۰) در کتاب «اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان» در مورد نماد و سمبل شیر و حیوانات ترکیبی دیگر در باورهای قومی و اساطیری و همچنین به بررسی اسطوره‌های ایران از زمان هخامنشیان تا ساسانیان سخن گفته است. هینلز (۱۳۶۸) در کتاب «شناخت اساطیر ایران» به بیان آغاز آفرینش و خدایان تحول یافته دوره‌های بعدی و همچنین قهرمانانی که رنگ اسطوره به خود گرفته‌اند را معرفی می‌کند. این کتاب به اساطیر ویژه زردتشتیان پرداخته و اسطوره‌ها را در برابر تاریخ و آیینهای امروزی قرار می‌دهد. باقری (۱۳۸۹) در کتاب «بازتاب اندیشه‌های دینی در نگاره‌های هخامنشیان» نمادها، اسطوره‌ها و اندیشه‌های دینی را در نگاره‌های هخامنشیان (حیواناتی مانند شیر، گریفین) توضیح داده است. اسمیت (۱۳۸۳) در کتاب «افسانه گیلگمش» در مورد سفر گیلگمش و انکیدو به جنگل سدر و نبرد آنها با خومبابا (جانوری که در توصیف این کتاب بسیار شبیه به حیوان ترکیبی منقوش در نقوش برجسته هخامنشیان است). پرداخته است. اسماعیل پور (۱۳۷۷) در کتاب «اسطوره بیان نمادین» در مورد آفرینش کیهان و اسطوره‌های نوروز اشاره به بن مشترک این اسطوره‌ها در تمدنهای سومری، بابلی، مصری و ایرانی می‌کند و جاتاها از جشنها و آیینهای مرتبط با نوروز، کشاورزی، حاصلخیزی و ارتباط آنها با بروج دوازده گانه سال بیان کرده است. رضائی (۱۳۶۴) در کتاب «تاریخ ده هزار ساله ایران (جلد اول)» در مورد جشن‌های ایران باستان و تصرف بابل توسط حکومت هخامنشیان توضیحاتی ارائه داده است. کشاورزی در مقاله‌ای با عنوان «نگرشی نو به نگاره‌های تخت

جمشید»، از دیدگاه دیگری به نقوش برجسته‌سنگی هخامنشی پرداخته، اینکه شاه با شیر یا حیوانات ترکیبی دیگر مبارزه می‌کند و برای مجازات این حیوانات، آنها را به بند می‌کشد و در سر ستونها استفاده می‌کنند تا بار سنگین سقف را به دوش بکشند. وکیلی و دهقانی (۱۳۹۳) در کتاب «اسطوره آفرینش بابل» متن اصلی اسطوره انومالیش آورده شده است. انومالیش قدیمی‌ترین متن موجود از اسطوره‌های آفرینش مربوط به چیرگی نظم بر بی‌نظمی است و آن را بابلیان در نوروز فصل نو شدن طبیعت می‌خواندند. دادور و خسروی فر (۱۳۹۰) در مقاله «مطالعه تطبیقی نقش شکار در هنر ایران باستان با هنر بین‌النهرین» به مفهوم شکار در دوره هخامنشی و بین‌النهرین پرداخته‌اند، در این مقاله به خوبی انگیزه و دلایل به تصویر کشیدن نقش شکار در ایران و بین‌النهرین بیان شده و در پایان به این نتیجه رسیده است که این کهن‌الگوی شکار تقریباً در هر دو منطقه با مفاهیم نمادین مشابه به کار گرفته شده و جایگاه نمادین خود را حفظ کرده است.

۳-۱. ضرورت و اهمیت تحقیق

مقاله حاضر در نظر دارد روایت اسطوره‌ای نبرد انسان با موجودات ترکیبی در ایران و روایت نبرد انومالیش در اسطوره بین‌النهرینی را مقایسه نماید و از این رهگذر بنیان‌های فکری مشترک دو تمدن تاریخی را درباره این نبرد دنبال نماید و به نحوی اشتراکات فرهنگی ایران و عیلام را نشان دهد.

۴-۱. روش تحقیق:

این تحقیق به روش توصیفی - تحلیلی انجام می‌شود. توصیفی است بدین جهت که اینگونه تحقیقات به توصیف و تشریح داستان و روایت پرداخته و روابط بین عناصر و اجزاء تشکیل دهنده، شخصیت‌ها و ارتباطشان با وقایع را تشریح می‌نماید. جامعه آماری در این تحقیق تعدادی از نقش برجسته‌های کاخ تخت جمشید، مهرها و الواح گلی از بین‌النهرین است. روش نمونه‌گیری به صورت احتمالی و هدفمند بوده است و تعداد دو تصویر از میان ده‌ها تصویر انتخاب شده است زیرا حیوان ترکیبی در تصویر هخامنشی بسیار شبیه به حیوان ترکیبی توصیف شده در داستان گیلگمش و انومالیش است. بر این منوال رویکردی تطبیقی می‌تواند در یافتن اشتراکات و افتراقات این اسطوره‌ها به خواننده کمک کند.

۲. کارکرد اسطوره در کنش میان سه گانه‌های طبیعت

اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه‌ای نمادین درباره ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق‌طبیعی و به طور کلی جهان شناختی که یک قوم برای تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد. (دادور و همکاران، ۱۳۹۰: ۲۵) انسان همواره سعی داشته که ناشناخته‌های مربوط به آفرینش خورشید و ماه و ستارگان، آغاز و فرجام زندگی را بررسی کند و به این طریق به نیازهای خود پاسخ گوید و هنگامی که از طریق مشهودات و علوم نتوانسته است پاسخی برای مجهولات بیابد، به کمک اساطیر و افسانه‌ها به حل آنها

پرداخته است. (شین دشتگل: ۱۳۷۹، ۱۰۰) از نظر ژرژ دومزیل (Georges Dumezil)، اسطوره شناس بزرگ فرانسوی، کارکرد اسطوره عبارت است از تشریح نمایش وار آراء و عقاید یک جامعه، نه تنها برای پیوند دادن آن به وجدان جامعه و ارزشهای آن و آرمانهایی که نسل به نسل دنبال می شود، بلکه بیش از همه، برای تشریح همان ساختار و موجودیت خود، عناصر، رابطه ها، موازنه ها و تنشهایی که آن جامعه را تشکیل می دهند؛ همچنین برای تثبیت قواعد و عملیات سنتی است که بدون آن، همه چیز در جامعه متلاشی خواهد شد. دومزیل در تحلیل اسطوره های هند و اروپایی به ساخت سه طبقه ای قائل است: طبقه ایزدان فرمانروای روحانی، طبقه ایزدان جنگاور، و طبقه ایزدان برکت بخش (کشاورزی و پیشه وری). (اسماعیل پور: ۱۳۷۷، ۴۹) بر اساس این نظریه، جهان بر اساس سه عنصر قهار طبیعت (سه کنش) تنظیم و هماهنگ می شود:

۱. نیروی نظم دهنده ۲. نیروی شکننده ۳. نیروی حیات بخش

در جریان زمان، این عناصر به ترتیب، معنای دیگری پیدا کرده اند:

- **نیروی نظم دهنده:** قدرت، مهتری، اقتدار، قانون، آداب و رسوم، رعایت نظم، دیانت، هوش، دانش و مفاهیم متضادی چون حماقت، کوتاه نظری، برده داری، اطاعت بیش از حد، همچنین ویژگی های ما بعد الطبیعی، جادو و افسونگری

- **نیروی شکننده:** زورگویی، قتل، جنگ، در مقابل نظام، سپاه دلاوری

- **نیروی حیات بخش:** حاصلخیزی، تولید، تربیت، عشق، خانواده، زیبایی، در مقابل خساست، آز، هوای نفس (نیکوبخت و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۳۳، ۱۳۲)

سه کنش در کتیبه های داریوش هخامنشی نیز منعکس است، به طوری که وی در آن زمان از اهورامزدا می خواهد سرزمینش را از «گزند دشمنان، خشکسالی و دروغ» در امان دارد. (بارانی، ۱۳۸۹: ۹۶) با مقایسه نورو سومری، بابلی، مصری و ایرانی می توان چنین استنباط کرد که همه جشن های سال نو دارای بن مشترک اند و لایه های پیازین این بن اسطوره ای در هر جامعه ای با توجه به شرایط اقلیمی - فرهنگی متفاوت است. (اسماعیل پور: ۱۳۷۷، ۱۰۱)

از سوی دیگر اسطوره آفرینش روایتی از آغاز آفرینش جهان و داستان پیدایش مردم و سرانجام آنها در قالب اشکال انسانی، حیوانی، گیاهی و در رابطه ای نمادین است که به صورت داستان ها و روایات نمود یافته است. میرچالیا، گونه های اسطوره را در جوامع مختلف به چهار دسته تقسیم می کند:

- اسطوره ی آفرینش کیهانی.
- اسطوره آفرینش و نقش آن در درمان بیماری‌ها.
- اسطوره تجدید آفرینش و دوباره زای جهان.
- اسطوره بازگشت به اصل. (معرک نژاد، ۱۳۹۳: ۲۲)

در ارتباط با اسطوره آفرینش در هیچ کدام از اسطوره های کهن، آفرینش به مفهوم آفرینش از "هیچ" بر نمی خوریم. در همه موارد آفرینش به نظم درآوردن آن حالت از آشفتگی است که از آغاز وجود داشته است. (واحد دوست، ۱۳۸۲: ۱۲۰) منظومه یا نیایش نامه آفرینش بابلی با توصیف «آشفتگی نخستین» آغاز می گردد و با وصف کیهان نظام مندی که تحت فرمانروایی یک سلسله مراتب از نیروهای ایزدی است، پایان می پذیرد. بنابراین، توصیف گر نوعی آفرینش است. (ساندرز، ۱۳۸۵: ۱۸، ۱۷)

۳. تفاوت میان نبرد و شکار در ایران و بین النهرین

در ابتدا باید مفهوم دو کلمه نبرد و شکار را از یکدیگر متمایز کنیم. نبرد به معنی جنگ میان دو تن (معین، ۱۳۸۶: ۱۹۱۷) و شکار نیز به معنی هر حیوانی که صید شود. (همان: ۹۴۶) قدمت نقش شکار به درازای عمر بشر است. زیرا انسان برای تداوم زندگی و تامین نیازهای اولیه خویش به آن نیاز داشته است ولی نبرد مفهومی کاملا نمادین و فراطبیعی دارد. وفور استفاد از نقش شکار و نبرد بر روی مهرها و نقوش برجسته ی سنگی هخامنشی و بین النهرین حکایت از اهمیت این نقوش دارد. چه آنجا که منظور شکار و تامین غذا برای بقای زندگی باشد یا مفهوم نبرد.

شکار شیر در زمان آشور بانیپال رواج داشته به طوری که در نقش برجسته ای، شیرهایی که در محوطه ای پهناور و محصور از قفس ها رها شده اند و به پادشاه حمله می کنند، و او که بر گردونه اش سوار است همراه با خدمتکارانی که مراقب، جناحینش هستند شیرهای غران را یکی پس از دیگری با تیرهای خود نقش زمین می کند. (گاردنر، ۱۳۸۵: ۶۲) (تصویر ۱)

در کاخ های آشوریان «موضوع دیوار نگاره ها و نقش های برجسته همواره در وهله نخست عبارت بود از بزرگداشت جنگهای پیروزمندانۀ شهریار. از آنجا که رزم آوری بیشتر کار و سرگرمی فصلی بود، بیشترین زمان گویا به شکار می گذشت» (اسپور، ۱۳۸۳: ۴۷) (تصویر ۲)

هنر هخامنشی در خدمت قدرت و مافوق همه هنرهای تزئینی به شمار می رود بنابراین تصاویری هم که از شکار شهریار در آثار این دوره دیده می شود نه در جهت بیان داستانی واقعی بلکه نشان گر این است که شهریار در شکار نیز مانند جنگ، شهامت و ارزش استثنایی خود را بروز می دهد. در واقع شکار شهریار به نوعی نشان دهنده شایستگی سلطنتی وی و عرصه ممتازی برای اثبات دلاوری شهریار محسوب می شد. صحنه های شمایی از شکار شاهان هخامنشی بر روی مهرها دیده شده که شهریار به عنوان نمادی برای اثبات قدرت یگانه و بیان توانایی و تسلط خود بر همه نیروها اقدام به خلق چنین آثاری کرده است. (ایمانی و افهمی، ۱۳۸۸: ۷۷) (تصویر ۳)

در زمان هخامنشیان تصویر نبرد شاه (پهلوان) با شیر علاوه بر نقوش برجسته سنگی در مهرها هم دیده شده است. هنرمهرسازی بلافاصله بعد از مجسمه سازی پدیدار گشت و تعداد بیشماری از مهرهای استوانه ای شکل هخامنشی همان سبک آشوری را پیروی کرده و شاه را درحالت شکار شیر و

یا سوار بر ارابه و یا پیاده تیر و کمان بدست نشان می دهد که اینها اغلب طرحهای مورد توجه صنعتگران نواحی بین النهرین بوده اند ولی آنچه از دست سازندگان هخامنشی پدیدار گشته آمیخته به یک حالت معنوی و روحانی بوده زیرا در اینجا شکار اهریمن و حیواناتی که نماینده کواکب فلکی هستند نشان داده شده و منظور تنظیم فصول چهار گانه بوده است. (کالیان، ۱۳۸۴: ۱۲۰) از جمله این نقوش می توان به مهر استوانه ای داریوش بزرگ و مهر استوانه ای با نقش نبرد پادشاه و پهلوان پارسی با شیر و گاو نر و نقش مهر هخامنشی که در آن پادشاه سوار بر گردونه سلطنتی در حال شکار موجود افسانه ای (با بدن شیر، بال عقاب و شاخ بز کوهی) است، اشاره کرد. نقش فر کیانی (حلقه بالدار) نیز در بالای این نقش دیده میشود. (محمد پناه، ۱۳۸۶: ۱۳۶ و ۱۴۴) (تصویر ۴)

