

فرهنگ
اساطير
آشور و بابل

ف. ژیران
ک. لاکوته
ل. دلاپورت

ترجمه ی
ابوالقاسم اسماعیل پور

از مجموعه ی
فرهنگ جدید اساطير
لاروس

The Myths of Assyria and Babylonia

F. Guirand

New Larousse
Encyclopedia of World Mythology

Tr. By :
A. Esmailpur

Tehran 1995
Fekre Ruz Publication



انشارات فکروز

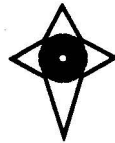
۹۶۲-۵۸۳۸-۰۲-۵
964 - 5838 - 04 - 5



اساطیر آشور و بابل

ف. ژیران
ک. لاکوئہ
ل. دلاپورت

ترجمہ ی ابوالقاسم اسماعیل پور



انتشارات فکر روز



تهران، کریمخان زند، آبان شمالی، خیابان ۱۲، شماره ۲۲

اساطیر آشور و بابل

ف. ژیران، ک. لاکونه، ل. دلاپورت

ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور

چاپ اول، ۱۳۷۵

چاپ بنیاد جانبازان، ۴۴۰۰ نسخه

مرکز پخش: ۸۳۷۵۰۵

بها در سراسر کشور ۲۸۰ تومان

حق چاپ و نشر این اثر برای شرکت انتشاراتی فکروز محفوظ است.

شابک: ۹۶۴-۵۸۳۸-۰۴-۵ ISBN: 964-5838-04-5

دیباجه رابرت گریوز ۷
 اساطیر پیش از تاریخ گ.ه.لاکوئه ۱۹-۳۸
 کیش انسان نخستین / ۲۱ □ اساطیر به معنی دقیق کلمه / ۲۲ □ جادوگران / ۲۳ □ جادوی
 شکار / ۲۵ □ جادوی باروری / ۲۶ □ دهش های دوره ی پیش از موستری / ۲۸ □ آیین
 مردگان / ۲۹ □ انسان سینانتروپ / ۳۵ □
 تصاویر اساطیر پیش از تاریخ ۳۹

اساطیر آشور و بابل ف. ژیران ۵۵-۱۱۳
 دیباجه / ۵۷ □ آفرینش / ۵۸ □ جهان ایزدان / ۶۲ □ ایزدان بزرگ / ۶۳ □ آنو: ایزد آسمان
 / ۶۳ □ انلیل: ایزد زمین / ۶۵ □ انا: ایزد آب ها / ۶۶ □ مردوک: فرمانروای ایزدان / ۶۷ □
 آشور: ایزد جنگ و بزرگ ایزد آشوریان / ۷۰ □ ایزدان نجومی / ۷۱ □ سین: ایزد ماه /
 ۷۱ □ شمش: ایزد خورشید / ۷۳ □ ایشتر: ایزد بانوی بامداد و شامگاه / ۷۴ □ نینورتا: ایزد
 کشت، شکار و جنگ / ۷۸ □ ایزدان توفان و باد / ۷۹ □ عداد: ایزد توفان / ۷۹ □ ایزدان
 آتش / ۸۰ □ انکی (اِنا) / ۸۱ □ ایزدان مربوط به حیات انسان ها / ۸۲ □ سرچشمه ی انسان:

توفان/ ۸۲ □ ایزدان و انسان‌ها/ ۸۵ □ جهان‌زیرین و ایزدان‌آن/ ۸۷ □ فرشتگان و اجنه/ ۸۹ □ پهلوانان/ ۹۰ □ اتانا: نخستین شهریار آدمیان/ ۹۱ □ آدایا: نخستین انسان/ ۹۳ □ گیل‌گمش/ ۹۴ □ ایزدان عیلام/ ۱۰۶ □
تصاویر اساطیر آشور و بابل
۱۱۵

اساطیر فنیقی
ل. دل‌پورت
۱۴۹-۱۸۷
دیباچه/ ۱۵۱ □ جبیل در آغاز هزاره‌ی سوم پ.م./ ۱۵۲ □ افسانه‌های رأس‌الشمرا/ ۱۵۵ □ دهش‌ها و قربانی‌ها/ ۱۵۹ □ نبرد علیین و موت/ ۱۶۰ □ مرگ بعل و علیین/ ۱۶۱ □ پرستشگاه بعل/ ۱۶۲ □ حماسه‌ی کرت/ ۱۶۴ □ سرود زایش ایزدان فیض‌بخش و نیکو/ ۱۶۵ □ ایزدان فنیقی هزاره‌ی نخست پ.م./ ۱۶۸ □ اسطوره‌ی آدونیس/ ۱۷۰ □ جشنواره‌های آدونیس/ ۱۷۱ □ آثار فیلون/ ۱۷۲ □ ایزدان قرطاجه/ ۱۷۹ □ ایزدان قوم هیتی/ ۱۸۰ □
تصاویر اساطیر فنیقی
۱۸۹

دیباچه

اسطوره‌شناسی عبارت است از بررسی آن دسته از افسانه‌های دینی یا پهلوانی که برای دانش پژوهی که نمی‌تواند آن‌ها را راست انگارد، سخت بیگانه است؛ تا جایی که صفت انگلیسی «mythical» (اسطوره‌ای) را به معنی «باور نکردنی» می‌شمارد و به این ترتیب، اساطیری چون روایات کتاب مقدس - حتی آن دسته از روایاتی که با اساطیر ایرانی، بابلی، مصری و یونانی همسنگ‌اند - و همه‌ی افسانه‌های مربوط به تاریخ مقدس را جزو اسطوره‌های نمونه‌وار اروپا به شمار نمی‌آورد. از طرفی، دانشنامه‌ی اساطیر جهان شرح جامع و در عین حال فشرده‌ای از پرآوازه‌ترین ایزدان، ایزدبانوان، پهلوانان، غولان، دیوان، فرشتگان و قدیسان سراسر جهان و برخی از اسطوره‌های اسلامی را به دست می‌دهد، اما از نظریات فلسفی یا تجربیات دینی بحث نمی‌کند و هر آیینی را به چشم احترام می‌نگرد.

اسطوره دو خویشتکاری (فونکسیون) عمده دارد: نخست آن که به پاره‌ای پرسش‌های ابتدایی و کودکانه پاسخ می‌دهد. برای مثال «چه کسی جهان را ساخت؟ چگونه جهان به پایان خواهد آمد؟ نخستین انسان که بود؟ ارواح پس از مرگ به کجا می‌روند؟» پاسخ‌ها که لزوماً صریح و قطعی‌اند، به ایزدان گوناگونی که در آفرینش دخیل‌اند و ارواح را پاس می‌دارند قدرتی لایزال می‌بخشند و

کهنات آنان را محترم می‌شمارند.

خویشکاری دیگر اسطوره‌آن است که همیشه موبد یک نظام اجتماعی مورد نظر است و شعایر سنتی و آداب و رسوم را ارج می‌نهد. طایفه‌ی ارختی^۱ آتن که به افسونگری مار قایل بودند، اسطوره‌های نیاکان خویش را از دوره‌ی شاه اریختونیوس^۲ (انسان - مار، فرزند هفائستوس^۳ ایزد آهنگری و فرزند رضایی ایزدبانو آتنا^۴) زنده نگاه داشتند. ایوکید^۵ های کاریا^۶، نی و مارچوبه‌ی وحشی را محترم می‌شمردند و برای توجیه آن داستانی درباره‌ی جدی خویش، پریگونه^۷، بر ساخته و باور داشتند که تزئوس^۸ ارختی در بیشه‌ی مارچوبه و نیزار بدو اظهار عشق کرده بود؛ بنابراین، آنان به طور ضمنی خویشاوندی با خاندان عتیق شهریار را در سر می‌پروراندند. اما دلیل واقعی اش محتملاً این بوده که آنان از ساقه‌های مارچوبه‌ی وحشی و بوریا سبدهای مقدس می‌بافتند و نتیجتاً گیاهان مزبور، تابو به شمار می‌آمدند.

اسطوره‌های پیدایش و انقراض نهایی جهان، با توجه به آب و هوای یک منطقه متفاوت اند. در منطقه‌ی سردسیر شمال، چنین گمان می‌رفت که در پی لیسیدن سنگ‌های منجمد توسط گاو ایزدی به نام اودوملا^۹، نخستین انسان‌ها به وجود آمده‌اند. بنا به باور اقوام شمال، جهان دیگر دشتی بی‌بر، مه‌آلود و بی‌شکل بود که ارواح گرسنه و لرزان در پهنای آن سرگردان بودند. در آب و هوای ملایم‌تر یونان، اسطوره‌ی پدید آمدن انسان چنین شکل گرفت که یکی از تیتان‌ها^{۱۰} به نام پرومته^{۱۱} در گلزاری کنار رودخانه، گل و لای ورز داد و تندیس‌هایی انسانی ساخت. سپس آتنا - که زمانی نیث^{۱۲}، ایزدبانوی لیبیایی ماه به شمار می‌رفت - بدان تندیس‌ها حیات بخشید، و ارواح یونانی به غاری زیرزمینی رهسپار شدند که خورشید بدان جا نمی‌تابید و گلی نمی‌روید. این جهان‌های زیرزمینی برای رعیت‌ها و مردمان عادی مقدس شده بود و بهره‌ی اشراف عالی مقام، تالارهای سر سبز آسمانی شمال و کشتزاران الیزی^{۱۳} یونان بود.

انسان‌های بدوی به اسطوره‌های کهن خویش طرحی نو می‌افکندند تا آن‌ها را با تغییراتی که به واسطه‌ی انقلاب‌ها یا تاخت و تازها حاصل می‌شد، هماهنگ

کنند و در نتیجه، خشونت خویش را محترمانه پنهان می‌ساختند. بنابراین، یک متجاوز خائن، وارث گمگشته‌ی تاج و تخت جلوه می‌یافت که اژدها یا غولی ویرانگر را می‌کشت و پس از ازدواج با دختر پادشاه، قانوناً جانشین وی می‌شد. حتی اسطوره‌های نخستین، تغییر یافته یا دگرگون شده‌اند. آفرینش انسان از گل به دست پرومته، جانشین اسطوره‌ای شد که بنا بر آن، جهان از تخمی کیهانی پدید آمده که آن را اورینوم^{۱۴}، ایزدبانوی کبوتر، در دریای مدیترانه در اعصار باستان گذارده است. این اسطوره در پولینزی نیز رایج بود و ایزدبانو تانگاروا نام داشت.

یکی از نمونه‌های تاریخی که نشان می‌دهد چگونه اسطوره‌ها با گسترش فرهنگ تحول می‌یابند، چنین است: در قبیله‌ی آکان^{۱۵} واقع در غنا، نظام اصلی اجتماعی بر اقتدار شماری از ملکه‌ها استوار بود که هر یک صاحب سه طایفه یا بیش تر بود. هر ملکه - مادر به اتفاق مهستان زنان فرمانروایی می‌کرد؛ اصل و نسب و توارث از آن زنان بود و هر طایفه‌ای جانور - ایزد خود را داشت. آکان‌ها معتقد بودند که جهان زاده‌ی ایزدبانوی قدرتمند ماه به نام ناگام^{۱۶} است و همو بود که به آدمیان در هنگام زاده شدن، به واسطه‌ی پرتاب پرتو ماه، روح بخشید. در اعصار گذشته، شاید در آغاز سده‌های میانه، صحرائشینان پدر سالار سودان آکان‌ها را واداشتند که آفریننده‌ای مذکر، آسمان ایزدی به نام اُدمانکوما^{۱۷} را بپذیرند؛ اما نتوانستند مشیت و اقتدار ناگام را از میان برند. پس میانشان سازشی پدید آمد و به اسطوره‌ای قابل شدند که بنا بر آن، اُدمانکوما جهان را با پُتک و قلم از ماده‌ی ساکن پدید آورد و ناگام بدان حیات بخشید. این مهاجمان سودانی همچنین نیروهای هفت گانه‌ی سیارات را که فرمانروای هفته بودند، می‌پرستیدند. این باور خاستگاهی بابلی داشت (و از طریق یونان و روم تا شمال اروپا گسترش یافت؛ به همین سبب، نام ایزدان شرک - توئیستو^{۱۸}، وُدن^{۱۹}، ثور^{۲۰} و فریگ^{۲۱} - هنوز در نام روزهای هفته: سه‌شنبه (Tuesday)، چهارشنبه (Wednesday)، پنج‌شنبه (Thursday) و جمعه (Friday) باز مانده است.) این آیین فوق‌العاده برای آکان‌ها هفت ایزد جدید به وجود آورد و اسطوره‌ی سازش یافته‌ای در پی داشت که هم ایزدان طایفه و هم هفت ایزد جدید را دو جنسی کرد. تا پایان سده‌ی چهارده

مسیحی، در پی انقلاب اجتماعی، اُدمانکوما سرنگون شد و یک ایزد - خورشید جهانی جای وی را گرفت و به این ترتیب، اسطوره تغییر کرد. زمانی که اُدمانکوما فرمانروا بود، قلمرو ملکه هنوز در اقتدار ملکه بود. پادشاه تنها همسر وی و نماینده‌ی ذکور ملکه - مادر مقتدر به شمار می‌رفت و عنوان «فرزند ماه» را داشت. او هر سال می‌مرد و به گونه‌ی خدای کهتر باروری زنده می‌شد. اما با پیوستن تدریجی قلمروهای کوچک ملکه‌ها به ایالت - شهرها، و پیوستن ایالت - شهرها به یک ملت پر جمعیت و ثروتمند، شهریار مقتدر یا پادشاه ایالت - شهر تشویق می‌شد که وامگیری آداب و رسوم بیگانه را بپذیرد. او خود را هم «فرزند خورشید» و هم «فرزند ماه» می‌خواند و اقتداری نامحدود را در سر می‌پروراند. خورشید - که بنا به اسطوره‌ی پیشین هر سپیده‌دم از ناگام زاده می‌شد - اکنون همچون ایزدی جاودانی، مستقل از خویشکاری حیات بخشی ماه پرستیده می‌شد. هنگامی که آکان‌ها اصل پدر سالاری را پذیرفتند، اسطوره‌های نوین پدیدار شدند و خورشید پرستی رواج یافت؛ کم‌کم جانشینی را از طریق پدر دانستند، و مادران دیگر رؤسای روحانی خاندان به شمار نیامدند.

این نمونه‌ی تاریخی بر کل اساطیر پیچیده‌ی مصر نیز صدق می‌کند. مصر ظاهراً از قلمروهای کوچک مادر سالار تحت فرمانروایی ملکه‌های ماه، به گونه‌ی سلطنت خورشیدی فراغنه‌ی پدر سالار تحول یافت. ایزدان شگفت‌انگیز جانورگونه که از آن طوایف رهبر مصب رود نیل بودند، به ایزد - شهرها تبدیل شدند؛ شهرها نیز تحت فرمانروایی شهریار بزرگ - که زمانی «فرزند ماه» بود و اکنون خود را فرزند رع^{۲۳}، خدای خورشید، می‌دانست - درآمدند. مخالفت فرمانروایان خودمختار شهرها با سلطه‌ی خودکامه‌ی فرعون در اسطوره‌ای بدون تاریخ جلوه یافته است. در این اسطوره آمده است که رع چندان پیر و مست شد که حتی قادر به نگه داشتن دهانش نبود. ایزیس^{۲۴} ایزدبانوی ماه، بر ضد او توطئه کرد و رع با وی چندان مقابله کرد که چشم برق‌آسا و صدمه‌زننده‌ی خویش را معطوف ابناء بشر کرد و هزاران تن را به هلاکت رساند. با این حال، رع سر آن نداشت که سرزمین ناسپاسدار مصر را ترک کند. آن‌گاه هاتور^{۲۵}، ایزدبانوی گاو که به

رع وفادار بود، او را به گنبد آسمان فراز برد. این اسطوره بی تردید نشانگر مصالحه‌ای است که دعوی مطلق گرایانه‌ی شهریار بزرگ («فرزند ماه») را - که مورد حمایت همسرش قرار می‌گیرد - جزو حوزه‌ی بی‌مرز نظریه‌ی فلسفی (آیینی) به شمار آورده است. پس شهریار بر اورنگ نشست، اما به خاطر اهداف شایسته، یک بار دیگر تجسم ایزدیس^{۲۶}، همسر ایزیس، ایزدبانوی ماه، شد - ایزدی که هر سال می‌مرد و به گونه‌ی ایزد کهتر باروری، حیات دوباره می‌یافت.

اسطوره‌های هندی بس پیچیده‌اند و رهایی سترگ مادی و ریاضت‌های سخت و تصورات خیال‌انگیز جهان ارواح را باز می‌نمایانند. با وجود این، عناصر مشترکی را میان این اساطیر و اساطیر اروپایی می‌توان یافت؛ زیرا مهاجمان آریایی در هزاره‌ی دوم پم نظام دینی هر دو قاره را دگرگون کردند. مهاجمان، گله‌داران صحراگرد بودند و در مقام آزادان (اشراف) جنگجو خود را به بومیان روستایی تحمیل کردند. هزیود^{۲۷} - از شاعران یونان باستان - اسطوره‌ای درباره‌ی پهلوانان ماقبل آریایی «عصر نقره» روایت کرده است: «آفرینه‌هایی ایزدی که خورنده‌ی نان و تنها تابع مادران خویش بودند، پس عمری دراز یافتند و هرگز برای ایزدان قربانی نمی‌کردند و اصلاً نیازی نمی‌دیدند که با یکدیگر جنگ کنند.»

هزیود مسئله را به خوبی مطرح کرد و دریافت که جنگ در نخستین جوامع کشاورزی نادر بود و تنها پرستش ایزدبانوان رواج داشت. گله‌داران، برعکس، جنگ را حرفه‌ای می‌پنداشتند، شاید بدان روی که ورزایان بر گله‌هایشان مسلط بودند، چنان که قوچ‌ها بر گوسپندان چیرگی داشتند. ورزا یا قوچ در نزد آنان نمایانگر آسمان خدای مذکر بود. همو بود که باران را به چراگاه‌ها نازل می‌کرد و آنان امعاء و احشاء قربانی‌هایی را که نثار این خدا می‌کردند، به فال نیک می‌گرفتند و بخت نیک خویش را بدان مربوط می‌دانستند.

هنگامی که یکی از رؤسای قبیله‌ی مهاجم آریایی که باران‌آوری بر عهده‌اش بود، با کاهنه‌ی ماه و ملکه‌ی قبیله‌ی فتح‌شده ازدواج کرد، به ناگزیر اسطوره‌ای نوپدید آمد که مردم را وامی‌داشت که ازدواج آسمان خدا با ماه را جشن بگیرند. اما چون ایزدبانوی ماه در همه‌جا به عنوان ایزدی سه‌گانه پرستش می‌شد و سه‌گانه

بودنش به سبب سه حالت ماه: هلال و بدر و محاق بود، این ایزد (آسمان خدا) را نیز سه گانه پنداشتند، که سه پیکر مکمل یکدیگر داشت. همین حالت را در نخستین شهریار (افسانهای) اسپانیا، گریون^{۲۸} دارای سه پیکر؛ سرنونوس^{۲۹} سه سر، ایزد اهالی گل^{۳۰} فرانسه؛ ایزدان سه گانه‌ی ایرلندی، بریان^{۳۱}، ایوچار^{۳۲}، و ایوچاربا^{۳۳} که با سه ملکه‌ی صاحب ایرلند ازدواج کردند، می‌بینم. سه ایزد مهاجم یونان، زئوس، پوزئیدون و هادس، که با یکدیگر برادر بودند و به رغم درگیری بسیاری که داشتند، با ایزدبانوی ماه که چهره‌ای سه گانه داشت و پیش از یونانیان پرستیده می‌شد، و چهره‌ی سه گانه‌اش به ترتیب، ملکه‌ی آسمان، ملکه‌ی دریا و ملکه‌ی جهان زیرین خوانده می‌شد، ازدواج کردند. اقول قدرت دینی ملکه - مادر و مبارزه‌ی دایمی ایزدبانوان را برای حفظ امتیازات ویژه‌ی سلطنت خویش در اسطوره‌هایی که هومر توصیف کرده است، می‌توان باز یافت. از جمله این که چگونه زئوس با هرا^{۳۴} بد رفتاری کرد و سخت او را آزد. هرا نیز پیوسته بر ضد او دسیسه می‌چید. زئوس در مقام ایزد تندر باز ماند، زیرا احساسات ملی یونانیان مانع آن گشت که او به شیوه‌ی شرقی خدای خورشید اقتدار یابد. اما همتای ایرلندی وی، تندر خدایی چون داگدا^{۳۵} سرانجام پیر شد و تاج و تخت را به فرزندش بودب سرخ^{۳۶}، خدای جنگ، سپرد. در ایرلند جادوی باران آوری - که در نزد یونانیان بسیار مهم بود - چندان اهمیتی نداشت.

یکی از قانونمندی‌های رایج در اساطیر آن است که رویدادهای مربوط به ایزدان، جلوه‌ی زمینی می‌یابد. خدا - پدری چون یو - تی (ایزد باستانی جید)^{۳۷}، فرمانروای آسمانی در نزد چینیان پیش از انقلاب بود. او همانند پرومته، انسان را از گل آفریده بود. همسرش، ملکه - مادر به شمار می‌رفت و دربار آنان درست به گونه‌ی دربار شهریاران باستانی پکن تلقی می‌شد؛ با همان گماشتگان چون وزیران، سربازان و اعضاء بی شمار خاندان ایزدی، همچون خواهران، دختران، برادرزادگان و خواهرزادگان. امپراتور چین سالانه دو بار برای یو - تی، ایزد ماه اوت در ناحیه‌ی جید، قربانی می‌کرد: یکی به هنگام انقلاب شتوی (زمستانی) که روزها نخست دراز می‌شود و دیگری به هنگام اعتدال ربیعی (بهاری): که روزها درازتر از

شب می شود؛ و این نشانگر آن است که ایزد مذکور زمانی خدای خورشید بوده است. همچنین ارزش معنوی که به عدد ۷۲ داده اند، نمایانگر آن است که این آیین میان پرستش ایزدبانوی ماه و خدای خورشید تعادلی پدید آورده بود. عدد ۷۲ به معنی $3 \times 3 \times 9$ ، عدد رمزی ماه، ضرب در $2 \times 2 \times 2 \times 8$ ، عدد رمزی خورشید است و در سراسر اروپا، آسیا و آفریقا نشان دهنده ی اتحاد ایزدی خورشید و ماه بوده است. به هر حال، محافظه کاری چینیان باعث شد که این ایزدان ملبس به جامه ی دربار باستانی شدند و برای شکل های نوینی که سلسله ی مهاجم منچوری برای آنان باز آورده بود، بهایی قایل نشدند.

در آفریقای غربی، هرگاه که ملکه - مادر یا پادشاه، گماشته ی جدیدی را در دربار منصوب می کرد، بی درنگ فرمان می داد همین امر در سلطنت آسمانی ایزدان نیز روی دهد. چنین کاری در چین نیز به احتمال رواج داشت. اگر این اصل در مورد اساطیر یونان هم صدق کند، به طور منطقی می توان نتیجه گرفت که ماجرای ازدواج هراکلس ترونتی^{۳۸} با هبه^{۳۹}، دختر هرا، و انتصاب او به عنوان باربر آسمانی زئوس، یادآور انتصاب یکی از شاهزادگان ترونتی در مقام وزیر دربار شهریار بزرگ میسنا، در پی ازدواج با دختر ملکه ی او، کاهنه ی بزرگ آرگوس، است. احتمالاً انتصاب گانی مد^{۴۰}، فرزند یکی از پادشاهان نخستین تروا و جام دار زئوس، در بر دارنده ی همین معنی بود. زئوس در این حالت به احتمال بسیار همانند پادشاه حتی (هیتیایی) ساکن در حتّو ساس^{۴۱} بود.

بنابراین، اسطوره عبارت از ثبت نمایش وار و کوتاه موضوعاتی چون تاخت و تازها، مهاجرت ها، دگرگونی های سلسله های شهریار، پذیرش آیین های بیگانه و اصلاحات اجتماعی است. هنگامی که یونانیان برای نخستین بار نان را می شناختند - در حالی که در این سرزمین تا آن زمان تنها لوبیا، دانه های خشخاش، میوه ی بلوط و ریشه های نرگس سفید را می شناختند - اسطوره ی دمتر^{۴۲} و تریپتولموس^{۴۳} قداست یافت؛ همین رویداد در ویلز^{۴۴} اسطوره ی پدید آورد درباره ی «باشنده ی سپید و کهن»، ایزدبانوی کشت که با هدایایی چون غله، زنبور عسل و فرزند خود گرداگرد سرزمین خویش می گشت؛ زیرا بومیان

کشاوری، پرورش خوک و زنبور عسل را از همین فوج مهاجمان دوران نوسنگی آموختند. اسطوره‌های دیگری نیز بعدها پیرامون پیدایش شراب قداست یافت.

بررسی درست اسطوره نیازمند بار گرانی از دانش پیچیده‌ی جغرافیایی، تاریخی و انسان‌شناختی است؛ همچنین آشنایی با خواص گیاهان و درختان، و عادات پرندگان و جانوران وحشی لازمه‌ی این کار خواهد بود. بنابراین، یک تندیس سنگی از امریکای مرکزی، وزغ ایزدی که پشت قارچ نشسته، برای اسطوره شناسانی که رابطه‌ی جهانی وزغ‌ها را با قارچ‌های سمی بررسی نکرد به دربار‌ی ایزد مکزیکی قارچ، پشتیبان آیینی مکاشفه‌وار چیزی نشنیده بودند، کم‌تر شناخته شده است. زیرا عامل سمی همانند غدد عرق وزغ‌های ترسناک، نوعی دارو بود که اوهم با شکوه شهریارِ آسمانی را به وجود می‌آورد.

اسطوره‌ها افسونگراند و به آسانی باعث سوء تعبیر می‌شوند. خوانندگان اسطوره ممکن است به تصویر ملکه مایا و رؤیای پیش از زایش بودا که با جامه‌ی مبدل خویش همچون فیل بجهای سپید و فریبنده فرود می‌آید، بخندند - چون بودا به گونه‌ای به نظر می‌رسد که گویی می‌خواهد ملکه مایا را خرد و خمیر سازد - در حالی که «بی‌درنگ کل طبیعت شادی کند، درختان شکوفا گردند و آلات موسیقی نغمه سردهند». در کشورهای انگلیسی زبان، «فیل سپید» نه تنها چیزی بی‌فایده است و طرفداری ندارد، بلکه به دست آوردن آن نیز گران تمام می‌شود؛ پس تصویر مذکور در این کشورها ممکن است باعث سوء تعبیر شود، بدین گونه که پریشانی شدید ملکه را در چشم‌انداز زایش فرزند می‌نمایاند. با این حال، در هند، فیل نماد شهریار است - ایندیره، ایزد بزرگ، بر فیلی سوار است - و پیلان سپید (که در واقع، سپید مو نیستند، بلکه پیلانی هستند که از نوعی بیماری پوستی رنج می‌برند) ویژه‌ی خورشیداند، چنان که در نزد یونانیان باستان، اسبان سفید و در نزد کاهنان بریتانیایی، ورزهای سپید این گونه بودند. از این گذشته، فیل نماد هوش نیز بود و نویسندگان هندی به طور سنتی گنشا^{۴۶}، ایزد فیل، را به عنوان پشتیبان خود می‌ستایند و چنین پندارند که هم‌راوی حماسه‌ی مهابهاراته بوده است.

همچنین در فرهنگ انگلیسی، صدف گوش ماهی هم به آشپزی و هم به زایران سده‌های میانه که از زیارت محراب مقدس^{۴۷} باز می‌گردند، مربوط است؛ اما آفرودیت، ایزدبانوی عشق در اساطیر یونان، در سفرهای دریایی خویش از صدف کمک گرفت، زیرا دو کپه‌ی صدف چندان محکم به یکدیگر گره خورده‌اند که نماد عشق شهوانی و جسمانی است. این گره خوردگی صدف جزء اساسی مهر داروها (شریت‌های عشق‌انگیز) در اعصار باستانی است. گل نیلوفر آبی ویژه‌ی بودا و آزیریس دارای پنج گلبرگ است که نماد چهار عضو بدن و سر، پنج حس، پنجه‌ی دست و پا، و همانند هرم، دارای چهار نقطه‌ی قطبی و یک سمت الرأس است و معانی دیگر آن بی‌نهایت است، چه اسطوره‌ها به ندرت ساده‌اند و هرگز قابل اعتماد نیستند.

پی‌نوشت

۱- Erechtheid: یکی از طوایف یونانی که در حومه‌ی آتن می‌زیستند.

2. Erichtonius

۳- Hephaestus: ایزد آتش، پسر زئوس و هرا؛ به گمان عده‌ای، هرا او را به تنهایی به وجود آورد.

۴- Athena: ایزدبانوی خرد و هنر در اساطیر یونان.

۵- Ioxid: نام قومی در یونان.

۶- Caria: منطقه‌ای در یونان.

۷- Perigune: دختر سی‌فیس، پدرش به دست تزئوس کشته شد. تزئوس عاشق پریگونه شده، از او صاحب فرزندی شد که ملاتیپوس نام گرفت.

۸- Theseus: پاتره، از قهرمانان معروف، نظیر هراکلس، که یک نسل پیش از جنگ تروا می‌زیست.

9. Audumla.

۱۰- Titans: نام عمومی شش فرزند ذکور اورانوس و گایا، از دودمان نخستین خدایان و جوان‌تر از همه کروئوس بود که خدایان الهی از او به وجود آمدند.

۱۱- Prometheus: فرزند یکی از تیتان‌ها، او را آفریدگار انسان‌های نخستین دانسته‌اند.

او آتش را از کوره‌ی هفائستوس ربود و به همین سبب توسط زئوس مجازات شد.

12. Neith
13. Elysian
14. Eurynome
15. Polynesia
16. The Akan
17. Nagame
18. Odomankoma
19. Tuisto
20. Woden
21. Thor
22. Frigg

۲۳- Ra: خدای خورشید در مصر.

۲۴- Isis: ایزدبانوی باروری در اساطیر مصر، خواهر و همسر ازیریس.

۲۵- Hathor: ایزدبانوی آسمان و زیبایی در اساطیر مصر.

۲۶- Osiris: ایزد مصری که هر سال می‌میرد و از نو قیام می‌کند و نماد باروری است.

۲۷- Hesiod: شاعر یونانی سده ۸ پ.م.

28. Geryon
29. Cernunnos
30. Gallic
31. Brian
32. Iuchar
33. Iucharba

۳۴- Hera: ایزدبانوی یونانی و همسر زئوس، خدای خدایان در اساطیر یونان.

35. Dagda
36. Bodb the Red

۳۷- (Yu-ti) The Ancient One of the Jade: از خدایان باستانی در اساطیر

چین.

۳۸- Tirynthian Heracles: معروف‌ترین پهلوان داستان‌های کلاسیک یونان.

39. Hebe

۴۰- Ganymede: قهرمان جوانی از دودمان شاهی تروا و از اعقاب داردانوس. او در

جوانی به هنگامی که مشغول چراتیدن گله‌های خود بود، از سوی زئوس ربوده شد، به المپ انتقال یافت.

۴۱- Hattusas: یکی از ایالت-شهرهای حتی (هیتی).

۴۲- Demeter: ایزدبانوی کشاورزی، باروری و ازدواج، برابر ایزدبانوی رومی، سرس.

۴۳- Triptolemus: معروف‌ترین قهرمان ایلوسی. پس از مرگ، داور مردگان در اقامتگاه ارواح شد.

۴۴- Wales: یکی از چهار جزیره‌ی مهم بریتانیا.

۴۵- Queen Maya: در اساطیر بودایی، مادر زمینی بودا که هفت روز پس از زایش او می‌میرد.

46. Ganesha

47. Holy Sepulchre

اساطیر پیش از تاریخ

کیش انسان‌های نخستین

اساطیر سرزمین‌ها و دوره‌های گوناگون که در گفتارهای بعدی بررسی خواهد شد، در بر دارنده‌ی اعتقاد به نیروهای فرا طبیعی است. می‌توان گفت این نیروها با انسان‌های زنده هم متفاوت و هم از آن‌ها برتراند و چه به طور مستقیم یا به واسطه‌ی پدیده‌های طبیعی، تأثیر مطلوب یا زیان‌بخش بر آن‌ها می‌گذارند. پس خویشتکاری اعمال آیینی و جشن‌ها آن است که تأثیر مطلوب را بیش‌تر کنند یا از اثرات زیان‌بخش آن‌ها بکاهند و مانع آن گردند.

برای نوشتن دیباچه‌ای در بررسی شکل‌های گوناگون و آرایه‌های غالباً شاعرانه‌ای که این عقاید در میان ملت‌های سراسر قرون به خود گرفته‌اند، شایسته است ریشه‌های آن مورد کاوش قرار گیرد و بدین پرسش پاسخ داده شود که: «چه هنگام این باورها در حیات انسان ظاهر گشت؟»

موجودات فرا طبیعی که بن‌مایه‌ی این باورها را تشکیل می‌دهند، به دو مقوله بخش می‌شوند که هرچند در اساس از هم متمایزاند، در برخی حالت‌ها به یکدیگر گره می‌خورند. از سویی، نیاکان مرده یا ارواح نیاکان وجود دارند که می‌گویند در عصر خویش به شکل و شمایل انسان‌های عادی بوده‌اند. از سوی دیگر، ایزدان‌اند که به طور دقیق هرگز همچون میرایان عادی نزیسته‌اند.

آگاهی ما درباره‌ی باورهای دینی ملت‌های شناخته شده‌ی تاریخ می‌تواند برگرفته از اسناد نوشتاری باشد؛ درباره‌ی انسان‌های بدوی بی‌که هنوز حیات دارند، باید از گزارش‌های شفاهی مسافران و قوم‌شناسان بهره جست. اما برای اعصار پیش از تاریخ، از داشتن هر دو منبع یاد شده کاملاً محرومیم و هرگز خود را عملاً در باورهای دینی پیش از تاریخ مستغرق نخواهیم یافت. تنها منابعی که در اختیار داریم، عبارت‌اند از پیکرنگاره‌هایی که ممکن است نشانی از اعمال آیینی در آن‌ها یافت، یا نمونه‌های تصویری مراسم آیینی که به یاری برابر نهاده‌های قوم‌شناختی، می‌توان به باورهایی در باب وجود موجودات فراطبیعی که انسان‌ها آن‌ها را مورد خطاب قرار می‌دهند، دست یافت. بنابراین، نمی‌توان قویاً بر چگونگی فرضیات و نتایج مبتنی بر این منابع پای فشرد.

ما در بررسی خود تنها به انسان‌هایی که آن‌ها را انسان دیرینه سنگی می‌نامیم، اکتفا خواهیم کرد، زیرا صنعت آنان فقط سنگ‌های شکسته و نوک تیز است و نه سنگ‌های تراش خورده و ساییده؛ آنان در دوره‌ی زمین‌شناسی پلیستوسن (پیش از دوران یخبندان) می‌زیستند. در این باره باید راه خویش را در گذر زمان با احتیاط پیش ببریم و حقایقی را که سخت مبهم‌اند، نادیده انگاریم و سعی کنیم آنچه را که به طور منطقی می‌توان درباره‌ی باورهای دینی آنان حدس زد، باز کاویم.

اساطیر به معنی دقیق کلمه

این که ما گدالنی‌ها^۱ - انسان‌های باستانی دوران دیرینه سنگی متأخر - اساطیری به معنی واقعی کلمه داشته‌اند، غیرممکن نیست. به عبارتی، آنان هم شکلی ویژه و حتی رفتارهایی ویژه به برخی موجودات فراطبیعی نسبت داده‌اند. دست کم درباره‌ی دیوارنگاره‌های باز یافته در غار تروا - فرر^۲ در بخش آریژ^۳ جنوب فرانسه می‌توان تفسیری پذیرفتنی ارائه داد. در این غار، سه دیوارنگاره هست که دست کم دو تای آن‌ها از یک گروه ویژه‌اند. دیوارنگاره‌ی سمت راست، مشخصاً نمودار شخصیتی انسانی است که در بخش بالا و سمت راست، پاها و کفل به یک انسان

تعلق دارد که دارای دُم اسب و سر گاو وحشی است؛ پاهای پیشین همانند پای حیوان دارای سُم شکافته است. در کنار او، نقش جانوری است که سرش را به سوی او برگردانده است. می توان احتمال داد این چهره ی انسانی جادوگری با لباس مبدل است که حیوان جلوی خود را افسون می کند؛ اما تغییر حالت دست های یک انسان واقعی به گونه ی پاهای پیشین و سُم دار، اندکی مشکل به نظر می رسد. از این گذشته، هیچ یک از دو حیوانی که فرا روی اویند، جانور واقعی به چشم نمی آیند. حیوانی که بدو نزدیک تر است، اندام جنسی اش با تأکید بیش تری نمایانده شده و پاهای پیشینش مانند گوزن و پاهای پسینش همچون پاهای گاو وحشی است. پاهای پیشین دارای سُم هایی است که به هر چیز شبیه است به جز سُم گوزن شمالی. بنابراین، می توان گمان برد که این گروه از تصاویر که هیچ یک کاملاً به واقعیت نزدیک نیست، به منظور ارائه ی یک صحنه ی اساطیری نگاریده شده اند و نمایانگر گونه ی اُرفه ای^۴ دوران دیرینه سنگی است که به وسیله ی موسیقی و رقص، جانوران اسطوره ای را افسون می کند.