پس شکار و غلبه شاه بر شیر که سمبل قدرت شناخته می شد، شاید تأییدی بود بر مقام شاهی و استحقاق او بر امر پادشاهی. در بسیاری از تصاویر که شاه را در حال شکار شیر نشان می دهد شیر به حالتی طبیعی دیده می شود ولی در این جا شیر به صورت اهریمن نمایان شده و اهورامزدا در این تصویر همراه شاه است و پیروزی اهورامزدا بر اهریمن را نشان می دهد. (دادور و همکاران، ۱۳۹۰: ۳۱)

۴. اسطوره آفرینش در تمدن بابل و ایران باستان

در سرگذشت آغاز آفرینش، آمده است که ایزدان نخستین در یک «آشفته گی آب گونه» (که خود ایزد به شمار می رود) هستی می یابند و نامشان توجیه کننده رشد کیهان است. (ساندرز، ۱۳۸۵: ۱۸، ۱۷) اساطیر آفرینش، روایت هایی هستند که جهان بینی عمومی جاری در یک فرهنگ را بازنمایی می کند و به پیچیده ترین پرسش های مردم پاسخ می دهند. مردمان برای تفسیر آنچه که هست، و تشخیص آنچه که باید باشد، به دامن اسطوره پناه می برند. انومالیش، یکی از این روایتهاست. این اسطوره به منظور گرامی داشتن و بزرگداشت مردوک ایزد بزرگ شهر بابل در روز چهارم جشن یازده روزه سال نوی بابلی (اکتوب) در ماه نیسان (فروردین/اردیبهشت) خوانده می شده است. منظومه آفرینش بابلی بخشی از آداب نیایشی جشن سال نو بابلیان است. این جشن در جایگاهی ویژه، یعنی در نهان خانه مقدس ترین ایزد یا مردوک برگزار می شد. (اسماعیل پور، ۱۳۷۷: ۹۶) در مورد انومالیش چند نکته ی مهم وجود دارد. نخست آن که از نظر زمانی، قدیمی ترین روایت در سرزمین بین النهرین است که ایرانیان نیز به آن باور دارند. بنابراین انومالیش متنی مهم و کلیدی است، از آن رو که بخش مهمی از روایت های مربوط به آفرینش، بدون خواندن و تفسیر کردنش، ناخوانا و نامفهوم باقی می ماند.

دومین نکته‌ی جالب در مورد انومالیش آن است که می‌دانیم سراسر آن را در جشن نوروز، بابلیان (آکیتو) می‌خوانده‌اند و نمایشی عمومی از نبرد آغازین ایزدان را در این روزها اجرا می‌کرده‌اند. (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۷۰۸) انومالیش اگر از دید اسطوره‌شناختی بررسی شود، از جنبه‌های دیگری نیز مهم است. یکی از کهن‌ترین توجیه‌ها برای برکشیده شدن یک ایزد تازه وارد به مرتبه‌ی خدای خدایان را در این متن می‌بینیم. به همین ترتیب در این روایت است که با یکی از قدیمی‌ترین شرح‌های نبرد آغازین خدایان و چیرگی نهایی نظم (مردوک) بر آشوب (تیامت) روبرو می‌شویم. (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۸) اگر بخواهیم مفهومی اخلاقی برای این چهره‌های اساطیری قایل شویم، باید آنان را انسان‌های تلاشنده‌ای به شمار آریم که می‌خواهند از محیط فرو افتاده و ویران خویش فراز روند، آسمان‌ها را فتح کنند و به جاودانگی دست یابند. (ژیران، ۱۳۷۵: ۹۰) در حماسه گیلگمش که اصل سومری، اما روایت‌های بابلی دارد (موذنی، ۱۳۸۲: ۱۷۰) نیز انگیزه رسیدن به جاودانگی در سفر گیلگمش وجود دارد. او همیشه در پی جاودانگی است (در مورد جنگل سدر هم در پی جاودانگی است). (موذنی، ۱۳۸۲: ۱۷۲) گیلگمش در این سفر مبارزاتی را انجام می‌دهد «او شیر را از پناه بیرون می‌رماند، یال او را می‌گیرد و با زخم کارد می‌کشد.» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۲۲). (تصویر ۵)

اندیشه نخستین «رزم» در ایران باستان به داستان آفرینش آغازین (بندهش) برمی‌گردد. آنجا که «اورمزد» نماد همه‌ی نیکی‌ها در برابر «انگره مینو» (اهریمن) نماد همه‌ی ناپاکی‌ها به رزم می‌ایستد؛ آنجا که «آفرینش کیهان» سرآغاز نبرد آغازین دو نیروی نیک و بد و همچنین رمز پیروزی «اورمزدیان» در برابر سپاه بداندیشان است. آنجا که گروهی از «مینویان» در برابر ستیهندگان «اهریمنی» به رزم می‌ایستند و سرانجام «نیروی نیک» پیروز آن میدان است. (بی‌نا، ۱۳۸۷: ۱۰)

نوروز ایرانی به راستی جشن آفرینش، جشن فروهرها و مهم‌تر از آنها جشن برکت بخشی، رویش و کشاورزی است. به عبارت دیگر، نوروز رستاخیز حیات است، چون نباتات می‌رویند و آدمیان از نو آفریده می‌شوند. (اسماعیل پور، ۱۳۷۷: ۱۰۲)

پادشاهان بزرگ هخامنشی از ارزش واقعی تمدن‌های چند هزار ساله مشرق زمین بی‌اطلاع نبودند و بنابر استقلال، سرزمین‌های تحت سلطه خود را علی‌رغم تضعیف احتمالی حکومت مرکزی‌شان حفظ کردند. هنر هخامنشی در واقع آمیخته‌ای از هنر همه ملل آن عصر و حفظ آن هنر بود. (باقری، ۱۳۸۹: ۲۱) آثار آنان پر از عناصریست که از هنرهای دیگر و با نگرش دینی آنها گرفته شده‌اند و به نظر می‌رسد این کار آگاهانه انجام گرفته است. (باقری، ۱۳۸۹: ۲۴) در ایران در نظر شاه و روحانیون، نقش شاه این بود که بر نیروهای مخرب که در قلمرو سلطنت به فعالیت می‌پرداختند، غلبه کند. نبرد کیهانی بزرگ میان راستی و دروغ، نیرویی بود که شاه هم، در آن درگیر بود. اما چنین بر می‌آید که بیشتر تاکید بر نقش او در استقرار نظم و آرامش قلمرو ایزدی در حیطه فرمانروایی خویش به کمک اهورامزدا بود. (هینلز، ۱۳۶۸: ۱۶۱، ۱۶۲) تصاویری که از شاه در حال شکار شیر و سایر جانوران وحشی وجود دارد، نشانگر آن است که دست و پنجه نرم کردن و رویارویی با جانورانی که به داشتن قدرت شناخته می‌شدند، یکی از شیوه‌های تثبیت مشروعیت شاه به عنوان ابر انسان/ابر جنگجو بوده است. (باقری حسن کیاده و رضائی، ۱۳۹۱: ۱/۲۹) (تصویر ۶)