جادوگران

تفسیر فوق دربارۀ گروه نگاره های تروا - فرر به هیچ وجه تنها تفسیر ممکن نیست. در واقع، ترکیب ویژگی های چنین حیوانی که متعلق به گونه های مختلف است، نه تنها در نگاره های دیگر این غار، بلکه در جاهای دیگر نیز یافت شده است. در غار تروا - فرر نقش دو خرس به چشم می خورد: یکی سر گرگ دارد، و دیگری با دم گاو وحشی باز نموده شده است. نقش برجسته ای متعلق به فرهنگ سالوتره^۵ (دیرینه سنگی پیشرفته) در راک^۶، واقع در شارنته^۷، گرازی را یا پشت ورزا نشان می دهد.

این تصاویر - چنان که خواهیم دید - به جادوی شکار و باروری مربوط است و نمایانگر جانوران اساطیری نیست، بلکه جانوران واقعی را باز نموده است که تا حدودی تغییر شکل داده اند؛ زیرا اگر کاملاً شبیه سازی می شد، دشمنی آنان را علیه انسان برمی انگیزت. از این گذشته، شخصیت هایی که ترکیبی از ویژگی های

انسان و حیوان را در خود دارند، در هنر ماگدالنی چه در دیوار نگاره‌ها یا در میان اموال خانوادگی نیز به چشم می‌خورد. برخی از این پیکره‌ها ظاهراً در حال رقص اند و بنا به دریافت‌های قوم‌شناسان ممکن است نمایانگر جادوگرانی با قیافه‌ی تغییر یافته باشند. برای ذکر تنها چند نمونه‌ی برجسته، می‌توان تصویر دیگری را که در دیواره‌ی غاری مشابه در تروا - فرر حکاکی و نقاشی شده است، بررسی کرد: مردی با چهره‌ی ریشو، با گوش‌های ورزا، شاخ گوزن و دم اسب؛ سه شخص با سر بز کوهی که بر دیواره‌ی گچی - سیمانی واقع در پناهگاه مژ^{۱۰} در تیرزا^{۱۱}، حومه‌ی دُردون^{۱۲} حکاکی شده است. هر چند همه‌ی این پیکره‌ها را می‌توان ایزد یا جادوگر دانست، به نظر می‌رسد پیکری که بر بخشی از سنگ آهکی واقع در لامادلن^{۱۳} حک گردیده و چهره‌های انسانی آن نقابدارند، باید از آن یک جادوگر باشد. بر رویه‌ی دیگر همین سنگ آهک، پیکری زنانه نقش گردیده که سر حیوان گونه‌اش دقیقاً نقابدار نیست. اگر چنین پنداریم که او نیز جادوگر است، به نتیجه‌ی جالبی می‌رسیم که دست کم در دوره‌ی متأخر ماگدالن، خویشکاری (فونکسیون) جادوگری منحصرأ جزو امتیازات جنس مذکر نبوده است.

اگر هر یک از پیکره‌های یاد شده واقعاً نمایانگر ایزدی نامتجانس باشد، در این صورت، به آسانی خواهیم دید که چگونه استفاده از تغییر قیافه‌ی جادوانه در اعتقاد به این ایزدان دخیل بوده است. قدرت جادوگر به چگونگی تغییر قیافه‌اش وابسته بود. این تغییر قیافه، نقش آمیزشی رمزی - عرفانی داشت و همچون ترکیب گوهر، میان او و جانورانی که قرار بود شکار کند، رابطه ایجاد می‌کرد. قدرت جادویی و وضع ظاهر جادوگر به طور طبیعی به هم وابسته بود. نقش او همزمان به عنوان انسان و جانور، طبیعتاً به تصور ایزدانی به همان شکل نامتجانس منجر گشت. ایزد دارای همین قدرت‌ها بود و جادوگر، دست کم در اجرای خویشکاری‌های خود، تا حدودی تجسم ایزد به شمار می‌رفت. در هر صورت، چه این پیکره‌ها از آن ایزدان باشد یا جادوگران، خود گواه وجود باورهای دینی در آن عصر است. بی‌تردید در دوره‌ی ماگدالنی‌ها بسیاری از غارها، تماماً یا حداقل ژرفای پایین ترشان، محرابه به شمار می‌رفته است.

جادوی شکار

در دوران دیرینه سنگی، خوراک انسان بیش از همه از طریق شکار به دست می آمد و نقش اساسی جادو برای تضمین موفقیت آن بود. جادوی تقلیدی با تغییر قیافه ی حیوانی نیز در این کار دخیل بود. اما انسان ماگدالنی مطمئناً به جادوی همدردی یا معالجه به مثل توسل می جست، این معالجه مبتنی بر نظریه ای بود که عملی بر روی تصویر یک موجود واقعی انجام می گرفت و عیناً همان تأثیر را داشت که انگار روی خود موجود واقعی انجام داده اند. بسیاری از طرح ها و پیکرهای گلی غار مونتهپان^{۱۲} واقع در هات-گارون^{۱۳} به نظر می رسد که شکسته و سوراخ دار هستند، زیرا چنین می پنداشته اند که جانوران واقعی را مجروح می کنند. یکی از نمونه های بارز، تندیس خرس بچه ای است گرد که روی پایه ای قرار گرفته و ظاهراً به همین سرنوشت دچار شده است. این تندیس از نخست سر نداشت. حفره ای در گردن به چشم می خورد که نشان می دهد احتمالاً میخی چوبی در آن بوده که شیشی را نگاه می داشته. مجموعه ی خرس بچه ای نیز بر روی زمین میان دو پنجه ی پیشین تندیس باز یافته شد. این نشان می دهد که تندیس بی سر، که بیش از سی حفره در آن ایجاد شده بود، با سر یک حیوان واقعی تکمیل می شد. نشانه های دیگری نیز وجود دارد که بر پوشش چرمی تندیس دلالت می کند و این در مراسم جادو نیز نقش داشت.

همچنین تندیس مدور در ایستوریتز^{۱۴}، واقع در پیرنه ی سفلی^{۱۵} یافت شده است که موجودی گربه سان را نشان می دهد. این تندیس دارای سوراخ هایی است که ظاهراً نمی توان آن ها را به منظور آویزان کردن تندیس ایجاد کرده باشند. بنابراین، حفره ها باید نمایانگر جراحاتی باشد که گویی بر بدن جانور به وجود آورده اند. تیر و نیزه هایی نیز ران ها و ستون فقرات پیکر را خراشیده است. تندیس دیگری در همان غار به گونه ای آشکارتر، جادوی همدردی را باز می نمایاند. این تندیس از آن ورزشایی وحشی است که بر سنگ سیاه حک گردیده. بر تهیگاهش بریدگی عمودی و ژرف به چشم می خورد و نیزه ای پهلویش را دریده است. حتی ممکن است شکستگی سر و پاها در نتیجه ی اندام شکنی عمدی بوده باشد که

تکمیل کننده‌ی مراسم جادو به شمار می‌رفته است.

از این نمونه‌ها که در آن عمل جادویی شامل اندام‌شکنی و زخم‌زنی بر نگاره‌ی جانوران به چشم می‌خورد، انسان باستانی کم‌کم بدان‌جا رسید که تنها جراحات را تصویر می‌کرد یا حتی تنها با ترسیم سلاح‌هایی که قرار بود با آن‌ها بر جانوران زخم‌زند، آن‌ها را فرا می‌خواند. نمونه‌های دیگری از این دست را می‌توان در دیوار نگاره‌ی یک خرس در تروا - فرر دید. بدن این خرس طوری ترسیم شده که انگار سنگی بوده است، بر پیکرش نیزه‌های زیادی به چشم می‌خورد و از پوزه‌اش جویبار خون جاری‌ست.

در این پیکره‌ها و نقش‌های دیگر که ظاهراً نمایانگر جانورانی است که نه به وسیله‌ی سلاح، بلکه به واسطه‌ی دام و تله شکار گردیده‌اند، می‌توان به تقریب اطمینان یافت که تصویر یک رویداد دلخواه بدان منظور بود که به رویداد واقعی نزدیک شوند.

در لاکولمبیر^{۱۶}، واقع در آن^{۱۷}، نگاره‌هایی بر سنگ آهک حک گردیده که دو جانور، یکی کرگدن و دیگری گوزن، را نشان می‌دهد که با نیزه دریده شده‌اند. این نگاره‌ها باید مربوط به پیش از دوره‌ی ماگدالنی باشد و از نظر زمانی با دوره‌ی سولوتره هماهنگ است. در ناحیه‌ای که این تمدن هنوز بدان راه نیافته بود.

جادوی باروری

چون شکار برای انسان ضروری بود و این خود مستلزم وجود جانور شکاری بود، طبیعی است که انسان دیرینه سنگی برای آن که شکار بیش‌تری داشته باشد، بایست به جادوی باروری نیز دست یازد. در این حالت، جادوی همدردی - همچون جادوی شکار - نمی‌توانست شامل اجرای عملیاتی بر روی نگاره‌ی جانوران باشد تا نتیجه‌ی دلخواه در خود جانوران به دست آید. باروری تنها می‌توانست به طور مصنوعی در تمثال جانوران حاصل گردد. بنابراین، نمودار چند زوج حیوانی و برخی جانوران ماده را می‌توان به عنوان نمونه‌های جادوی باروری بررسی کرد. این زوج‌های حیوانی عبارت‌اند از: گاوهای وحشی گلین

از توک دُوبر^{۱۸}، تندیس عاج گوزن شمالی از برونیکوئه^{۱۹} و ورزایی که ماده گاوی را دنبال می کند از تیزا^{۲۰}. به این گروه می توان دیوار نگاره‌ی گاو وحشی غار آلتامیرا^{۲۱} را افزود. بر تخته سنگی واقع در لامادلن پیکری نقش گردیده که گوزن ماده‌ای را همراه بچه‌اش نشان می دهد. همه‌ی این نگاره‌ها از دوره‌ی ماگدالنی اند. اما دیوار نگاره‌ی کهن تر سولوتری در راک نمایانگر چندین نقش برجسته از جانوران ماده است: ماده خوکی که پشتش همانند گاو ماده است و پیش از این درباره اش سخن راندم، و چند مادیان که ظاهراً در کنار طرح خشن یک اسب نر نقش گردیده است.

محتملاً برخی پیکره‌های مجروح انسانی - از جمله نگاره‌ای در پناهگاهی واقع در سالتادورا^{۲۲} - برای افسون دشمن نقش گردیده است و بنابراین، همانند جادوی شکار، به جادوی جنگ نیز باید اشاره کرد، اما این مسئله هنوز بحث‌انگیز است. حتی با تردید بیش تر می توان گفت که نمودار صحنه‌های عاشقانه میان انسان‌ها یا تندیس‌های زنان با شکم‌های برآمده و اغراق شده، به منظور باروری زنان بوده است. همچنین باید به «زن و گوزن» ماگدالنی باز یافته در لوژری - یاس و تندیس‌های مونث با شکوهی که به ویژه در دوره‌ی اوریناسی^{۲۳} بسیار فراوانند، و البته منحصر بدان دوره نیست، اشاره کرد. ما بر این باوریم که تندیس‌های یاد شده کاملاً نقشی عاشقانه و جنسی دارند. به هر حال، بر روی تیغه‌ی استخوانی باز یافته در ایستوریتز طرحی دقیق نگاریده شده که زنی را پشت سر مردی نشان می دهد. بر ران زن نیزه‌ای به چشم می خورد که همانندش را در نگاره‌ی پشت همین تیغه می بینیم که گاو وحشی را مجروح کرده است. این را بهتر است که افسون عشق تعبیر کنیم.

خلاصه آن که از اعصار اوریناسی ظاهراً هیچ نشانه‌ای از جادوی شکار یا جادوی باروری باز نمانده است و تنها در دوره‌ی سولوتره و ماگدالنی به نشانه‌هایی برمی خوریم و نقطه‌ی اوج آن را در نخستین دوره‌ی ماگدالنی باز می یابیم.

دهش‌های دوره‌ی پیش از موستری^{۲۴}

در دوره‌ی پیش از موستری، دوره‌ای که به واپسین دوران یخبندان بازمی‌گردد، در اروپای میانه به اعمالی دینی برمی‌خوریم. بهترین نمونه‌های بازمانده را در دراشنلوک^{۲۵}، بر فراز واتیس^{۲۶} در دره‌ی تامینا^{۲۷} (شهر سنت گال^{۲۸}، سوئیس) بازمی‌یابیم، در پر آوازه‌ترین غار مربوط به دیرینه‌سنگی که بیش از ۷۵۰۰ پا فراز سطح دریاست. در دو تا از اتاقک‌ها، دیوارهای کوتاه سنگی تقریباً به بلندای سه پا به چشم می‌خورد که بی‌تردید به دست انسان بنا گردیده‌اند. این دیوارها به موازات دیواره‌ی غار با فضایی در حدود ۳۵ سانتی متر برآمده‌اند. در این فضا استخوان‌های خرس گنجانیده شده که عمدتاً شامل جمجمه همراه با دو مهره‌ی نخستین گردن بوده است. همچنین استخوان‌های پای خرس همراه با شماری استخوان‌های دیگر به دست آمده است. در مدخل و بخش پیشین یکی از این اتاقک‌ها، توده‌هایی از همین استخوان‌ها در شش گنجه‌ی سنگی مستطیلی شکل انباشته شده بود که سرش را با تخته سنگ‌هایی پوشانده بودند. در انتهای همین اتاقک، سه جمجمه در فضای خالی تخته سنگ‌های فرو ریخته به چشم می‌خورد. جمجمه‌ی دیگری را با دقت زیر سنگ بزرگی که میانش شکافته شده بود تا از آن محافظت کند، نهاده بودند. روی این جمجمه نوعی تاج سنگی هم اندازه‌ی آن دیده می‌شد.

همه‌ی این مجموعه استخوان‌های بازمانده‌ی خرس‌ها، مطمئناً سنجیده و به قصدی نهاده شده بود. چون جمجمه‌ها عموماً به دو مهره‌ی نخست گردن متصل بودند، نبایست بدون گوشت بوده باشند، بلکه به گونه‌ای قابل خوردن بودند. از این گذشته، مغز، همانند پاها با گوشت و مغز استخوان، آبدارترین بخش جانور بود که احتمالاً دهش‌هایی برای یک نیروی فرا طبیعی به شمار می‌رفت؛ البته در این نیروی فرا طبیعی می‌توان باشنده‌ی متعالی همچون خدای خود ما مشاهده کرد و به احتمال بیش‌تر، این لقمه‌های برگزیده بدان روی پیشکش می‌شد که ارواح شکار را خشنود نگاه دارند و برای پیروزی که در شکار پیشین نصیب آنان کرده، سپاسگزار باشند و درخواست کنند که در آینده نیز همچنان بدین کار ادامه دهند و

پیروزی نصیب آنان کنند. به هر حال، در این جا به کهن ترین نمونه‌ی شناخته شده‌ی اعمال مذهبی که برای نیروهای فراطبیعی انجام می گرفته، برمی خوریم.

آیین مردگان

مردگان نیز جزو نیروهای فراطبیعی به شمار می آمدند. اجساد خود موضوع مراسمی بودند که نه تنها به عنوان مدرکی برای تمکین و احترام، بلکه در معنایی گسترده تر، می توان آن را به عنوان آیین تلقی کرد. اسکلت های باز یافته در خندق های حفر شده به دست انسان، پوشیده از اشیایی ماندنی است، همچون سنگ یا پاره استخوان، که مسلماً در مراسم به خاک سپاری مدفون گردیده اند.

از این گذشته، بسیاری از این اشیاء شامل وسایل تزئینی مرده همچون جواهرات و آراپه ها بود که همراه جسد بود یا در کنار آن نهاده می شد. بی تردید اشیاء مزبور از آن شخص متوفا به هنگام حیات وی بود. اما حتی اگر این اشیاء به رغم ارزش زیادشان به شخص متوفا اهدا نمی شد، بازماندگان آن ها را برای خود بر نمی داشتند، چنان که می توانستند این کار را بکنند و چون به اصوات تعلق داشت، به گونه ای تابو به شمار می رفت. از این گذشته، بازماندگان اشیاء دیگری را در کنار اجساد می نهادند که اثاث تدفین به شمار می رفت و معتقد بودند که شخص در گذشته در آن دنیا نیز بدان نیاز دارد، لوازمی چون ظروف، اشیاء هنری و خوراک.

در چند مورد، روی گور، گل آخری (گل رس رنگین شده با همتایت یا پروکسید آهن) می پاشیدند، آثاری از آن نیز بر اسکلت و اشیاء پیرامونش مشاهده شده است. برخی از اقوام بدوی امروز، به ویژه بومیان استرالیا، به سبب رنگ سرخ گل آخری آن را به خون تشبیه می کنند (حتی ما نیز آن را همتایت «خونین» می نامیم)، به همین سبب، آن را نماد زندگی و نیرو برمی شمارند. به طور منطقی می توان گمان برد که پاشیدن گل آخری بر مقابر و اجساد انسان دیرینه سنگی، همانند بازمانده‌ی خوراک، به منظور تقویت مردگان در دوران سفر به دنیای دیگر و سکونت در منزلگاه نو بوده است.

در میان نمونه‌های بی‌شمار مراسم تدفین، تنها به آن مراسمی می‌پردازیم که ویژگی برجسته‌ای داشته و در دوره‌هایی بسیار رواج داشته‌اند.

اسکلت ماگدالنی هوتو^{۲۹} در ناحیه‌ی آن، پوشیده از گل آخرای سرخ، در گودال کوچکی به دست آمد که زیر سرش سنگ بزرگی نهاده بودند. در کنار جسد، خرده‌های سنگ آتش‌زنه و عصای رئیس قبیله با شاخ گوزن شمالی که رویش تصویر گوزن نری را کشیده بودند، به چشم می‌خورد. در سورد^{۳۰}، واقع در لاند^{۳۱}، اسکلتی بازیافته شد که روی جمجمه‌اش پاره سنگ‌هایی نهاده و روی آن گل اخری سرخ پاشیده بودند. در کنار آن، حدود چهل دندان نیش خرس و سه دندان شیر به چشم می‌خورد که هریک به دقت کنده شده بود. حدود بیست تایی آن‌ها به تصاویر خوک آبی، ماهی و تیر منقوش گردیده، به عنوان گردنبند و کمربند استفاده می‌شده است. گوش ماهی‌های سوراخ شده که آرایه‌ی انسان خرد شده‌ی بازیافته در لوژری-باس^{۳۲} را تشکیل می‌داد، از دو گونه‌ی بومی دریای مدیترانه بودند و چون از مسافت دوری فراهم گردیده‌اند، بایست بسیار ارزشمند بوده باشند.

در زیر دست راست اسکلت سولوتره، چندین سنگ آتش‌زنه‌ی خرد شده به شکل برگ‌های غار (نشان افتخار) و همچنین صدف دو کپه‌ای خرد شده، به دست آمد. در کنار آن، دو تندپسه‌ی زمخت سنگی از گوزن شمالی به چشم می‌خورد. اسکلت کلو^{۳۳} بازیافته در باواریا، در میان سنگ‌های فرو ریخته از سقف غار پیدا شده است. سنگ‌ها را گرداگرد جسد چیده بودند تا جایگاهی برای آن بسازند و گرداگرد آن به طور کامل پودر سرخ‌رنگی پاشیده بودند. بالا و زیر سرش توده‌ای از خرده‌های عاج فیل ماموت دیده می‌شد.

در غارهای گریمالدی^{۳۴}، نزدیک منتون^{۳۵}، به حقایقی ناشناخته برمی‌خوریم. در غار «کودکانه» دو اسکلت سیاه در گوری به ژرفای ۷۵ سانتی‌متر به دست آمد. جمجمه‌ی پیرزنی در حفره‌ای یافت شد که با دو تخته سنگ پهن محکم بسته شده، رویش را با تخته سنگ مسطح پوشانده بودند. جمجمه‌ی مرد جوان دارای گونه‌ای تاج بود که از چهار ردیف صدف خرد شده ساخته شده بود. دو

گردنبند بر دست چپ پیرزن نیز از همین نوع صدف بود. مقبره‌ی مذکور از قلوه سنگ تشکیل شده و گرد سر و بخش‌هایی از اسکلت مرد جوان، پودر سرخ پاشیده بودند. اسکلت دو کودک - که نام غار مأخوذ از آن‌هاست - ملبس به نوعی پیش‌بند است که از هزاران صدف سوراخ شده بافته شده‌اند. در همین غار، اسکلت زنی در کنار استخوان جانوران، آرواره‌های گراز وحشی و چند سنگ آتش‌زنه پیدا شده است. زیر سرش سنگ سپیدی بود که آثاری از رنگ سرخ در آن به چشم می‌خورد. اسکلت را بر بستری از نوعی صدف نهاده بودند. این صدف‌ها که خرد شده نبودند، نایست برای تزئین بوده باشند بلکه خوراک متوفا به شمار می‌رفتند. در لایه‌ها مگراند^{۳۶}، سه اسکلت در کنار هم یافت شد که در گوری انسان ساخته گذاشته بودند و بستری از خاک سرخ داشت. آرایه‌هایی چون صدف، مهره‌ی ماهی، دندان، و حلقه‌های استخوانی یا عاجی، آن‌ها را مزین می‌کرد. به ویژه گردنبند مرد جوان که با پوشش گل‌رس در جای درست خود قرار داشت، قابل توجه بود؛ تقارن و هماهنگی این آرایه کافی بود که حس هنری را در بیننده برانگیزد. در کنار این اسکلت‌ها، ابزار زیبایی از سنگ آتش‌زنه به چشم می‌خورد و زیر سر اسکلت زن، استخوان ران ورزانه‌ها بودند.

جسد پاولند^{۳۷} در ویلز آغشته به گرد اکسید آهن بود. زمین و اشیاء تدفین را نیز پوششی از همین گرد فرا گرفته بود. در چند جای جسد، پوششی استخوانی به چشم می‌خورد و به همین سبب آن را «بانوی سرخ» نامیدند، در حالی که جسد احتمالاً از آن یک مرد بود. در کنارش کله‌ی ماموت با عاج سالم گذاشته بودند. نزدیک ران‌های متوفا، صدف‌های کوچک سرخ‌رنگ، و نزدیک سینه‌اش حدود پنجاه پاره از حلقه‌های عاج ساخته شده، به دست آمد.

بیست اسکلت انسانی در پردموستی^{۳۸} واقع در مورواویا^{۳۹} زیر انبوه سنگ‌ها کشف شد. اسکلت یک کودک، دارای گردنبندی متشکل از چهارده حلقه. در کنار اسکلت برنو^{۴۰} بیش از ۶۰۰ پاره صدف فسیل شده بود که به یکدیگر چسبیده، لوله‌هایی را تشکیل می‌دادند. برخی هنوز به یکدیگر متصل بودند و با هم نوعی سینه‌بند را می‌ساختند. در نزدیکی آن همچنین سنگ‌های صاف و سوراخ شده

قرار داشت، سنگ‌های کوچک ساییده شده با برش‌هایی مزین گردیده بود؛ نیز سه صفحه‌ی جامد از عاج ماموت یا از شاخ کرگدن، چند شاخ کرگدن و سرانجام یک تندیس کوچک انسان از عاج کشف شد. اسکلت مزبور و برخی از اشیاء آن مقبره، تا حدودی سرخ رنگ شده بودند.

اسکلت لاشاپل - او - سن^{۴۱} متعلق به دوره‌ی موستری، در گوری به اندازه‌ی ۱/۵ متر درازا، حدود ۹۰ سانتی متر پهنا و ۳۰ سانتی متر ژرفا نهاده شده بود. حجمه در گوشه‌ای از قبر قرار داشت، پوشیده از برش‌های پهن استخوان، و سنگ‌ها حایل آن بودند. در لافراسی^{۴۲}، دست کم اسکلت دو کودک در گورهای انسان ساخته، نهاده شده بود. اسکلت انسان را با قلوه سنگ و خرده‌های استخوان پوشانده بودند. اسکلت موسیه^{۴۳} حجمه‌ای داشت که روی نوعی بالش نهاده شده بود که از خرده‌های سنگ آتش‌زنه ساخته شده و درست اندازه‌ی سر بود. دو سنگ آتش‌زنه نیز نگاهدار بینی بود. هر دو اسکلت لاشاپل - او - سن و موسیه دارای ااثات مربوط به تدفین، ابزار و وسایل شکار بودند.

استفاده از گل آخری در دوره‌ی موستری مشاهده نشد، اما مراسم تدفین باید همچون مراسم دوره‌ی متاخر ماگدالنی بوده باشد. قصد انسان‌های این دوره آن بود که چون معتقد بودند انسان پس از مرگ نوعی زندگی تازه را آغاز می‌کند، پس به ابزاری نیاز خواهد داشت و چنین می‌پنداشتند که زندگی پس از مرگ به همین زندگی زمینی مانده است، با همین نیازمندی‌ها و ابزاری که خوشنودی آنان را فراهم می‌کرد. بدین گونه، وجود آرایه‌های بازمانده از مردگان، ااثات، خوراک (گوشت گوزن و صدف خوراکی) و اخرای سرخ را می‌توان توجیه کرد.

بنابراین، بازماندگان ظاهراً برای فراهم کردن نیازمندی‌های مردگان خویش می‌بایست اندکی از علایق شخصی خویش بکاهند تا به عواطف خویش پاسخ دهند. توجه آنان به مردگان، ظاهراً برای تشویق شخص متوفای بود تا بیش‌تر بدان‌ها روی کند و احیاناً از مخالفت خود دست بردارد یا آنان را در وضعیتی قرار دهد که زیانی نبینند. به طور کلی، انسان بدوی بر این باور بود که مرگ، همانند بیماری، در نتیجه‌ی عملی جادویی است. ما مرگ را به علل طبیعی نسبت می‌دهیم، اما

انسان بدوی مرگ را نتیجه‌ی افسون اهریمنی می‌پنداشت و تلاش می‌کرد که با ابزار گوناگون، افسونگر را - که بدخواه بود یا ناخودآگاه دست بدین کار می‌زد - کشف کند.

بدین گونه، می‌توان پنداشت که مردگان در بستر انتقام از کشتندگان فرضی خود قرار می‌گرفتند و در پی احساس مسئولیت جمعی، علیه بازماندگان می‌شوریدند. دست کم بایست به آنان که هنوز از حیات زمینی لذت می‌بردند، و خود از آن محروم بودند، به دیده‌ی رشک بنگرند. بنابراین، به نظر می‌رسد که دلیل اصلی توجه به مردگان به سبب ترس از آنان بود و مراسم تدفین اساساً معیار نگاهداری از شخص در گذشته بود. پس گورها و مقابر دوران دیرینه سنگی بیش تر نه به خاطر پناه دادن آنان، بلکه برای زندانی کردن آنان بود اتندیسه‌ی برنو که به احتمال بسیار، مذکر است و همراه یک جسد مذکر دیگر دفن شده، نقشی مضاعف داشته و بایست نگاهبان مرده در گور بوده باشد و نیز از «بازگشت» او برای برهم زدن زندگی زمینی، جلوگیری کند. در خور توجه است که تندیس‌ی مزبور فاقد پا و دست راست است.

یکی از صحنه‌های بسیار جالب آن است که بسیاری از این اجساد در حالی که دست و پایشان بسته شده است، دفن گردیده‌اند. نمونه‌ی بارز آن اسکلتی پیرمردی از دوره‌ی ماگدالنی بازیافته از شانسلاد^{۴۴} واقع در دُردون (فرانسه) است که پوشیده از اخرای سرخ است و دست‌ها و پاهایش بسته شده و حالت عمودی اسکلت به اندازه‌ای خمیده شده که تنها فضایی کم‌تر از ۶۰ سانتی متر طول و ۴۰ سانتی متر پهنا را اشغال کرده است. در غار «کودکان» که از دوره‌ی اوریناسی است، میج پاهای جوانمردی کاملاً به سمت ران‌هایش کشیده شده است. نیز ران‌های پیرزنی چندان بالا آمده که زانوهایش به سطح شانه‌هایش برخورد پیدا کرده است. ساق پاها را به سختی زیر ران‌ها بسته بودند، به گونه‌ای که پنجه‌های پا به لگن وصل شده بود. ساعدها چندان خمیده بود به طوری که میج دست چپ زیر کتف قرار گرفته بود. در دوره‌ی موستری، اسکلت زنی از لافراسی^{۴۵} پیدا شد که ساق پاهایش را خم کرده، به ران بسته بودند و ساعد راستش به ران، و میج دست به

زانو بسته شده بود، به طوری که دست‌ها و پاها شکل N به خود می‌گرفت، و زانو به فاصله‌ی ۱۵ سانتی متری شانه قرار داشت. پاهای اسکلتی بازیافته از لاشاپل - او - سن بسته شده و به اندازه‌ای بالا آمده که سر زانو‌ها کمابیش هم سطح سینه شده بود.

این حالت به هم فشرده‌ی اسکلت‌ها در بسیاری از گورهای دوره‌ی موستری تا عصر ماگدالنی دیده شده است و البته نشان می‌دهد که این کار به دست دفن کنندگان انجام گرفته است. از این گذشته، می‌توان استنباط کرد که آنان در دست در لحظه‌ی مرگ این کار را می‌کردند، چه، بعداً به سبب سفت شدن ماهیچه‌ها، قادر به این کار نبودند. بنابراین، به نظر می‌رسد در میان انسان‌های دیرینه سنگی و انسان‌های بدوی اعصار دیگر که مراسم دفن مشابهی داشتند، شکل تا شده و به هم فشرده‌ی اجساد، امری ضروری بوده است؛ زیرا فکر می‌کردند که می‌توانند با این کار، از بازگشت دوباره‌ی آنان به زندگی و آزار بازماندگان جلوگیری کنند. تفاوت گونه‌های تدفین در دوره‌ی دیرینه سنگی همچنین نشان می‌دهد که آنان تنها می‌خواستند جسم را در بند کنند و مانع فرار مرده از گور شوند، پس چگونگی به خاک سپاری آنان از اهمیت ثانوی برخوردار بود و به ابتکار فردی دفن کنندگان بستگی داشت.

هرچند ترس از مردگان بر احساسات بازماندگان چیره بود، این بدان معنی نیست که دست کم در مواردی نیز باور نداشته باشند که حتی مردگان نیز می‌توانند برای آنان مفید و سودآور باشند، به ویژه مراسم تدفین بدین قصد اجرا می‌شد که اطمینان یابند مردگان در زندگی پس از مرگ لاقلاً نیک عمل کنند. آنان به مراسم ویژه‌ای دست می‌یازیدند که به معنی دقیق، با مراسم تدفین تفاوت داشت و مقصودشان از این کار آن نبود که مردگان را از زندگان جدا کنند، بلکه برعکس، می‌خواستند آن‌ها را پیش خود نگه دارند و از آنان محافظت کنند. از جمله‌ی این مراسم یکی آن بود که گوشت مردگان را پیش از دفن می‌کنند. این عمل به چند طریق انجام می‌گرفت که مهم‌تر از همه این که جسد را در گوری موقتی می‌نهادند و پس از گندیدگی طبیعی گوشت، اسکلت را جدا می‌کردند. مقصود این بود که

اسکلت یا پاره استخوان‌ها را حفظ کنند. بازماندگان گاه از این استخوان‌ها به عنوان طلسم استفاده می‌کردند. این عمل ظاهراً از دوران دیرینه سنگی رواج داشته است. نمونه‌ی دیگری از دوره‌ی ماگدالنی متأخر در غار لویلاکار^{۴۶} واقع در شارنت^{۴۷} مشاهده شد. اسکلت کامل یک زن، حتی با استخوان آرواره‌ی پایین، بر سنگی قرار داشت و گرداگرد آن ۱۷۰ صدف از انواع گوناگون، برخی خرد شده و برخی سالم، دیده شد. مجموعه‌هایی که در این غار از دوره‌های ماگدالنی متأخر و سولوتری متقدم بازیافته شد، آشکارا نشان می‌دهد که گوشت آن‌ها کنده شده است و بی‌تردید استخوان‌ها را بریده و تغییراتی در آن‌ها ایجاد کرده بودند. در غار لوکاویلون^{۴۸} واقع در گریمالری مربوط به دوره‌ی اوریناسی، سه نمونه از این استخوان‌ها به دست آمد: ساعد شکسته‌ی یک کودک و دو استخوان پای یک مرد، که سرخ رنگ بودند. در نزدیکی آن‌ها، پاره‌های شکسته و سالم صدف به چشم می‌خورد. گوری واقع در پردموسی در بر دارنده‌ی چند بازمانده‌ی استخوان تراش خورده بود؛ سر اسکلت دیده نشد، اما بازمانده‌ی دو دندان نشان می‌دهد که زمانی سر اسکلت هم بایست آن‌جا می‌بود. اسکلتی از دوره‌ی موستری بازیافته در گودالی واقع در لافراسی، دارای مجموعه بود، اما چهره و آرواره در حدود ۱۲۰ سانتی متری آن قرار داشت. در لوپش دولاژ^{۴۹}، مجموعه‌ی کودکی پنج شش ساله در میان استخوان پاره‌های جانوران یافت شد، دندان‌ها و اجزاء دیگر استخوانی هنوز مانده بودند. سرانجام، باید از کشف بسیاری از استخوان‌های پراکنده‌ی انسان - عمدتاً مجموعه یا آرواره - مربوط به دوران‌های گوناگون یاد کرد.

انسان سینانتروپ

بازمانده‌های فو - کو - تین^{۵۰} نزدیک پکن ما را به اعصار نخستین دوران پلیستوسن می‌برد. نشانه‌هایی از آتش و دستکارهای استخوانی و سنگی، بازمانده‌ی بیش از ده انسان - که ویژگی‌شان چیزی میان انسان پیتک آنتروپ جاوه و انسان نشاندرتال اروپای دوره‌ی موستری است - کشف گردید. این بازمانده‌های انسانی منحصر به مجموعه و آرواره‌ی پایینی است و آثاری از مهره‌های گردن به

چشم نمی خورد، در حالی که استخوان های کامل اندام حیواناتی که از آنها تغذیه می کرده اند، یافت شده است. بنابراین، انسان این دوره نمی توانست آدامخوار باشد و بریدن سر از جسد بلافاصله پس از مرگ، میان آنان رایج نبوده است. این مجموعه ها همگی نشان می دهد که گوشت شخص مرده را پس از مرگ می کنده اند.

با این حال، از دیرینه ترین روزگار، بنا به مدارکی که داریم، از میان همهی استخوان های بدن انسان آن دوران، تنها مجموعه ها بازمانده و این نشان می دهد که انسان همانندی بسیاری به میمون داشت و ظاهراً آثاری از دستکارهای وی یافت شده و نشانه هایی از باورهای دینی را - دست کم به شکل آیین تدفین مردگان - می توان مشاهده کرد.

پی نوشت

1. Magdalenians

2. Trois-Frères

3. Ariège

۴- Orpheus: شاعر و موسیقیدان افسانه ای یونان باستان.

۵- Solutrean: فرهنگ مربوط به دیرینه سنگی پیشرفته که آثاری از آن در سالوتره واقع در فرانسه باز یافته شده است.

۶- Roc: ناحیه ای در شارنته فرانسه.

۷- Charente: منطقه ای در فرانسه که آثار مربوط به دوران کهن سنگی در آن پیدا شده است.

8. Mège

9. Teyjat

۱۰- Dordogne: ناحیه ای در فرانسه.

۱۱- La Madeleine: یکی از نواحی فرانسه.

12. Montespan

۱۳- Haute-Garonne، منطقه ای در فرانسه.

14. Isturitz

۱۵- Bass-Pyrénées، ناحیه‌ای در فرانسه.

16. La Colombière

۱۷- Ain، شهری در فرانسه.

18. Tuc d'Audoubert

19. Bruniquel

20. Teyjat

21. Altamira

22. Saltadora

۲۳- Aurignacian Period: دوران مربوط به دیرینه سنگی فوقانی، بین

دوره‌های موستری و سولوتری، انسان کرومانیون از این دوره است، ویژگی این دوره
پیکرهای سنگی و استخوانی، و استفاده از جامه و وسایل آرایش است.

۲۴- Mousterian Period: دوران دیرینه سنگی میانه. نام آن از روستای Le

Moustier واقع در جنوب باختری فرانسه گرفته شده که آثار باستانی بسیاری در
آن جا به دست آمد.

25. Drachenloch

26. Vattis

27. Tamina

28. Saint Gall

29. Hoteaux

30. Sordes

31. Landes

32. Laugerie-Basse

33. Klause

34. Grimaldi

35. Menton

36. La Barma Grande

37. Paviland

38. Predmesti

39. Moravia

40. Brno

۳۷

41. La Chapelle - aux -Saints
42. La Frassie
43. Moustier
44. Chancelade
45. La Ferrassie
46. Le Placard
47. Charente
48. Le Cavillon
49. Le Pech de l'Aze
50. Fu-ku-Tien

تصاویر اساطیر پیش از تاریخ

بخشی از نقش برجسته‌ی لوراک و دهکده‌ی واقع در شمال غرب (بنای بر اطلالها) است. تکیه بر نمایی (نقش) و پیکره‌های عمیق و پخته در آن مشاهده می‌گردد. به خط می‌رود چندی باروری است.