دانش ستاره‌شناسی و آگاهی از صورت‌های فلکی، هنرمندان هخامنشی را در پدید آوردن نقوشی زیبا و بدیع از موجودات اساطیری یاری نموده که نمونه‌هایی از این موجودات اساطیری را می‌توان بر سرستونها، نقش برجسته‌های دقیق و ظریف و همچنین در قالب نگهبانان عظیم الجثه و غول پیکر دروازه‌های کاخ مشاهده کرد. در نقش برجسته‌ی حمله‌ی شیر بر گاو، هر دو حیوان نمادی از دو صورت فلکی برج ثور و برج اسد می‌باشند و چنین به نظر می‌رسد که بنا بر دلایل و جنبه‌های نجومی اسد بر ثور حمله و غلبه کرده است. پیدایش این اثر، بیشتر از این جهت است که نشان می‌دهد چگونه مردم آن دیار با علائم و تغییرات فصلی آشنا بوده‌اند و آنها را به دقت می‌شناختند. (شین دشتگل، ۱۳۷۹: ۱۰۲) گاو نر آسمان نه به عنوان حیوانی اهلی، بلکه نمادی برای جانوری در مقام قربانی بوده است. قربانی‌های خونین به دلیل نگرانی از عدم باروری در تمام تمدن‌های آغازین دیده می‌شود. برای اطمینان از تداوم چرخه زایش و مرگ در جهانی انسانی و نیز در جهان گیاهی قربانی‌های خونین زیادی انجام می‌گرفت. قربانی گاونر توسط «میترا» نیز به همین منظور انجام شده است. با قربانی او از تیره پشتش غلات، که با آن نان پخته می‌شود و از خورش شراب، که نوشیدنی مقدس عارفان است تولید می‌شود. احتمالاً در ایران نیز سالیانه گاوی قربانی می‌شد تا ضامن رشد غلات باشد. (حاجی زاده و دیگران، ۱۳۹۵: ۴۰) به علاوه کشتن گاو نر در سال نو مظهر مرگ زمستان و تولد نیروی حیاتی آفریننده است. (کوپر، ۱۳۸۰: ۳۰۱) در «بندهش» نیز می‌خوانیم که گاو یکتا آفریده توسط اهریمن کشته شد و سپس از بدن او انواع غلات و از نطفه او موجودات پدید آمدند. (بهار، ۱۳۷۸: ۶۶) همچنین در فرهنگ بین النهرین، گاو آسمان بیش از هر جا در حماسه «گیلگمش» حضور میابد. در این داستان حماسی نیز گاو آسمان در مقام حیوانی که قربانی می‌شود، قرار دارد. (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۸۹)

۵. پرده اول: اسطوره آفرینش در تمدن بابلی

اسطوره آفرینش بابلی با آشوب آغاز می‌شود و با نظم و ترتیب در جهان به پایان می‌رسد. داستان به این صورت است که تنها دو خدا در جهان می‌زیند، که هر دو خدای اولیه آب بودند، تیامت (همسر آپسو، خدای آب شور و تلخ و نماینده آشوب) که در جایگاه مادر است و آپسو (خدای آبهای شیرین و آرام که خدایان از پشت او و تیامت پدید آمده‌اند). که در جایگاه پدر است. از پیوند آبهای شور و شیرین، خدایان نخستین پدید می‌آیند. میان تیامت (مادر و نماینده آشوب) و آپسو (پدر و نماینده آرامش) که از هیاهوی و غوغای فرزندان به تنگ آمده و می‌خواهد با از بین بردن فرزندان دوباره به

آرامش خود باز گردد، تنش درمی‌گیرد و تیامت از فرزندان حمایت می‌کند. خدایان به نبرد با آپسو پرداختند و در آخر آپسو توسط ائا (پسر آنو، خدایی خردمند و نیرومند) کشته می‌شود. تیامت به خاطر حمایت نکردن از آپسو در مقابل خدایان و کشته شدن او توسط آنها پشیمان می‌شود و ۱۱ هیولا برای نبرد با خدایان می‌آفریند. ائا متوجه موضوع می‌شود، اما نمی‌تواند تیامت را از نبرد باز دارد برای همین مردوک (خدای بزرگ بابل، ایزد بهار که زمین را از پیکر تیامت می‌سازد.) را که فرزند تیامت و ائا است، برای نبرد با تیامت فرا می‌خواند. مردوک در نبرد با تیامت « پیکر او را چون ماهی به دو نیم کرد. از نیمه‌ای گنبد آسمان و از نیمه دیگر زمین سخت سر را ساخت و با این کار جهان را سازمان بخشید. خانه گاهی در آسمان برای بزرگ ایزدان بساخت و ستارگان را که نگاره ی ایزدان مزبور بودند، نصب کرد، درازای سال را تعیین کرد و مسیر پیکرهای آسمانی را نظام بخشید. بدین گونه زمین شکل یافت.» (ژیران، ۱۳۷۵: ۶۱) (تصویر ۷)

مردوک با دو نیم کردن تیامت خواهان رسیدن به یک تعادل است. آبهای شور تبخیر می‌شوند و به آسمانها می‌روند، تشکیل ابر می‌دهند، باران (آب شیرین) بوجود می‌آید و از بارش باران گیاهان و رودها بوجود می‌آیند.

شیر یکی از ۱۱ هیولایی است که توسط تیامت، برای نبرد با خدایان آفریده شده. وکیلی هیولاهایی که تیامت آفریده را در کتاب اسطوره آفرینش بابلی، اینگونه بیان می‌کند:

«او افعی‌ها و اژدها و لخموی هیولا را آماده کرد،

و شیر پر هیبت را، سگ دیوانه و کژدم - مردها را

و گردبادهای توفنده و ماهی - مردها و گاو مردها را

آنها با خود جنگ افزارهایی کشنده داشتند و بی‌هراس بودند از نبرد.