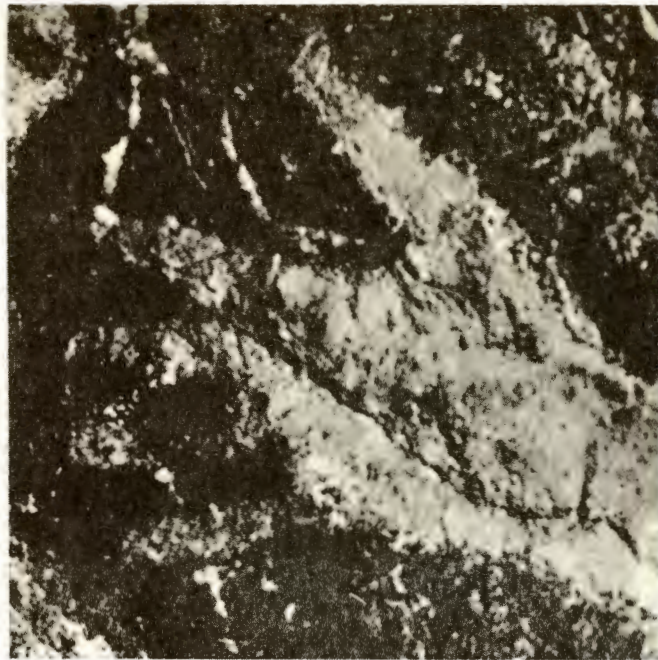




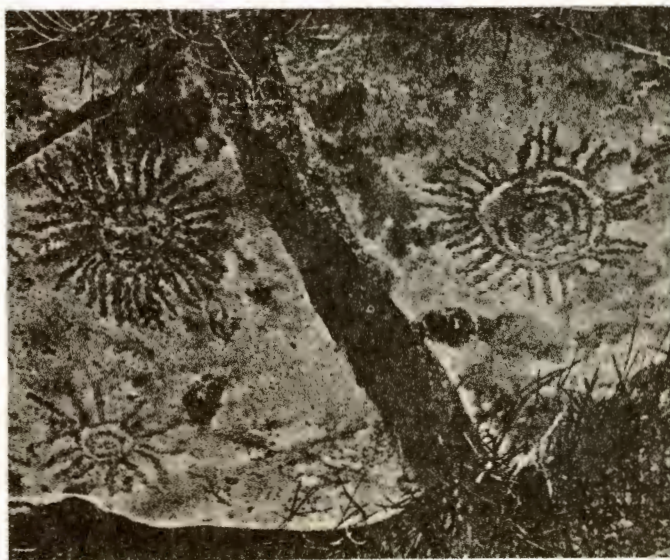
نگاره‌ی حکا شده بر پناهگاه مژ، واقع در تیرا، در دون (بنا به گفته‌ی هبرویی)
نقش انسان‌هایی است که به شکل شوکا (بز کوهی) درآمده‌اند و جادوی شکار
به شمار می‌رود.



کننده کاری روی دیواری در تروا-فرر، آریژ (بنا به گفته‌ی هبگوفن و ه. برویی)
نمایانگر صحنه‌ای اساطیری یا جلوه‌ای از نوعی جادوی شکار است.



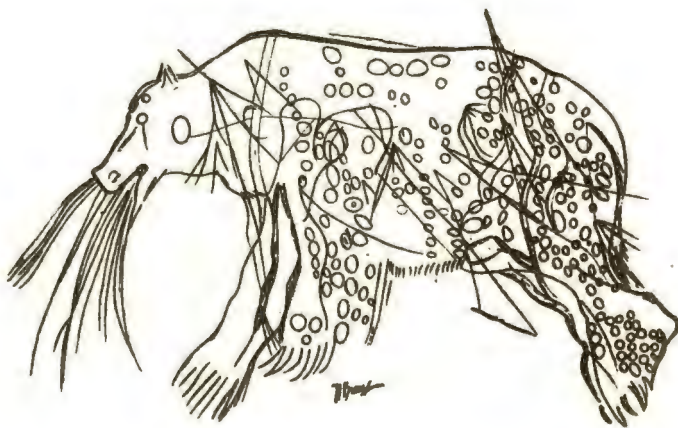
نمونه‌ای از نمونه‌های نخستین آثار انسانی،
بعداً به نمونه‌های پیچیده‌تر و به جاوری هم‌دردی برمی‌خوریم، غار
کارکا (واقع در هوت - پیرنه).



طرح‌هایی از خورشیدهای نمادین که تکرار آن در نقش برجسته‌های دوره‌های
بعد بر خورشید پرستی این ناحیه دلالت دارد. غاری در کوه‌های ماتوپو،
رودزیا.



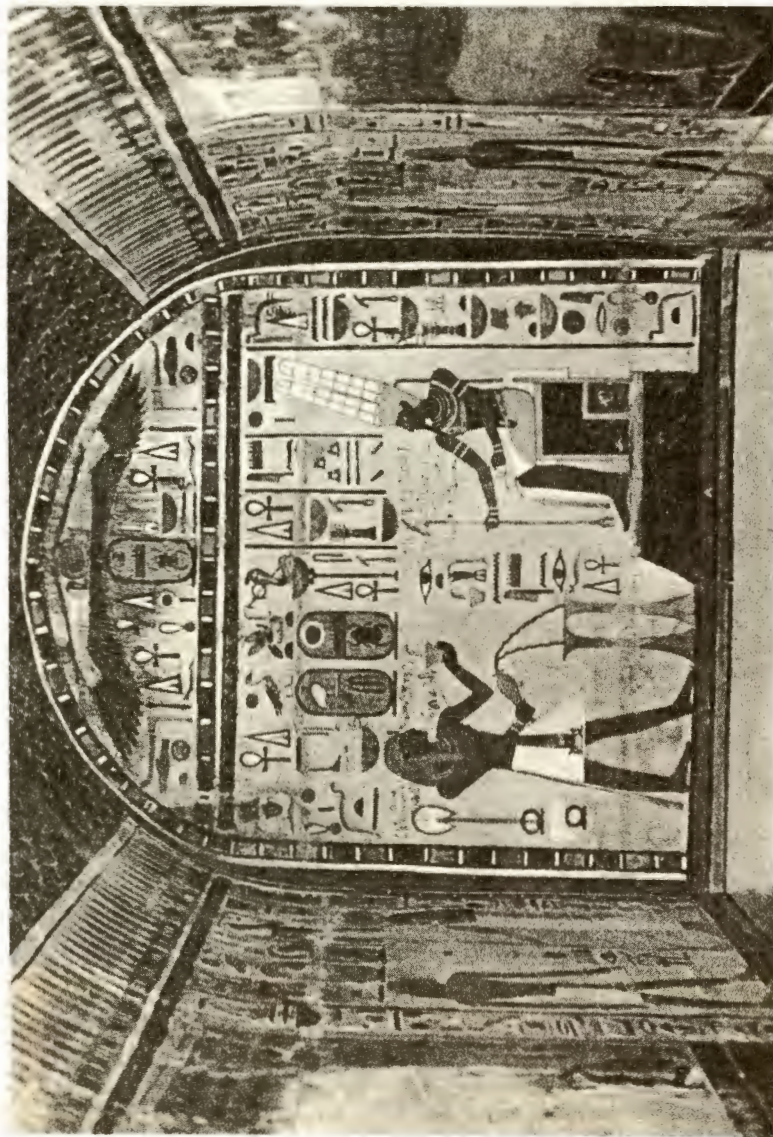
گاو نر وحشی که در حال سوار شدن بر گاو ماده است. جلوه‌های نزدیکی دو حیوان دلالت بر وجود بخشی از آیین‌های باروری است. پیکرها از گل رس مربوط به دوره‌ی ماگدالنی است. جایگاه: لوتوک دویر (آریژ).



کننده‌کاری روی دیواری در تروا - فرر (بنا به گفته‌ی ه. بگوئن و ه. پرویس)، نگاره‌ی خرسی که تیرهای زیادی به بدنش خورده و از آن‌ها خون می‌چکد و نوعی جادوی هم‌لرزی به شمار است.



مراسم تدفین: تصویر بزرگ خمیده در نیمه ی فوقانی، پیکری ماسک دار و در پند شده را نشان می دهد که احتمالاً رئیس قبیله یا سر کرده ای است و ماسک بز کوهی به سر کرده، آماده ی دفن است. تصویر پایین، نگاره ی زنی است با زانوان برافراشته، محتملاً همسر اوست که در مرگ شوی خویش می موید، اما او نیز گویی آماده ی دفن شدن است تا در سفر به دنیای دیگر همراهش باشد. خطوط خمیده ی بخش پایینی ممکن است نقش رودخانه ای باشد. این نماد که در نقوش دیگر نیز می آید، در میان انسان های بدوی نشانه ی گذر به دنیای دیگر است. پیکر های بی شمار دیگری نیز همراه با هدایای خوراکی در پایین نقش گردیده اند. این نگاره ی سنگی محتملاً ۵۰۰۰ سال عمر دارد و در مزرعه ی «دیانا زو» نزدیک روسا په، رودزیا قرار دارد. (رنگی)



توتموسس سوم که ساغر ایزد آمون - رع را پر می کند: فرعون در برابر ایزد نشسته، ایستاده، با دست راست خود ساغر دو گانه ای را پر می کند و در دست چپش بخوردان روشنی را نگاه می دارد. ایزد بر تخت جلوس کرده، تاجی به شکل دو نخل بلند بر سر دارد و عصای سلطنت و انkh، نماد حیات، را در دست هایش گرفته است. در اصل، این ایزد متعلق به شهر تیب است، آمون به واسطه ی فتوحات توتموسس سوم در شمار خدای بزرگ جهان شناخته شده ی آن روز درآمد. مقبره ی توتموسس سوم در دیر البجر،، سلسله ی هژدهم،



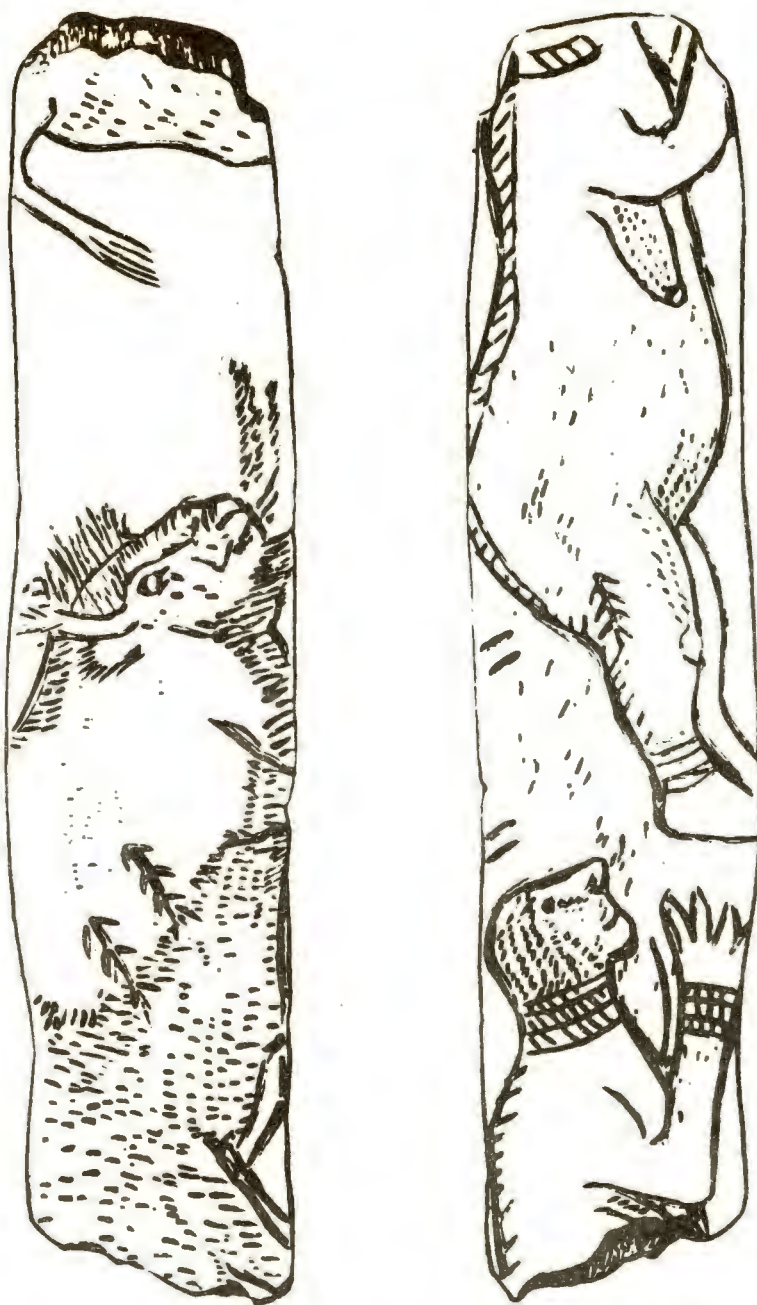
ستون سنگی حکاکی شده مکشوف در نزدیکی آوینیون: احتمالاً چهره‌ی ایزدی را نشان می‌دهد. این ستون سنگی از دوره‌ی نوسنگی، ظاهراً در وسط جایگاه آیینی بنا شده بود.



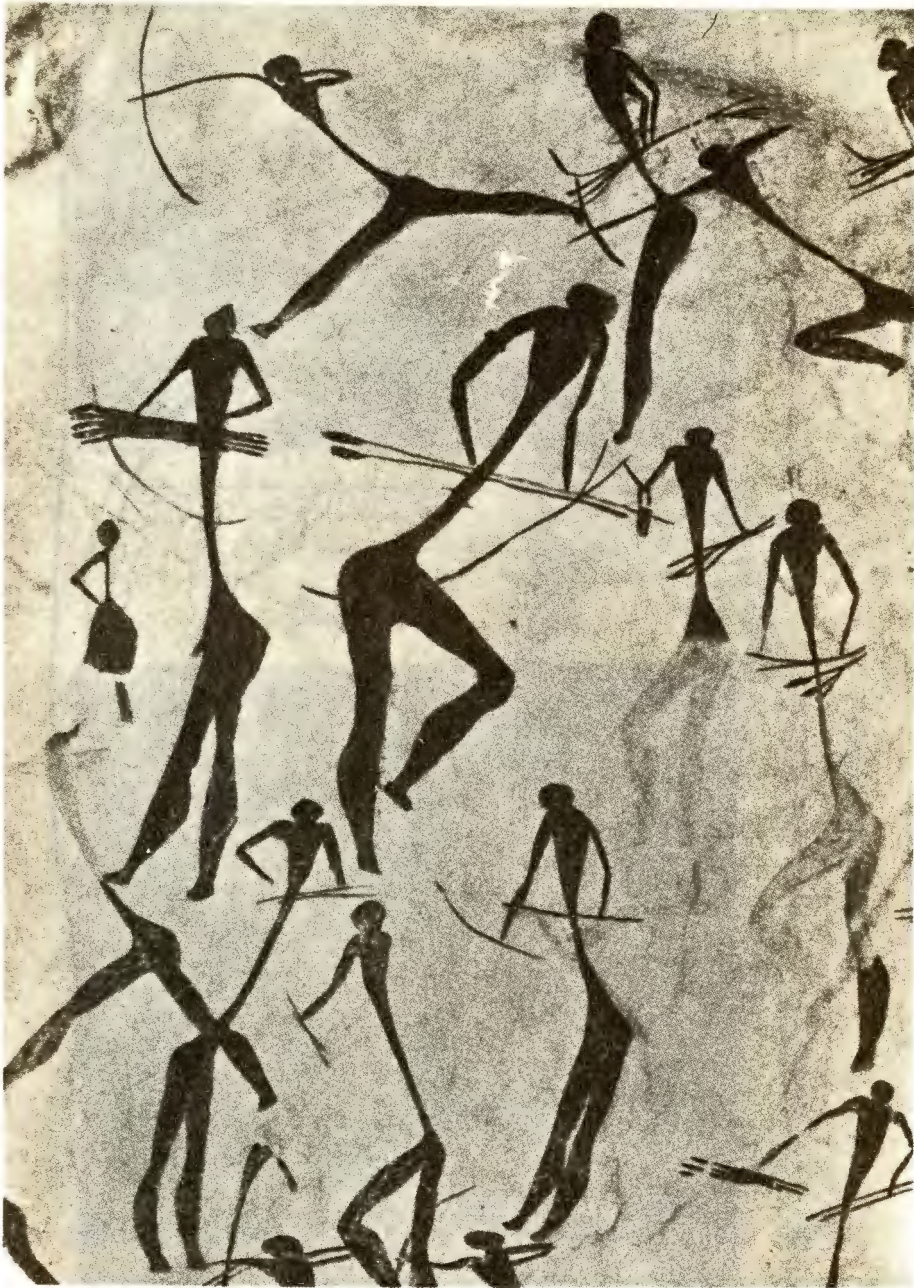
نگاره‌ای روی سنگ که زنی را در حال زایمان نشان می‌دهد و به احتمال قریب به یقین، نمونه‌ای از جادوی همدردی بوده است. علائم کنار نگاره گمان می‌رود که نمونه‌های نخستین تصویر نگاری باشد. شعبی سما، یمن.



نیزه‌انداز حک شده بر استخوان. نیزه را بر حفرة آن می‌گذاشتند تا سطح پرتاب پیش‌تر شود. نقش اسب روی آن نشان می‌دهد که اسبان وحشی را نیز برای خوراک شکار می‌کردند. دوره‌ی دیرینه سنگی.



استخوان حکاکی شده از ایستوریتز (بنا به گفته‌ی ر. دو سن پیر)، بر یک رویه، گاو وحشی با تیرها نقش گردیده (جادوی شکار)؛ بر رویه‌ی دیگر، نقش مردی است که زنی را تعقیب می‌کند و تیری بر رانش زده است (محملاً جادوی عشق).



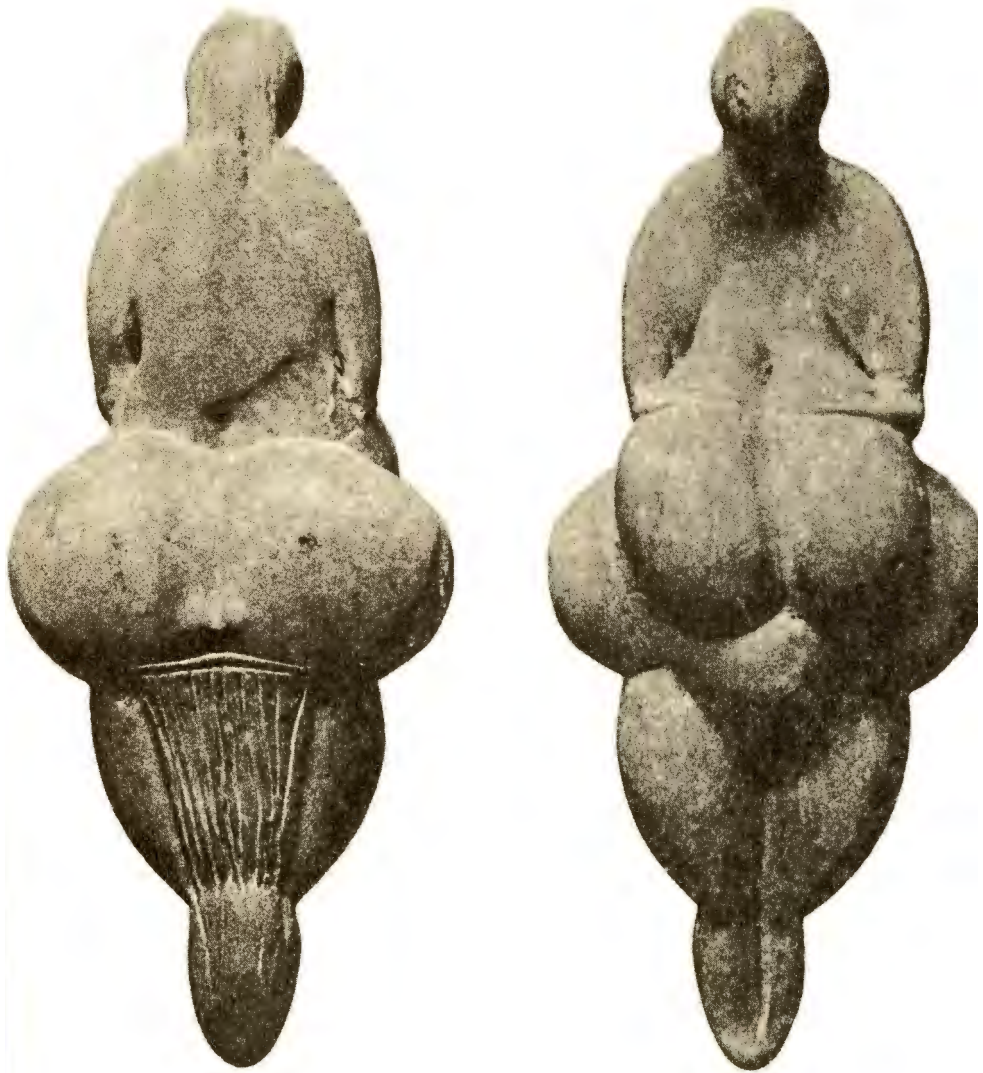
انسان‌های عصر سنگ مسلح به تیر و کمان که برای نبرد یا شکار آماده می‌شوند. انسان‌های بدوی با نمودارهای رسمی مانند این، به جست و جوی پیروزی جادویی بودند. از نگاره‌ی غاری در تروئه.



پیکری از گل رسی، باز یافته در لیک ماراکائیبو، ونزوئلا. تاریخش مشخص نیست و محتملاً الهه مادر بدوی را نشان می دهد. از نشانه‌ی خورشید روی پای‌ی آن ظاهراً برمی آید که مربوط به فرهنگ دوران خورشیدپرستی است.



پیکر دوزخ و بزها، محتملاً در حال اجرای نوعی آیین. نگاره روی سنگ از تانزانیایاک، تا سیلی نیچر.



تندیسه‌ای عاج ساخته از غار لهریدو واقع در لسهونژ، هات گارون (بنا به نظر ر. دوسن پیر)، مربوط به جادوی باروری است.

اساطير آشور و بابل

دیباچه

از آغاز هزاره‌ی سوم پیش از مسیح، تمدنی رو به گسترش در سواحل سفلی دجله و فرات به پیدایی آمد که پایه گذارانش دو ملت همسایه بودند: اکدی‌ان و سومریان. سرزمین سومر در اطراف ناحیه‌ی فوقانی منتهی الیه خلیج فارس واقع بود که در آن روزگار، احتمالاً سرزمینی گسترده‌تر از امروز بود، هرچند این باور امروز مناقشه‌انگیز است. شهرهای اَردو^۱ و نیپور^۲ مرزهای خود را به ترتیب تا جنوب و شمال گسترده‌اند. دیگر شهرهای سومر عبارت بودند از: لاگاش^۳، اوما^۴، ارخ^۵، لارسا^۶ و اور^۷. سومریان به احتمال از آسیای میانه یا از جلگه‌های سیبری کوچیده بودند. اکدی‌ها که بی‌درنگ در شمال سومر استقرار یافتند، ملتی سامی نژاد بودند که احتمالاً از شمال سوریه کوچیدند. منطقه‌ی شهری آگاده^۸ - که سرزمین اکد نامش را از این شهر اخذ کرد - هنوز شناسایی نشده است. شهرهای مهم دیگر آن، از جنوب تا شمال، عبارت بودند از بوریسیپا^۹، بابل، کیش^{۱۰}، کوئی^{۱۱} و سپار^{۱۲}.

این که کدام یک از دو ملت مزبور کهن‌تر از دیگری بوده، هنوز موضوعی بحث‌انگیز است، چنان که بخشی از گسترش تمدن بشری را به سومر یا اکد نسبت داده‌اند. بنا بر اشتراکات دینی و ویژه‌ی این دو نژاد که در این جا مشروح آن سخن

خواهیم گفت، محتملاً دقیق‌ترین نکته آن است که دین آشوری - بابلی را در وهله نخست، دینی سامی نیانگاریم، بلکه آن را گونه‌ی سامی شده از اصل سومری، یا به اصطلاح کلی‌تر «آسیابن» (دارای ریشه‌ی آسیایی)، به شمار آریم. به هر حال، می‌توان مسلماً تمرکزی دو سویه میان دین‌های سومری و اکدی قایل شد. بی‌تردید هر شهر ایزدان ویژه‌ی خود را محترم می‌شمرد، اما شهروندان به ایزدان شهرهای مجاور خویش نیز احترام می‌گزاردند. از این گذشته، فاتحان یک شهر، ایزدان خود را نیز به شهروندان تسلیم شده، تحمیل می‌کردند. گاه این ایزدان نو با ایزدان پیشین یکی انگاشته می‌شدند و حتی اگر این همسان‌سازی ایزدان به راستی عملی نبود، اصل و نسب و خویشاوندی میان آنان پدید می‌آوردند. پس، اساطیر آشوری - بابلی در روزگاران متأخرتر، نتیجه‌ی تکمیل اشتراکاتی است که از آمیختگی ایزدستان (پانتئون) اکدی و سومری ناشی شد.

آفرینش

اسطوره‌ی آفرینش در یک گروه الواح هفت گانه آمده است که همانند بیش‌تر متن‌های دینی که از آن بهره‌مند شدیم، از کتابخانه‌ی آشور بانیپال در نینوا باز یافته شده است. زمان این الواح به سده‌ی هفتم پ.م. است، اما پاره‌هایی از آن نیز به خود آشور برمی‌گردد و به هزار سال پ.م. می‌رسد. اثری است که مطمئناً بایستی از متن‌های اصلی کهن‌تر گردانده شده باشد.

آب عنصری ازلی است. از آمیزش آب شیرین (اپسو)^{۱۳} و شوراب (تیامت)^{۱۴} همه‌ی آفریدگان پدید می‌آیند که در رأس آنان ایزدان‌اند.

آپسو که در این جا شخصیت یافته است، نوعی مغاک بود پر از آب که گرد زمین را فرا گرفته بود. زمین خود فلات مدوری بود که به کوهستان‌ها محدود می‌شد و روی آن‌ها را چادر آسمان می‌پوشاند که آب‌های آپسو را جاری می‌ساخت. چشمه‌هایی که از سطح زمین سر بر آوردند، از آپسو ناشی شدند. آپسو را رود اقیانوس یونانیان می‌توان سنجید که هومر نیز او را پدر همه چیز خوانده است.

تیامت چهره‌ی شخصیت یافته‌ی دریا بود و به گونه‌ی عنصری زنانه نمایانده می‌شد که جهان را زاد. در دنباله‌ی داستان، او را به گونه‌ی نیروهای کور و آشوب نخستین،^{۱۵} می‌بینیم که ایزدان هوشمند و نظم‌آرا علیه آن‌ها مبارزه می‌کنند. لَحْمُو^{۱۶} و لَحامو^{۱۷} نخستین آفریدگانی بودند که زاده شدند. آنان ایزدانی اند که شخصیتی نسبتاً ابهام‌گونه دارند و ظاهراً یک زوج ماراژدهاوش‌اند. آنان انشار^{۱۸}، اصل نرینگگی، و کیشار^{۱۹}، اصل مادینگگی، را زادند که برخی معتقدند به ترتیب، جهان آسمانی و زمینی‌اند. از سویی ایزدان یونانی نیز زاده‌ی اتحاد اورانوس^{۲۰} (آسمان) و گایا^{۲۱} (زمین)‌اند. در اساطیر یونان، گایا نقش مهمی ایفا می‌کند، اما کیشار دوباره در داستان آفرینش ظاهر نمی‌شود. در حماسه‌ی آفرینش باید یادآور شد که نقش اساسی را مردوک^{۲۲} ایفا می‌کند؛ اوست که بر تیامت پیروز می‌آید و کیهان را سازمان می‌بخشد. شرح این ماجرا در منظومه‌ای بابلی آمده است، چه بعد خواهیم دید که مردوک ایزد متعال بابل به شمار می‌رفته است.

اکنون می‌بینیم که ملت سومر و اکد سرچشمه‌ی جهان را چگونه می‌پنداشتند. در آغاز بدان هنگام که آسمان فراز پایه‌نامی نداشت و زمین فرو پایه نیز بی‌نام بود، تنها آپسو، اقیانوس ازلی، و تیامت، دریای آشوبگر، دارای نام بودند. از آمیزش این آب‌ها نخست مومو^{۲۳} (آشوب امواج)، سپس زوجی ماراژدهاوش: لَحْمُو و لَحامو پدید آمدند که به نوبه‌ی خویش انشار، جهان آسمانی، و کیشار، جهان زمینی، را زادند. ایزدان بزرگ از همین انشار و کیشار پدید آمدند که عبارت بودند از: آنو^{۲۴} ی قدرتمند، ائا^{۲۵} ی بس هوشمند؛ و ایزدان دیگر که شامل ایگیگی‌ها^{۲۶} ی مسکون در آسمان، و آنوناکی‌ها^{۲۷} ی پراکنده بر روی زمین و جهان زیرین بودند.

به زودی ایزدان نو با شورش خویش آرامش آپسوی پیر را بر هم زدند. آپسو نزد تیامت شکایت برد: «روز هنگام آرامشی ندارم و شب‌ها نیز نتوانم خفت». دو نیا درباره‌ی آشوبناکی فرزندان خود رای زدند. تیامت پرسید: «چرا باید همه‌ی چیزهایی که آفریده‌ایم، از میان ببریم؟» اما ائا که همه چیز را تشخیص می‌داد، از

طرح افسو آگاه شد و با اعمال جادویی خویش توانست افسو و مومور را بر باید. تیامت خشمگین گشت و شماری از ایزدان را گرد آورد و مارهای غول آسا با دندان‌های تیز و بی رحم در کشتار، سگ‌های ددخوی، کژدم-آدمیان، گردبادهای خشماگین، ماهی-آدمیان و قوچ‌ها را زاد. او برای فرماندهی لشکر خویش کینگو^{۱۸} را برگزید و شهر یاری همه‌ی ایزدان را بدو سپرد و الواح سرنوشت را بر سینه‌اش بست.

در این میان، انا که از نقشه‌های تیامت آگاه بود، نزد پدرش انشار رفت و گفت: «مام‌ما تیامت، علیه ما نیرنگی اندیشیده است.» انشار چون سخن فرزند بشنید «یکه خورد. بر رانش ضربتی زد، لبش گزید و معده‌اش دیگر آرام خود از دست داد.» نخست آن‌را سوی تیامت گسیل کرد، اما آن‌را نه آن دل و دلاوری بود که با ایزدبانوی مزبور هم نبرد گردد. انا شهامتش را از دست داد. سپس بعل-مردوک، «فرزندی که دل و جرئتی تمام داشت»، را فرا خواند و بدو فرمان داد تا علیه تیامت بشورد، و قول پیروزی داد. مردوک پذیرفت، اما نخست اصرار ورزید که ایزدان در گرده‌مایی خویش او را اقتداری برتر بخشند. انشار راضی شد و بی درنگ پیام‌آور خویش گاگا^{۱۹} را نزد لحمو و لحامو و دیگر ایزدان ایگیگی فرستاد. همه به سوی اوپشو کینا^{۲۰} شتافتند، یکدیگر را بوسیده، به ضیافت نشستند. پس از خوردن نان و شراب نوشی، بودباشی شاهانه برای مردوک شهریار فراهم کردند. آنان سپاسگزار فرمانروایی او بر جهان شدند و عصای شهر یاری اورنگ، پالو (نوعی سلاح) و سلاحی بی نظیر بدو بخشیدند تا همه‌ی دشمنان را دفع کند؛ بدو گفتند: «برو و تیامت را بکش! باشد که باده‌ها خونس را بر سرزمین‌های رازآمیز بپراکنند.»

بدین گونه، مردوک جامه‌ی رزم پوشید، کمانی در دست راستش گرفت، زه را محکم کرد، تیردانی بر پهلوی بست، تندر را پیشاپیش خویش گسیل کرد و توری بساخت تا تیامت را در آن به بند افکند. بادهایی که در کنار خویش به بند داشت، رها کرد؛ آن‌گاه سلاح اصلی خویش، گردباد، را بر گرفت و سوار گردونه‌اش شد که توفانی سهمناک بود و چهار اسب تیز تک، باده‌سار و سهمناک در نبرد آن‌را

می کشیدند. پس مردوک به گونه‌ای سهم‌آگین برای نبرد با تیامت گسیل شد. تیامت و مردوک خردمند در میان ایزدان قیام کردند. در حماسه‌ی آفرینش (لوحه‌ی چهارم، سطرهای ۹۳-۱۰۴، ترجمه‌ی دوره ۳^۱) چنین آمده است:

آنان به سوی نبرد گام برداشتند و به رزمگاه فراز پویدند
 خداوند گار (مردوک) تورش بینداخت و تیامت را به بند افکند
 باد شرور را که در پی اش می‌شتافت، در برابر چشمان او سست کرد.
 تیامت دهان گشود تا او را بیلمد
 او «اما» باد شرور را به گونه‌ای راند که تیامت نتوانست دهانش را ببندد
 بادهای سهمناک شکمش را آکندند. قلبش ربوده شد،
 و دهانش همچنان باز ماند.
 مردوک تیری برافکند و شکم تیامت بدرید.
 اندرونه‌اش برآورد، قلبش را درید
 او را ناتوان کرد و حیاتش از میان برد
 پیکرش بر زمین افکند و راست بر آن ایستاد.

مرگ تیامت پیروانش را گیج و مبهوت کرد. یارانش نافرمان شده، گریختند تا جانشان را نجات بخشند، اما مردوک آنان را با تور خویش برگرفت و به زندان در انداخت. آنان را همراه کینگو در سرزمین‌های دوزخی به زنجیر افکند. آن‌گاه نزد تیامت بازگشت، جمجمه‌اش را درید و سرخرگ‌هایش پاره پاره کرد. چون پیکر غول‌آسای وی را در نظر گرفت، «به آثار هنری اندیشه برد». پس پیکر را «چون ماهی به دو نیم» کرد. از نیمه‌ای گنبد آسمان، و از نیمه‌ی دیگر زمین سخت سر را ساخت و با این کار جهان را سازمان بخشید. خانه‌گاهی در آسمان برای بزرگ ایزدان بساخت و ستارگان را که نگاره‌ی ایزدان مزبور بودند، نصب کرد؛ درازای سال را تعیین کرد و مسیر پیکرهای آسمانی را نظام بخشید.
 بدین گونه زمین شکل یافت. پس مردوک «برای آن که ایزدان در جهانی

سرشار از شادخواری بزیند، انسان را آفرید. بنا بر حماسه‌ی آفرینش، مردوک پیکر نخستین انسان را با بهره‌گیری از خون کینگو قالب گرفت. در یکی از متن‌های بابلی نو باز یافته در اریدو آمده که ایزدبانو آرورو^{۳۲}، «با وی، بذر انسانیت را تولید کرده» و به مردوک یاری رساند. سرانجام، رودهای بزرگ، گیاهان و جانوران وحشی و اهلی پدیدار شدند. دیگر کار آفرینش انجام گرفته بود.

جهان ایزدان

امتياز ویژه‌ی ایزدان، جاودانگی آنان بود. اما آنان همان نیازها و خواست‌های میرایان را داشتند.

ایزدان می‌ترسیدند. چون سیلاب‌ها را می‌دیدند، آرامششان را از کف می‌دادند؛ به آسمان آنو فراز می‌رفتند و در آن‌جا:

ایزدان چونان سگان روی دیوارها چمباتمه زده، می‌لمیدند.

ایزدان رشک ورز نیز بودند. چون به میهمانی درمی‌آمدند، لحظه‌ای از خورد و آشام باز نمی‌ماندند و سرمست از باده، هیاو به راه می‌انداختند. در حماسه‌ی آفرینش می‌خوانیم:

چندان می‌گساری می‌کردند که جسمشان غرقه در شادخواری می‌گشت
بلند فریاد می‌زدند و دلشان به وجد می‌آمد.

آنان همه به یک اندازه شیفته‌ی قربانی بودند. چون اوتنا پیشتیم^{۳۳} از توفان بزرگ نجات یافته بود، برای سپاس، هدایایی را بر چکاد کوه نهاده بود: «ایزدان بوی نیک آن را حس کردند، و همچون مگس‌ان فراز آن که این قربانی را انجام داده بود، به پرواز درآمدند.»

ایزدان همچون انسان‌ها دارای همسر و خانواده بودند. آنان فرمانروایان آسمانی، به شمار می‌رفتند، و همانند شهریاران زمینی دارای دربار، پرستاران و سربازان بودند؛ در کاخ‌هایی می‌زیستند که یا در نواحی فراز آسمان، بر

کوهستان بزرگ خاور، یا در ژرفای زیر دریایی جهان زیرین واقع بود. هر چند هریک فضای نفوذی ویژه خویش را داشت، گاه با هم گرد می آمدند تا دوباره مسایل مشترکشان رای زنند. بنابراین، آنان در تالاری به نام اوپشوکینا گرد می آمدند. به ویژه در آغاز هر سال همه ی ایزدان در آن جا تجمع می کردند و جشن زاگ موک^{۳۴} را برپا می داشتند تا سرنوشت انسان را رقم زنند. پس ایزدان انجمنی کاملاً سازمان یافته و سلسله مراتبی تشکیل می دادند.

سلسله مراتب ایزدی به گونه ی منسجم شکل نگرفت و اغلب تغییر می کرد. اصل بزرگ ازلی باروری و ازدیاد نسل که در آغاز از سوی سومریان تقدیس می شد، بی درنگ به گروهی از ایزدان واگذار گردید که هیچ پیوندی قطعی با هم نداشتند. در روزگاران بعد، ایزدان تحت نفوذ غرور ملی دارای رتبه شدند، مقامی که کلاً در کشور و شهری که ایزد مزبور به ویژه در آن پرستیده می شد، حایز اهمیت بود. سرانجام، کاهنان رسمی بابل سلسله مراتب ایزدان را کمابیش به طور یقین تعیین کردند و آنان را به گونه ی ایزدان سه گانه بخش نمودند. دو تثلیث اصلی آن، ایزدان بزرگی بودند چون: آنو، انلیل^{۳۵}، ائا، و ایزدان نجومی چون سین^{۳۶}، شمش^{۳۷} و ایشتر^{۳۸}.

ایزدان بزرگ

چون پیروزی مردوک بر تیامت، صلح و نظمی دوباره بر جهان ایزدان، حکمفرما کرد، هر ایزدی حوزه ی تأثیر ویژه ی خویش را پذیرفت. کیهان به سه ناحیه بخش گردید و هر ناحیه، زیر فرمان یک ایزد قرار گرفت. بهره ی آنو، آسمان بود. زمین به انلیل سپرده شد. ائا نیز فرمانروای آب ها گشت. آنان با هم تثلیث بزرگ ایزدان را به وجود آوردند.

آنو: ایزد آسمان

آنو فرزند انشار و کیشار بود. نامش به معنی «آسمان» بود و بر همه ی آسمان ها فرمانروایی داشت. در آن جا، بر بالاترین ناحیه که «آسمانِ آنو» نام یافت، سکنی

گزید. او به معنی دقیق کلمه، «خدای متعال» یا «خدای برتر» بود. همه‌ی ایزدان دیگر همچون پدر و در واقع، رئیس خویش بدو افتخار می‌کردند. چون خطر آنان را تهدید می‌کرد، به ویژه در زمان توفان بزرگ، نزد او پناهنده می‌شدند و هرگاه که برای مسکن خویش شکایت داشتند، نزد وی می‌شتافتند. ایزدبانو ایشتر که پهلوان نامدار، گیل گمش، تقاضایش را رد کرده بود، رفت تا پدرش، آنو، را بیابد. چون یافت بدو گفت: «آه پدرم! گیل گمش نفرینم کرده است»، پس از او خواست که «ورزایی آسمانی» بیافریند و آن را برای نبرد علیه گیل گمش گسیل دارد. به همین گونه، آنو همه‌ی موارد مهم را در برابر اعضای دادگاه خویش برخواند. چون آدپا^{۳۶} (نخستین انسان) بال‌های باد نیمروز را شکست، آنو بدو فرمان داد تا در برابرش ظاهر شود. او قدرت و دادگری، یعنی همه‌ی نشانه‌های اقتدار، را به هم آمیخت. در برابر اورنگ فراز گرفته‌ای که او بر آن جلوس کرده بود، نشانه‌های شهریار: «عصای شهریاری، دیهیم، تاج و چوبدست فرمان» قرار داشت. آنو را در بناهای یادبود به گونه‌ی تاجی نهاده بر اورنگ نمایانده‌اند. از این گذشته، او سپاهی در فرمان خویش داشت، یعنی گروه ستارگان آفریده‌ی وی که «سربازان آنو» نام داشتند و نابودگر اهریمنان بودند.

آنو هرگز نواحی آسمانی را ترک نکرد و نه هرگز فرو سوی زمین آمد. چون سکون شکوهمندان‌اش را رها کرد، فراز سوی آن بخش از آسمان شتافت که منحصرأ برای او در نظر گرفته شده بود و «راه آنو» نام داشت.

به هر حال، او به رغم برتری ناخشنودش عاری از ضعف نبود. برای نمونه دیده‌ایم هنگامی که او به نبرد تیامت گسیل شد، قادر نبود با آن غول رو به رو گردد و شکوه دیروزی خویش را به مردوک واسپرد.

او به کمک همراهش ایزدبانو آنتو^{۳۷}، از فراز آسمان بر سرنوشت آدمیان در کیهان نظارت داشت و به سختی به امور انسان‌ها می‌پرداخت. بنابراین، هرچند پرستش او هرگز در جهان آن روز لحظه‌ای قطع نشد، ایزدان دیگر سرانجام بر او چیره گشتند و برخی از امتیازات او را تصاحب کردند. اما شخصیت این ایزد بزرگ همچنان بازماند، به گونه‌ای که قدرت این ایزدان غاصب هرگز مستحکم نشد، مگر

بدان هنگام که آنان نیز نام آن‌ها را به خود بستند.

انلیل: ایزد زمین

انلیل یا بعل^۱ ایزد مسئول رویدادهایی بود که بر زمین اتفاق می افتاد. او در سرزمین سومر، و به ویژه در نیپور، «خداوند گار هوا» بود و از اعصار پیشین او را می پرستیدند. انلیل ایزد گردباد بود و سلاحش، آمارو، یا توفان بزرگ نام داشت. او همانند زئوس یونانیان، نماد نیروهای طبیعت بود و به زودی همانند او صاحب سرنوشت آدمیان قلمداد گردید.

چون بابلیان ایزدان سومر را از آن خویش کردند، انلیل را نادیده نگرفته، وی را دومین ایزد تثلیث متعال خویش نمودند. آنان به راستی انلیل را با خدای خویش، مردوک، همانند کردند و نام بعل را بر وی نهادند که به معنی «خداوند گار» بود. آنگاه بعل «خداوند گار جهان» گشت و فرمانروایی اش در سراسر زمین گسترش یافت. او را «شهریار سرزمین» یا «خداوند گار همه ی نواحی» خواندند.

انلیل، همچون آنو، در آسمان‌ها یا در «راه انلیل» به گردش می پرداخت، اما معمولاً در «کوهستان بزرگ خاور» مسکن داشت. او همانند آنو نشانه‌ی شهریار را در دست داشت که به شخص برگزیده‌ی خویش واگذار می کرد. پس شهریاران زمینی تنها نمایندگان یا جانشینان انلیل به شمار می رفتند. برای آن که شهریاران را بر دیگر مردمان استیلا بخشد، کافی بود که انلیل نامشان را بر زبان آورد، زیرا واژه‌ی بعل بس قدرتمند بود.

واژه‌ی انلیل نفس باد است، چشم‌ها او را در نیابند

نام او توفانی است که پیش می تازد و هم‌آوردی ندارد

نامش در فراز آسمان‌ها غنوده، زمین را به غنودن وامی دارد

نام او چون به خواری بر زبان آید، کشور را نابود کند

و چون شکوهمندانه بر زبان آید، خانه‌ها را فرا گیرد و باران اشک بر

سرزمین جاری سازد با نام اوست که آسمان‌ها در فراز استقرار یافته‌اند.

پس در نظر مردم، انلیل پراکنده‌ی نیک و بد بود. همو بود که خشماگین توفان را بر زمین نازل می‌کرد و نژاد انسان را از میان می‌برد. در دورترین اعصار، انلیل را با ایزدبانو نین خورساگ^{۴۲}، «بانوی کوهستان بزرگ»، مربوط می‌دانستند، هرچند در نظام‌مندی کاهنانه‌ی ایزدان، نین لیل^{۴۳} همسر وی بود. چون بعل ویژگی‌های انلیل را پذیرفت، همسرش نیز به همین روال می‌بایست بعلیت^{۴۴} (بعل بانو) نام می‌گرفت. هرچند همسرش گاه عنوان «مادر ایزدان» داشت، نین خورساگ و بعلیت در کوهستان ایزدی (الپ) بابل اقتداری نداشتند. برعکس، او با شیر مقدس خویش شهریاران برگزیده‌ی بعل را تغذیه می‌کرد. بنابراین، فرمانروایان زمینی می‌توانستند بدو افتخار کنند و به سرچشمه‌ی ایزدی خویش بیالند.

اتا: ایزد آب‌ها

نام این ایزد، به معنی «خانه‌ی آب» است. تنها کافی است که شخصیت و سرشت ایزدی و دامنه‌ی نفوذ وی را دریابیم. اما یکی پنداشتن او با پوزئیدون^{۴۵} درست نیست. اتا ایزد دریایی نبود. حوزه‌ی درست وی اِپسو بود، یعنی گستره‌ی آب‌های تازه که گرد زمین را فرا می‌گرفت و در عین حال، زمین روی آن شناور بود. چشمه‌هایی که از زمین فرا می‌جهید، رودهای بزرگی که جلگه‌ی کلدیه را آبیاری می‌کرد، از اِپسو سرچشمه می‌گرفت. دیده‌ایم که ذر دوره‌ی آفرینش، آب‌های بارور کننده‌ی اِپسو با امواج متلاطم دریای شور، رو به رو گشت. یونانیان به همین طریق میان «رود - اقیانوس» و «دریای سترون» تفاوت قایل بودند. هنگامی که آب‌های اِپسو فراوانی و شادمانی را بر زمین گسترده، خود نیز سرچشمه‌ی کل دانش و خرد به شمار آمدند.

اتا در سرزمین سومرانکی^{۴۶}، «خداوندگار زمین» نام داشت. او همچون اِپسو ایزد خرد برتر نیز بود. وی بر افسونگری‌های جاودانه نظارت داشت و ایزدان

آزادانه با وی رای می‌زدند. گاهی او را نینی گیکو «خداوندگار چشم مقدس» می‌خواندند، یعنی «هیچ کس را از او گریزی نیست». خرد هوشمندانه‌اش به هنگام ضرورت، اشتباهات خود ایزدان را تصحیح می‌کرد. چون بعل بر آن شد که نژاد انسان را با توفان براندازد، این انا بود که به او تنایشتیم هشدار داد و او را از نابودی نوع بشر بازداشت.

انا در مقام ایزد دانش، با شمس پیوند داشت، غیبگویی می‌کرد و برای افسونگری فرا خوانده می‌شد، اما بر اعمال انسان نیز نظارت داشت. درودگران، سنگ بُران و زرگران او را به عنوان پشتیبان خویش می‌پرستیدند. بنا به تفسیری از یک متن بسیار معیوب، انا حتی گاهی آفریننده‌ی انسان به شمار می‌آمد و گمان می‌بردند که انسان را با گل رُس ساخته است.

خانه گاه‌زمینی انا تنها شهر اریدو بود که در منتهی‌الیه شمالی سرزمین سومر، کنار خلیج فارس واقع بود و نخستین شهری بود که از آب‌ها برآمده بود. در این جا، انا مسکن داشت که از آب^{۴۸} یا «خانه‌ی اِپسو» خوانده می‌شد. در آن نزدیکی، درختی شگفت به نام کیشکانوی^{۴۹} سیاه‌روید که شاخ و برگش همچون لاجورد می‌درخشید و چون جنگل سایه‌ای انبوه می‌انداخت.

انا را همچون بزی با دُم‌ماهی تصویر کرده‌اند. نیز او را به شکل انسان نمایانده‌اند که از شانه‌هایش یا از گلدانی که در دست دارد، امواج فرا می‌جهد.

دوست و همراه انا که چهره‌ای نسبتاً ابهام‌آمیز دارد، نینکی^{۵۰} است، یعنی «بانوی زمین»، گاهی دامکینا^{۵۱} یا دامگالنونا^{۵۲} (بزرگ همسر خداوندگار) خوانده می‌شود. چنین بود تثلیث بزرگ ایزدان و بدین گونه بازماند تا روزی که بابل بانوی همه‌ی سرزمین‌های سومر و اکد گردید. در آن زمان، طبیعتاً انا جای خود را به ایزد بزرگ ملی خویش، مردوک، فرمانروای ایزدستان آن سرزمین، سپرد.

مردوک: فرمانروای ایزدان

مردوک بزرگ‌ترین فرزند انا بود. او از اِپسو (آب‌های شیرین) فراز آمد و در اصل گونه‌ی شخصیت یافته‌ی کنش بارورکنندگی آب‌ها به شمار می‌رفت؛ او بود که

گیاهان را رویاند و غله را پروراند. بنابراین، او پیش از هر چیز شخصیت یک ایزد کشاورزی را دارا بود و یکی از عناوین وی، مَرَو^{۵۳} (به معنی بیل) خود گواه این مسئله است. بخت او همگام با عظمت بابل، شهر برگزیده‌ی وی، رشد کرد و سرانجام، او نخستین مقام را در میان ایزدان احراز نمود. از این گذشته، مردوک با فتوحات خویش بدین پایگاه دست یافت. باید یادآور شد که پس از شکست آنو و ائا - البته در حماسه‌ی آفرینش در این رابطه سخنی از بعل نیست - مردوک جرئت یافت که با تیامت غول آسا هم‌اورد گردد. نیز در خور یادآوری است که گردهمایی ایزدان بایست اقتدار برتر و امتیاز تعیین سرنوشت‌ها را بدو می‌بخشید. البته این اختیارات بدو تفویض شد. ایزدان پس از پیروزی وی با اهداء پنجاه عنوان به وی - که هریک، خود خصیصه‌ای ایزدی بود - سپاسگزار او شدند. بدین گونه، کمال ایزدی در مردوک یگانه گشت. او نه تنها «کسی بود که غله و گیاهان را آفرید و باعث رویش سبزینه‌ها شده»، بلکه:

نور پدری که او را پدید آورد،
 او که ایزدان را نوزایی بخشد
 خداوند گار افسونگری ناب، بازگرداننده‌ی مردگان به حیات،
 کسی که بر دل‌های ایزدان آگاه است
 نگاهبان دادگری و قانون،
 آفریدگار همه چیز،
 نخستین، در میان ایزدان
 خداوند گار شهریاران،
 شبان ایزدان.

بعل عنوان خویش، «خداوند گار سرزمین»، را بدو بخشید و ائا در پیروزی
 فرزند شادی کرد و فریاد زد:
 بگذار، بگذار ائا نامیده شوم

بگذار او فرمانگزار فرمان‌هایی باشد که من صادر کرده‌ام!

بنابراین، مردوک همه‌ی ویژگی‌های دیگر ایزدان را در خود جذب کرد و همه‌ی خویشتکاری‌ها و امتیازات ویژه و گوناگون را از آن خویش نمود. همو بود که کیهان را سازمان بخشید، خانه گاه ایزدان را تعیین کرد و مسیر پیکرهای آسمانی را مشخص نمود. او بود که انسان را از خون کینگو آفرید؛ او «خداوند گار حیات» و در مانگرتی بزرگ بود؛ با افسونگری‌های جاودانه بر جای پدر خویش، ائا، تکیه زد؛ فرمانروایی چهار کرانه‌ی جهان را از انلیل باز گرفت. با وجود این، او فرمانده‌ی برتر ایزدان آنوناک‌ی به شمار می‌رفت و هر سال به هنگام جشن نوروزی زاگ موگ، خود در دوکو^{۵۴} یا «منزلگاه پاک»، سرنوشت آدمیان را رقم می‌زد. حتی آنو، ایزد برتر، آثار شکوه روزافزون مردوک را احساس کرده بود. مردوک، آنوتو^{۵۵} را از وی پدید آورد - یعنی اقتدار خود او - و کلامش «چون کلام آنو» گشت.

امتیاز در دست داشتن سرنوشت آدمیان، تنها از آن ایزدان برتر بود. صاحب الواح سرنوشت بودن به عنوان قدرت مطلق قلمداد می‌شد. روزی زو^{۵۶}، مرغ توفان، الواح پر آوازه‌ای را دزدید. آنو قول داد که به کسی که آن الواح را باز یابد، شهر یاری ایزدی ببخشد. چون نزدیک شد، عداد و شارا هر یک به نوبه‌ی خویش سقوط کردند. هر چند متن در این قسمت پاره پاره است، اما می‌توان فهمید که مردوک در دستگیری زو پیروز آمد و الواح دزدیده را باز یافت.

مردوک شهادت بی‌همتایش را در یک مورد دیگر نیز به اثبات رساند. اجنه‌ی شرور از سوی ایزد سین (ایزد ماه) که با نگاهبانی‌اش تعقیب گرد کاران بود، فرا خوانده شدند. آنان علیه او دسیسه چیدند و با همدستی شمش، ایشتر و عداد موفق شدند که نور ماه را به محاق اندازند. آنو و ائا همانند روزگار تیامت، سخت ترسیدند. اما مردوک با شورشگران نبرد کرد، آنان را شکست داد و درخشش را به سین بازگرداند. شاعر حق داشت بگوید:

چون او را خشم فرا گیرد، هیچ ایزدی نتواند خشمش را تاب آورد،

ایزدان در برابر تیغهی تیز شمشیر وی تاب ایستادن ندارند.
 خداوند گار هیبت انگیز، بی همتا در میان بزرگ ایزدان!
 برق سلاح هایش توفان به پا می کند.
 کوه های سر اشیب در شعله های او در هم می ریزند.

مردوک را عموماً به گونه ی مسلح به نوعی شمشیر تصویر کرده اند که
 ازدهای بالداری را بر زمین می افکند، این خود نمونه ای از پیروزی وی بر
 تیامت محسوب می شده است. بدین گونه، او را در پرستشگاه مشهور مردوک به نام
 پرستشگاه ایساگیل^{۵۹} می توان دید، که در آن جا در کنار همسرش زاربانیت^{۶۰} بر
 اورنگ جلوس کرده است.

هر ساله در زمان معینی، تندیس مردوک را در میان جمعیت انبوه از
 پرستشگاه ایساگیل بیرون می کشیدند و از شهر خارج می کردند و به مکانی بیرون
 شهر به نام اکتیو^{۶۱} که خود نوعی پرستشگاه به شمار می رفت، می بردند. چند روز
 در همان جا می ماند. تورو دانگین^{۶۲} درباره ی آداب این جشن نوشته ای بر جای
 گذاشته است. بنا بر همین نوشته می دانیم که در جشن مزبور، کاهنان نماز
 می خواندند و مراسم جادویی تطهیر و قربانی برگزار می شد. شخص پادشاه فراز
 می آمد تا خلعت شهر یاری را از بعل - مردوک دریافت کند. مدت این جشن ها
 کم تر از ده روز نبود. ظاهراً در این روزها نمایشی را آ میز نیز اجرا می شد که طی آن
 مرگ ایزد، رستاخیز و سرانجام ازدواج او با ایزدبانو نموده می شد.
 مراسمی همانند که به همین شیوه ترتیب داده می شد، سالانه در اوروک به
 افتخار آنو و ایشتر، و در اور به افتخار نانار^{۶۳} برگزار می گردید.

آشور: ایزد جنگ و بزرگی ایزد آشوریان

اما روزی فرا رسید که مجد و عظمت بابل در برابر نینوا از دست رفت. ایزد ملی
 آشوریان، آشور نام داشت که پس از سقوط بابل، مقام نخست را احراز کرد. برای آن
 که این جایگزینی آسان تر شود، آشور را با ایزد باستانی بابل، آنشار، یکی

پنداشتند. پس، آشور «شهریار همه‌ی ایزدان، خود آفریده، پدر ایزدان، سازنده‌ی آسمان آنو و جهان زیرین، بانی انسان، ایزدی که در آسمان‌های درخشان می‌زید، خداوندگار ایزدان، او که بر سرنوشت آدمیان فرمان داد و...» شد.

آشور پیش از هر چیز، ایزدی جنگجو به شمار می‌آمد و در غرایز جنگجویانه‌ی ملتش شریک بود؛ سپاهیان آنان را در نبرد همراهی می‌کرد، به جای آنان می‌جنگید، تازش‌های سربازان را هدایت می‌کرد و به بازوانشان قدرت و پیروزی می‌بخشید. بنابراین، نخستین میوه‌های غنایم جنگی از آن وی بود و شکست خوردگان مطیع وی می‌شدند. همیشه بر پیروان خویش ظاهر می‌گشت تا شهامتشان را تحریک کند و عزمشان را راسخ‌تر نماید و از این کار ابایی نداشت. بدین گونه بود که در برابر شهریار لیدیه این کار را کرد، خود را بدو نمود و گفت: «بر پاهای شهریار آشور - آشور بانیپال - بوسه زن، پس به واسطه‌ی نام او بر دشمنان پیروز خواهی آمد!»

آشور را عمدتاً به گونه‌ی قرص بالدار یا سوار بر ورزا، یا شناور در هوا، تصویر کرده‌اند. این تصاویر بیش‌تر نگاره‌های جنگی به شمار می‌آمدند. اما او تنها ایزد جنگ نبود. چون همتای ایزد برتر بود، خدای بزرگ باروری نیز به شمار می‌آمد. پس او را به گونه‌ی ایزدی در میان شاخه‌های درخت تصویر کرده‌اند و یکی از نسبت‌هایش، بز ماده است.

همسر اصلی آشور، ایزدبانو نین لیل بود.

ایزدان نجومی

سین: ایزد ماه

سین، ایزد ماه، در رأس تثلیث ایزدان نجومی قرار داشت. دو رأس دیگر این تثلیث را شمش، ایزد خورشید، و ایشتر یا سیاره‌ی زهره تشکیل می‌دادند که هر دو فرزندان سین به شمار می‌رفتند. بنابراین، عملاً نور برخاسته از شب پنداشته می‌شد.

سین در حالت مادی اش - که با نام نانار در اور پرستیده می‌شد - پیرمردی

بود با ریش دراز به رنگ لاجورد و معمولاً دستار بر سر می کرد. غروب هنگام، سوار بر زورق خویش می شد - که همچون هلال درخشان ماه در نظر میرایان جلوه می نمود - و در فضای بی کرانه‌ی آسمان شب می راند. برخی از مردم باور داشتند که هلال درخشان ماه، سلاح سین به شمار می رفت. اما روزی هلال ماه به گونه‌ی قرص کامل درآمد که همچون تاجی درخشنده در آسمان پیدا گشت. آن گاه سین «خداوند گار دیهیم» خوانده شد. این تغییرات پی در پی و منظم به سین حالتی رازناک می بخشید. به همین سبب، او را ایزدی برشمردند که «هیچ ایزدی نتواند به ژرفای دلش نفوذ کند».

سین، چون شب را روشنی می بخشید، دشمن بدکاران به شمار می آمد، چون اعمال جنایت کارانه بیش تر در تاریکی شب انجام می گرفت. پیش تر دیدیم که ارواح پلید بر ضد او توطئه چیدند و حتی بر فرزندان او، شمش و ایشتر، و نیز بر عداد، ایزد تندر، پیروز آمدند. آنان با تلاش دسته جمعی خویش موفق شدند سین را به کسوف افکنند، و تنها مداخله‌ی مردوک بود که از نوبد و نظم بخشید.

سین خویشکاری‌های دیگری هم داشت. همو بود که زمان را اندازه می گرفت؛ زیرا مردوک در روز آفرینش تصمیم به چنین کاری گرفته بود.

در آغاز درخشیدن ماه بر زمین

تو دو شاخ خویش را به نشانه‌ی شش روز نمایان می سازی.

در روز هفتم، تاج را به دو بهر می کنی

و در چهاردهمین روز، چهره‌ی کامل خویش را می نمایانی.

سین همچنین سرشار از خرد بود. در پایان هر ماه، ایزدان با او رای می زدند

و او برای آنان تصمیم می گرفت.

همسرش نینگال^{۶۴}، «بانوی بزرگ»، نام داشت. سین نه تنها پدر شمش

و ایشتر، بلکه پدر نوسکو^{۶۵}، ایزد آتش، هم بود.

شمش: ایزد خورشید

هر صبحگاه کژدم - انسان‌های ساکن کوهستان خاور، ورود خورشید را میسر می‌کنند، زیرا در بزرگ تاشوی دامنه‌ی کوهستان را می‌گشایند. شمش، ایزد خورشید، در سفر روزانه‌ی خویش از همین روزنه فرا می‌جهد. ایزد پدیدار می‌گردد، پرتوهای تابناک ظاهراً از شانه‌های وی ساطع می‌شوند. در دستش شینی را نگاه می‌دارد که به تیغی اره همانند است؛ آیا سلاح یا در واقع کلید دروازه‌ی خاور نمی‌تواند باشد؟ شمش هشیارانه گام برمی‌دارد، از کوهستان بالا می‌رود و به بونته^{۶۶}، گردونه‌ران خویش، می‌پیوندد، که در حال یراق کردن گردونه‌ای است که خداوندگار دژ آن خواهد آرمید. شمش با نور خیره‌کننده‌ای آرام آرام 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. شمش در طول شب مسیر زیرزمینی‌اش را می‌پیماید تا پیش از سپیده از نو به کوهستان خاور رسد.

قدرت و شهامت از جمله صفات بارز این ایزد بود که بر شب چیره گشت و زمستان را گریزانند. اما پیش از هر چیز، او ایزد دادگری بود. پرتو درخشنده‌اش سایه‌های جنایتکاران را دنبال می‌کند و ترس بر دل بدکاران می‌افکند. او «شاخ بدکار را می‌شکند»: چگونه کسی می‌توانست از او بگریزد؟ او نه تنها همه چیز را می‌دید، بلکه پرتو انوارش تور گسترده‌ای می‌نمود که همه‌ی جنایتکاران را به بند می‌افکند. بنابراین، او عنوان‌های «دادور آسمان‌ها و زمین»، «دادور بلند پایه‌ی ایزدان آنوناکمی» و «خداوندگار دادوری» را کسب کرد. پرستشگاهش در بابل «خانه‌ی دادوری جهان» خوانده می‌شد. شمش با نقش دادوری‌اش به گونه‌ی نشسته بر اورنگ نمایانده می‌شد که عصا و حلقه‌ی شهریاری را در دست راستش گرفته است.

شمش نقش دیگری هم داشت؛ او نیز همچون ایزد متأخر یونانی، آپولن، خدای خورشید، ایزد غیبگویی به شمار می‌رفت و به واسطه‌ی فال‌بین یا بارو^{۶۷}، رازهای آینده را بر مردمان فاش می‌کرد. بارو پس از آن که برای شمش قربانی

می کرد، به اشکال گوناگونی که روغن در آب درون طشت مقدس پدید می آورد، می نگرست؛ یا جگر جانور قربانی شده را آزمون می کرد، یا فرمان ایزدان را از روی وضع استقرار ستارگان، حرکات سیارات و شکل ظاهری شهاب های آسمانی رمز گشایی می کرد. در شهر سیپار، شمش را بسیار می ستودند و بدو افتخار می کردند و می پنداشتند که وی هنر غیب گویی و فال بینی را در این جا رونق بخشیده بود.

در این شهر، شمش را در کنار همسرش، آیا^{۶۸}، می پرستیدند. از این زوج ایزدی، دو شخصیت ایزدی انتزاعی زاده شدند: کیتو^{۶۹} و میشارو^{۷۰} که نماد دادگری و قانون بودند.

ایشتر: ایزدبانوی بامداد و شامگاه، همتای ونوس (ناهید)

برخی بر این باوراند که ایشتر، دختر آنو (ایزد آسمان)، و به نظر برخی دیگر، دختر سین (ایزد ماه) بود. او خود را «ایزدبانوی صبحگاه و شامگاه» می خواند و یکی از برجسته ترین چهره های ایزدستان آشوری - بابلی به شمار می رفت؛ همو چهره ی شخصیت یافته ی سیاره ی ناهید (زهره) بود. هنگامی که بابلیان و آشوریان ایشتر را به عنوان ایزدبانو می پرستیدند، اعراب او را ایزدی به نام عشتار^{۷۱} قلمداد کردند.

همین ابهام برای خویشکاری های ایشتر پدید می آید، این که آیا او دختر سین بود یا آنو. در نقش دختر سین، ایزدبانوی جنگ، و در نقش دختر آنو، ایزدبانوی عشق به شمار می رفت.

ایشتر جنگجو، دختر سین و خواهر شمش بود. او «بانوی نبردها، و تازنده در میان ایزدبانوان» خوانده شد. آشوریان نیز چون به پرستش وی پرداختند، همین شخصیت جنگجویانه ی او را نگاه داشتند. او همچون آشور به جنگ می شتافت، در نبردها شرکت می جست و «پوشیده به رزم و آراسته به ترس» بود. او را به گونه ی نشسته بر گردونه ای نمایانده اند که هفت شیر آن را می رانده اند و کمانی در دستش بود. ایشتر را به ویژه در نینوا و آربلا (اربیل) می پرستیدند. او خواهر

ارشکی گال^{۷۲}، شهبانوی جهان زیرین، بود و به مردمان نواحی دوزخی بسیار یاری می‌رساند؛ زیرا او «ستاره‌ی سوگواری» بود که «برادران را در شرایط نیکو هم به ستیز با یکدیگر و دوستان را به ترک دوستی وامی داشت.»

از سوی دیگر، ایشتر، دختر آنو، در اریخ در رأس همه‌ی ایزدبانوان عشق و شهوت رانی قرار داشت، و به راستی شخصیت او چندان مهرآمیز نبود. ایزدبانوی مزبور در هر موقعیتی تحریک کننده و سرسخت بود و در برابر ناکامیابی، شکیبایی اش را زود از دست می‌داد. روزی به پدرش آنو گفت: «اگر ورزای آسمانی را نیافرینی، آن چیز یا در گشوده را بشکنم... و شمار مردگان را از زندگان بیش تر کنم.» و چون دریافت که دروازه‌های جهان زیرین بی‌درنگ در برابرش گشوده نشد، به باربر تهدید کرد:

اگر دروازه را نگشایی تا از آن بگذرم،
آن را خرد کرده، قفلش را درهم شکنم،
آستانه‌ی در و نگاهبانان را نابود کنم،
مردگان را برخیزانم تا شمارشان از زندگان بیش بود!

به هر حال، ایشتر بود که کام عاشقانه را در همه‌ی آفریدگان بیدار کرد. همین که از نفوذ خویش باز ایستاد:

ورزا از آمیزش با ماده گاو امتناع کرد و دیگر گورخری به ماده‌اش نزدیک نشد، دیگر هیچ مردی در راه به پرستار زنان نزدیک نگشت.

روسپیگری مقدس بخشی از آیین ایشتر بود و هنگامی که او به زمین فرود می‌آمد، روسپیان، فواحش، و هرزگان در رکابش بودند. شهر مقدس او اریخ، زمانی «شهر روسپیان مقدس» نام گرفت. از این گذشته، ایشتر خود «روسپی ایزدان» بود و نخستین کسی بود که آرزوگینی (شهوت) را تجربه کرد و به دیگران الهام بخشید. دل‌باختگانش هنگی بودند که او خود از جماعت زندگان برمی‌گزید. اما وای بر کسی که ایشتر وی را مفتخر کرده باشد! این ایزدبانوی متلون با دل‌باختگان گذرای

خویش رفتاری خشونت بار داشت. این عاشقان تیره بخت معمولاً سخت بدو محبت می ورزیدند و عزیزش می داشتند. جانوران برده‌ی عشق، نیروی حیات خویش از دست می دادند؛ به تله‌ی آدمیان درمی افتادند یا به دست آنان رام می شدند. گیل گمش پهلوان روزی به ایشتر گفته بود: «تو بر شیر عاشق شدی که قدرتش بس افزون بود، اما برایش چهارده مفاک کندی ا به اسب تیز تک دل باختی، مغرور در نبرد، اما او را لنگ کردی، که با سیخک و تازیانه گامی چند برمی داشت!» عشق ایشتر، حتی برای ایزدان نیز سرنوشت ساز بود. او در جوانی دلباخته‌ی تموز، ایزد درو، شد و اگر سخن گیل گمش را بپذیریم، این عشق باعث مرگ تموز گشت. ایشتر غرقه در اندوه شد و بر عاشق جان باخته زاری‌ها سر داد. در روزگاران بعد نیز آفرودیت (ایزدبانوی عشق) در مرگ آدونیس (دلباخته‌ی آفرودیت یا ونوس) سوگوار گردید.

ایشتر برای آن که تموز را دوباره بیابد و او را از منزلگاه دلگیریش بریابد، توطئه چید و به جهان زیرین فرود آمد: «به سرزمینی سفر کرد که بی بازگشت بود، به سوی خانه‌ای شتافت که راه بازگشتی نداشت.» او دروازه‌ها را باز گذاشت و هفت مرز را سوراخ کرد. در هر دروازه، یک یک آرایه‌ها و جامه‌ی خویش برکند: تاج بزرگ از سر برگرفت، گوشواره‌ها از گوش، گردن بند از گردن، دست بندها از دست، پابند از پای، سینه‌ریز از سینه، کمر بند که طالعش روی آن نگاریده شده بود، از کمر برکند و سرانجام جامه‌ای را که عریانی اش می پوشید، از تن درآورد. به حضور ارشکی گال، شهبانوی نواحی دوزخی، رسید. اما ارشکی گال پیام آور خویش، تمّارو^{۷۳}، را فرا خواند و بدو فرمان داد تا ایشتر را در کاخ وی زندانی کند و شصت گونه بیماری بر وی افکند. بدین گونه ایشتر زندانی گشت، زمین را عزلت و آسمان‌ها را اندوهی ژرف فرا گرفت. شمش و سین، پدر وی، اندوهش را بر انا باز گفتند. پس انا برای نجات ایشتر، آسوشو - نامیر^{۷۴} - شهوت پرست را آفرید و او را به سرزمین بی بازگشت گسیل کرد، کلام جادویی به وی آموخت تا اراده‌ی ارشکی گال باز گیرد. شهبانوی نواحی دوزخی بیهوده دست به مقاومت زد، بیهوده تلاش کرد که «آسوشو - نامیر را با افسون‌های رنگارنگ بفریبد». جادوی

اذا بس اثربخش تر از آن وی بود. پس ارشکی گال به آزادی ایشتر ناگزیر گشت. بر ایشتر آب حیات پاشیدند و به راهنمایی نمتارو دوباره از میان هفت دروازه گذر کرد. سر هر دروازه، آن بهر از آرایه و جامه‌ی خویش که سترده بود، باز گرفت و به تن کرد.

قلب ایشتر، به رغم شخصیت خشونت بارش، با مهر چندان بیگانه هم نبود. آفریدگان میرا بارها از مواهب او بهره‌مند شدند. پس شهریاران که به تخت نشینی خویش را وامدار عشق ایشتر بودند و در این میان، داستان سارگن، شاه آگاد، از همه برجسته‌تر است:

«مادرم کاهنه بود، اما پدر خویش را نشناختم. این کاهنه مرا باردار شد و نهانی مرا زاد. آن‌گاه مرا در سیدی نشین گذاشت و سرش را بست و قیراندود کرد. پس سید را به رودی سراسیمه انداخت. رود مرا برد و برد تا به نزد اکی^{۷۵} رساند که مردی بود ساغر ریز. اکی به مهربانی نگاهم کرد، مرا از رودخانه برگشید و چون فرزند خویش برگزید و با خویش به خانه برد. آن‌گاه باغبانش شدم. در همین هنگام بود که ایزدبانو ایشتر دلباخته‌ی من گشت. پس من پادشاه شدم،
(ترجمه‌ی دوره‌مه)

ایشتر با آنان که دلبسته‌شان بود، رفتاری مادرانه داشت، از جمله خطاب به آشور بانیپال گوید:

چهره‌ام چهره تو را چون می‌پوشاند، همچون مادری که میوه‌ی زهدانش را،
تو را چونان جواهری پرنگار میان پستان‌هایم جای می‌دهم،
و شبانه تو را فرا می‌پوشم.
روز هنگام تو را چون جامه‌ای به تن می‌کنم
مترس، آه محبوب کوچکم، که تو را پرورده‌ام!

ایشتر به واسطه‌ی قدرت مطلق عشق خویش، فرمانروای جهان گشت و محبوب‌ترین ایزدبانوی آشور و بابل به شمار آمد. او با نام هستارت^{۷۶}، یکی از ایزدبانوان بزرگ فنیقیه بود و بسیاری از ویژگی‌های خویش را برای آفرودیت یونانی به ارث گذارد.

نینورتا: ایزد کشت، شکار و جنگ

ایشتر تکمیل‌کننده‌ی تثلیث بزرگ ایزدان نجومی است. اما در سومر و اکد، ایزد دیگری را می‌پرستیدند که شخصیتی بسیار همانند ایشتر داشت و او را با صورت فلکی جبار (نسق) یکی می‌پنداشتند. نامش بنا بر اماکنی که پرستش می‌شد، نین گیرسو یا نینورتا بود.

نین گیرسو که در لاگاش پرستیده می‌شد، فرزند انلیل بود. او بخشی از حلقه‌ی ایزدی انلیل نیز به شمار می‌آمد. نین گیرسو به عنوان پشتیبان بخشی از شهر لاگاش، نه تنها ایزد آبیاری یا «ایزد کشتزاران و ترعه‌ها که باروری به ارمغان آورد»، تصور می‌شد، بلکه ایزد جنگ نیز بود. به واسطه‌ی همین جنبه است که او همچون شکارگر و جنگجو بازماند. او همچنین «پهلوان ایزدان آسمانی» خوانده می‌شد، «ایزد نیرومندی که دروندان و دشمنان را نابود خواهد کرد»، سلاح و نشانه‌اش نوعی گرز بود که دو مار به شکل S از دو طرفش بیرون زده بود.

حالت جنگجویانه‌ی نینورتا باعث اتحاد همه‌ی عناصر طبیعت می‌شد تا به گونه‌ی موحشی علیه او برخیزند. حتی سنگ‌ها در این مبارزه شرکت داشتند. برخی در حلقه‌ی طرفداران نینورتا درمی‌آمدند و بقیه، جناح دشمن او را تقویت می‌کردند. چون نینورتا پیروز می‌شد، هم پیمانان فروتن خویش را از یاد نمی‌برد. سنگ‌هایی را که بدو وفادار مانده بودند، خجسته می‌داشت و سنگ‌هایی را که دشمن وی بودند، نفرین می‌کرد. به همین سبب بود که برخی سنگ‌ها چون یاقوت، ارغوانی و سنگ لاجورد جلا یافته، از روشنی برق زدند و در نزد انسان‌ها ارزش یافتند و مورد استفاده‌ی اشراف قرار گرفته، در حالی که سنگ‌های دیگر به خواری زیر پاله می‌شدند.

همسر نین گیرسو ایزدبانو بائو^{۷۸}، دختر آنو بود. همو بود که نفس حیات را به آدمیان دمید. هر سال در نوروز، عروسی نین گیرسو و بائو را با تشریفات جشن می گرفتند. ایزدبانو را در میان ازدحام پرستندگانی که هدایای ویژه‌ی عروسی در دست داشتند، به حجله گاه می بردند. از این زوج ایزدی، هفت قلوی باکره زاده شدند. در جاهای دیگر، این نقش بائو را ایزدانی چون نین کرک^{۷۹} یا گولا^{۸۰} ایفا می کردند.