فرمانهایش کارآمد بودند، هیچ کس را یارایی ایستادن در برابر آنان نبود

و اینچنین بود که او یازده هیولا ساخت.» (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۳۲ و ۳۳)

در اسطوره انومالیش مردوک بعد از پیروزی بر تیامت یازده هیولا را در بند می‌کند. «و یازده آفریده ای که او (تیامت) با نیروی ترس آکنده بود شاه و سپاه اهریمنان، که برای او گام برمی‌داشتند، را رام کرد و به زنجیر کشید.» (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۶۰)

همچنین ایزدان پس از پیروزی مردوک با اهداء پنجاه عنوان به وی که هر یک، خود خصیصه‌ای ایزدی بود - سپاسگزار او شدند. بدین گونه، کمال ایزدی در مردوک یگانه گشت. (ژیران، ۱۳۷۵: ۶۸)

تصاویر متعددی از حیوانات ترکیبی در اسطوره‌ها، حماسه‌ها و داستانها آمده‌اند. تیامت در تصاویر به شکل یک اژدها (بالدار یا بی بال) تصویر شده است (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۲۰)، بسیار شبیه حیوان توصیفی (خومبابا) در حماسه گیلگمش است. گیلگمش با گشتن خومبابا که یکی از مراحل نبرد او است سعی در جاودانه شدن و رسیدن به طبقه ایزدان دارد. گیلگمش پادشاهی مستبد و البته پهلوان است که وجودی نیمه آسمانی دارد. دو سوم آن آسمانی و یک سوم آن زمینی است. گیلگمش با قدرت افسانه‌ای خود همواره در حال نبرد با هیولاهای مختلف و دفاع از جنگل مقدس است که در مواقع ضروری از دوست خود انکیدو یاری می‌طلبد. (ایزد پناه، ۱۳۷۶: ۴۱۸) گیلگمش پا در سفری

طولانی می‌نهد و پس از بازگشت شرح سفر خود را بر کتیبه‌ای ثبت می‌کند. داستان بدین شرح است، هنگامی که ظلم و جور گیلگمش بی‌حد می‌شود، مردم نزد ایزدان شکایت می‌برند، ایزدان شکایت آنها را اجابت کرده و پهلوانی همزاد (انکیدو) که رقیب گیلگمش باشد می‌آفرینند. (ساندرز، ۱۳۷۶: ۴۸-۳۴) گیلگمش با انکیدو در یک مبارزه یار و همراه می‌شود و سفر خود را با او ادامه می‌دهد. انکیدو در مبارزه با گیلگمش دهان باز می‌کند و با خاتون ریشارت چنین می‌گوید: « مادر، من در نبرد برادر خویش را یافتیم.» گیلگمش با او می‌گوید: « تو دوست منی، حال دوشادوش من بجنگ.» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۳۳)

یکی از نبردهای گیلگمش مبارزه با جانوری به نام خومبابا است. در کتاب افسانه گیلگمش نوشته جرج اسمیت هنگامی که گیلگمش (شاه) و انکیدو قصد مبارزه با خومبابا را دارند او را اینگونه تصویر می‌کند: «پنجه‌هایی داشت مانند شیر، تن او با فلس‌هایی از مفرغ پوشیده بود، پاهای او چنگال کرکس بود، بر سر او شاخ‌های گاونر وحشی بود؛ دم او، و اندام آمیزش او با سر مار پایان می‌یافت. آن گاه شمش، خدای آفتاب، از آسمان به آنها (انکیدو و گیلگمش) گفت: «پیش بروید، نترسید!» وی باد و طوفانی در مقابل خومبابا برانگیخت. راه پیش رفتن بر او بسته شده، راه پس رفتن بر او بسته شده. تیرها به جانب او رها کردند، بر او نیزه انداختند. تیرها می‌خوردند و برمی‌گشتند، و به او گزند نمی‌رسید. اینک خومبابا در برابر آنها ایستاده، انکیدو را در پنجه چنگال‌دار خود می‌گیرد. پادشاه تبرزین خود را بلند می‌کند. خومبابا که زخمی خورده بود، بر زمین می‌افتد، و گیلگمش سراو را از پشت گردن فلس‌دارش جدا می‌کند. تن سنگین او را برمی‌دارند و به صحرا می‌برند. آن را پیش پرندهگان انداختند، تا بخورند. سر شاخ‌دار را بر چوب بلندی به نشانی فتح با خود می‌برند.» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۴۸، ۴۷) (تصویر ۸)

۶. پرده دوم: اسطوره آفرینش در تمدن هخامنشی

برقراری نظم، نو شدن و رسیدن از مرتبه انسانی به ماورایی هم در ایران هخامنشی به طرق مختلف بیان شده است. همانطور که می‌دانیم تخت جمشید پایتخت تشریفاتی هخامنشیان بوده و بسیاری از نقوش برجسته‌ها و هنرهای به‌کار رفته در آن حالتی تشریفاتی و نمادین بوده است. هخامنشیان در تخت جمشید نوروز و آمدن بهار را جشن می‌گرفتند. جشن نوروز ارتباط دیگری نیز با فصول دارد، زیرا که این جشن با جشن ریثوین منطبق می‌شد؛ ریثوین از مراسمی بود که در طی آن

به خدای ریشون نیایش هایی تقدیم می شد تا از پناه گاههای زیر زمینی خود که در آن ریشه درختان را با وجود حمله های زمستان نگاه می دارد، باز گردد. نماد این نبرد فصل ها را شاید بتوان در بعضی از نقوش برجسته که شیری (خورشید) را در حال کشتن گاو (باران) نشان می دهد، مشاهده کرد. بنابراین، نقوش برجسته تخت جمشید این نظر را پیش می آورند که جشن سالانه ای در ایران وجود داشته که با ستیز فصل ها و نیروهای حیات مربوط بوده است (هینلز، ۱۳۶۸: ۱۵۹) (تصویر ۹)

مهم ترین اسطوره مربوط به نوروز، همان اسطوره آفرینش است که بهترین جلوه اش را در نوروز بابلی و آن گاه در نوروز ایرانی باز نموده ایم. نیز بنا بر اسطوره ای دیگر، دوازده تن از یاران اهریمن در طول دوازده ماه سرگرم جویدن و بریدن و براندازی دوازده ستونی اند که جهان را نگاه می دارند. (اسماعیل پور، ۱۳۷۷: ۱۰۴) در روزهای پیش از نوروز، هنگامی که ستون ها در شرف افتادن اند، یاران اهریمن به شادی اینکه کار نابودی جهان پایان یافته است، برای رقص و پایکوبی به زمین می آیند و چون باز می گردند، می بینند که همه ستون ها مرمت یافته اند. این اسطوره جلوه دیگری از ستیز میان نیروهای هرمزدی و یاران اهریمنی است. بار دیگر نور و ظلمت در برابر هم قرار می گیرند. دوازده ستون که جهان را نگاه می دارند، محتملاً نمادی برای بروج دوازده گانه است و چنان که می دانیم عدد دوازده در نزد بابلیان تقدس داشته است و این قداست بعدها دوام یافت، از جمله وجود دوازده ماه و... (اسماعیل پور، ۱۳۷۷: ۱۰۵، ۱۰۴)