ایزدان توفان و باد

پیش از این دیدیم که انلیل، ایزد نیپور، ایزد توفان و «خداوند گار باده‌ها» به شمار می رفت. اما هنگامی که او خداوند گار یا «بعل» زمین شد، کم کم شخصیت نخستینش را از دست داد.

عداد: ایزد توفان

از آغاز هزاره‌ی دوم پم، توفان را به ایزد ویژه‌ای متعلق می دانستند که نامش عداد بود. او را به گونه‌ی ایستاده بر ورزایی نمایانده‌اند که آذرخش در کف اوست؛ او ایزد برق و توفان بود. هموست که توفان به راه می اندازد، تندر را به غرش درآورده، درختان را با بادهای خشماگین خم می کند. با نعره‌ی غول آسای خویش در دل ابرهای سیاه ظاهر می شود. چون بعل فرمان می داد، عداد توفانرا به خواست او عمل می کرد، و غوغا به ژرفای آسمان می رفت.

اما حالت عداد همیشه این چنین موخش نبود. این ایزد توفان همچنین ایزدی بود که «باد برکت بخشنده» را به ارمغان می آورد که در پی اش باران سرازیر می شد. او ایزد سیلاب نیز بود که بارور کننده بود و هر سال رود را به سیلاب و می داشت تا سطح زمین را فرا گیرد و آن را آبیاری کند. با وجود این، هنگامی که بعل آرزو کرد که برای پادافره‌آدمیان طاعون نازل کند، نخست عداد را فرا خواند: «عداد از فراز آسمان باران گرد آورد، در پایین، آب‌های توفانی خیره‌سز شدند و دیگر از چشمه‌ها فراز نرفتند. پس برکت کشتزاران فروکش کرد.»

سرانجام، هداد با شمش در امتیاز پیشگویی کردن رخدادهای آینده شریک گردید و «خداوندگار پیشگویی» لقب یافت.

هداد با خویشتکاریهای گوناگون با همراه و دوستش ایزدبانو شالا^{۸۱} نیز پیوستگی داشت.

ایزدان آتش

باشد که جبیل^{۸۲} تو را ببلعد! باشد که او تو را دستگیر کند!
باشد که جبیل تو را بکشد! باشد که او تو را بخورد!

چنین است نفرینی که آشپو^{۸۳}ی جادوگر که نثار شمایل گلی ساحری می کرد که می خواست به آتش درافتد و افسون نحس او را بشکند یا به روش شکست ناپذیر طلسم های نابودگر عمل می کرد، در حالی که پیاز پوست کنده و خرمای له شده ای را می سوزاند.

جبیل که بدین گونه مورد خطاب قرار گرفت، ایزد آتش بود و فرزند آنو خوانده می شد.

دیگر از ایزدان آتش، نوسکو^{۸۴} بود که نشانه اش چراغی به شکل صندل چوبی بود. به ویژه که وی نمایانگر آتش مقدسی بود که هدایای بر آتش سوخته را می پذیرفت و بوی خوش طعم آن ها را برای ایزدان فراز می برد. پس او را «پیام آور بلند پایه ی بعل» خواندند و در قربانی ها بدو توسل می جستند:

بی تو، ضیافتی در پرستشگاه فراهم نخواهد شد
بی تو، بزرگی ایزدان نتوانند عود را ببینند
جبیل و نوسکو به سین و شمش در اجرای عدالت کمک می کردند،
یا جای آنان را می گرفتند.
آه ای نوسکوی توانمند، ای جنگجو ایزد او دروندان را بسوزاند،
فرمان دهد و رای زند، و بر کوچک ترین گناه آگاه است؛

دادور دادگر، دل آدمیان را همی بیند
 عدالت و قانون را فروزان می دارد
 آه ای جبیل، ای قدرتمند، ای توفان غرنده
 تو فرمانروای ایزدان و شهریارانی
 و به داوریِ داوَرِ نادادگر خواهی نشست.

ایزدان آب

انکی (اِنا)

انکی (یا اِنا)، ایزد مفاک، خدای مهم آب‌ها بود، اما دختری داشت به نام ایزدبانو نانشه^{۸۵} که در خویشکاری‌های وی شریک بود. او ایزدبانوی چشمه‌ها و آبراه‌ها بود و همانند پدر به ویژه در اریدوگ شهر مقدسی که در دهانه‌ی اِپسو واقع بود - پرستیده می شد. او را در لاگاش نیز می پرستیدند و هر ساله، بر آبراهی نزدیک شهر، قایق‌ها را به نمایش می گذاردند تا زورق مقدسی را که ایزدبانو می راند، همراهی کنند. نشانه‌ی ویژه‌ی نانشه گلدانی بود که یک ماهی در آن شناور بود.

سرانجام، رودخانه‌ها نیز ایزدی شدند. رودها نه تنها آفریدگار همه چیز، بلکه اِزار دادگریِ ایزدان به شمار می آمدند.

تویی ای رود، که داوری انسان را بر عهده می گیری
 آه ای رود بزرگ، ای رود بلند پایه، ای رود محرابه‌ها!

ایزدان زمین

مادر - زمین از دورترین زمان‌ها با نام گِا - توم - دوگ^{۸۶} در لاگاش و با نام بانو و ایفی‌نی^{۸۷} در دیر و کیش، یا به نام گولا^{۸۸} و نین خورساگ^{۸۹} پرستیده می شد. همه‌ی این ایزدان، همانند گایای یونانیان (ایزد زمین)، نمایانگر بُن بزرگی آفریننده بودند.

بعدها، نقش ویژه‌ی این ایزدان زمین برجسته‌تر گردید. نيسابا^{۹۰}، ایزدبانوی غله، برابر همتای بابلی خود، سرس^{۹۱}، بر درو نظارت داشت. او خواهر فائشه بود. ایزدبانوی تاک، گشتین^{۹۲} نام داشت. اما ایزد مهم گیاهی تموز بود که محتملاً در اصل ایزد درخت بوده است.

تموز، یا نام اصیل ترش دوموزی، فرزند نین گیشزیدا^{۹۳}، «خداوند گار چوب»، بود و پدرش نینازو^{۹۴}، «خداوند گار فال بینی به واسطه‌ی آب» به شمار می‌رفت. ایشتر عاشق او شد، اما این عشق به دلیلی رازآمیز و بی‌شک ناخواسته، موجب مرگ تموز گردید. تموز (ایزد درو) نیز همچون خوشه‌ی ذرت که داس دروگر آن را به هنگام شکوفایی و رسیدگی کامل قطع می‌کند، در اوج جوانی به دام مرگ می‌افتد و به جهان زیرین فرو رانده می‌شود. ایشتر که سخت دل‌باخته‌اش بود، در مرگ او دل‌شکسته می‌شود و با سوگواری‌های اندوهناک در میان سیل مردان و زنان، گریان به راه می‌افتد. این سنت در میان مردم دایمی گشت و هر سال بدان هنگام که زمین زیر آفتاب داغ تابستان رها می‌شود و باروری ندارد، با سرودهای ویژه‌ی مراسم تدفین برای مرگ تموز سوگواری می‌کردند. به همین گونه در جبیل (بیبیلوس، بندری در لبنان)، در مرگ آدونیس (ایزد باروری) سوگواری‌های عمومی به راه می‌انداختند.

ایشتر به مناطق دوزخی فرود آمد تا با خواهرش، ارشکی گال، به خاطر تصاحب «عاشق جوانی خویش» بستیزد. تموز به خانه گاه ایزدان بازگشت و از آن پس بر دروازه‌ی آنو بازماند و در آن‌جا با پدرش نین گیشزیدا به نگاهبانی پرداخت.

ایزدان مربوط به حیات انسان‌ها

سرچشمه‌ی انسان: توفان

انسان، چه به دست مردوک و از خون وی رقم زده شده باشد، یا از آمیزش مردوک و ایزدبانو آرورو زاده شده باشد، یا حتی چنان که گفته‌اند در اریدو توسط ایزدبانو مامی از گل رس آمیخته با خون ایزدی که به دست انا کشته شده، شکل یافته باشد، یک نکته آشکار است؛ و آن این که انسان دستکار ایزدان بوده، پس

آدمیان فرزندان ایزدان به شمار آمدند.

با وجود این، ایزدان روزی به این نتیجه رسیدند که باید نژاد انسان را از میان بردارند، اما انگیزه‌ی این کار هنوز مشخص نیست. بزرگ ایزدان، آنو، انلیل، نینورتا و انوگی در شهر شوروپاک^{۱۴}، که در سواحل فرات واقع است، گرد هم آمدند و بر آن شدند که زمین را طی توفانی غرقه سازند. اما انا که در آن گردهمایی حضور داشت، به حال انسان دل سوزاند و راز تصمیم‌گیری ایزدان را به کلبه‌ای نثی سپرد. همان گونه که انا تصمیم گرفته بود، راز مزبور را یکی از ساکنان شوروپاک به نام اوتناپیشتم^{۱۵} شنید:

انسان شوروپاک، فرزند اوبار-توتو^{۱۶}!
خانه‌ات را ویران کن، کشتی‌ای بساز،
ثروت‌هایت را نجات بده، حیات خویش را بجوی
و بذره‌ای حیات را در آن انبار کن!

اوتناپیشتم به پند انا گوش فرا داد و بی‌درنگ دست به کار شد. کشتی بزرگی ساخت که صد و بیست ذراع بلندی داشت. همی طلاها و نقره‌های خویش را در آن جا داد. خانواده‌ی خویش را سوار کشتی کرد و همی گله‌ها، جانوران و پرندگان را گرد آورد و در آن کشتی جا داد. ساعت مقرر توسط شمش فرا رسید. در آن شامگاه، خداوندگار سایه‌ها باران پلیدی نازل کرد. اوتناپیشتم شتابان سوار کشتی شد و در را مهر و موم کرد.

چون سپیده بر زد
ابری سیاه چونان شب از چشمه‌ی آسمان برخاست
همراه آن، عداد نعره کشید!

شولات^{۱۷} و خانیش^{۱۸} گام بسپارند

نرگال^{۱۱} دکل کشتی را بگسلد
 و او، نینورتا، همی آید و رزم تا بد^{۱۰۰}
 ایزدان آنوناکی مشعل به دست گیرند
 درخشش آنان سرزمین را روشن کند
 غرش عداد به آسمان ها فرارسد
 و همه ی روشنی ها به تیرگی گرایند.

ترسی که سراسر کیهان را فرا گرفت، به خود ایزدان نیز سرایت کرد. آنان
 سراپا لرزان به آسمان آنو پناه بردند؛ چونان سگان به لانه ها خزیدند و لبان
 سوزانشان از ترس می لرزید. ایشتر «چونان زنی که درد می کشید، فریاد زد.» او از
 تصمیم ایزدان پشتیبانی نکرد و شاید حتی خشمگین شد. او به این پادافراه
 وحشتناک نیندیشیده بود.

باشد که آن روز چونان گل و لای شود
 آن روز، هنگامی که با ایزدان گرد هم آمده شرورانه سخن گفتم،
 زیرا با ایزدان گرد هم آمده شرورانه سخن راندم،
 از آن روی که آدمیانم شاید نابود گردند، به این نبرد فرمان دادم.
 من آدمیان را زادم!
 چونان تخم ماهیان که دریا را بیاکنند!

اما چیزی نمی توانست بلایی را که نازل شده بود، باز دارد. «شش شبانه روز
 باد وزید و توفان فرود آمد.» سرانجام، در سپیده ی هفتمین روز، باد شرور آرام
 گرفت، دزیا نرم شد؛ فریاد آدمیان خاموش گشت: «و همه ی ابناء بشر به گل مبدل
 گشتند.»

در این هنگام اوتنا پیشتیم از گریه باز ایستاد. با این حال، کشتی ای بر
 چکاد کوه نیسیر^{۱۰۱} آرام گرفت، تنها سرزمینی که از امواج سر بر آورده بود.

اوتنا پیشتیم کبوتری را آزاد کرد، آن گاه گنجشکی را از قفس آزاد کرد، اما آنان جایی را نیافتند و به کشتی باز گشتند. پس نوبت به غراب رسید که اصلاً بازنگشت. سپس اوتنا پیشتیم از کشتی خارج شد. ساغری را پر کرد و دهشی بریان شده بر فراز چکاد نهاد. ایزدان از بوی مطبوع این یزش (قربانی) شادمان گشتند. تنها انلیل از این که می دید برخی میرایان از فاجعه گریخته اند، خشمناک شد. اما انا توانست با کلام گزیده ی خویش او را تسکین دهد. انلیل از سرآشتی اوتنا پیشتیم و همسرش را به دست برگرفت. چهره ی شان را لمس کرد و گفت:

پیش از این اوتنا پیشتیم یک انسان بود
 اکنون اوتنا پیشتیم و همسرش همانند ما در زمره ی ایزدان اند.

و منزلگاه آنان را در «دوردست ها، در دهانه ی رودها» مقرر داشت که از آن بازگشتی نیست.

ایزدان و انسان ها

ایزدان بی شماری بر دوره های گوناگون حیات انسانی نظارت دارند، چون مادری نخستین درد زایمان را احساس کرد، مامی را فرا می خواند، همو بود که نژاد نوین انسان را آفریده بود. بلیت - ایللی^{۱۰۲}، «بانوی ایزدان»، که بعدها نین تود^{۱۱۳} یا «بانوی فرزندیابی» نام گرفت. همچنین سرنوشت نوزادگان در لحظه ی تولد توسط ایزدبانو مامیتو^{۱۰۴} مقدر می گردید.

از این گذشته، مسیر نهایی زندگی انسان با اراده ی نیرومند ایزدان مشخص می شد که مهم ترین صفتش، تصمیم گیری در سرنوشت انسان ها بود. پیش از این دیدیم که ایزدان چقدر برای امتیاز تعیین سرنوشت ارزش قایل بودند و به ترتیب، به آنو، انلیل، انا و مردوک اعطا شده بود. هرچند ایزد متعال سرنوشت نهایی را رقم می زد، همه ی ایزدان می توانستند درباره ی آن رای زنند. در آغاز هر سال، هنگامی که جشن زاگ موگ روی زمین برگزار می شد، ایزدان در

اوپشوکینا (محراب سرنوشت) گرد می آمدند. شهریار ایزدان در دوران متأخر بابلی، بعل - مردوک «الواح سرنوشت» را از سینه اش برمی آورد و آن را به فرزندش، نبو، می سپرد تا هر چه را که ایزدان تصمیم می گرفتند، بر آن الواح بنگارد، بدین گونه سرنوشت کشور برای سال آینده رقم می خورد.

این تصمیم ها طبیعتاً سری بود. اما گاه هشدارهای ایزدی به واسطه ی رؤیا یا خیالات به آدمیان می رسید. ایزد زاقار^{۱۱۵}، پیام آور سین، رؤیاها را بر آدمیان نازل می کرد. اگر این رؤیاها بسیار مبهم بود، شخص می توانست با ایزدبانو نانسه (تفسیرگر رؤیا) مشورت کند. خیالات کم تر به آدمی روی می کرد و تنها بر افراد مهم نازل می شد. به این ترتیب، تنها گودیا^{۱۱۶}، پادشاه لاگاش، توانست ساختن پرستشگاه نین گیرسو را در پی فرمان رسمی ایزدی که به هنگام خواب بر او ظاهر شده بود، بپذیرد: «در رؤیا دیدم که مردی به بزرگی آسمان، به بزرگی زمین، که سری ایزدی داشت و دست هایش همچون بال پرنده ی ایزدی، ایملدوگود^{۱۱۷}، و پاهایش همچون توفان بادی بود که در سمت راست و چپش دو شیر لمیده بودند، به من فرمان داد که خانه اش را بسازم...»

شادی و اندوه از سوی ایزدان نازل می شد. آنان بودند که بیماری را نازل می کردند و برای این منظور، از ایرا^{۱۱۸}، جلوه ای از نرگال، شهریار جهان زیرین، و نمتار^{۱۱۹}، دیو طاعون، کمک می گرفتند. از سوی دیگر، تندرستی انسان به ویژه به ایزدبانو نین - کاراک و ایزدبانو گولا وابسته بود. هر دو، دختر آنو پنداشته می شدند. گولا اگر اراده می کرد، می توانست انسان را دچار بیماری کند یا او را به سلامت بازدارد. او را «پزشک بانوی بزرگ» می نامیدند و نمادش یک سگ بود.

اخلاقیات انسان نیز تحت نظارت ایزدی قرار داشت. دیده ایم که شمش و نوسکو ایزدان دادگری بودند. همین نقش را کادی^{۱۲۰}، ایزدبانوی دیرایفا می کرد، ایزدی که نخست نماد زمین بارور بود. صفت ویژه ی کادی ماری بود که گاه نیم تنه ای انسانی داشت.

نبو نگاهبان کنش معنوی انسان بود و محراب مهم او در بوریسیا، نزدیک بابل قرار داشت. او پسر مردوک بود. شخصیت پدرش در او انعکاس یافت و در

پایان، برخی از ویژگی‌های پدر از آن‌او گشت. پیش از این دیدیم که به روز تعیین سرنوشت، نبو تصمیم ایزدان را بر الواح مقدس می‌نگاشت. اما این وظیفه‌ی او به یک کتاب ساده سپرده نمی‌شد، بلکه او بنا به اراده‌ی خویش، شمار روزهای اختصاص یافته به یک موجود زنده را می‌توانست کم یا زیاد کند، از این رو اهمیت یافت. نبورا همچون منشی ایزدان گرد آمده برگزیدند، زیرا او و همسرش تاش متوم^{۱۱۱} واضح نگارش بودند. به همین سبب، او بر «خوشنویسی» نظارت داشت. نشانه‌ی نبو، همانند پدرش مردوک، اژدها - مار و نیز قلم و لوح نگارش بود. ایزدان گوناگون دیگری نیز بر هنر و صنایع دستی آدمیان نظارت داشتند. می‌دانیم که انا پشتیبان درودگران و زرگران بود. زرگران همچنین به ایزد گوهکین - باندا^{۱۱۲} توسل می‌جستند، البته اگر این سخن آشور بانیپال را باور کنیم که، «به یاری ایزد گوهکین - باندا این سینی هنری زرین و درخشان را به منظور دهش ایزدی ساختم».

جهان‌زیرین و ایزدان آن

منزلگاه دوزخی که انسان‌ها پس از مرگ بدان جا هبوط می‌کنند، در زیر زمین، فراسوی مغاک اِپسو واقع است و «سرزمین بی‌بازگشت» نام دارد، یا «خانه‌ای که هر که بدان وارد شود، راه بازگشتی برای او نخواهد بود». در قلمروی که محصور به دیوارهای هفت‌گانه بود، دیگر چه امیدی برای گریز می‌توانست وجود داشته باشد؟ برای ورود به آن، انسان بایست به ترتیب از هفت دروازه گذر کند و در هر دروازه، بخشی از تنپوشش را درآورد. چون واپسین دروازه پشت سرش بسته می‌شد، شخص خود را برهنه و برای همیشه در «منزلگاه سایه‌ها» زندانی می‌دید. ایستر با همه‌ی بی‌باکی‌اش، بی‌پروا به سرزمین بی‌بازگشت رهسپار شد، اما هر چند ایزدبانو به شمار می‌رفت، نتوانست بگریزد و در آن‌جا زندانی شد و برای آزاد شدنش، انا و نیروی افسونگری جاودانه‌اش ضروری می‌نمود. گاهی ایزدان مخصوصاً به یکی از ساکنان برجسته‌ی جهان‌زیرین اجازه می‌دادند که لحظه‌ای از دوزخ فراز آید و به روشنایی درنگرد. از جمله، انکیدو^{۱۱۳}، دوست و

شفیق گیل گمش^{۱۱۴} پهلوان فرمان یافت که فراز رود و آنچه را که در قلمرو سایه‌ها روی می‌دهد، برای دوستش بازگوید. صحنه‌ی غمگینی بود. در این نواحی ظلمت جاودانی، ارواح مردگان یا ادیمو^{۱۱۵} «همچون پرندگان بالدار» همگی در هم می‌لولند:

در خانه‌ی گرد و غبار
خداوند گار و کاهن می‌زیند
جادوگر و پیامبر می‌زیند...
آنان که بزرگ ایزدان
به دوزخ رهسپارشان کرده‌اند
از ظلمت تغذیه می‌کنند
و خوراکشان گل و لای است.

تنها برخی از ادیموها (ارواح مردگان) حق داشتند از بستر و آب تازه بهره‌مند شوند. افزون بر ارواح در گذشته، «ایزدان زندانی» نیز در جهان زیرین به سر می‌بردند؛ همچون کینگو^{۱۱۶} و همدستان وی که در جنگ بزرگی که میان ایزدان در گرفته بود، جانب تیامت را گرفت و به دست مردوک نابود گشت.

ایزدبانو ارشکی گال، «شهزاده بانوی زمین بزرگ»، فرمانروای مطلق جهان زیرین بود. او در اصل شهریاری مطلق العنان بود، اما روزی ایزد نرگال، «خداوند گار منزلگاه بزرگ» - که با نام مشلام تیا^{۱۱۷} شکل و شمایلی دیگر یافت - به دوزخ تاخت. چهارده دیو همراه وی بودند که آن‌ها را بر دروازه‌های گوناگون دوزخ گمارده بود. ارشکی گال برای برقراری صلح، رضایت داد که نرگال را به شوهری برگزیند و بدو گفت: «تو شوی من خواهی بود و من همسرت؛ تو را به فرمانروایی این قلمرو گسترده بر خواهم گمارد و لوح خرد را در دست خواهم نهاد.» پس نرگال، که تا آن زمان ایزد جنگ و نابودی به شمار می‌رفت، خداوند گار بزرگ مردگان گردید. نماد او شمشیر یا سر شیر بود. او برای اجرای فرمان‌هایش،

از نمتارو، ایزد طاعون، یاری می‌جست که «سراپا تسلیم نرگال بود». در میان دیگر ایزدان دوزخ می‌توان بلیلی^{۱۱۸}، خواهر تموز، و بلیت - سری، ایزد کاتب را نام برد.

فرشتگان واجنه^{۱۱۸}

فرشتگان یا اوتوکو^{۱۱۹} پایگاهی پایین‌تر از ایزدان داشتند، اما در سرشت و برخی ویژگی‌های آنان شریک بودند. آنان به دو گروه نیک و بد بخش می‌شدند و حتی بیش‌تر از ایزدان در زندگانی روزانه‌ی آدمیان نقش داشتند.

فرشتگان نیک شدو^{۱۲۰} یا لاماسو^{۱۲۱} نام داشتند و ارواح نگاهبان به شمار می‌رفتند. آنان از افراد در برابر نیروهای اهریمنی دفاع می‌کردند، واسطه‌ی اظهار بندگی انسان و خدا بودند و مواهب ایزدی را برای انسان فرو می‌فرستادند. شمایل آنان را بر دروازه‌های پرستشگاه‌ها به گونه‌ی ورزای بالدار با سر انسانی نقش می‌کردند. اما وظیفه‌ی آن‌ها تنها آن نبود که به نگاهبانی حصارها فراز ایستند، بلکه به گونه‌ای نامریی در همه‌جا حضور داشتند و در کنار انسان ایستاده، او را در خیابان‌ها و در نبردها تعقیب می‌کردند؛ زیرا چنان که گفته شد: «هر که بی ایزد می‌زید، چون در خیابان گام بردارد، سردرد چون دستاری به سراغش می‌آید.»

این بدان روی بود که آدمیان همواره در معرض نیروهای اهریمنی بودند، نیروهایی که در قالب اوتوکوهای شرور ظاهر می‌شدند. اینان در وهله‌ی نخست، ادیمو (ارواح مردگان) بودند که مراسم تدفین نداشته‌اند یا در برخی از آیین‌های ویژه‌ی تشییع آنان، کاهلی ورزیده بودند؛ پس با آزار زندگان، انتقام خویش را گرفتند. اما مطمئناً آنان با پیشکش کردن کیسپو^{۱۲۲}، خوراک تدفین، یا با ساغری آب، خشنود می‌گشتند. اما اوتوکوهای مشکوک دیگری نیز بودند که باید آن‌ها را شناخت. این اجنه‌ی شرور از جهان زیرین، آرآلو^{۱۲۳}، صادر می‌شدند، یا از زرداب انا تجلی می‌یافتند و آدمیان را به بیماری می‌افکندند و آنان را به اعمال جنایت‌بار وا می‌داشتند؛ میان خانواده‌ها نفاق می‌افکندند و گله‌ها را از میان می‌بردند. آنان به راستی با «توفانی که خشماگین در آسمان‌ها به غرش در می‌آید» یا با «باد

برخیزنده‌ای که روشنای روز را به ظلمت می‌افکند»، قابل قیاس‌اند. راهی برای خشنود کردن آنان نبود، «زیرا پذیرای نماز و نیایش نبودند». پیش از این گفتیم که هیچ احترامی برای ایزدان قایل نبودند و جرئت یافتند که با سین (ایزد ماه) بستیزند و نور برکت بخشنده‌اش را به محاق افکنند. این ارواح پلید واقعاً که بودند؟ درباره‌ی آنان هیچ نمی‌دانیم مگر این که «آنان همسر اختیار نمی‌کنند و فرزند نمی‌آورند». هفت تن از آنان واقعاً خطرناک بودند: «آنان در کوهستان باختر زاده شدند، در حفرة‌های زمین خانه دارند و در میان ویرانه‌های زمین می‌زیند». چون آنان بر میرایان ظاهر شوند، چهره‌ی آفریده‌ای موخش به خود گیرند؛ از جمله پیکری انسان گونه با سر شیر شاخدار و پاهایی مجهز به چنگال‌های تیز. هرگز نمی‌گریزند، مگر به واسطه‌ی افسون. قربانی به جن گیر یا آشپو^{۱۲۴} توسل می‌جست و او به نام انا قاعده‌ی آزادسازی را زمزمه می‌کرد:

آلوی شرور، روی گردان و رهسپار شو!
ای ساکن ویرانه‌ها، به ویرانه‌هایت بازگرد؛
چه، خداوند گار بزرگ، انا، مرا گسیل کرده است:
همو افسونی برآزنده‌ی دهانم بر ساخته
و دیگ جوش هفت (جن) را
بنا بر فرامین مقدس، به دستم سپرده است.

پهلوانان

خاطره‌ی اشخاص افسانه‌ای که مستقیماً با ایزدان مربوط بوده‌اند و حوادثی اسطوره‌ای آفریده‌اند، در سنت‌ها بازماند. پرآوازه‌ترین آنان - اگر اوتناپیشتم، قهرمان توفان را کنار بگذاریم - شامل اتانا^{۱۲۵}، آداپا^{۱۲۶} و مهم‌تر از همه، گیل گمش می‌شد. 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.

اتانا: نخستین شهریار آدمیان

در روزگارانی که شهر یاری بر زمین نبود، هنگامی که «عصای سلطنت، دیهیم، تاج و چوبدست فرمان دهنده در آسمان ها، در برابر آنو نهاده شده بودند»، ایزدان بزرگ آنوناکمی که سرنوشت انسان ها را رقم می زدند، در یاره ی زمین گرد آمدند و رای زدند. ایزدان، به ویژه ایشتر و انلیل، مأمور شدند شهر یاری برای آدمیان برگزینند و ظاهراً اتانا را برگزیدند. همه چیز به خوبی گذشت تا آن که اتانا گلابه کرد که وارثی ندارد. خطاب به شمش باز گفت:

آه ای خداوند گارم، با فرمانت بگذار فراز آید

گیاه زایش را به من فرا بخش!

بگو گیاه زایش چیست.

شر مساری ام از من باز گیر و نامی به من ببخش!

شمش که ساغر ها و دهش های گوسپندان وحشی را پذیرفته بود، بدو پاسخ کرد: «از جاده فراز رو و خود را به کوهستان برسان!» اکنون این کوهستان صحنه ی نمایشی گشت که بازیگرانش عقاب و مار بودند. دو آفریده ی مزبور، با زادگان خویش کنار هم می زیستند. روزی عقاب بداندیش گشت و دسیسه کرد تا مار بچگان را بخورد، و این کار زشت را انجام داد، هر چند یکی از بچه عقابان - که بس هوشمند بود - بخردانه او را سرزنش کرده، ترس از خشم شمش را بدو یادآور شده بود:

دام، افسون شمش بر تو فرو افتد و تو را در رُ باید

هر که به آفریدگان شمش تجاوز کند

به دست او پادافره خواهد شد.

و به راستی، مار عرضحال خویش نزد ایزد دادگری برد، که بدو گفت:

از جاده فراز رو و به کوهستان برس
 گاوی وحشی برایت نگاه خواهم داشت.
 اندرونه‌اش بگشای و شکمش پاره پاره کن!
 در شکمش سکنی گزین!
 همه گونه پرنده از آسمان فرود آیند
 عقاب با آنان فرود آید
 گوشت را در رباید
 چون او فراز رسد، در اندرونه‌ی این حیوان، بالش به چنگ خواهی آورد:
 بال‌ها، شهرها و چنگال‌هایش را قطع کن
 پاره پاره‌اش کن و به گودال افکن
 بگذار از گرسنگی و تشنگی در آن جا جان سپارد!

و چنین شد که عقاب از نیرنگ جنگیِ مار فریب خورده، به دام او افتاد و
 محکوم گردید که کم‌کم در گودال جان سپارد.
 چون اتانا به کوهستان فراز آمد، عقاب را در زندان خویش یافت، و چونان
 که شمش پندش داده بود، خواستار گیاهی شد که بدو فرزندی عطا کند. عقاب
 قول داد که به محض آن‌که قوایش را باز یابد، گیاه را برای او پیدا کند. اتانا تا هشت
 ماه برای او غذا فرستاد تا سرانجام، عقاب قادر به پرواز گردید و پیشنهاد کرد که
 اتانا را به ژرفای آسمان نزد آنو برد.

گردهات در آغوشم
 دست‌هایت بر شهر بال‌هایم قرار دارد.
 پهلویت را بر پهلویم بنه
 تا تو را به آسمان آنور هسپار کنم.

اتانا چه از سر کنجکاوی یا آرزوی ربودن نشانه‌ی قدرت، یا به احتمال بیش تر، به امید دستیابی بدان گیاه شگفت‌آور، پذیرفت؛ و دو دوست به هوا پرواز کردند. در پایان شش ساعت پرواز، دریای پایین بسی کوچک تر از «گودالی خرد در یک باغ» می نمود. دو مسافر به آسمان آنو رسیدند، بی آنکه حادثه‌ای روی داده باشد. پس خود را در برابر ایزدان به خاک افکندند. اما عقاب هنوز آرزو داشت که بیش تر پرواز می کرد تا به ایشتر می رسید آنان چهار ساعت دیگر پرواز کردند و اتانا چون دید زمین به گونه‌ی بوستانی درآمده و دریای گسترده همچون سبزی می نمود، شگفت زده گشت. اما دو ساعت بعد، دچار سرگیجه شد. نو میدانه سر عقاب فریاد کشید: «ای دوست، دیگر نمی توانم از آسمان بالاتر روم! بایست!» سقوطی هیبت انگیز بود. عقاب چرخ می زد و این دو آفریده‌ی نابخرد سقوط کردند و نقش بر زمین شدند.

آداپا: نخستین انسان

اتا در شهر مقدس اریدو، آداپا را آفرید تا بر انسان‌ها فرمانروایی کند و بدو خردی بزرگ و درایتی تمام بخشید، تنها جاودانگی را که ویژه‌ی ایزدان بود، از او دریغ کرد. آداپا هر روز از دژ اریدو بیرون می زد و در بندرگاه روشن، سوار قایق می شد و برای ماهیگیری به دریای بی کرانه می رفت. روزی هنگامی که ماهی صید می کرد، باد نیمروز برخاست، زورق آداپا را واژگون ساخت و او را به خانه‌ی ماهیان فرستاد. آداپای خشمناک، بال‌های باد نیمروز را شکست و هفت روز تمام دیگر باد نوزید. آنو نگرانی اش بیش گشت و چون از ماجرا آگاه شد، آداپا را نزد خویش فرا خواند و خواست که خوراک مرگ را بدو تعارف کند.

اما ااتا که آداپای پرورده‌ی خویش را می پایید، بدو آموخت که توجه ایزدانی را که در آستانه‌ی آنو شب زنده دارند و نگاهبانی می دهند، به خود جلب کند، در عین حال، بدو هشدار داد که خوراک یا نوشابه‌ای از آنو نهد یرد. سپس آداپا جامه‌ی سوگواری پوشید و به راهنمایی ایلابرات^{۱۲۷}، پیام‌آور آنو، به دروازه‌ی آسمان رسید. در آن جا دو نگاهبان به نام تموز و نین گیشزیدا را دیدار کرد که به محض

دیدنش پرسیدند: «ای انسان، برای که جامه‌ی سوگواری فرا پوشیده‌ای؟»
آداپا همان گونه که انا بدو فرمان داده بود، پاسخ کرد: «دو ایزد روی زمین از میان رفته‌اند، برای آنان سوگوارم.»

آنان پرسیدند: «کیستند این ایزدان که می‌گویی؟»

آداپا پاسخ داد: «تموز و نین گیشزیدا.»

تموز و گیشزیدا از این نشانه‌ی احترام شادمان گشتند و آداپا را به حضور آنو فراز بردند و شفاعت او را کردند. ایزد بزرگ خشنود گشت و به سهم خویش خواست آداپای بزرگواری را مفتخر کند، پس «خوراک حیات» را بدو تعارف کرد. اما آداپا هشدار انا را به یاد آورد و از خوردن و نوشیدن امتناع ورزید و بدین گونه، فرصت جاودانی شدن را از دست داد.

اکنون نمی‌دانیم آیا او قربانی اقبال بد گشت، یا این انا بود که هیچ از چشمش پنهان نمی‌ماند و پیشنهاد آنو را پیش‌بینی کرده بود و نمی‌خواست که آداپا - و به دنبال او، همه‌ی انسان‌ها - به جاودانگی دست یابند، جاودانگی‌ای که خود آن را از آداپا دریغ کرده بود.

گیل گمش

پر آوازه‌ترین پهلوان آشوری - بابلی، بی‌تردید گیل گمش است که شخصیت و کارهای برجسته‌اش در منظومه‌ای طولانی که شاهکار ادبیات بابلی به شمار می‌رود، جاودان گشته است. سرآغاز این منظومه با توجه به تفسیرهایی که از آن کرده‌اند، چنین است: «او که سرچشمه را کشف کرد» یا «او که همه چیز را دید».

متن اصلی که در اختیار ماست، باز یافته از کتابخانه‌ی آشور بانیپال در نینوا، و تاریخ آن سده‌ی هفتم پ.م است. منظومه شامل دوازده سرود است که هریک سیصد مصرع دارد. به هر حال، منظومه‌ی گیل گمش بسیار کهن است، زیرا یک قطعه‌ی بابلی آن بازمانده که مربوط به آغاز هزاره‌ی دوم پ.م می‌باشد.

قهرمان منظومه، گیل گمش، ظاهراً شخصیتی تخیلی نیست. عمدتاً پذیرفته‌اند که او شهریار سرزمین سومر بوده است و در هزاره‌ی سوم پ.م بر

شهر اوروک یا ارخ فرمان می‌رانده است و احتمالاً جانشین شاه دوموزی بوده است. گیل گمش در میان رهبران این شهرک‌های سومری، بی‌تردید به سبب دلاوری و پیروزی‌اش در کارهای بزرگ و شگفت‌آور، ممتاز بود. افسانه‌ای درباره‌ی او رواج یافت، چنان‌که موارد مشابه آن نیز روی داده بود؛ و او شخصیت اصلی چندین ماجرای شگفت‌آور گشت که روی هم موضوع منظومه‌ای را تشکیل می‌دهند و خلاصه‌ی آن چنین است:

در شهر باستانی ارخ که به باروهایی سترگ محصور بود و آنو (خدای آسمان) در آن سکنی داشت و «اثانای مقدس» لقب یافته بود، شهزاده‌ای خردمند اما خودکام به نام گیل گمش می‌زیست: «دو سوم وجود او ایزدی و یک سومش انسان گونه بود». او در میان خانواده‌های سرزمین خویش، آشفته‌گی پراکند؛ دختران را از پدران، بانوان را از پهلوانان، همسران را از شوهران باز می‌ستاند. شهروندان ارخ نزد ایزدان شکایت بردند. ایزدان نیز شگفت‌زده با آروروی بزرگ سخن گفتند:

«تو گیل گمش را آفریدی، پس اکنون مردی دیگر بیافرین هم‌نگاره‌ی وی تا با وی بستیزد و آرامش را به ارخ بازگرداند.»

آرورو نیز گل‌ولای برداشت و از آن پهلوانی انکیدو نام، هم‌نگاره‌ی آنو بساخت که اثابانی^{۱۲۸} نیز نامیده می‌شد. پیکرش پوشیده از مو بود و گیسوانی زنانه داشت که «همچون خرمن می‌رویید». او در بیابان میان ددان پرورش یافت:

در کنار غزالان می‌چرید
با گله‌ها از آب‌شخور می‌نوشتید
و همراه رمه‌ها، از آبنوشی شادمان می‌گشت.