بیرونی در تعریف و وجه تسمیه نوروز آورده است: «نخستین روز است از فروردین ماه و بدین جهت نوروز نام گرفته که آغاز سال نو است و تا پنج روز پس از آن جشنها برپا می کردند و روز ششم فروردین را «نوروز بزرگ» یا «جشن بزرگ» و یا «نوروز ملک» گویند؛ زیرا که خسروان در آن پنج روز به حقوق اطرافیان و مردم و نیز بزرگان رسیدگی می کردند و روز ششم جهت ملاقات خاصان و نزدیکان خلوت می کردند» (بیرونی، ۱۳۱۶: ۲۵۳). ایرانیان معتقد بودند که در این روز خداوند از آفرینش جهان آسوده و مشتری را بیافرید؛ زردشت با خداوند توفیق مناجات یافت؛ و کیخسرو بر آسمان عروج کرد. پنج روز اول که جنبه همگانی داشته و عموم در آن به اجرای مراسم خاص خویش می پرداختند «نوروز عامه» و از روز ششم که جشن نوروز به طرز ویژه ای در دربار برگزار می شده «نوروز خاصه» بوده است. (یا حقی، ۱۳۶۹: ۴۲۶) ششم فروردین روز تولد و برگزیده شدن اشو زردشت اسپیتمان پیامبر بزرگ ایرانیان باستان و از اهمیت و شکوه فراوان برخوردار است و اکنون هم زردشتیان این روز را با همان عظمت و شکوه سابق جشن می گیرند. (رضائی، ۱/۱۳۶۴: ۸۱) ثنویت مشخصه دین زردشتی است، و آن اعتقاد به وجود دو نیروی اساساً متضاد است که دست اندر کار عالمند. آریاییان به دو نیروی متضاد «راستی» یا «نظم» (آشه) و «دروغ» یا «بی نظمی» اعتقاد داشتند. و این همان اندیشه ای است که دین زردشتی آن را اتخاذ کرد و گسترش داد. (هینلز، ۱۳۶۸: ۶۷)

در کاخ تچر در سه درگاه اتاق مرکزی نقش قهرمانی از خانواده شاهی (شاید خود شاه) در حال نبرد با حیوانی که سر شیر، بدن مرغ و دم عقرب دارد و یا با شیری که سر پا ایستاده در حال نبرد می باشد؛ و یا با گاوی که تنها یک شاخ دارد در نبرد است که بدون شک این نقوش نمادین هستند. (دادور و همکاران، ۱۳۹۱: ۸۳) و در حقیقت مظهر چیرگی شاه بر پلیدی هاست لباس شاه در این حجاری ها،

لباس جنگ و شکار است. دست‌ها تا بازو لخت و کلاه کوتاه نازکی بر سر دارد. با یک دست شاخ یا یال حیوان را گرفته و با دست دیگر خنجر را به شکم او فرو می‌کند. درهرسه‌ی این نقوش، حالت حمله و خشم حیوان را کاملاً مجسم ساخته‌اند» (دشتی، ۱۳۹۲: ۵۳ و ۵۴)

ضربه‌ای که شه‌ریار(شاه) بر حیوانات وارد می‌کند کاملاً نمادین است در این تصاویر او از حالت امر واقع خارج شده و خود را در مرتبت نماد قرار می‌دهد. شه‌ریار(شاه) از حالت زمینی بودن خارج و در مرتبه‌ای فرا واقعی و معنایی قرار گرفته است. در این تصاویر او را در سه مرحله، یعنی ایزد پنداشتن پادشاه، قدرت جسمانی و فرا زمینی در شکار و قدرت ماورایی را در نبرد با اهریمنان و نیروهای شر به نمایش گذاشته‌اند. از جمله حرکات نمادین شه‌ریار می‌توان به حرکت دستان او اشاره کرد که در این تصاویر با دست شاخ حیوانات را که در مرکز سر آنها قرار دارد گرفته و با دستی دیگر ضربه‌ای به قلب شان وارد می‌کند، یعنی به دو نقطه مهم اعضای بدن حیوانات ضربه وارد کرده است. (افهمی و ایمانی، ۱۳۸۸: ۷۵)(تصویر ۱۰)

۷. مقایسه پرده اول و دوم

با تفکر در آداب ملل و جوامع جهان، کهن الگوهای مشترک بسیاری وجود دارند. که منشا این اشتراکات طبق نظر مولر و دومزیل همان سراسطوره‌ها و کهن الگوها هستند که در بطن آن جوامع شکل گرفته‌اند و در دوره زمانی به دلیل رشد و نمو در جوامع مختلف با عقاید متفاوت، در عین اینکه از منشاء مشترک هستند به صورتی متفاوتی بیان می‌شوند. بر طبق نظریه «سه کنش دومزیل» می‌توان مطالعه تطبیقی بین اسطوره‌های تمدن ایران و بین النهرین انجام داد. همان طور که بیان شد اسطوره آنومالی‌ش را در جشن نوروز بابلیان می‌خواندند و نمایشی عمومی از نبرد آغازین ایزدان را در این روزها اجرا می‌کردند و این کار تا زمانی که کوروش بابل را فتح کرد پس از وقفه ای ده ساله دوباره از سر گرفته شد. بنابراین در انوما الیش، ما کهن‌ترین متن آیینی مربوط به نوروز را هم می‌یابیم، و این خود یکی از کهن‌ترین مراسم هنوز زنده در جهان، و مهمترین جشن مردم ایران زمین محسوب می‌شود. (وکیلی و همکاران، ۱۳۹۳: ۸)

اسطوره آفرینش در هر دو تمدن وجود داشته و همرا با آداب و رسوم خاصی در ابتدا نوروز در آن جوامع خوانده می‌شده است، که هر کدام هدفی را دنبال می‌کردند که این اهداف مشترک عبارتند از: حاصلخیزی دوباره طبیعت و باروری، برقراری نظم، و مشروعیت بخشیدن به حکومت شاه با این

مفهوم که پیروزی شاه بر بدی باعث ارتقاء مقام پادشاه از مقام زمینی به مقام خدایان و نیروهای ماورایی بوده است. جدول یک ویژگی های اسطوره آفرینش در دو تمدن هخامنشی و آشوری را به نمایش می گذارد.

در جدول یک به عناصری برمی خوریم که رابطه ی خود را با تجدید آفرینش و نو شدن سال برقرار می کند حیوان ترکیبی که در نقوش برجسته کاخ هخامنشیان (پایتخت نوروژی) وجود دارد در اسطوره های بین النهرین توصیف شده است یکی در اسطوره گیلگمش (خومبابا) و دیگری در اسطوره انومالیش (یکی از یازده هیولایی که توسط تیامت برای مبارزه با خدایان خلق شد). شاه هخامنشی با باز آفرینی این تصویر و مبارزه با آن سعی بر برگرداندن نظم و آغاز فصل رویش و رسیدن به جاودانگی را داشته است و نکته مشترک دیگر این است که در هر دو اسطوره تعداد اهریمنان ۱۲ عدد بوده که بعد از پیروزی در بند کشیده شده اند و همچنین سرستون های هخامنشی همان سر حیوانات ترکیبی هستند که شاه بوسیله خنجر از بدنشان جدا کرده است، اسطوره انومالیش نیز بعد از پیروزی مردوک تمام ۱۱ هیولا به بند کشیده می شوند. در اسطوره های گیلگمش و انومالیش، باد بدکار (باد اهریمنی) به یاری گیلگمش و مردوک می آید و تیامت که دهانش را هنوز بسته است، باد دهشناک اندرون او را پر می کند و بدنش آماس کرده و دهانش گشوده مانده است. در سر ستونهای هخامنشیان نیز باد اهریمنی باعث شده که موجودات ترکیبی دهانشان باز باقی بماند.