انکیدو برای محافظت جانوران - که همدم وی بودند - گودال‌های حفر

شده‌ی شکارگران را پر می‌کرد و دام‌های آنان را بر می‌کند و چون قدرتش به اندازه‌ی سپاه آنان بود، هیچ‌کس نمی‌یاست قدم به بیابان بگذارد. گروهی بر آن شدند که او را برابند. اما چگونه؟ گیل گمش تدبیری اندیشید:

فراز رو، ای شکار گرم، و روسپی ای^{۱۲۹} با خود همراه کن! چون انکیدو همراه سباع همدم خویش به آبشخور رود، بگو روسپی جامه‌اش بر کند تا وی تحریک شده، از او کام گیرد. پس بدو نزدیک گردد. بدین گونه، شکارگر و روسپی در نزدیکی آبشخور مقیم شدند و پس از دو روز انتظار، انکیدو به همراه رمه سر رسید. زن جامه بپوشید و آغوش برهنه‌اش را نمایان کرد. انکیدو چون این بدید، مغلوب شهوت گشت؛ نزدیک شد و با وی در آمیخت. چون از لذت سیراب گشت، پیش رمه باز آمد، اما غزالان چون او را دیدند، پا به فرار گذاشتند. «رمه‌های بیابان از او پرهیز کردند.» انکیدو معصومیتش را و نهاده بود و دیگر شایسته‌ی زندگی با جانوران نبود. بیهوده سعی کرد با آنان پیوندد. زانوانش سست شد؛ بدنش نیز گویی فلج گردیده بود. غمگانه باز گشت و روی پاهای روسپی نشست. زن با نغمه‌های زمزمه‌گرش او را بیش‌تر برده‌ی خویش ساخت:

تو زیبایی انکیدو، تو چون ایزدی

چرا در بیابان و در میان ددان آواره‌ای؟

بیا تا تو را به درون دیوارهای ارخ فراز برم

آن‌جا که گیل گمش بس نیرومند می‌زید

و چونان وززایی وحشی خود را بر مردمان افکنده است!

پس انکیدو بی هیچ مقاومتی رهسپار ارخ شد.

اما گیل گمش در کاخ خویش دستخوش رؤیایی شده بود: در خواب دید که مردی هیولاش آمده و او بیهوده تلاش می‌کرد با وی بستیزد. به بازجست مادرش، نین‌سون^{۱۳۰}، که «همه آگاه» بود، شتافت و شرح پریشانی خویش باز گفت:

مادرم! دوش خوابی دیده‌ام
 آن هنگام که ستاره‌ها در آسمان می‌درخشیدند،
 کسی ناگهان بر من فرود آمد، چونان سپاه‌آنو؛
 او را شکیبیدم، اما نیرومندتر از من بود
 حمله‌اش را سرسختانه دفع کردم، اما نتوانستم بر زمینش زنم...
 چونان زنی درازش کردم
 و او را در پایت نهادم
 پس کاری کن که همسنگ من شود.

نین سون که «همه آگاه» بود، به فرزندش دوباره اطمینان داد. خواب او
 تعبیرش آن بود که انکیدو زورش از گیل گمش بیش تر است، اما با وی دوست
 خواهد شد و به راستی هنگامی که انکیدو در کاخ به حضور گیل گمش رسید، پس
 از یک کشتی جانانه، گیل گمش بدو خوشامد گفت و دو پهلوان چون دو برادر در
 کنار هم نشستند.

انکیدو رفیق شفیق و جدا نشدنی گیل گمش شد و زندگی شاهانه‌ای آغاز
 کرد. جامه‌ای با شکوه پوشید، بر بستری آراسته می‌خوابید و در سمت چپ
 گیل گمش آرام می‌نشست. شهریاران زمین بر پایش بوسه می‌زدند و شهروندان ارخ
 با صدای بلند تحسینش می‌کردند. اما شبی انکیدو خواب بدی دید: موجودی
 اسرارآمیز با منظری سایه‌وار و چنگال‌های عقاب او را فراز ابرها گرفته و در «خانه‌ی
 سایه‌ها» آن‌جا که نرگال مسکن داشت، بر زمینش زد: «خانه‌ای بی‌بازگشت، برای
 آنان که بدان پا می‌نهادند.»

چون سپیده بر زد، انکیدو خوابش را برای گیل گمش باز گفت و منظره‌ای را
 که در جهان زیرین دیده بود، تعریف کرد. گیل گمش ظرفی از کهربای سیاه پراز
 عسل و ظرفی لاجوردین پراز کره را به عنوان دهش به شمش بخشید. ایزد
 خورشید، گیل گمش را پند داد که برود و با خومبابای^{۱۳۱} نیرومند، شهریار
 کوهستان سدر^{۱۳۲}، بستیزد.

نین سون، مادر گیل گمش، به محض آن که از ماجرا آگاه می شود، آرایه های مقدسش را فرا می پوشد، و از مهتابی کاخ بالا می رود. در آن جا برای شمش بخور می سوزاند و اشکبار خطاب به او می گوید: «چرا به فرزندم دلی بخشیده ای که خواب از چشمانش ربوده است؟ و اکنون دست نوازش بر او کشیده، برای نبرد با خومبابا به گذرگاه های دوردست گسیل کرده ای؟ او در ستیزه ای شرکت می جوید که عمق آن را درک نمی کند؛ مبارزه ای را می پذیرد که ورای فهم و طاقت اوست.»

شهروندان ارخ بیهوده تلاش می کنند که گیل گمش را از مخاطرات این کار عظیم بازدارند. خومبابا غول وحشتناکی بود که برای رسیدن به کمینگاه، بیست هزار ساعت راه پیمایی لازم داشت. اما انکیدو نیز هرچه برای این مأموریت بی اعتنایی نشان می داد، به گوش گیل گمش نمی رفت. گیل گمش سرسختانه به اجرای نقشه ی خویش پای می فشرد. به پند پیران واقعی نمی نهاد و تردید انکیدو را بشکست. پس دو همراه عزیمت کردند.

شرح سفر پر ماجرای گیل گمش و انکیدو به تفصیل آمده است. مدت ها باور داشتند که «کوهستان سدر» در عیلام، همسایه ی شوش، واقع در جنوب باختری پارس است. اما ویرولو^{۱۳۳} اخیراً قطعات تازه ای از منظومه ی گیل گمش را رمزگشایی کرده و نشان داده که کوهستان اسرارآمیز سدر احتمالاً همان آمانوس^{۱۳۴} بوده، کوهی که سوریه را در شمال باختری از آسیای صغیر جدا می کند. بنابراین، مأموریت گیل گمش آرایه های افسانه ای را زدود و به راستی یادآور نخستین گروه اعزامی شهروندان بابل است که در سرزمین خویش فاقد چوب و سنگ بودند، پس به بازجست این اشیاء، از دره ی فرات فراز رفتند و آن ها را سرانجام در دامنه های صخره ای و جنگلی کوهستان آمانوس یافتند.

اکنون از دو پهلوان خویش سخن گوییم. گیل گمش و انکیدو پس از سفری دراز، به کوهستان سرسبز و به جنگل انبوه سدر رسیدند که حوزه ی اقتدار خومبابا بود. انلیل او را در آن جا مستقر کرد تا درختان سدر را بپاید. صدایش چون صدای توفان نعره آسا بود؛ دهانش، همچون دهان ایزدان، و نفسش چون باد

بود: «هر که درخت سدر را قطع کند، سرسختانه پادافراه خواهد دید.» انکیدو بار دیگر خواست گیل گمش را از این کار باز دارد و گفت: «ای دوست، بگذار راه جنگل نپوییم. چه، دست‌هایم ناتوان و دنده‌هایم گویی فلج گردیده است.» اما گیل گمش او را به راه آورد.

جنگل مزبور پوشیده از درختان با شکوه سدر خوشبو، منزلگاه ایزدان و پرستشگاه ایرنینی^{۱۳۵} بود که محتملاً گونه‌ای ایشتر به شمار می‌آمد. پیش از آن که دو پهلوان به تاریکی جنگل در افتند، راه‌های خوب گذری یافتند و شادمان گشتند. پس راهی برگزیدند و دیری نگذشت که به دروازه‌ای رسیدند. این جا آغاز قلمرو خومبا با بود. گیل گمش فریاد زنان غول را صدا زد و به مبارزه‌اش طلبید. اما نگاهبان ددخوی جنگل از پاسخ دادن امتناع ورزید. گیل گمش پیش از آغاز حمله خواست فالی بگیرد. دهشی نثار مردگان کرد، سرود تدفین بر خواند، گودالی کند و دانه‌ی ذرت در آن پاشید؛ آن‌گاه از چکاد کوه فراز رفت و شمش را فرا خواند: «ای خداوند گار، انکیدو را به خواب افکن!» ناگهان گیل گمش نیمه شب برخاست و با انکیدو که پیشش زانو زده بود، سخن گفت و در عین حال اطراف خود را می‌پایید. گفت: «ای دوست، آیا مرا صدا زدی؟ چرا از خواب برخاستم؟ آیا ایزدی از کنارمان نگذشت؟ تنم انگار مغلوب گردیده؛ در خواب دیدم که آسمان‌ها خروش برمی‌آورند و زمین می‌غرد. برقی در ظلمت درخشید، آتش زیانه کشید؛ مرگ چون باران فرو بارید. آن‌گاه آتش خاموش گشت...» انکیدو این خواب را همچون فال پیروزی پنداشت، هر چند بخش بعدی متن از میان رفته است. او ایزدان را به یاری فرا خواند و به نبرد رفت. ایزدان ابزار را علیه خومبا با به کار گرفتند، چون او خود را پیروز خوانده بود، اما به دست گیل گمش کشته شد.

گیل گمش پس از پیروزی خود را از آلودگی نبرد تطهیر کرد، مویش را دوباره آراست و جامه‌ی نو به تن کرد. ردا بر بست و تاج بر سر نهاد. ایزدبانو ایشتر پهلوان را دید، شیفته‌ی زیبایی‌اش گشت و با وی سخن گفت:

فراز آی ای گیل گمش، بیا دلدار من باش!

شوی من باش و من همسرت!
 گردونه‌ای از لاجورد و زر نثارت خواهم کرد
 به منزلگاه ما فراز آ، غرقه در عطر سدر
 چون به خانه گاه ما در آیی،
 آنان که بر اورنگ نشینند، بر پایت بوسه زنند،
 شهriاران در برابر ت به خاک افتند، محتشمان و شهزادگان نیز...

اما گیل گمش با تندخویی دست رد بر سینه‌ی ایزدبانو زد. او نیک
 می دانست که ایشتر تا چه اندازه سست و ناپایدار بود و چه سرنوشت‌های ناگواری
 برای دلدادگان خویش رقم زده بود به گونه‌ای که آنان دیگر بدو روی خوش نشان
 ندادند:

فراز آ، تا روسپیگری ات نمایان کنم!
 زیرا تموز، دل داده‌ی جوانی خویش را
 سال‌ها سوگوار کرده‌ای.
 تو آن پرنده‌ی خالدار،
 آن «باغبان خرد» را دوست داشتی
 اما با ضربه‌ای بالش شکستی!
 زمانی بر شیر عاشق بودی، آن دد نیرومند و مقتدر
 اما برایش چهارده مفاک فرو کندی.
 بر اسب تیز تک، مغرور در نبرد، دل باختی.
 اما به افسارش کشیدی و با تازیانه و چوب زدی.
 بر شبان عاشق شدی
 او هر روز بزغاله‌هایش را برایت قربانی می کرد
 اما بر او ضربتی زدی و به پلنگ مبدلش کردی...
 مرا نیز اکنون دوست داری، اما چون آنانم مسخ خواهی کرد.

ایشتر با شنیدن این سخنان تند، از خشم برآشت. به آسمان‌ها فراز رفت، پیش پدرش آنو درآمد و گفت: «گیل گمش نفرینم کرده، شرمساری‌ام برشمرده است... پس برای تنبیه نافرمانی‌اش، ورزای آسمانی را بیافرین و برای ستیزه‌ی با او، به زمین گسیل کن!» آنو درخواست دُخت خویش را پذیرفت و ورزای خشمگین را برای ستیز با گیل گمش به زمین گسیل داشت که نزدیک بود او را مغلوب کند، اما انکیدو به یاری‌اش شتافت، دُم ورزا را گرفت و حیوان را پاره پاره کرد. آن‌گاه، در حالی که ایشتر از دیوارهای ارخ نظاره می‌کرد و در میان زوسپیان مقدس خویش می‌گریست، گیل گمش پهلوی راست ورزای آسمانی را پوست کند و آن را با ریشخندی به سوی ایزدبانو پرت کرد و گفت: «بگذار دستم به تو فرا رسد؛ آن‌گاه با تو نیز چنین کنم!»

گیل گمش شاخ‌های بزرگ ورزا را که فکر می‌کرد چربی بیش‌تری داشت، کند و برای آیین مراسم تدهین نگاه داشت، مراسمی که در آیین لوگال باندا^{۱۳۶} از احترام ویژه‌ای برخوردار بود. پس از آن که دو پهلوان شفیق در فرات دست شستند، در میان کف زدن‌های مردم به ارخ بازگشتند؛ مردم فریاد برکشیدند:

گیل گمش برجسته‌تر از همه‌ی آدمیان!
گیل گمش قدرتمندترین همه‌ی آدمیان!

دو پهلوان پس از نبرد شگفت‌آور خویش، به استراحت پرداختند. اما ایشتر ستیزه‌خو سر انتقام داشت. انکیدو به بیماری در افتاد و دوازده روز با آن دست و پنجه نرم می‌کرد. به این ترتیب، همان‌طور که در آغاز منظومه آمده است، خواب مرگ خویش بدید و آزرده گشت و سرانجام در سپیده‌ی روز سیزدهم در آغوش دوستش، جان سپرد. گیل گمش مویید:

ای انکیدو، دوستم! برادر کهنترم!
که ببر بیابان را شکار کردی؛

من و تو با هم به هر جا رهسپار می شدیم و از کوهستان ها بالا می رفتیم:

اکنون چه خوابی تو را ربوده است؟

ظلمت بر تو فرو افتاده و تو دیگر صدایم را نخواهی شنید!

گیل گمش دست بر قلبش نهاد، اما قلبش نمی زد. ناگهان رنگ پریده از برابر جسد

برخاست و از کاخ بیرون آمد و روانه ی بیرون شهر شد. مردم در راه از او پرسیدند:

از چه ناتوان شده ای، چرا چهره ات رنگ پریده است؟

قلبیت را اندوه فرا گرفته، سیمایی آشفته حال داری؟

اندوه در اندرون ت رخنه کرده است

و چهره ات غمگین و سوگوار می نماید.

گیل گمش پاسخ داد:

از چه بایسته نیست که از شهر بگریزم؟

انکیدو، دوستم، برادر کهنترم، که پلنگ بیابان را شکار کرده بود،

دوستی که با من به جنگ شیران درآمده بود،

دوستی که در همه ی ناملایمات با من همراه بود،

تسلیم سرنوشت گشت.

شش شبانه روز در مرگش گریستم.

آن گاه از مرگ هراسیدم و به کوه و دشت گریختم.

زیرا دوستم، انکیدو، که آن همه دوستش می داشتم

به خاک مبدل گشته است

و من نیز بایسته است آیا که چون او بر زمین دراز کشم

و هرگز برنخیزم؟

بدین گونه، گیل گمش از ترس مرگ گریخت.

اما راز گریز از این سرنوشت محتوم را کجا می توانست بیابد؟ پس اندیشید که نزد اوتناپیشتم رهسپار شود و با وی رای زند، آن خوشبخت مرد که از توفان رست و دهش جاودانگی را از ایزدان باز گرفت. راهی دراز و دشوار بود. برای گیل گمش مهم نبود، چه او پذیرای هر خطری شده بود.

اگر با شیران مواجه شوم و بترسم،
سرفراز گرفته، سین (ایزد ماه) را فرا خوانم؛
و برایشتر، روسپی ایزدان، نیایش خواهم برد.

گیل گمش نخست به کوه ماشوروانه شد. خورشید هر غروب در همین جا می غنود. دروازه های کوهستان را «کژدم - مردمانی» نگاهبان بودند که سرشان به ایزدان می رسید و سینه هایشان جهان زیرین را لمس می کرد. و «درخشش تابناکشان کوه ها را خیره می ساخت».

گیل گمش چون آنان را بدید، چهره اش از ترس رنگ باخت. اما دلاوری اش را بازیافت و بدانان تعظیم کرد. یکی از «کژدم - مردمان» که گوشت ایزدی در تن گیل گمش یافته بود، به ناگزیر راه را بدو نشان داد. پس، پهلوان به ژرفای کوهستان رهسپار شد. پس از یک شبانه روز به ظلمتکده ای ژرف رسید. ساعتی بعد هوا روشن گشت و گیل گمش خود را در بوستانی شگفت یافت که در کنار دریا واقع بود. در برابرش، درخت ایزدان به چشم می خورد که میوه های با شکوهش از شاخه های لاجوردین آویز بود. زمین با سنگ های قیمتی مفروش بود. در این منزلگاه شادی بخش، ایزدبانو سیدوری سابتو^{۱۳۸} (یعنی، مهماندار) سکنی داشت «که بر لبه ی دریا می زیست». سیدوری در حالی که پوستین جانوری وحشی را به تن کرده بود، با دیدن پهلوان ترسید و خود را در خانه حبس کرد. اما گیل گمش تهدید کرد که قفل را خواهد شکست. پس ایزدبانو رضایت داد که به حرفش گوش سپارد. چون گیل گمش حدیث سفر خویش باز گفت، سیدوری به

بیهودگی این کار هشدارش داد:

آه ای گیل گمش، از چه به هر سو دوانی؟
 حیاتی را که در جست و جوی آنی، هرگز نخواهی یافت.
 چون ایزدان انسان را آفریدند
 مرگ را نیز با وی آفریدند
 و زندگی در دست آنان است.

پس بایسته بود گیل گمش از لذات دنیوی بهره گیرد:

شکمت را پر کن
 شب و روز شادخواری کن،
 و هر روز جشن گیر!
 جامه‌ی اسراف فرا پوش،
 بگذار سرت شاداب باشد و تنت را با آب بشوی
 بین فرزندان را که دستت فراز گرفته است،
 بگذار همسرت در آغوش تو غرقه در شادمانی شود!

از این گذشته، اگر گیل گمش در اجرای نقشه‌ی خویش پای می‌فشرد، با چه
 خطرهایی مواجه نمی‌شد:

آه، ای گیل گمش، هرگز راهی نبوده است
 و هیچ کس از روزگاران دیرین از دریا نگذشته
 راهی سخت و دشوار است،
 آب‌های مرگ بس ژرف‌اند و مدخلی ندارند
 پس ای گیل گمش، از کجای دریا می‌خواهی که بگذری؟

چون به آب‌های مرگ فرارسی، چه خواهی کرد؟

به هر حال، سیدوری چون نتوانست بر سرسختی پهلوان فایق آید، او را به جست و جوی اورشانابی^{۱۳۹}، زورق‌بان اوتناپیشتم فرستاد که تنها او می‌توانست گیل‌گمش را در سفر مخاطره‌آمیزش راهنمایی کند.

اورشانابی به گیل‌گمش فرمان داد که راه جنگل پوید و صد و بیست الوار چوبی به درازای شصت ذراع فراهم آورد. آن‌گاه او را به زورق خویش فرا خواند. آن دو به آب‌های مرگ رسیدند که گرداگرد بهشت اوتناپیشتم بود و چه کسی می‌توانست از آن بگذرد؟ وای بر آن کس که دست به این آب زند اما درود بر دوراندیشی اورشانابی که نگذاشت گیل‌گمش با آن آب‌های مرگ‌آور تماس حاصل کند. تیرک‌های چوبی را چون پارو به کار گرفت و از هر کدام تنها یک بار استفاده می‌کرد و سپس به دور می‌انداخت. پس با صد و بیست تیرک چوبی توانست که از آب‌های مرگ بگذرد.

گیل‌گمش، اوتناپیشتم را دید و آرزوی جاودانگی خویش بر او باز گفت. اما اوتناپیشتم «که زندگی جاودانی یافته بود»، بر ضرورت گریزناپذیر مرگ اصرار ورزید و گفت: «آیا خانه‌ای ساخته‌ایم که برای همیشه دوام آورد؟ آیا رود برای همیشه طغیان می‌کند؟ هیچ‌کس چهره‌ی مرگ را نمی‌شناسد. مامیتو، آفریننده‌ی سرنوشت، به همراه ایزدان آنوناکی تصمیم می‌گیرند. آنان زندگی و مرگ افراد را رقم می‌زنند و هرگز روز مرگ را تعیین نمی‌کنند!»

اگر اوتناپیشتم پس از توفان، حیات جاودانی یافت، از آن روی بود که موهبت یک ایزد این امتیاز را بدو بخشیده بود. پس برای آن که نیروی سرنوشت را به گیل‌گمش ثابت کند، به آزمایشی دست زد. از آن جایی که خواب، تصویر مرگ است، پس بگذار گیل‌گمش شش شبانه روز چشم بر هم ننهد. افسوس! گیل‌گمش به ندرت پیش از آن که به خواب رود، می‌نشست. اوتناپیشتم تحقیرآمیز به گیل‌گمش نگریست و به همسرش گفت:

بنگر، این پهلوان مرد را که حیات جاودان آرزو می کرد!
خواب چون توفانی او را ربوده است!

بدین گونه، گیل گمش به وطن باز گشت و همچنان موجودی فانی باز ماند. اما او تنها پیشیم پیش از عزیمت، به درخواست همسرش، راز شگفت آوری را بر او فاش ساخت و آن این بود: «در ته اقیانوس، گیاهی خاردار که «همچون تمشک جنگلی دست را می آزارد»، هست، اما نامش این است: «پیر - مرد - جوان - شود»؛ و هر که آن را بخورد، جوانی اش را بازیابد.» گیل گمش ناگهان از تخته سنگ برجهید و به ژرفای اقیانوس رفت و آن گیاه خاردار و آزارگر دست را گرد آورد، سنگ ها را جا به جا کرد و فراز آمد و دوباره بر زورق او شانهایی نشست. پس سفرش بیهوده نبود. اما افسوس، در حین بازگشت، در چشمه ای فرحناک شنا کرد؛ ماری به بوی خوش آن گیاه نزدیک آمد و آن شاخه ی سحرآمیز را ربود. پهلوان چون این بدید، به گریه نشست.

گیل گمش که نومیدی اش مضاعف شده بود، به دیوار بست ارخ آمد. هنوز از مرگ می ترسید و سایه ی انکیدو را فرا می خواند تا از وی «قانون جهان» را فرا گیرد؛ اما انکیدو تنها از وضعیت سرگ آور مردگان سخن می گفت که جاودانه در قلمرو ظلمانی نرگال زندانی گشته اند. و بدین گونه، ماجرای گیل گمش با چشم اندازی دلسرد کننده به پایان می رسد.

ایزدان عیلام

عیلام، سرزمینی واقع در بخش کوهستانی خاور بابل است که زمانی در هزاره ی چهارم پ.م. خاستگاه تمدنی بالنده بود و مرکز مهم آن شوش نام داشت. تمدنی که پیوستگی نزدیکی با تمدن سومر داشت و مذاهب آن ها اشتراکات بسیار داشتند. برخی گفته اند که عیلام و بابل دارای خاستگاهی یگانه اند و همانندی اعتقادات دینی شان از یک خویشاوندی دیرینه حکایت دارد.

ایزد مهم عیلامیان اینشوشینک^{۱۴} (برخاسته از شوش) نام داشت که چنان

که نامش نشان می دهد، نه تنها ایزد بومی شوش بود، بلکه «فرمانروای ایزدان»، «صاحب آسمان و زمین»، و «سازنده ی کیهان» به شمار می رفت. نظیر این عناوین برای ایزدان بزرگ بابل نیز به کار می رفت. اینشوشینک نام خاص است و نشانگر خاستگاه آن نیست.

هویت اینشوشینک دقیقاً دانسته نیست، اما عموماً بر این نکته موافقت دارند که او با نینورتا (قهرمان ایزدان آسمانی) یا حتی با عداد، ایزد تندر و توفان مربوط بوده است. نباید فراموش کرد که این دو ایزد، با ویژگی موحشی که دارند، دارای خویشکاری برکت بخشندگی بیش تری هستند؛ چه، آنان ایزدان باران برکت بخش و توفان بارور، و بنابراین، ایزدان حاصلخیزی به شمار می رفتند. اینشوشینک بی تردید در این سرشت دوگانه نیز شریک بود.

ایزدان دیگری که در ایزدستان عیلامی می توان یافت و ما به ندرت چیزی بیش از نامشان آگاهی داریم، عبارت اند از: گیریریشا^{۱۴۱}، ایزدبانوی مقتدری که همسرش ایزد خومبام^{۱۴۲}، همتای بابلی خود، مردوک بود؛ لاگامال^{۱۴۳}، که وی را فرزند انا دانسته اند؛ ناه-هونته^{۱۴۴}، ایزد خورشید، همانند شمش، و در عین حال ایزد نور و دادگری بود؛ تشوب^{۱۴۵}، ایزد توفان که در سراسر آسیای غربی نیز پرستیده می شد و ناروتی^{۱۴۶}، که او را تنها از دهشی که از سوی ایشاکوی^{۱۴۷} شوش بدو اهدا گردید، باز می شناسیم.

بعدها این ایزدان ملی با ایزدان و ایزدبانوان سومر و اکد آمیخته شدند و احتمال دارد هنگامی که عیلام تحت قیمومیت فرمانروایان آگاده، اور و لاگاش درآمد، ایزدان مزبور نیز به عیلام وارد شده باشند؛ یا بدان هنگام که عیلامیان حوزه ی فرمانروایی خویش را تا بابل گسترش دادند، این ایزدان نیز شناسانده شدند.

پی نوشت

1. Eridu
2. Nippur
3. Lagash

4. Umma
5. Erech
6. Larsa
7. Ur
8. Agade
9. Bursippa
10. Kish
11. Kutha
12. Sippar

۱۳- Apsu: غول آب‌های شیرین در اساطیر بابلی - آشور.

۱۴- Tiamat: غول یا اژدهای مونث آب‌های شور، در اساطیر بابلی - آشوری. در سومری لا بونام داشت.

۱۵- Chaos: آشوب، هرج و مرج و بی‌نظمی کیهان پیش از آفرینش. می‌توان آن را آشوب ازلی نیز خواند. کیهان از همین بی‌نظمی زاده می‌شود و نظم می‌یابد.

۱۶- Lakhmu: گل ولای، بالهامو، نیمه‌ی نرینه، جفتی ازلی را تشکیل می‌دهند.

۱۷- Lakhmu: گل ولای، جفت مادینه‌ی لحمو.

۱۸- Anshār: افق آسمان، در آفرینش بابلی نام ایزدی است که به اتفاق کیشار از گل ولای آفریده شده‌اند و والدین آنو، ایزد آسمان می‌باشند.

۱۹- Kishar: افق زمین، جفت مادینه‌ی انشار.

۲۰- Uranus: خدای آسمان در اساطیر یونان که با گایا (زمین) ازدواج می‌کند و سیکلوپ‌ها و تیتان‌ها را به وجود می‌آورد. او نخستین ایزد برتر در اعصار کهن به شمار می‌رفت.

۲۱- Gaea: خدای زمین و همسر اورانوس.

۲۲- Marduk: «فرزند خورشید» یا «خورشید کودک»، ایزد بزرگ بابل و قهرمان منظومه‌ی «آفرینش بابلی». تلفظ بابلی آن مردوخ و در عیلامی مردوک است.

۲۳- Mummu: یکی از موجودات اصلی کیهان که با اپسو و تیامت همراه است؛ تفسیرهای گوناگونی برای این نام به دست داده‌اند.

۲۴- Anu: ایزد آسمان‌ها.

۲۵- Ea: ایزد زمین و آب‌های شیرین.

۲۶- Igigi: ایزدان آسمانی، گاهی در تضاد با ایزدان آنوناکی قرار دارند که ایزدان زیرزمینی‌اند.

۲۷- Anunnakie: به ایزدان مناطق پست گفته می‌شود. آنان شامل هفت داور یا قاضی دوزخ‌اند، اما گاه ایزدان آسمانی نیز به شمار می‌روند. در آفرینش بابلی، آنان ایزدان طغیانگر شکست خورده‌ای هستند که بابل مردوک را می‌سازند.

۲۸- Kingu: ایزدی ازلی و هم پیمان تیامت. در سومری به معنی «رنج و کار» است.

۲۹- Gaga: پیام‌آور و پیک‌انشار.

۳۰- Upshukina: سرای سرنوشت، اتاقی در مجموعه‌ی پرستشگاه‌های بابل؛ نیز گرد هم آیی بزرگ ایزدان آسمانی در این جاست و بیش‌تر صحنه‌های منظومه‌ی آفرینش بابلی در این جا رخ می‌دهد.

31. Dhorme

۳۲- Aruru: ایزدبانویی که یاور مردوک بود و در تولید بذر انسانی بدو کمک کرد.

۳۳- Uta Napishitim: در منظومه‌های سومری آمده که او شهریار و کاهن خردمند شوروپاک بود؛ او فرزند اویرا- توتو اسو و نامش بدین معنی آمده: «او که حیات را دید». او نخستین کسی است که از توفان بزرگ نجات می‌یابد. از آن پس، ایزدان او را جلودانه می‌کنند تا بر دهانه‌ی رودها تا ابد بزند.

۳۴- Zagmuk: جشن سال نو بابلی که در آغاز هر سال برپا می‌شد و گونه‌ای جشن آفرینش به شمار می‌رفت. چون سرنوشت آدمیان در آغاز سال توسط ایزدان رقم می‌خورد.

۳۵- Enlil: ایزد هوای کیهان، ایزد مهم شهر نینپور.

۳۶- Sin: ایزد ماه.

۳۷- Shamash: ایزد خورشید.

۳۸- Ishtar: ایزدبانوی عشق و جنگ که با اینانا یا سیاره‌ی ناهید یکی شمرده شد. تلفظ بابلی آن «عیشتر» و تلفظ سومری- عیلامی آن «ایشتر» است.

۳۹- Adapa: نخستین انسان در اساطیر سومری، اکدی.

۴۰- Antu: ایزدبانویی که دو سده و همراه آنو، خدای آسمان، بود.

۴۱- Bel: در لغت به معنی «خدایوندگار»، نام دیگر انلیل (خدای زمین) در اساطیر بابلی.

۴۲- Ninkhursag: ایزدبانویی ملقب به «بانوی کوهستان بزرگ» و همسر نین لیل.

۴۳- Ninlil: شوی نین خورساگ، بانوی بزرگ کوهستان.

۴۴- Belit: همسر بعل، خدای زمین.

۴۵- Poseidon: در اساطیر یونان، ایزد آب‌ها، زمین لرزه‌ها و اسب‌ها. برادر زئوس بود و با ایزد رومی نپتون یکی پنداشته می‌شد.

۴۶- Enki: ایزد زمین و خرد، پیش‌کسوت انا.

47. Ninigiku

48. Ezuab

49. Kishkanu

50. Ninki

51. Damkina

52. Damgalnunna

53. Marru

54. Duku

55. Anutu

56. Zu

۵۷- Adad: ایزد توفان و هوا.

۵۸- Shara: ایزد ناحیه‌ی اوما.

59. Esagil

60. Zarpanit

۶۱- Akitu: مکانی بیرون شهر که محل مراسم دینی بود و جشن سال نو معروف به جشن اگیتو نیز در آن جا برگزار می شد.

62. Thurea-Dangin

63. Nannar

۶۴- Ningal: بانوی بزرگ، مادر ایتانا و همسر نانا.

65. Nusku

66. Bunene

67. Baru

68. Aya

69. Kittu

70. Misharu

71. Athtar

۷۲- Ereshkigal: ملکی سرزمین بزرگ سفلی، ملکی دوزخ و مردگان.

73. Namtaru

74. Asush-Namir

75. Akki

76. Astarte

- 77. Ninurta
- 78. Bau
- 79. Nin-Karrak
- 80. Gula
- 81. Shala
- 82. Gibil
- 83. Ashipu
- 84. Nusku
- 85. Nanshe
- 86. Ga-Tum-Dug
- 87. Innini
- 88. Gula
- 89. Ninkhursag
- 90. Nisaba
- 91. Ceres
- 92. Geshtin
- 93. Ningishzida

۹۴- Shuruppak رک. یادداشت ۳۳.

۹۵- Uta-Napishtim رک. یادداشت ۳۳.

- 96. Ubar-Tutu
- 97. Shullat
- 98. Khanish
- 99. Nergal

۱۰۰- «رزم تافتن» کنایه از گرم کردن صحنه‌ی نبرد، فعلی است مرکب که در متون پهلوی (یادگار زریر) به کار رفته است.

- 101. Mount Nisir
- 102. Belit-Ili
- 103. Nin-Tud
- 104. Mammitu
- 105. Zaqar
- 106. Gudea

107. Imdugud

108. Irra

۱۰۹- Namtar: ایزد سرنوشت بد او را به صورت دیوی در جهان زیرین تصویر کرده‌اند.

110. Kadi

111. Tashmetum

112. Guhkin-Banda

۱۱۳- Enkidu: دوست قهرمان نامدار حماسه‌ی سومری- بابلی گیل‌گمش، که نخست

گونه‌ی حیوانی داشت، اما به دست کاهنه‌ای پرورش یافت و در کنار پهلوان نامدار اوروک به نبرد با غول جنگلی، خومبابا، پرداخت و تادم‌مرگ در کنار گیل‌گمش بود.

۱۱۴- Gilgamesh: پهلوان- شهریار نامدار شهر اوروک در هزاره‌ی سوم پیش از مسیح.

او قهرمان حماسه‌ای به همین نام بود که کهن‌ترین حماسه‌ی بشری است و برخی از الواح سومری آن یافت شده است. گیل‌گمش در جست و جوی جاودانگی است و تلاش او برای دستیابی به آب حیات و خداگونه شدن در خور ستایش است. رک.

N. K. Sandars, *The Epic of Gilgamesh*, Penguin Books, 1960.

115. edimmu

۱۱۶- Kingu: رک. یادداشت ۲۸.

117. Meshlamthea

۱۱۸- Genii: مفهوم اجنه در اساطیر، عیناً برابر اجنه‌ی فرهنگ اسلامی نیست، بلکه عبارت‌اند از فرشتگان و نگاهبانان ارواح که به دو دسته‌ی نیک و بد بخش می‌شوند.

119. Utukku

120. Shedu

121. lamassu

122. Kispu

123. arallu

124. ashipu

۱۲۵- Etana: قهرمان بزرگ بین‌النهرین که زیر فرمان شمش، خدای خورشید بود و بدو اقتدا می‌کرد. او نخستین شهریار انسان‌ها و برگزیده‌ی ایزدان بود.

۱۲۶- Adapa: نخستین انسان در اساطیر سومری- بابلی.

۱۲۷- Ilabrat: پیام‌آور آنو، خدای آسمان.

128. Eabani

۱۲۹- در ترجمه‌های دیگر گیل‌گمش، به جای روسپی (harlot)، کاهنه (priestess) نیز

آمده است. رک. Donna Rosenberg, *World Mythology*, New York. 1990 البته باید یادآور شد که روسپیان مقدس در پرستشگاه‌های سومرو و بابل در واقع نقش کاهنهارا ایفا می‌کردند-م.

۱۳۰- Ninsun: مادر دوموزی، یکی از سه زن سوگوار.

۱۳۱- Khumbaba: نام غولی است که گیل گمش با او نبرد می‌کند و او را شکست می‌دهد.

۱۳۲- Cedar: نوعی سدر لبنانی است و با درخت سدر که در ایران می‌روید، تفاوت دارد و از نوع کاج یا سرو است با شاخه‌های بسیار پهن‌تر-م.

133. Virolleaud

134. Amanus

135. Irmini

۱۳۶- Lugal-banda: شهریار افسانه‌ای شهر اوروک و قهرمان منظومه‌های سومری. او سومین شهریار سلسله‌ی نخست شهریاران اوروک است؛ و نگاهبان گیل گمش بود.

۱۳۷- Mashu: نام کوهی با دو چکاد که خورشید بر هر یک از آن‌ها طلوع و غروب می‌کند.

138. Siduri-Sabitu

139. Urshanabi

140. In Shushinak

141. Kiririsha

142. Khumbam

143. Lagamal

144. Nah-Hunte

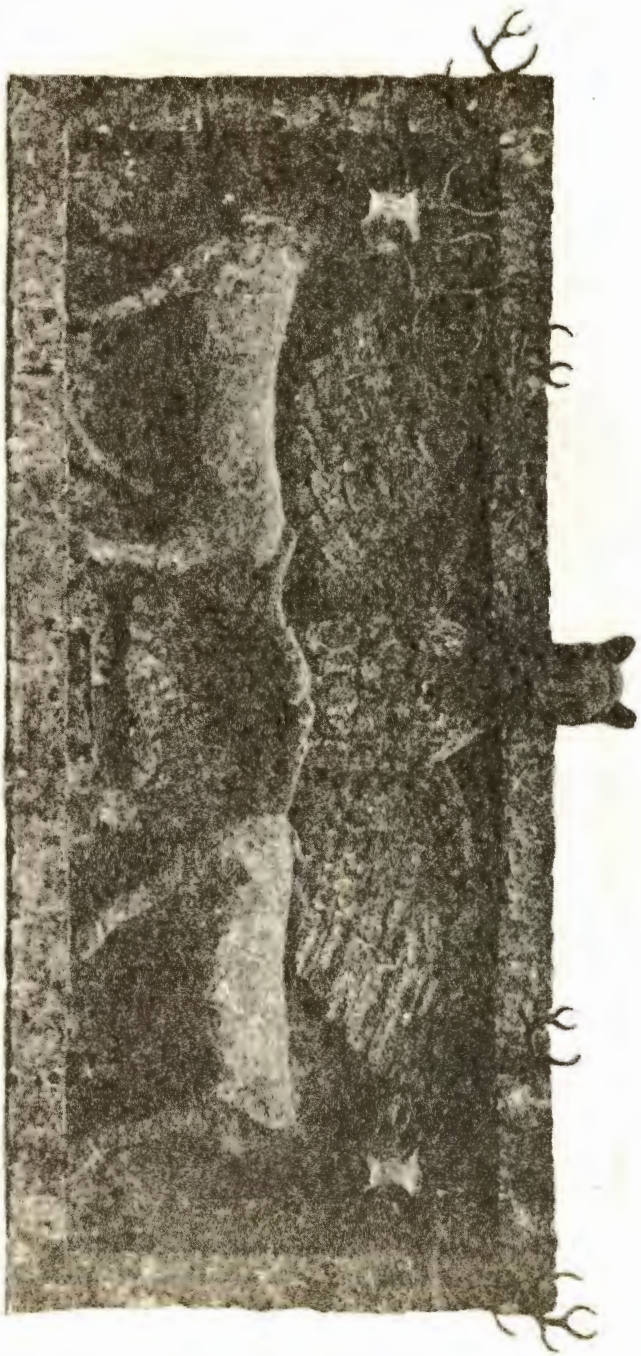
145. Teshub

146. Naruti

147. ishakku

تصاویر اساطیر آشور و بابل

قالب تزئینی مسمی از پرستشگاه آیین خورشید، نزدیک اور که عقابش از سر شیر به نام ایملو گو و را با دو گوزن نشان می دهد. بال‌های
گشودۀ او نشان می دهد که همچون آن آسمانی ابدی پنداشته می شد. نماد پانزگ و گیلاری برکت بخش بود که پس از تخم‌گذاری ناز می کردند. این قالب، در اصل بر درگاه
پرستشگاه تعبیه شده بود و نقش برجسته‌ای آن نشانگر نظم و هماهنگی چهار هست که شاهکار هنری سوری و در حدود هزاره‌ی سوم پیش از میلاد به شمار می‌رود.





صحنه‌ی پرستش. پرستنده‌ای گیاه مقدس را در برابر یک ایزد نشسته، آب می‌دهد، ایزد مزبور بی‌تردید، شمش (خدای خورشید) است. (ستون سنگی باستانی، موزه‌ی لوور).



پیکر گاو وحشی. احتمالاً به عنوان حیوان قربانی بوده است. طره‌ی موزیر چانه و موی بلند و چین‌دار سر و تنش، استادانه منقوش گردیده است. اثر سومری، حدود ۲۵۰۰ پ.م. از وان (شرق ترکیه).



دو پرستنده. از دست‌های به هم گرفته و ساغرهایشان می‌توان باور داشت که آنان دو پرستنده از طبقه‌ی اشراف‌اند. سنگ گچ رگه‌دار که روی آن نقاشی و خاتم کاری شده. نیمه‌ی نخست هزاره‌ی سوم پ.م.



(تصویر رنگی): یک کاهن یا احتمالاً یک پهلوان که به محور آب نزدیک می‌شود. نگاه داشته است. (قلب نزدیک به عالج، باز یافته از در ضلالت، آشور.)



(تصویر رنگی) عداد، ایزد بابلی توفان. او هم برکت بخشنده و هم موخش بود، چون به هنگام توفان از او می ترسیدند؛ او را به عنوان آورنده ی باران زندگی بخش نیز می پرستیدند. در این ستون سنگی باز یافته از آرمسلان - تاش، او را سوار بر ورزایی نمایانده اند که گرز تندر در دست دارد. ورزا نشانه ی ویژه ی اوست. حدود سده ی هشتم پ.م.



تندیسهای از گودیای نشسته. او پاتسی یا فرمانروای ایالت - شهر سومری لاگاش بود. گودیا همانند پیش تر فرمانروایان زمان خویش، کاهن نیز بود. او را در این جا در حضور خدایش نمایانده اند که کلامی عمامه مانند بر سر دارد و با دست های در هم گرفته اش، به حالت نیایش نشسته است. اعتقادات اصلی سومری با اسطوره ها و دین آشور و بابل اشتراکات بسیار دارد. مرمر سپید. پایان هزاره ی سوم پ.م.



پیکر گودیا، فرمانروای لاگاش، در حال نذر. پاتسی (فرمانروا) با سر برهنه ایستاده و جامه ی ساده ای به تن دارد که شانه ی راستش را پوشانده است. او با دست های به هم گرفته در حال نیایش آیینی است. گودیا در پی یک خواب، پرستشگاهی به نام نین گیرسو در لاگاش ساخت و این تندیس شاید بازمانده ی همین معبد است. مرمر سیاه. پایان هزاره ی سوم پ.م.



سر مفرغی یک کاهن یا شهریار اکدی به اندازه‌ی طبیعی، باز یافته از نینوا. چنان که از این تندیس پیداست، خوشکاری‌های کاهن و شهریار اغلب در این دوره یکی بود. مو، ریش و ابروان، استادانه نقش شده‌اند، در حالی که چشم‌ها ظاهراً از سنگی قیمتی بوده که آن را برداشته‌اند. حدود ۲۰۰ پ.م.



درخت مقدس با دو پرستنده. قرص بالدار بالای درخت نشانه‌ی آشور است. (مهر استوانه‌ای آشوری، موزه‌ی لوور.)



آزادی ایزد خورشید، شمش، ایزد خورشید، در وسط نگاره، از کوهستان خاور، در برابر ایزد بانویی بالدار که کائوناکس Kaunakes پوشیده، بالا می‌آید. ایزدی با تیر و کمان در سمت چپ ایستاده؛ در سمت راست، ایزد آب یارود در برابر ایزدی دو چهره فرود می‌آید. تصویر از مهر استوانه‌ای سومری، حدود ۲۲۵۰ پ.م.



پرستنده‌ای میان دو ایزد: ایزدی با تبر، ایزدبانویی با تاج. شاید مردوک و ایشتر باشند. در بالا نشانه‌ی آشور به چشم می‌خورد. (مهر استوانه‌ای آشوری، کتابخانه‌ی ملی پاریس.)



ایزدی دوسر، زو (پرنده‌ی توفان) را نزد آنو (؟) می‌برد. (مهر استوانه‌ای آشوری، لوور.)



ابی‌هیل در حال پرستش ایزدبانو ایشتر. یکی از محبوب‌ترین ایزدان در ایزدستان سومری، ایشتر بود که پیروان بی‌شمار داشت. این تندیس نشسته، یکی از پیروان را نشان می‌دهد که ابی‌هی مباشر بود. دست‌هایش را به هم گرفته، در حال نیایش است، جامه‌ای آیینی که به صورت دامنی امتدادانه نقش گردیده است. ابی‌هیل این تندیس را در پرستشگاهش واقع در ماری، سومر یا به ایزدبانو ایشتر پیشکش کرده بود. مرمر سپید، حدود ۲۵۰۰ پ.م.



جن (فرشته‌ی) بالدار و برکت بخش، باز یافته از یکی از دروازه‌های کاخ سارگن دوم در خور - سباد، ملبس به جامه‌ی حاشیه‌دار بلند و دستار ایزدی مزین به شاخ. او گلدانی درخشنده و آب‌باشی به شکل آناتاس در دست دارد که با آن، افرادی را که پس از عبور از کنار ورزهای نگاهبان در مدخل، وارد کاخ می‌شوند، تظہیر می‌کند. خویشکاری وی شاید دور کردن ارواح شرور و دیوان بوده است. نقش برجسته‌ی کنده‌کاری شده از سده‌ی ۸ پ.م.



غول بابلی، دارای سر شیر. این موجود محتملاً نمایانگر یکی از هفت جن شروری است که معتقد بوده‌اند در کوهستان باختر زاده شده‌اند و در حفره‌های زیرزمین یا در میان ویرانه‌ها می‌زیستند، و ناآرامی و بیماری در میان مردمان می‌افکندند و گله‌هایشان را از میان می‌بردند. بابلیان معتقد بودند که اجنه، چه نیک و چه بد، نقش عمده در زندگی روزمره‌ی آنان ایفا می‌کنند. گل پخته، از سده‌ی ۶ تا ۷ پ.م.



اور - نامو همانند سین (ایزد ماه) شکلی ایزدی یافته است. در سمت راست، شهریار بزرگ اور را نمایانده‌اند که بر گاه نشسته، دستش را به نشانه‌ی درود برای خاش خاصر، که فرمانروای ایشکون سین بوده، فراز گرفته و توسط دو ایزدبانو که دستاری مخروطی و شاخدار بر سر کرده، دست فراز گرفته‌اند، به حضور او برده می‌شود. در وسط، هلال ماه به چشم می‌خورد. نقشی بر مهر استوانه‌ای سومری، ۲۵۰۰ پ.م.



گیل گمش در نبرد. این پهلوان بزرگ سومری را احتمالاً در این جا در حالت کشتی گرفتن با ورزشی آسمانی نمایانده‌اند که از سوی ایزدبانو ایشتر گسیل شده بود، چون گیل گمش به خواست‌های وی پشت پا زده بود. مضاعف بودن پیکرها برای هماهنگی و قرینه‌سازی است که ویژگی معمول هنر سومری است. نقشی از یک مهر استوانه‌ای اکدی از زمرد اصل، حدود ۲۳۴۰ تا ۲۱۸۰ پ.م.



دو صحنه از داستان گیل گمش. در سمت چپ، گیل گمش و دوستش انکیدو به گونه‌ی نیمه انسان، نیمه ورزا، در حال ستیز با شیر، نقش گردیده است. آنان به شکار شیر پس علاقه داشتند. در سمت راست، گیل گمش پهلوان را نشان داده‌اند که احتمالاً با زورق اورشانایی از دریای مرگ می‌گذرد تا به دوست متوفایش دست یابد. نقشی از مهر استوانه‌ای اکدی، حدود ۲۳۴۰ - ۲۱۸۰ پ.م.



ایزدبانو ایشتیر. گل پخته از دوره‌ی سومری. موزه‌ی لوور.



ورزای بالدار عظیم الجثه و دارای سر انسان، از کاخ سارگن دوم در خورساباد. این پیکر ترسناک نمایانگر جن یا فرشته‌ای است و در اصل دو تا بوده است که در طرفین دروازه‌ی کاخ نصب شده بودند. دستار ایزدی شاخدار بر سر دارد و پنج پا در جلو و طرفین دارد. سده‌ی هشتم پ.م.



نہیں گیرسو، ایزد لاگاش، کہ عقابی بالدار را - نشان ویژه‌ی او - در یک دست گرفته، و در دست دیگرش، گریزی نگاه می‌داشته که ظاهراً با آن اسیران در بند را تهدید می‌کند. بخشی از هستون سنگی کرکس، هنر باستانی سومر. آغاز هزاره‌ی سوم پ.م. (موزه‌ی لوور).



یکی از اجنه دارای سر عقاب که ظرف آب تطهیر و آب پاشی به شکل آناتاس در دست دارد. او یکی از اجنه ی نیک و پرکت بخش بوده است که می پنداشتند مردم را در زندگی روزمره ی شان همراهی می کند و آنان را از بیماری و نیروهای اهریمنی در امان نگاه می دارد. جامه ی بلند حاشیه دارش با کمر بندی بسته شده، دشنه ای بر کمر بسته و صندل به پا دارد. نقش برجسته ای آشوری از مرمر، ۸۸۵ پ.م.



صحنه‌ای اسطوره‌ای. دو ایزد بالدار در حالی که دستاری شاخدار بر سر دارند و ظرف تظهير بر دست گرفته‌اند، در طرفین پیکری مونث و در حالت معلق در هوا ایستاده‌اند. پیکر مونث، تاج بر سر دارد و بر فراز سرش قرص خورشیدی بالدار را - که نشانه‌ی ایزد آشور است - نگاه می‌دارد، در حالی که دو گلدان آسمانی دو جوی به وجود می‌آورند که به دو گلدان مشابه زمینی فرو می‌ریزند. نقشی از مهر استوانه‌ای آشوری متأخر، از سنگ یمانی، ۹۹۰ تا ۶۰۰ پ.م.



شمش، ایزد خورشید، قواوتپنش را بر حمورابی اعلام می‌کند. رأس مستون سنگی حمورابی، حدود ۲۰۰۰ پ.م. (موزه‌ی لوور).



آشور بانیپال در حال ساختن پرستشگاهی برای یک ایزد. امپراتور بزرگ آشور سببی آجری بر سر گرفته که نشانه‌ی بنیانگذاری پرستشگاه است. او نخستین گرد آورنده‌ی خصوصی کتاب بود که تا کنون در تاریخ باز شناخته‌ایم. متن داستان گیل گمش در میان الواح کتابخانه‌ی او یافت شده است. ستون سنگی از بابل. سده‌ی ۷ پ.م.



آشور نذیر پال دوم در کنار یک فرشته. در این نقش برجسته، امپراتور را در جلوی ایزدی بالدار و دارای سر عقاب نمایانده‌اند که گلدان تپه‌پیر و آب‌پاش در دست دارد و با آن، پادشاه را تپه‌پیر می‌کند. نقش برجسته‌ای مربوط به ۸۸۳ تا ۸۵۹ پ.م.



ایزدبانو ایشترو سوار بر شیر. ایشترو به عنوان «ایزدبانوی صبحگاه و شامگاه»، نمودگاری از سیاره‌ی زهره (ناهید) نیز به شمار می‌رفته و در عین حال، ایزدبانوی عشق و جنگ نیز بوده است. در این جا او را در نقش جنگاوری همچون «بانوی نبردها» نشان داده‌اند که مسلح و سوار بر شیر، جانور مقدس، است. ستاره‌ای بر روی دستار او به چشم می‌خورد. نقش بر جسته‌ی یک ستون سنگی از قل احمر، سده‌ی هشتم پ.م.



شیر سنگی مشهور بابل. پیکر انسانی زیر پای اوست. چندان سنگین است که باستان شناسان نتوانستند آن را جا به جا کنند، به همین سبب، شیر سنگی مزبور همچنان در میان ویرانه های شهر ایستاده است. محتملاً مربوط به هزاره ی نخست پ.م. است.



گیل گمش همراه دو ایزد. پیکر دو قلوئی او تیرک، نگهبانی در دست دارد که در طرفین ایزد آب ایستاده‌اند. ایزد مذکور در معبدی ایستاده که گرواگردش را آب فرا گرفته و جویبارهایی از کمر او جاری‌ست. این احتمالاً نشانه‌ی انا، ایزد آب، بود که در منزله‌هایش، خانه‌ی اوسو، به سر می‌برد. در سمت چپ، ایزد کبهری در حالت ستایش نزدیک می‌شود. نقش از یک مهر استوانه‌ای اکدی، ۲۳۴۰ تا ۲۱۸۰ پ.م.



پهلوان گیل گمش که شیر شکار شده‌اش را در دست دارد. نقش برجسته‌ای از خورساباد. سده‌ی هشتم پ.م. (موزه‌ی لوور).



گیل گمش در حال آب دادن به ورنزا با کوزه‌های که آب از آن فوران می‌زند. مهر استوانه‌ای از مجموعه‌ی کلرک (Clercq).



بخشی از دروازه‌ی ایشتر در بابل. این دروازه‌ی بزرگ دو گانه که نام ایشتر بر خود دارد و به همین ایزد اهلنا گردیده، راه تظاهرات آیینی پرستشگاه مردوک را به کاخ نیو که نصر پیوند می داده است. دروازه‌ی مزبور به نگاره‌ی ورزایان و اژدهایان، جانوران مقدس و یژه‌ی عداد و مردوک، به رنگ‌های قهوه‌ای، سفید و زرد در زمینه‌ای آبی منقوش گردیده است. بازسازی در موزه‌ی برلین از روی آجرهای براق اصل. بین ۶۰۴ و ۵۶۱ پ.م.



فرشته‌ی بالدار با سر انسانی که از پهلوی نشان داده شده و دستار بلند شاخدار بر سر دارد، و ظرف
تطهیر و آب پاش آناتاس شکل در دست گرفته است. احتمالاً یکی از دو نقش برجسته‌ای است که
فرشتگان نگاهبان دروازه‌ی پادشاه را نشان می‌دهد. در نوشته‌ها از مردی سخن گفته‌اند که با
چنین فرشته‌ی برکت بخشی همراه نشد، پس جامه‌ی سرد مرد فرا پوشید. نقش برجسته‌ی
آشوری، حدود سده‌ی هشتم پ.م.



در آلوده بالدار و طوفین در عت مقدس، هر دو پیکر ریش دارند و دستاری شامدل بر سر گرفته و در طوفین درختی، به سبک و پوزه، زانو زده و دستهای خود را به حالت نگاهداری، فراز درخت گرفته‌اند. این دو محتملاً نشانگر انلیل، یا بعل، ایزد زمین، یا شاید پیکر دو تلوی اوست که در حال نگاهداری است. درختان مقدس یا درختان زیندگی (اشجار الحیات) به ویژه به بد پرستش انلیل مربوط می‌شدند. نقش برجسته از نموده و حدود ۹۰۰۰ م.



دو پیکر مونث بالدار در طرفین درخت مقدس که هر یک حلقه‌ای در دست گرفته، دست دیگر را به سوی درخت فراز گرفته‌اند. این دو پیکر محتملاً نمایانگر نینلیل یا بلتیس، همسر انلیل یا یعل، یا پیکر دو قلوئ اوست که به حالت نگاهبانی نمایانده شده است. نینلیل یا بلتیس، ایزدبانوی باروری بود و در این حالت، درخت ویژه در حال رشد ممکن است نماد او باشد. نقش برجسته‌ای از شمال باختری کاخ نمرود. حدود ۹۰۰ پ.م.



بعضی از ستون سنگی بزرگ اور - ناصو، شهر یار اور - در بالا، سمت چپ، پادشاه، ساغری را برای ایزدبانو نین گال بر می کند و در سمت راست، همین
 بخش، ساغر دیگری را به همسر او تاتار یا سین (ایزد ماه) پیشکش می کند. در سمت دیگر، اور ناصو، سازنده ی زیگورات بزرگ اور، نقش گردیده که
 زیر پایش تصویر بنایها با ابزار بتایعی بر دوش نشان داده شده که به دنبال ایزدی روانه اند. نقش برجسته ی حکاکی شده بر سنگ، هزاره ی دوم پ.م.

اساطير فنيقي

دیاچه

فنیقی‌ها بخشی از کنعانیان بودند که در سپیده دم تاریخ، با مهاجرت سامیان به قلمروهای میان دریای مدیترانه و صحرای سوریه، شکل یافتند. به همین سبب، اساطیر فنیقی چه بسا نشأت گرفته از زمینه‌های مشترک گروه قومی بسیار گسترده‌ای است. آگاهی ما در این باره، در مقایسه با اساطیر مصر یا آشور - بابل بسی کم‌تر است. به هر حال، در چند دهه‌ی اخیر، پیشرفتی در این زمینه حاصل شده، از جمله اکتشافات جبیل (بیبیلوس، بندری در لبنان) و رأس الشمره باعث گستردگی منابع اطلاعاتی مزبور شده است.

فعلاً منابع ما شامل چهار گروه دستنوشته است که کهن‌ترین آنان به اعصار شهر یاری باستانی مصر، یعنی آغاز هزاره‌ی سوم پیش از مسیح، بازمی‌گردد. پیر مونت^۱ دستنوشته‌های مزبور را در فنیقیه‌ی مرکزی، و ویرانه‌های گویلا^۲، بیبلوس یونانیان، که امروز جبیل خوانده می‌شود و روستای کوچکی در جمهوری لبنان، شمال بیروت است، کشف کرد. این آثار از آن جهت اهمیتی به سزایم یابند که در ارتباط با دستنوشته‌های مصری دوره‌های گوناگون و تصاویری از بناهای تاریخی هم عصر آن، قابل مطالعه‌اند.

دومین گروه دستنوشته‌های اسطوره‌ای فنیقی را شیفر^۳ و چنت^۴ در

ویرانه‌های اوگاریت، شهری کوچک در شمال فنیقیه، رأس‌الشمراي امروزی، کشف کرده‌اند که به خامه‌ی نویسندگان اعصار کلاسیک است. این اسناد بسیار ارزشمند در نیمه‌ی نخست سده‌ی چهاردهم پ.م. نوشته شده است و در ۱۹۲۹ کشف گردیده‌اند. چند سال بعد، ویرولو^۵ متن‌های یاد شده را آوانویسی و ترجمه کرد و در مجله‌ی سوریه به چاپ رساند. ر. دوسو^۶ نیز در مجله‌ی تاریخ ادیان، نقد جانانه‌ای بر آن نوشت.

سومین گروه دستنوشته‌ها شامل چند کتیبه و نگاره‌هایی بر اینیه‌ی تاریخی، آثار ادبی فیلون جیبیل^۷، دمشق، مخوص^۸، کتاب مقدس و متون آشوری و مصری است.

البته اساطیر ویژه‌ی قرطاجه (کارتاژ)، یکی از نواحی مهم فنیقیه را نمی‌توان نادیده گرفت. اسناد قرطاجه، چهارمین و آخرین بخش از آثاری است که به نوبه خود، درباره‌اش به بحث خواهیم پرداخت.

جیبیل در آغاز هزاره‌ی سوم پ.م.

جیبیل در روزگار نخستین سلسله شهریاران مصر، شهرکی واقع در تپه‌ای کنار دریا بود و به خاطر جنگل‌های پیرامونش، از نظر تجارت چوب اهمیت داشت. مصریان به جست و جوی الوار مورد نیاز کشتی‌سازی، تیرک‌های مزین به نوار که در برابر پرستشگاه‌ها برمی‌افراشتند، و الوارهای تراشیده‌ای که در مبل‌سازی و تابوت از آن استفاده می‌کردند، بدین جا می‌آمدند. آنان در این سفر، صمغ نیز فراهم می‌کردند که در کار مومیایی بس اهمیت داشت. اسناد بسیاری بر این پیوندهای اقتصادی گواهی می‌دهند، به طوری که این ارتباطات را بین مصر و شهرهای دیگر ساحل فنیقیه نمی‌توان یافت. نتیجتاً، بایست مبادلاتی میان اساطیر مصر و جیبیل به وجود آمده باشد.

ایزد مهم جیبیل، ایزدبانویی بود که پیش از این محتملاً بعله نام داشت، یعنی «بانوی (جیبیل)». او را در حالت نشسته، بر مهر استوانه‌ای متعلق به شاهزاده‌ای جیبیلی - که نامش را نمی‌دانیم - نقر کرده‌اند؛ جامه‌ای تنگ به تن دارد که از سر

شانه هایش آویزان است، موهایش به شیوهی مصریان آراسته، قرص خورشیدی میان دو شاخ فراز سرش دیده می‌شود. بنابراین، او یادآور هاتور، ایزدبانوی مصری است که در سواحل نیل پرستیده می‌شد. یکی از نقش برجسته‌های مصری، باز یافته توسط رنان^{۱۰}، که در موزهی لوور نگهداری می‌شود، او را تصویر می‌کند که در حال خوشامدگویی و در آغوش گیری فرعون است. بر یکی از شاخ‌های فراز سرش، افعی حلقه زده که سرش را در برابر افعی تزیین شدهی دیگری گرفته که از ابروی شاه فراز آمده است.

نقش برجستهی دیگری در موزهی بیروت، دو صحنهی قرینه‌ی هم را نشان می‌دهد که در هریک از آن‌ها، شهریار یکی از سلسله‌های میان‌ادوار پنجم و یازدهم - محتملاً یکی از پپس‌ها^{۱۱} - زانو زده و دو گلدان به یک ایزد پیشکش می‌کند. در یک صحنه بانوی جبیل، و در دیگری، ایزدی با سر شیر نقش شده است که همانند ایزدبانوی مذکور، دارای لقب «محبوب هاتور» است.

از روزگار سلسله‌ی دوازدهم، همبستگی میان مصر و جبیل چندان گشت که بانوی جبیل سرانجام برابر هاتور شد. با وجود این، گمان می‌رود که در وضع ظاهر و طرز لباس پوشیدن بانوی جبیل، با علاقه‌ی تمام از شیوهی مصری پیروی کرده‌اند. از جمله، ستون سنگی یهو ملک^{۱۲}، که همزمان با امپراتوری هخامنشیان است، بانوی جبیل را می‌نمایاند که دستار ایزدبانو هاتور مربوط به روزگار بطلمیوس را بر سر دارد که متشکل از پوست کرکس است که روی آن دستار ویژه‌ی دیوانیان نهاده‌اند.

بنا بر مهر استوانه‌ای که پیش از این درباره‌اش سخن گفتیم، در جبیل، ایزد بزرگی پرستیده می‌شد که همانند رع، ایزد خورشید، در اساطیر مصر بود. او را با دو لقب که در مصر رایج نبود، متمایز داشتند: «رع سرزمین‌های بیگانه» و «رع بر دریاچه‌ی فرعون».

فرزند او ایزد جبیل بود و نامش در مهر مزبور نام مصری روتی^{۱۳} را باز می‌نمایاند، یعنی «او که به شیر همانند است». هموست که پیش‌تر در نقش برجسته‌ای با صحنه‌های قرینه‌ی هم دیدیم که پیکری انسانی و سری

شیر مانند داشت.

مهر استوانه‌ای مذکور نام ایزد چهارمی را هم بر خود دارد: هی - تاو^{۱۴} از نگا^{۱۵} که شاهزاده او را محبوب نیکوی خویش می خواند. از نگا در چند جای دستنوشته‌های مصری یاد شده است؛ یا قلمروی میان شمال لبنان و دریا بوده که بعدها ناحیه‌ی جبیل را تشکیل داده، یا درست ناحیه‌ی نهر ابراهیم، هشت کیلومتری جنوب جبیل بوده که به مرکز آیین آدونیس^{۱۶} تبدیل شد؛ منطقه‌ای جنگلی که انواع کاج، سرو کوهی و درختی که چوب سرخ داشت به نام مر^{۱۷}، در آن می روید. ایزد نگا، هی - تاو، پیش نمونه‌ی آدونیس بود و روح گیاهی جنگل پنداشته می شد. روزگاری معتقد بودند که او تناسخ یافته، درخت تبدیل شده است. مصریان هی - تاو را به عنوان ایزد خویش برگزیدند و او را با ازی里斯^{۱۸} یکی پنداشتند. این مطلب را پلوتارک - آن جا که بخشی از اسطوره‌های مصر را روایت کرده - آورده است. آنان صمغ کاج را اشک ازی里斯 می دانستند؛ و اگر کاهنان مصر ترجیح می دادند که تابوتشان از چوب صمغ دار باشد، بدان روی بود که آنان پس از مرگ به «ازی里斯» تبدیل می شدند. متون اهرام مصر، هی تاو، ایزد نگا، را سه بار یادآور می شود، ایزدی که فرعون مدفون در مقبره اش را با وی یکی می پنداشتند. از این گذشته، می خواهند بگویند که شهریار متوفا هرگز درست مانند ازی里斯 - که در نگا به درختی مبدل گشت - نبوده است.

یکی از اسناد مصری مربوط به زمانی دراز پیش از روزگار پلوتارک، «داستان دو برادر» را بازگو می کند که نمایانگر گونه‌ی دیگری از شناسایی هی - تاو در اساطیر مصری است. پهلوان مصری بع تاو^{۱۹} نام دارد. برادر می خواست او را بکشد. پس او به دره‌ی کاج که بسیار به دره‌ی نهر ابراهیم همانند بود، گریخت؛ آن گاه قلب خویش را بر سر فرازترین شاخسار کاج نهاد. سربازان مصر خواستند همسرش را به هلاکت برسانند، اما همسر بی درنگ آن درخت کاج را قطع کرد و بع تاو در جا، جان سپرد. چهار سال بعد، وقتی برادر قلب او را یافت، زندگی دوباره یافت؛ به ورزا تناسخ یافت و در حالی که برادر را بر پشت نهاده بود، به مصر بازگشت. یکی انگاشتن بع تاو و هی تاو به ویژه در نزد مصریان بدیهی می نمود،

زیرا در متون تصویر نگار (هیروگلیف) آمده که ایزد نگا با ورزایی مربوط بوده است. بعدها خواهیم دید که بنا بر نوشته های رأس الشمر، در اساطیر فنیقی همیشه ایزدان با یک گاو مربوط اند.

افسانه های رأس الشمر

الواح رأس الشمر به خط میخی از سده ی چهاردهم پنجم. بازمانده اند و روایتگر سنتی اساطیری اند که بسیار دورتر از این عصر، در آن جا رواج داشت و هر چند دگرگونی هایی در آن پدید آمد، اما بنا به روایت فیلون جبیلی، تا پایان دوره ی بت پرستی و شرک دوام یافت.

آیین مربوط به عناصر و پدیده های طبیعی، بر پایه ی چنین اسطوره هایی استوار بود که طی آن، همه ی ایزدان شکل انسانی یافته، به صورت سلسله مراتبی مطلق گونه، نظم گرفتند.

ثل در رأس ایزدستان قرار داشت و خدای بزرگی بود که همه ی اقوام سامی باختر، از روزگاران دیرین او را می پرستیدند. او فرمانروای کل سرزمین کنعان بود، رودها را به سوی مغاک اقیانوس جاری می کرد و بدین گونه، باروری زمین را تضمین می نمود. او تنظیم کننده ی زمان بود و عنوان «پدر سال ها» را داشت و نیز با عنوان «شهریار»، در چادری نزدیک ساحل، در مصب رودخانه ها می زیست. او را به القاب گوناگونی مفتخر کرده بودند که مهم ترین آن، گویی «ورزا» یا «ورزا-ثل» بود؛ و هر چند در مواردی او را به گونه ی حیوان نمایانده اند، هرگز او را با حیوان یکی نمی پنداشتند. و اما کنعانیان، آرمان قدرت و زور را به گونه ی نمادین در ورزا می جستند که نماد یا صفت حیوانی ایزدان دیگر نیز به شمار می رفت.

پس از ثل، بزرگ ترین ایزد فنیقی، بعل بود. او را اغلب دشمن ثل نمایانده اند. بعل در اساطیر فنیقی، بسیار کهن تر از ثل بود. فنیقیان پیش از کوچیدن از نِگَب^{۲۱} (جنوب فلسطین) به سواحل مدیترانه، بعل را نمی پرستیدند. در نوشته های رأس الشمر، بعل همان ایزد بعل تسافون^{۲۲} است، نامی که می توان

آن را به «خداوندگار شمال» ترجمه کرد. او برابر بعل لبنان یا «خداوندگار لبنان» است که در روزگاران متأخر در همه‌ی مناطق مقدس سلسله جبال لبنان، او را به گونه‌ی محبوبیت یافته‌ی نگاره‌های ژوپیتر هلیپولسی می‌پرستیدند.

اما از آن جایی که ایزدان کنعانی را بعل می‌نامیدند، پس بعل هرگز اسم خاص نبوده است، بلکه وجه تسمیه‌ای بود که نام حقیقی ایزد - که تنها تشریف یافتگان آیین آن را می‌دانستند - در آن مستتر می‌شود و بنابر موارد استثنایی که سنت‌ها بر جای نهاده‌اند، گویی همانند اسرائیل ایزد تلفظ می‌شد. بعل در متون رأس‌الشمراء، حداد^{۲۳} نام دارد و ایزد فضا، ابرها و توفان است؛ ایزدی باران‌آور که صدایش چون تندر در ابرها می‌پیچد.

این خدا، همانند لیل، پیش از زایش ایزدان وجود نداشت، بلکه مادری داشت به نام ایزدبانو عاشره‌ی دریا^{۲۴}. همسرش نیز عاشره نام داشت، اما نمی‌توان گفت که آیا او همان ایزدبانو یا یکی از جوهرهای اوست. ستون‌های سنگی بسیاری در پرستشگاه‌های اوگاریت - شهری باستانی که ویرانه‌هایش امروز رأس‌الشمراء نام دارد - بازمانده که تصویر ایزدبانو عاشره‌ی دریا را می‌نمایانند.

پس از ۱۳۵۰ پ.م. عاشره را با ویژگی‌های کلی ایزد سوتخ^{۲۵} بر یک ستون سنگی می‌بینیم. سوتخ ایزد گونه‌ای بود که مصریان برای نمایاندن ایزدان بیگانه، آن را آفریده بودند. این ستون سنگی، بر نفوذ فرعون در فنیقیه گواهی می‌دهد. از مکاتبات سیاسی معروف به «نامه‌های العمارنه» نیز می‌توان به اقتدار فرعون در این سرزمین پی برد.

از این گذشته، به روزگار استیلای حتیان (هیتی‌ها) که بر سر سوریه‌ی علیا با مصریان می‌جنگیدند، همین ایزد دیده می‌شد که کلاه منقوش مزین به شاخ‌های نمادین - که سومریان به عنوان دستار بر سر ایزدان خود می‌نهادند - بر سر دارد، نیزه‌اش را به سوی زمین فرو می‌افکند و دسته‌ی نیزه‌اش گویی شکل منکسر برق آسمانی را باز می‌نمایاند.

مهر استوانه‌ای مشهوری در موزه‌ی بوستن نگهداری می‌شود که هرچند واقعاً خاستگاهی فنیقی ندارد، نمایانگر بعل حداد است. او نه تنها با نیزه‌اش مردی

را مغلوب کرده، بلکه پشت سرش نیز حیوان ویژه‌ی او، ورزا، نقر شده است. چنین نمودگاری در میان سامیان باختری جنبه‌ی سنتی داشت. در آغاز هزاره‌ی دوم پ.م. در جوامع سامی آسیای صغیر، حداد را می‌پرستیدم‌اند و او را به گونه‌ی مسلح به آذرخش نمایانده‌اند که بر ورزایی ایستاده. در برابرش ایزدی نیزه به دست به چشم می‌خورد که نوک نیزه را به سوی مردی که در پایش افتاده، گرفته است.

موت^{۲۶}، یکی از فرزندان ثل، روح درو و فرمانروای کشتزارانی بود که زیر آفتاب سوزان، خشکیده بودند و در آن‌ها ذرت به اوج پختگی می‌رسید. قلمرو موت، این فرزند ایزدی، جلگه‌های بی‌باران بود و او را فرزند محبوب ثل می‌خواندند.

موت در هنگام درو به دست ایزدبانو هنات^{۲۷} قربانی می‌شد، اما چندی نمی‌گذشت که حیاتی نو می‌یافت و باز زاده می‌شد و ندرتاً در فرمانروایی او وقفه می‌افتاد. اما در آغاز فصل باران، در مبارزه با فرزند بعل ناپدید می‌گشت و پدرش، ثل - که خود تیرمروزی فرزند را مقدر کرده بود - او را رهایی می‌بخشید.

دشمن موت، هلیین^{۲۸}، فرزند بعل بود و همانند موت، خویشی و رابطه‌اش با پدر نامعلوم بود. در حقیقت، به نظر می‌رسد که او تنها تصور دیگری از بعل است که خویشکاری ویزماش فراهم کردن آب بود. بیش تر رودهای فنیقیه نام‌هایی ایزدی داشتند که به حلقه‌ی هلیین مربوط بودند. هلیین، روح چشمه‌ها بود و به گیاهانی که در فصل باران می‌رویدند، نیرو می‌بخشید. او را «بعل زمین» و «خانه‌ی آب» می‌خواندند. شاید همو بود که بعدها در بناهایی به نام «ممنونیا»^{۲۹} واقع در دهانه‌ی بیش تر رودهای فنیقیه، پرستیده می‌شد؛ پرستشگاه‌هایی که محل برگزاری مراسم سوگواری بود.

«هلیین» به معنی «او که سوار بر ابرهاست»، هفت ملازم و هشت گراز وحشی به همراه داشت. ایزدبانو «عاشره‌ی دریا» مادر ایزدان خوانده می‌شد و به قولی هفتاد فرزند داشت. او همچنین «آفریننده‌ی ایزدان»، «خردمند بانوی ایزدان»، مشاور ثل و مادر بعل بود. هاشره، همسر بعل ممکن است تنها جوهری از هشتارت^{۳۰} باشد. همچنین هاشره‌ی تیر^{۳۱} نیز وجود داشت.

عشتارت (یونانی عشتارت) و ثلثه^{۳۲}، که نامشان با هم در فهرست قربانی ها می آید، تنها گهگاه در نوشته های رأس الشمره به چشم می خورند.
عشتارت قلمرو آسمانی بعل، زیباترین پیکر سماوی، یعنی سیاره ی زهره (ناهید) به شمار می رفت.

ثلثه گونه ی مونث نام ثل است. صیدونی ها^{۳۳} ایزدبانویی به همین نام داشتند. عنات باکره، دختر بعل و خواهر علیین بود. او پیش از هر چیز، ایزد جنگ و جنگاوری به شمار می رفت که در مرگ آیینی ایزد موت پیشی گرفت. در روز گاران بعد، خود را موظف دید که از پدر یاری جوید تا به زندگی ایزد درو پایان بخشد. نقشی که ثل بدو سپرده بود، دایمی کردن هستی ایزدان بود - نه از راه حیات بخشی، بلکه به واسطه ی نگاهبانی از آنان، به ویژه آن که مسئول قربانی های دایمی بود.

هیکسوس ها^{۳۴} ایزدبانوی مزبور را به مصریان معرفی کردند. او را در آواریس^{۳۵}، به عنوان همسر ایزدی که گاه بعل، و گاه سوتخ خوانده می شد، می پرستیدند. آیین او حتی پس از اخراج هیکسوس ها نیز دوام یافت.
عنات در مقام دختر ایزد باران و خواهر ایزد آب، در رویاندن گیاهان نیز نقش داشت. او شبنم بر زمین می پاشید؛ چه، شبنم همانند باران، «چربی زمین» به شمار می آمد.