نتیجه گیری:

اسطوره های بین النهرین در ایران باستان همانند زنجیری به هم پیوسته تکرار شده اند. نبرد یکی از کنش هایی است که تقابل انسان با حیوان و موجود خیالی را به نمایش گذاشته است و با کنش میان انسان و حیوان در قالب شکار متفاوت است. این تفاوت در تعبیر و مفاهیمی است که از این نبرد حاصل می گردد. نبردی نمادین که تغییر و تبدیل جهان طبیعت را به دنبال دارد. هم نقش برجسته انومالیش و هم نقش برجسته های هخامنشی فقط جنبه تزئین نداشته اند؛ هر کدام از این نقوش مطلبی را باز گو می کنند گویا همانند دفتری است گرانبها که با دقت و رمزگشایی در آن می توان به عمق تفکر انسان های باستان پی برد. نبرد در ایران در تمامی ادوار باستانی جریان داشته و شاهان هخامنشی با نبرد با موجودات ترکیبی (شیردال و ...) می خواهند نظم را به سرزمین خود باز گردانند (حال منظور نظم فصول باشد یا نظم ملت های تابع حکومت هخامنشی). نظمی که دنبال آشوب و تغییر بدست می آید. از آنجا که شاهان نماینده خدایان بر روی زمین تصور می شدند مبارزه با هرج و مرج، برقراری نظم و مشروعیت بخشیدن جزء لاینفک حکومت آنها بوده است. آنچه که برای انسان رضایت بخش است حیات و تداوم است. باروری و حاصلخیزی، تغییر و آشوب و تعادل سه مرحله از صیوررت طبیعت است و انسان (خواه بین النهرینی خواه ایرانی) جزئی از کل است که تداوم خود را در ادامه حیات می بیند.

منابع

- افهمی، رضا و الهه ایمانی (1388). تصویر شهریار در نقش برجسته های تالار صد ستون، نگره، فصلنامه تحلیلی-پژوهشی، دوره ۴، ش ۱۳، صص ۸۰-۶۹.
- اسمیت، جر (۱۳۸۳)، *افسانه گیلگمش*، ترجمه داوود منشی زاده، تهران، اختران.
- اسماعیل پور، ابوالقاسم (1377). *اسطوره بیان نمادین*. چاپ اول، تهران، سروش.
- اسپور، دنیس (1383). *انگیزه آفرینندگی در سیر تاریخی هنرها*. ترجمه امیر جلال الدین اعلم، تهران، نیلوفر.
- ایزد پناه، حمید (1376). *فرهنگ لکی*. تهران، موسسه فرهنگی جهانگیری.
- باقری حسن کیاده، معصومه و مسعود رضائی (1391). *جایگاه شکار در نزد هخامنشیان*. مجله مطالعات ایرانی، ش ۲۱، صص ۴۲-۲۷.
- بارانی، احمد (1389). *ریشه شناسی نمادهای باستانی (رمزگشایی شاعران پارسی: اخوان ثالث، ابتهاج و ...)*، تهران، ترفند.
- باقری، مهناز (1389). *بازتاب اندیشه های دینی در نگاره های هخامنشیان*، چاپ اول، تهران، امیر کبیر.
- بی نا، (1387). *نمایشگاه ابزارها و نمادهای رزم در آثار موزه در آثار موزه ملی ایران*
- بیرونی، ابوریحان (1316). *التفهیم لوائل صناعه التنجیم*، چاپ اول، مجلس
- بلک، جرمی و گرین، آنتونی (1385). *فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین النهرین باستان*. ترجمه پیمان متین، تهران، امیر کبیر.
- بهار، مهرداد (1378). *پژوهشی در اساطیر ایران*. تهران: آگه.
- حاجی زاده، محمد امین، مسعود کلاتتری سرچشمه و سامان فرزین (۱۳۹۵)، *اسطوره شناسی صورت های فلکی منقوش در فرش منطقه البروج، مجله نگارینه هنر اسلامی*، دوره سوم، شماره ۹، صص ۳۶-۵۵.
- دشتی، فریده (1392). *نگاره شیر در اندیشه و هنر هخامنشیان*، انتشارات اندیشمندان یزد.
- دادور، ابوالقاسم و الهام منصوری (1390). *درآمدی بر اسطوره های ایران و هند*، چاپ دوم، تهران، انتشارات دانشگاه الزهرا.
- دادور، ابوالقاسم و شهلا خسروی فر (1390). *مطالعه تطبیقی نقش شکار در هنر ایران باستان با هنر بین النهرین*، نشریه مطالعات تطبیقی هنر (دو فصلنامه علمی پژوهشی)، دوره ۱، ش ۱، صص ۴۴-۲۹.
- دادور، ابوالقاسم و عادلہ غربی (1390). *مطالعه تطبیقی نقوش برجسته هخامنشی و ساسانی در ایران*، چاپ اول، تهران، پشتون.
- رضی، هاشم (1384). *دین و فرهنگ ایرانی پیش از عصر زرتشت*، چاپ دوم، تهران، سخن.
- رضائی، عبدالعظیم (1364). *تاریخ ده هزار ساله ایران «جلد اول»*، چاپ اول، انتشارات اقبال.

- شبین دشتگل، هلنا (1379). *بازتاب صورت‌های فلکی بر اساطیر ایران*، کتاب ماه هنر، ش ۲۷، صص ۱۰۲-۱۰۰.
- ف. ژیران وک و لائوکه و ل دلاپورت (1375). *اساطیر آشور و بابل*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، چاپ اول، تهران، فکر روز.
- کالیان، ویلیام (1384). *باستان شناسی و تاریخ هنر در دوران مادی‌ها و پارسی‌ها*، ترجمه گودرز اسد بختیار، موسسه فرهنگی و انتشاراتی پازینه.
- کشاوری، خوبچهر (بی تا)، *نگرشی نو به نگاره‌های تخت جمشید*، مقالات میراث فرهنگی.
- کوپر، جی.سی (1380). *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*. ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران، فرشاد.
- گاردنر، هلن (۱۳۸۵). *هنر در گذر زمان*، ترجمه محمد تقی فرامرزی، انتشارات: آگاه.
- محمد پناه، بهنام (1386). *کهن دیار*، چاپ چهارم، تهران، سبزان.
- مک کال، هنریتا (1379). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*، ترجمه عباس مخبر، تهران، مرکز.
- معین، محمد (1386). *فرهنگ فارسی*، چاپ چهارم، تهران، ادنا.
- معرک نژاد، رسول (1393). *اسطوره و هنر*، چاپ اول، تهران، میردشتی.
- موذنی، علی محمد و پارسا یعقوبی (1382). *حماسه گیلگمش و روایت‌های مختلف*، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، صص ۱۶۹-۱۸۶.
- نیکو بخت، ناصر و آیدا قالدیرعلیوا و غلامحسین غلامحسین زاده و محمد دانشگر (1391). *مقایسه بازتاب جهانبینی هند و اروپایی در شاهنامه فردوسی و حماسه قرقیزی ماناس*، دو فصلنامه پژوهش‌های ادبیات تطبیقی، دوره ۱، ش ۲، صص ۱۴۸-۱۲۹.
- ن. ک. ساندارز (1376). *حماسه گیلگمش*، ترجمه محمد اسماعیل فلزی، تهران، هیرمند.
- _____ (1383). *حماسه گیلگمش*، ترجمه محمد اسماعیل فلزی، تهران، هیرمند.
- _____ (1385). *بهشت و دوزخ در اساطیر بین‌النهرین*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، چاپ دوم، تهران، کاروان.
- نقیسی، نادره (1384). *تخت جمشید یادگار هخامنشیان*، ترجمه پونه سعیدی، چاپ سوم، خانه فرهنگ و هنر گویا.
- وکیلی، شروین و آزاده دهقانی (1393). *اسطوره آفرینش بابلی*، چاپ اول، تهران، علم.
- واحد دوست، مهوش (1382). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*، تهران، سروش.
- هیلتز، جان (1368). *شناخت اساطیر ایران*، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، چاپ اول، تهران، کتابسرای بابل و نشر چشمه.
- هینتس، والتر (1385). *داریوش و پارس‌ها*، ترجمه عبدالرحمن صدریه، چاپ دوم، تهران، امیرکبیر.
- یاحقی، محمد جعفر (1369). *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*، چاپ دوم، تهران، صدا و سیمای جمهوری اسلامی.

تصاویر، مهرها و نقوش

تصویر ۱: آشوربانیپال در
حال شکار شیر، نینوا، موزه
بریتانیا، ماخذ: (گاردنر، ۱۳۸۵:
۶۳)



تصویر (۲): مهر استوانه‌ای،
آشور نو، ماخذ: (مک کال، ۱۳۷۹:
۹۴)



تصویر(۳): مهر استوانه‌ای داریوش بزرگ با کتیبه‌ای
به سه خط میخی، ماخذ: (محمد پناه، ۱۳۸۶: ۱۴۴)



تصویر(۴): پادشاه سوار بر گردونه
سلطنتی در حال شکار موجود
افسانه‌ای، ماخذ: (محمد پناه، ۱۳۸۶:
۱۳۶)



تصویر(۵): گیلگمش در حال
مبارزه با شییر، ماخذ:
(سانداز، ۱۳۸۳: ۱۴)



تصویر (۶): مهر استوانه‌ای با
نقش نبرد پادشاه و پهلوان پارسی
با شیر و گاونر، ماخذ: (محمد
پناه، ۱۳۸۶: ۱۴۴)



تصویر (۷): نبرد مردوک با
تیامت، ماخذ: (وکیلی و
همکاران، ۱۳۹۳: ۳۴)



تصویر (۸): گیلگمش و انکیدو
در حال کشتن خومبابا، لوح گلی،
تصویر از جوانا ریچارد، ماخذ:
(سانداز، ۱۳۸۳: ۱۴)



تصویر (۹): نبرد شیر با گاو، نقش
برجسته پلکان غربی آپادانا، ماخذ:
(نقیسی، ۱۳۸۴: ۶۲)



تصویر (۱۰): نبرد پادشاه یا پهلوان شاهی با موجود
افسانه‌ای کاخ تچر، تخت جشید، ماخذ: (امیر یگانه،
۱۳۸۴: ۶۲)

جدول ۱- اسطوره آفرینش در دو تمدن هخامنشی و آشوری

هخامنشیان	آشوریان
دوازده اهریمن که در حال جویدن دوازده ستون جهان هستند	۱۱ هیولا + تیامت = دوازده اهریمن.
باد اهریمنی باعث شده دهان حیوان ترکیبی باز بماند.	باد اهریمنی به کمک مردوک آمده و هنگامی که تیامت دهان گشوده بود تا مردوک را ببلعد وارد بدن آن شده بدنش آماس کرده است.
حیوانات ترکیبی بعد از شکست در بالای سرستون ها اسیر شدند.	به بند کشیدن ۱۱ هیولا بعد از شکست تیامت.
درتخت جمشید جشن نوروز، با انجام مراسمی منظم از ورود ملل تابعه هخامنشی همراه با هدایا انجام می گرفته است.	این اسطوره در نوروز بابلیان در طی مراسمی که برای مشروعیت حکومت شاه در یک سال آینده انجام می گرفته است.
شاه در حال دریدن شکم حیوان است گویا او، حیوان ترکیبی را به دونیم می کند.	مردوک ، تیامت را به دو نیم می کند، و از نیم تنه بالایی او آسمان و از نیم تنه پایین آن زمین آفریده شده.
آریاییان باستان به دو نیروی متضاد «راستی» یا «نظم» (آشه) و «دروغ» یا (بی نظمی) اعتقاد داشتند و این همان اندیشه ای است که دین زردشتی آن را اتخاذ کرد و گسترش داد.	اساس نبرد مردوک با تیامت بر مبنای نبرد نظم بر بی نظمی (هرج و مرج) است.
مبارزه با بی نظمی (مبارزه با ملت های تابع که شورش کرده اند) و برقراری نظم در ملت های تابع هخامنشی.	نبرد بین بی نظمی (تیامت) و نظم (مردوک) ، آفرینش نخستین در بابل

مأخذ : نگارندگان

جدول ۲- اشتراکات و تفاوت های اسطوره آفرینش و نظم و آشوب در دو تمدن آشوری و هخامنشی

		<p>- مردوک با هیأت انسانی و با لباس جنگ و در عین حال دارای چهار بال به نشانه نیمه انسانی نیمه خدایی بودن. - تیامت به صورت شیر بالدار با دم خروس، بدنی پوشیده از پر در حال فرار</p>	<p>- گرفتن شاخ و فرو کردن خنجر در شکم حیوان، - آرامش در حالت شاه، - لباس عیلامی- پارسی با چین ساده و حالت دار - نظم در موها و ریش و لباس - شیر بالدار با دم عقرب گونه و انگشتان پاها عقابی در حال جنگ با شاه یا پهلوان</p>	<p>- تقابل مردوک با تیامت - ایجاد نظم و تعادل</p>	<p>- تقابل شاه یا پهلوان با حیوان ترکیبی - ایجاد نظم و تعادل</p>	<p>- تقابل به صورت فرار تیامت یا موجود ترکیبی از برابر مردوک - دارای پویایی و تحرک - مردوک موجودی نیمه خدایی نیمه انسانی است</p>	<p>-تقابل از روبرو -ایستایی -شاه یا پهلوان موجودی انسانی است</p>	<p>-تقابل نظم و بی نظمی- آفرینش نخستین -برقراری تعادل در پی دو نیم شدن تیامت -مبارزه با هرج و مرج و چیره شدن نظم بر عالم هستی -کمال تیامت</p>	<p>- تقابل خیر و شر - آفرینش نخستین(در بندهش). - مبارزه با بی نظمی و برقراری نظم در ملت‌های تابع هخامنشی. - اعتقاد به جاودانگی</p>
---	---	--	--	---	--	--	--	---	--

مأخذ: نگارندگان