در اوگاریت سخت بدین نکته پایبند بودند که برای مردگان حتماً آب فراهم کنند. پس برای مردگان مدفون شده در گورستان، و حتی برای افرادی که از خانمان خویش دور مانده بودند، چاه ها یا آب انبارهایی می کنند و روی آن را با تخته سنگ می پوشانند و حفره یا جویی در آن به وجود می آوردند یا کوزه هایی را درون زمین می گذاشتند که ذخیره ی آب مردگان بود. حتی برای دور ماندگان از وطن نیز آیین های تدفین به خوبی اجرا می شد و هدایایی برای مقابری که هرگز اشغال نمی شد، در نظر می گرفتند؛ چه، معتقد بودند که ارواح آنان ممکن است به سرزمین اجدادی باز گردد و پذیرای دهش ها و قربانی ها شود.

قدش^{۳۶} (مقدس) که صفت حیوانی اش شیر بود، بنابر اسناد مصری تنها

لقب ایزدبانو عنات بود. او با این نام، همسر ایزد آمورو^{۳۷}، ایزد «باختر»، بود که در نوشته‌های مصری با نام رشف^{۳۸} از او سخن رفته است. آنان با هم در قربانی گورخر به هنگام درو محصول ظاهر می شدند.

دهش‌ها و قربانی‌ها

ایزدان در نزد فینیقیان همچون انسان‌های میرا نیازمند تغذیه بودند و برای آنان روی میزی زرین، نان و شراب می گذلدند:

بیا و نوشابه‌ای نثار آنان کن!

بر میز، نان بگذار، نان

در ساغرهایشان شراب بریز!

و خون درختان را در جامشان بریز!

همچنین برای ایزدان، قربانی‌های بسیار می کردند. شرح بسیاری از این مراسم در کتاب مقدس آمده است. از جمله، قربانی‌های ویژه کفاره. هنگامی که عنات، موت را به سبب مرگ برادرش، علیین، سرزنش می کند، موت پاسخ می دهد:

من علیین، فرزند بعل هستم. پس، یزش (قربانی) فراهم کن! من بره‌ای هستم که با گندم پاک پرورده شده، آماده‌ی قربانی شدن در مراسم کفاره‌ام!

جانوران نذری عبارت بودند از: ورزا، گوسپند، قوچ، گوساله و بره. لااقل در هیچ یک از مراسمی که در جوار پرستشگاه انجام می گرفت، از حیوان ماده استفاده نمی کردند.

در فصل درو، قربانی ویژه‌ای انجام می گرفت تا روح تاک را - که گمان

می بردند گورخر آن را خورده یا برگ هایش را خرد کرده - از نو بیدار کنند و در این کار، مداخله‌ی قدش و آمو رو یا همان عنات و علیین را می توان یادآور شد. عاشره‌ی دریا بدانان چنین فرمان می دهد:

گورخر را ببندید، نریان را به بند افکنید. پاجوش های تاک را با برگ های نقره‌ای و آرایه های سبز روشن مزین کنید. گورخران ماده را از تاک جدا کنید.

قدش و آمو رو فرمان برند. آنان گورخر را می بندند، نریان را به بند افکنند. تاک را با برگ های نقره‌ای و آرایه های سبز روشن مزین کنند و گورخران ماده را از تاک جدا سازند.

قدش و آمو رو دست های آنان را بر بندند. عاشره، گورخر را بر جایگاهی مرتفع نصب کند. نریان را بر... جایگاه بلند.

قدش آنان را بر باید، آمو رو آنان را در آغوش کشد - هنگامی که ستاره‌ی صبحگاهی در برابر محراب عنات با کره بدرخشد. پس ملوان مزبور ملوان تساپونا را بپاید.

نبرد علیین و موت

یکی از منظومه های رأس الشمر دربارہی دو ایزد رویش است و مبارزات هر سالہی آن ها را بازگو می کند. بخشی از این منظومه بازمانده که ماجرایش هنگامی آغاز می شود که علیین، فرزند بعل، جان سپرده است و مادر بزرگش، عاشره، و پدرش بعل، سخت افسرده اند.

یکی از فرزندان ثل به نام لاپتون^۴ به جست و جوی پدر می رود که در چادری «نزدیک مصب دریا» می زید و از او می خواهد که برای ایزد متوفا جانشینی بیاورد. ثل رو به «عاشره‌ی دریا» می کند و از او می خواهد که یکی از فرزندانش را بدین مهم بگمارد.

در این جا بخشی از متن از میان رفته است. آن گاه ایزدبانو عنات می خواهد

که موت برادرش را بدو باز گرداند. او سگ‌هایش را به سوی رمه‌ی قاتل گسیل می‌کند، او را یافته، می‌کشد.

او نیز موت، این فرزند ایزدی را ربوده، با داس قطعه قطعه‌اش می‌کند، با گندم کوب بدو ضربه می‌زند، با آتش او را می‌سوزاند و با آسیاب له‌اش می‌کند. پس او را در کشتزاران می‌پراکند و قطعات له‌شده‌ی بدنش را خرده خرده تحلیل می‌برد تا دیگر در محصول شریک نشود.

چون موت، فرزند ایزدی، از بین رفت، پس علیین، فرزند بعل، زنده شود. باران به وفور نازل گردد، رودها طغیان کنند و توفان‌ها تهدیدگر شوند. ثل به عنات فرمان دهد که به اوضاع رسیدگی کند. عنات ایزدبانو ساپاس^{۴۱} را، یکی از دختران ثل را که «مشعل ایزدان» خوانده می‌شود، فرا می‌خواند. ساپاس به جست و جوی علیین عزیمت می‌کند.

سرانجام پس از هفت سال، بعل مداخله می‌کند و این هنگامی است که موت با هفت ضربه - که خود آماج یکی از آن‌ها بود - علیین را تهدید می‌کند. علیین به نبرد ادامه می‌دهد و ایزدبانو ساپاس سقوط موت را جار می‌زند:

«گوش فرا دار ای موت، ای فرزند ایزدان! بنگر که با علیین، فرزند بعل در نبردی. نگر پدرت، شور ثل^{۴۲}، گوش به تو نخواهد سپرد! باشد که او دروازه‌های منزلگاهت را در هم شکنند! باشد که او اورنگ شهریارِ ات را واژگونه کند! باشد که او عصای شهریارِ ات را بشکنند!»

موت نابود می‌شود و به جهان زیرین هبوط می‌کند. علیین بر جای او می‌نشیند و پیروزی‌اش خود موضوع منظومه‌ی دیگری است. -

مرگ بعل و علیین

بعل روزی در بیابان - محتملاً بیابان قدش - به نخجیر رفته بود. ناگهان خود را با

آفریدگان شگفتی هم اندازه‌ی ورزایان وحشی، رویاروی دید. ثل آن‌ها را آفریده بود تا راه بر بعل ببندند. عَمّة عاشره - که به دستور ثل به آن بیابان تبعید شده بود - آنان را زاده بود.

نبردی بی‌رحمانه آغاز گردید. نخست بعل چیره بود، اما در پایان شکست خورد و چون ورزایی بر زمین افتاد.

عنات بی‌درنگ تدفین او را پذیرفت، چون بنا بر این افسانه، مادر او محسوب می‌شد. پس گوری کند، بخشی از بیابان را به بوستان بدل کرد و پس از اعلام مرگ بعل، با وی به گور فرو شد، در حالی که ایزدبانوی خورشید همراهش بود و آن قدر آن‌جا بازماند تا غرقه در اشک گردید و سرشک می‌نوشید و گویی شراب سر می‌کشید.

علیین نیز در گذشت. عنات وی را بر شانه‌های خویش گرفت و از «کوهستان شمال» فراز رفت. بر فراز کوه، به ایزدان جهان زیرین عطر پیشکش کرد. آن‌گاه شش ورزا، شش قوچ، شش گوزن، شش مرال (بز کوهی) و شش گورخر قربانی کرد تا علیین در طول شش ماه زندگی‌اش در جهان زیرین از آن‌ها تغذیه کند. سرانجام، پیامی برای ثل فرستاد و گفت که او و همسرش عاشره دیگر می‌توانند شادخواری کنند، چه بعل و علیین در گذشته‌اند.

ثل و همسرش به شادمانی پرداختند، اما چون نقش ایزدی علیین بس اهمیت داشت، آنان در جست و جوی کسی بودند که جای وی را بگیرد. پس عنات دوباره ظاهر گشت و ایزد موت را به مرگ برادرش متهم کرد.

پرستشگاه بعل

منظومه‌ی دیگری از اعصار باستان درباره‌ی بنای «پرستشگاه بعل» سروده شده است که بن مایه‌ای کاملاً اسطوره‌ای دارد و در آن سخن از هیچ انسان فانی نیست. هرچند بعل خود صاحب این منزلگاه ایزدی بود، بهتر می‌دیدند که او همانند دیگر ایزدان، خانه‌گاهی کهتر از نیایشگاه داشته باشد. پرستشگاه بعل چون پرستشگاه دیگر ایزدان نیست؛ و همچون پرستشگاه

فرزند عاشره، دژی مقدس ندارد.

پیش از آغاز بنای پرستشگاه، بایسته بود که ثل را در رأس این کار بگمارند تا هیچ کاری بیهوده انجام نپذیرد. پس برای احراز موهبت وی، اورنگ و میزی زرین پر از هدایا بدو پیشکش کردند. هیون^{۴۳}، صنعت کار ایزدی، با انبر و دمنده‌ی آهنگری «نقره را ذوب و طلا را آبدیده کرد» و نگاره‌های ورزایان را با فلزات گرانبها نقش زد تا محراب بعل را بیاراید.

«عاشره‌ی دریا» نیز پذیرفت که خواست ثل را برآورد. پس به لاپتون - ایزدی که در دهش خرد با وی شریک بود - فرمان داد تا کار را آغاز کند. لاپتون ثل دید^{۴۴} پاسخ داد: «من، جادوگر عاشره، کاروز تو خواهم بود. من که همه چیز را تشخیص می‌دهم، برایت کار خواهم کرد. بنگر، عمة عاشره آجر می‌سازد. منزلگاهی برای بعل بنا خواهد شد، زیرا او خداست؛ و دژی مقدس گرد آن بنا شود، زیرا او فرزند عاشره است.»

بعدها ایزدبانوی مزبور به استراحت لاپتون فرمان می‌دهد. و بانو «عاشره‌ی دریا»، کدبانوی خرد همه‌ی ایزدان گفت: «از رنج دور شو و بیارام، چه، تو دیر سال زیسته‌ای. بیارام به خاطر شش هایت... و در باران رحمت وی شادخواری کن.»

بعل خود نیز در این کار شرکت جست. با برق آسمانی اش - که «اره‌ی زمینی اش» بود - درختان سدر را قطع کرد تا بام منزلگاهش را بپوشاند. به فرزندش، علیین، پیام باز فرستاد که ساختن مقدس‌ترین بخش این عمارت بر عهده‌ی اوست:

«نمازگاهی از زر و سیم بنا کن! نیایشگاهی مطهر، تا از فراز بر آنان بنگرم.» سرانجام، تندیس بعل نصب شد و عنات برای او ورزایی قربانی کرد. پس دو برادر، کوسور^{۴۵} و حسیسو^{۴۶} ظاهر شدند و خواستند تا اشکوبه‌های پرستشگاه را نصب کنند.

کوسور و حسیسو باز گفتند: «بشنوای علیین، فرزند بعل! به سخن ما گوش فرا دار! ای سوارکار ابرها! بنگر برق آسمانی را که به محرابه‌ها فرو خواهیم فرستاد،

چو پنجره‌ای در میان پرستشگاه‌ها.»

این سخن اما شایسته‌ی علیین نبود که پاسخی به سزاداد: «تو هیچ برق آسمانی را به محرابه‌ها نازل نخواهی کرد و نه هیچ پنجره‌ای در میان پرستشگاه‌ها.» نزاع بالا نگرفت؛ بلکه طرفین دعوا به بعل، ایزدی بلند پایه‌تر از خود، پناه جستند، یا شاید حتی به ایزد برتر، ثل، روی آوردند. سپس علیین پیشنهاد مصالحه داد: «من خود آن‌ها را مستقر خواهم کرد. خوسور دریانورد، خوسور فرزند قانون (؟)، پنجره‌ی محرابه‌ها را خواهد گشود و برق آسمانی را به میانه‌ی پرستشگاه‌ها نازل خواهد کرد. و بعل شکافی در میان ابرها خواهد گشود - فراز (چهره‌ی) خوسور و حسیسو.»

پس آن‌گاه، آب‌ها دیگر به گونه‌ای مخاطره‌آمیز از آسمان‌ها سرازیر نشوند و نه هیچ باشنده‌ای از توفان وحشت خواهد داشت. چه، بعل تنها آن هنگام باران نازل خواهد کرد که خوسور پنجره‌های پرستشگاه‌ها را باز کند. بنا به نوشته‌های فیلون، خوسور نظم آفرین فصل‌ها شد. او همچنین صاحب هنر افسونگری و فال‌بینی، مخترع ابزار مکانیکی و زورق ماهیگیری بود.

حماسه‌ی کرت^{۴۷}

در اساطیر فنیقی بازمانده در نوشته‌های رأس‌الشمراء، تنها به شرح حال ایزدان برنمی‌خوریم، بلکه افسانه‌هایی نیز در آن روایت شده که انسان‌ها و آفریدگان فانی را در کنار ایزدان و پهلوانان ایزدگونه‌ای که دختران ایزدان را به زنی می‌گیرند، باز می‌نمایاند.

کرت فرزند ایزد متعال، ثل، و سرباز ایزدبانو ساپاس بود. او همچنین شهریار صیدون خوانده می‌شد. پدرش، ثل بدو فرمان داد که تازش ایزد ماه، عتره^{۴۸} یا تره^{۴۹} را خشی کند.

مردم زبولون^{۵۰} - قبیله‌ای که در روزگاران متأخر بخشی از بنی اسرائیل را تشکیل داد و سرزمینی بین کرمل (شمال غربی فلسطین) و دریای جلیله را اشغال کرده بود - با دشمن هم پیمان شدند. در میان دشمنان، نام کوثریان^{۵۱} نیز به چشم

می خورد که بر دستنوشته های حک شده بر گلدان های مصری پایان سلسله ی یازدهم، در شمار فهرست دشمنان آمده است.

کرت برای آن که از فرامین ثل سر باز زند، خود را در اتاقش زندانی کرد و غرقه در اشک شد. اما در خواب، اعتمادش را از نو باز یافت. چه، خواب دید که صاحب فرزندی خواهد شد. پس عزم کرد که به فرمان پدر گوش سپارد، اما پیش از آن که به نبرد گاه رهنسار گردد، از پلکان فراز رفت و در سنگ برج نشست، دست به سوی آسمان فراز برد و دهش های خویش را نثار کرد: شراب در ساغری سیمین، غسل در جامی زرین، و خون پرنده و بره.

سپس به شهر باز گشت و برای مردم شش ماه آذوقه فراهم کرد. اما تره از پیش پنج شهر را تسخیر کرده، می خواست سرزمین فنیقیه را به دو نیم کند. نبرد در نگب، شمال فلسطین، در گرفت. شکست خوردگان ناگزیر به مهاجرت شدند. برخی به گونه ی انفرادی و برخی به صورت گروه های کوچک کوچیدند. کرت ظاهراً در این نبرد پیروزی نیافت. چون به صیدون باز آمد، همسری اختیار کرد و بابت او زر و سیم بسیار پرداخت. از او صاحب پسری شد زیبا به سان عشتارت و فریبا چون عنات؛ شگفت آفریده ای که هنوز چشم به جهان نگشوده، فریاد زد: «از دشمن بیزارم!» پس دادگری برای بیوگان، حفاظت برای یتیمان آرزو کرد، و یاری خواست تا بر ضد چپاولگران بستیزد.

یکی از پهلوانان اساطیری دیگر، دانیل^{۵۲} بود که شعری درباره ی هنر ایزدبودگی وی سروده اند و می گفته که دخترش نیز همه ی رازهای اخترشناسی را می داند. حافظه ای درخشان داشت و ظاهراً حزقیال، پیامبر شهریار صور (بندری در جنوب لبنان) را با وی می سنجد و می فرماید: «اینک تواز دانیال (دانیل) حکیم تر هستی و هیچ سری از تو مخفی نیست.» (۳/۲۸).

سرود زایش ایزدان فیض بخش و نیکو

این اسطوره، همانند حماسه ی کرت، یادآور فنیقیان به شکلی اسطوره ای است که در آغاز هزاره ی سوم پ.م. از نگب، سرزمین نیاکان خویش، کوچیدند و از راهی که

بعدها ساحل فلسطین خوانده شد، به صور، صیدا، جبله و آرواد فراز آمدند. آنان در سده‌ی چهاردهم پ.م. هنوز از سوی فلسطینیان از ساحل نزدیک مصر رانده نشده بودند و راه‌های بازرگانی نگب را در پیش گرفتند.

سرود مزبور با ویژگی‌های مهمی که داشت، به گونه‌ای در حافظه‌ی خوانندگان نقش می‌بست تا در یک مراسم دینی که گویا با قربانی همراه بود و در پایان زمستان انجام می‌گرفت، بازخوانی شود.

دوسو^{۵۳} به پیروی از کتاب ارمیای پیامبر (۲۱/۲) گفته است که موت، روح تاک پژمرده است که شکل چوب مرده را می‌یابد. همین معنی را در نام این ایزد فرسوده به گونه‌ی موت - و - شور باز می‌یابیم.

موت - و - شور می‌نشیند، در حالی که عصای سترونی و نازایی را در دست دارد.

این هنگامی است که در تاکستان، شاخه‌های تاک برمی‌چینند و پاچوش‌ها را می‌بندند و تسطیح می‌کنند. یکی از قربانی‌های مربوط به این زمان، رسمی کنعانی بود که بنا بر آن، بزغاله‌ای را در شیر بُز می‌پختند. این رسم بعدها در شریعت موسی (ع) رسماً ممنوع اعلام گردید.

آیین تکوین نیز بدین آیین باروری افزوده گشت که ثل، ایزد متعال، مستقیماً در آن شرکت داشت تا ایزدان «فیض بخش و نیکو» را بیافریند.

ثل، ایزد خورشید، در امتداد ساحل دریا پیش رفت و از سواحل مغاک گذشت. آیین گزاران برای موت، موبه و سوگواری سر می‌دادند. سپس مادر، محتملاً «عاشره‌ی دریا» را فرا می‌خواند و ثل به میان امواج شیرجه می‌زد:

دست‌های ثل چون دریا می‌گسترند

دست‌های ثل چون امواج می‌گسترند

ثل دست خویش را چونان دریا می‌پراکند

ثل دست خویش را چونان امواج می‌پراکند.

ثل با این کار دو چیز می یافت که به خانه اش می برد. امواج را در آسمان نگاه می داشت و هنگامی که دوباره به صورت باران بر زمین نازل می شد، امواج عصای موت را خم می کردند و دست هایش لرزیدن آغاز می کرد. چون ثل همسران خویش را بارور می کرد، آنان خود را مسبب تیره بختی های موت می پنداشتند.

آه ای موت، موت، ما ایم که عصای تو را خم کردیم
و باعث لرزش دست هایت شدیم.

راوی سپس می افزاید:

ثل لب های همسران را مورب می کرد
و فریاد می زد:

«بنگرید! لب هاشان چو خوشه ی انگور شریں است!»

دنباله ی سرود درباره ی آیین نکاح ایزدی است. پس از خواندن آن،
او غرقه در بوسه، در آغوش... باردار شد
و شَحر و سَلَم (سپیده و «شامگاه») را زاد.

سرودخوان اصلی گوید:

این پیام را نزد ثل برا!

«آه، ای ثل، همسرم زاییده است!»

ثل می پرسد:

«که را زاده است؟»

پاسخ چنین است:

«شَحَر و سَلَم را برایم زاده است.»

آن گاه پس از این زایش، تحت همین شرایط، پنج ایزد فیض بخش می زاید و سرانجام، سابعانی^{۵۵} (هفتمین) را می زاید که پدرش عتره خوانده شود، و این شاید همان شخصیتی باشد که با نام عتره (ایزد ماه) در منظومه ی کُرت آمده است. بنابراین، اسطوره ی یاد شده از یک نکته ی تاریخی جالب برخوردار است و ما را به جنوب فلسطین، به نگب می برد؛ ناحیه ای که بنا بر یافته های اخیر، از اعصار پارینه سنگی مسکون گردید. این اسطوره بنای یکی از شهرهای فنیقی را باز می نمایاند که یکی از مهم ترین شهرهای سرزمین فلسطین بود و شهروندان آن برای آن که سالم به خلیج عقبه^{۵۶} برسند، با بدویان صحرانشین پیمان بسته بودند. مادر سابعانی هفت سال در بیابان زیست تا تطهیر شود و در پایان سال هفتم بازگشت و خوراک و نوشابه خواست.

منظومه ی مذکور در سده های سیزده یا چهارده پیش از مسیح شکل گرفته است و یکی از مدارک مهم مربوط به اعصار باستانی به شمار می رود. در ۱۹۳۲ اکتشاف موفقیت آمیزی در جبیل صورت گرفت که آگاهی بیش تری به ما می دهد. در این اکتشاف، نیام خنجری زرینی به دست آمد که نگاره های حک شده بر روی آن مؤید متون سفرنامه ی اوفیر است؛ شرح داستان هایی است که در برابر شهر یاری سوار بر قاطر، روی می دهد. در یکی از این ماجراها، تکاوری سوار بر شیر، در حال شکار غزالی است. نیز در سرزمین میمون، خادمی را می بینیم که بوزینه ای سگ چهره (دارای چهره ای به گونه ی سگ) را هدایت می کند. و سرانجام باید گفت که برای رسیدن به این ناحیه ی دوردست، لازم بود فنیقیان از دریا بگذرند. پس زرگر یاد شده نگاره ی ماهی را به همین منظور بر نیام خنجر مذکور حک کرده بود.

ایزدان فنیقی هزاره ی نخست پ.م.

در هزاره ی نخست پیش از مسیح، هریک از شهرهای فنیقیه، بعل (یعنی خداوند گار یا سرور) خویش را می ستود. او کدخدای زمین و فرمانروای متعال

ساکنانش بود. گاه به جای بعل، ایزدبانویی به نام بعله را می پرستیدند. در برخی از مناطق، بعلیم نیز وجود داشت، از جمله بعل تسافون یا «فرمانروای شمال» که در اسطوره‌های رأس الشمره از او سخن گفتیم؛ بعل شمیم یا «خداوند گار آسمان‌ها»ی مذکور در کتاب مقدس؛ بعل لبنان یا «خداوند گار لبنان».

نام واقعی این ایزد هنوز معلوم نیست، زیرا فنیقیان نیز همچون بنی اسرائیل، از بر زبان آوردن نام خداوند گار خویش پرهیز می کردند. در فنیقیه، این عادت بدان روی بود که مبادا بیگانگان خدایشان را کشف کنند و با فرا خواندن خداوندشان به نام، از مواهب وی بهره‌مند گردند و کاری کنند که خداوند گار از امت ویژه‌ی خود روی گرداند.

جوبلا^{۵۸} از اعصار دیرین خدای مهمی داشت به نام بعله. او را با ایزدبانوی مصری، هاتور، یکی می پنداشتند و در نزد یونانیان به گونه‌ای با عشتارت برابر بود. بریتوس^{۵۹} نیز «ایزدبانو»یی را می پرستید که همچون پری دریایی محبوب آدونیس بود، اما این «بعل دریایی» بسی خوشبخت‌تر از او بود.

بعل صور، در اصل ایزد خورشید بود. در روزگاران بعد، همانند دیگر ایزدان بنادر فنیقی، ویژگی‌های ایزد دریایی به خصایص بدوی وی افزوده گشت و با نام ملکارت^{۶۰} (ایزد شهر) آوازه یافت. یونانیان او را با هراکس (هرکول) یکی پنداشتند.

در شهر صیدا، اشمون را می پرستیدند که ایزد تندرستی و با آسکله پیوس^{۶۱} یونانیان برابر بود. در همین شهر، عشتارت را نیز می پرستیدند که شاه سلیمان محرابی برای او در اورشلیم بنا کرده بود. شهریاران و شهبانوان، کاهنان و کاهن بانوان همین ایزدبانوی آزیگر (شهو) بودند که کرده‌های آیینی‌شان در غارهایی - که هم اکنون در مقدوشه^{۶۲} واقع است - برگزار می شد.

درباره‌ی ایزدان فنیقی این دوره، تنها حدیث یکی از آنان را به کمال می دانیم و او را یونانیان آدونیس خواندند که جزییات مربوط به سرگذشت وی را شاعر یونانی، پانواسیس^{۶۴}، در سده‌ی پنجم پ.م. گرد آورده است.

اسطوره‌ی آدونیس

آدونیس جانشین مستقیم می-تاو^{۶۵}، ایزد شهر نگا^{۶۶} بود و خویشکاری دو ایزد گیاه و رویش، علین و موت مذکور در اشعار اوگاریتی را بر عهده داشت. مادرش خود را به درختی مبدل کرد و آدونیس از این درخت زاده شد و از زیبایی شگفت‌آوری بهره‌مند بود. به هنگام تولدش، آفرودیت او را در صندوقی نهاد و به ایزدبانوی جهان زیرین، پرسفونه، سپرد. چون بعدها برای باز پس گرفتن امانت خود رفت، فهمید که پرسفونه قبلاً در صندوق را گشوده، زیبایی خیره‌کننده‌ی نوزاد را دیده و از این رواج پس دادنش سر باز می‌زد. پس میان دو ایزدبانو ستیزه در گرفت و به ناگزیر نزد ژئوس رفتند و او رأی زد که آدونیس باید نیمه‌ای از سال را روی زمین و نیمه‌ی دیگر را در جهان زیرزمینی به سر برد.

بنابر افسانه‌های دیگر، آفرودیت ژرف عاشق این ایزد برومند گشت و از آن جایی که می‌ترسید مبادا سرنوشتی اندوهگین او را از پای درآورد، تلاش کرد که از این عشق بی‌سرانجام چشم پوشد. آدونیس سخت در کار شکار بود و سرانجام گراز و وحشی یا خرسی او را هلاک کرد.

آدونیس، ایزد کشاورزی و روح گیاهی بود که همانند علین، در دانه‌ی ذرت نمودار می‌شد. نامش تنها در نوشته‌های یونانی بازمانده که شکل یونانی شده‌ی واژه‌ی سامی adoni (خداونگار من، سرور من) است و زنان فنیقی در سوگواری‌هایی که در مراسم آدونیس انجام می‌دادند، بارها آن را تکرار می‌کردند. حزقیال پیامبر در کتاب مقدس، او را تموز خوانده است که نام ایزد گیاه و ذرت در بین‌النهرین بود. شخصیت واقعی فنیقی‌اش تنها در سده‌ی ششم مسیحی توسط دمشق^{۶۷} فاش گردید که گفته بود: «آدونیس همان اشمون است.» آیین آدونیس در سراسر فنیقیه رواج داشت، اما در قلمرو جبیل، با شکوه و جلالی بی‌نظیر برگزار می‌گردید.

در نیمه راه میان جبیل و بعلبک، نزدیک سرچشمه‌ی تهر ابراهیم که یونانیان آن را «رود آدونیس» می‌خواندند، روستای عفاقا^{۶۸} قرار داشت که نام امروزی‌اش عفاکا^{۶۹} است. در این جا، که زیبایی طبیعی‌اش تحسین مسافران را برمی‌انگیزد،

محراب هشتارت بنا شده بود که به دست امپراتور کنستانتین^{۷۰} ویران گردید. از مهتابی محراب می توان منظره‌ی شگفت‌انگیز صخره‌های بلند و رودخانه‌ای را دید که از غاری سرچشمه می گیرد و در سواحل سرسبز و جنگلی، از آبشاری به آبشار دیگر در نوسان است و سرانجام، به ژرفای آبکندی می رسد که معتقد بودند آدونیس در آن به هلاکت رسیده بود.

در غینه^{۷۱}، بنایی تاریخی بازمانده که پرستشگاه آدونیس بوده است. تندیس آدونیس به گونه‌ای بر صخره حک شده که نیزه به دست در انتظار جانوری است که می خواهد بدو بتازد. ایزدبانو (آفرودیت) نیز در نهایت اندوه، در کنارش نشسته است.

در آن زمان معتقد بودند که آدونیس هر ساله به چنین مکان‌هایی - که در آن جا به گونه‌ای مرگ‌آسا مجروح شده بود - باز می گردد. پس می پنداشتند که آب‌ها به خون بدل می شدند؛ پدیده‌ای که ناشی از حل شدن ذرات سنگ آهن صخره‌ها در آب رودخانه بود، به ویژه در شرایط خاص طبیعی مانند فصل سیلاب‌ها.

جشنواره‌های آدونیس

یونانیان جشنواره‌های سالانه‌ای را که به یادبود مرگ آدونیس برگزار می کردند، آدونیا^{۷۲} می نامیدند که در شمار زیباترین جشنواره‌های فنیقیان بود و اندکی پس از درو برگزار می شد. چکیده‌ای از مراسم مزبور را ساگلیو^{۷۳} آورده است که در زیر نقل می کنیم:

«گویی همه‌ی مراسم مربوط به تدفین را مو به مو انجام می دادند: از جمله روغن مالی و آرایش متوفا، نمایش پیکر، دهش‌های ویژه‌ی تدفین و اطعام جمعی. تندیس‌های مومی و گل پخته‌ی آدونیس را بر دروازه‌ها یا بر مهتابی خانه‌ها می گذاردند. زنان، غرقه در اندوه، گریان و سینه زنان گرد این تندیس‌ها جمع می شدند یا آن‌ها را در شهر

می گردانند، در حالی که آیین وار می رقصیدند و به نوای آرام فلوت، نوحه سر می دادند، نوحه هایی که آن را گیگورو یا گیگورا می نامیدند،^{۷۴} واژه ی فنیقی که به مراسم تدفین اطلاق می شد.

تئوکریتوس^{۷۵} شرح جشنواره ی مذکور را تکمیل کرده است، زیرا بنا به نوشته ی او، مراسم آدونیس با شکوه شرقی اش در کاخ آرسینوئه^{۷۶}، همسر بطلمیوس فیلادفوس^{۷۷} در اسکندریه برگزار می شد. آدونیس زیبا و جوان در زیر سایبان سرسبزی که گرداگرد آن پسران زیبا روی پرسه می زدند، بر بستری سیمین، مفروش به دیبای ارغوانی، غنوده بود. ونوس نیز در کنارش بود. پیرامونش را ظروف پر از عطر، میوه، عسل، شیرینی و نیز سبدهای نقره ای شامل چیزهایی که آن را «باغ های آدونیس» می نامیدند، فرا گرفته بود. رسم بود که همه ی انواع گیاهانی که جوانه می زدند و زود رشد می کردند، مانند رازیانه، جو، گندم و کاهو را در ظرف هایی - که البته به ارزش ظروف باز یافته در کاخ آرسینوئه نبود - مانند ظروف گلی، فنجان ها، کوزه ها، و گاه در سبدها می رویانند. به ویژه کاهو در افسانه ی آدونیس نقش مهمی داشت (چه می گفتند ونوس پیکر دلداده اش را بر بستری از کاهو نهاده بود). گیاهان مزبور ظرف چند روز زیر آفتاب ماه ژوئن می رویدند، اما چون ریشه نمی دواندند، به زودی پژمرده و خشک می شدند و بدین گونه، نماد هستی زود گذر آدونیس بودند. در مراسم شکوهمند آدونیا، این باغ های مصنوعی کوچک را با نگاره های آدونیس به نمایش در می آوردند؛ و در پایان، آن ها را به دریا یا درون چشمه ها می افکندند.

لوشن^{۷۸} از مراسمی شادی بخش خبر می دهد که در پایان سوگواری های باستانی ویژه ی آدونیس برگزار می کردند تا رستاخیز و بر تخت نشینی دوباره ی وی را جشن گیرند.

آثار فیلون^{۸۰}

مقارن پایان سده ی نخست مسیحی، فیلون نشان داد که اساطیر یونان بر پایه ی

اسطوره‌های فنیقی استوار بوده است و به این ترتیب، توانست تاریخ نخستین نسل بشری را توجیه کند. منبع آگاهی فیلون، نویسنده نسبتاً رازآمیز فنیقی، سانخونیاتن^{۸۰}، بود. از میان قطعات بازمانده از آثار فیلون می‌توان به کیهان شناخت، تاریخ بدوی و تاریخ اورانوسیان اشاره کرد.

کیهان شناخت اثر فیلون آمیزه‌ای از عناصر سنتی را در خود دارد که در آن «هوای توفانی و ناآرام یا دم باد و تیرگی آشوب نخستین^{۸۱}» به عنوان اصل فرمانروایی عالم قلمداد شده است. بنابراین، برای سده‌های متمادی، «هوای دمنده» محبوب مواد اصلی خویش گشت و آمیزه و اتحادی به وجود آورد که آرزو^{۸۲} (شهو) نام گرفت و این خود اصل آفرینش همه چیز شد، اما دم آفرینش خود را شناخت و از هماغوشی با خویش، موت را پدید آورد. برخی گویند که این همان گل و لای بود و برخی بر آنند که ترکیبی از بازمانده‌ی گیاهان آبری بود که همه‌ی ذرات آفریدگان جهان از آن نشأت گرفت و اصل همه چیز تلقی شد.

این پندار خود به خودی آفرینش، با آرمان تخم کیهانی همراه شد که بنی مصری داشت. سپس آفریدگان در اثر تحول^{۸۳} گونه‌گون شدند و سرانجام آفریدگانی که هوشمند بودند، از حال خویش آگاه گشتند.

نویسندگان یونانی به گونه‌های دیگر کیهان شناخت فنیقی نیز اشاره کرده‌اند که یکی از آن‌ها منسوب به اثودموس^{۸۴} فیلسوف است که مبنای جهان را نخست زمان و سپس آرزو (شهو) و ظلمت دانسته است:

«از اتحاد این دو اصل نخستین، Aer (هوا) و Aura (نفس) زاده شد. «هوا» به منزله‌ی هوش ناب و «نفس» به منزله‌ی نخستین آفریده‌ی زنده بود که با حرکت جا به جا گشت. این زوج آن‌گاه تخم کیهانی را پدید آوردند که با روح هوشمند هماهنگ گردید.»

دمشقی در سده‌ی ششم میلادی آورده است که نخستین اصل فنیقیان «زمان کیهانی بود که همه چیز را در خود داشت.» در سده‌ی دوم میلادی،

مخوس^{۸۴} می گفت که در آغاز، دو بن بود: اثیر و هوا. آن گاه باد، بعد Notos (باد جنوب) و Lips (باد شمال)؛ بعدها Oulomos (اعصار)، Chousor (مفتاح)، و تخم بدان افزوده گشت.

فیلون نیز آورده است که «هوا به سبب درخشندگی زمین و دریا روشن گشت؛ بادها و ابرها شکل یافتند. دیر زمانی باران و توفان از آسمان باریدن گرفت و پس از برآمدن خورشید، همه چیز از هم جدا شد و جایگاه خویش را ترک کردند تا به هوا رسند، پس با یکدیگر تصادف کردند و نتیجه اش به وجود آمدن تندر و برق آسمانی شد. جانوران هوشمند با صدای تندر بیدار شدند و از غرش آن ترسیدند؛ نران و مادگان بر زمین و دریا سرگردان شدند.»

تاریخ بدوی اثر فیلون درباره ی سیر پیشرفت تمدن و دین است. در این کتاب آمده که نخستین نسل های بشر به فراورده های زمین جنبه ی ایزدی می بخشیدند، آنان را ایزد پنداشته، پرستشان می کردند: «زیرا نخستین انسان ها مواد مورد نیاز خویش را از زمین بیرون می کشیدند. آنان و افرادی که به دنبالشان آمدند و همه ی اعقابشان چنین بودند و از این گذشته، ساغرها پیشکش می کردند و مراسم تعمد به جای می آوردند.» چون گیاهی پژمرده می شد و نیز به هنگام زایش یا مرگ حیوان، سوگوار می شدند.

پیشرفت را به اثون^{۸۵} نسبت می دادند و او را کاشف میوه های نیکو می شمردند. از تبار اثون و پروتوگونوس^{۸۶}، که هر دو فرزندان کولپا^{۸۷} و همسرش باثو^{۸۸} بودند، ژنوس^{۸۹} و ژنثا^{۹۰} پدید آمدند که نخستین ساکنان فنیقیه به شمار می رفتند. سپس خشکسالی در گرفت و آنان دست سوی آسمان و به جانب خورشید فراز بردند. چه، خورشید را ایزد و خداوند گار یگانه ی آسمان می پنداشتند و آن را بپلسامین^{۹۱} می نامیدند که در نزد فنیقیان به معنی «خداوند گار آسمان»، و در نزد یونانیان برابر ژئوس بود.

زادگان میرای همین نژاد، آتش را کشف کردند و به همین سبب روشنی، آتش و شعله نام یافتند: «آنان در نتیجه ی مالش دادن تکه های چوب با یکدیگر، آتش را کشف کردند و به دیگران نیز آموختند.»

با ظهور غولان، گامی دیگر در تمدن بشر برداشته شد؛ غولانی که در کوه‌های کاسیوس^{۱۲}، لبنان، ماوراء لبنان و برای^{۱۲} فرمانروایی داشتند و به همین نام خوانده می‌شدند و ظاهراً آنان را پدید آورنده‌ی بوی سوختنی به شمار می‌آوردند، زیرا کوه‌های مذکور، به خاطر درختان و چوب‌های خوشبو، زیانزد بودند.

در این هنگام، اخلاقیات مردان چندان هرزه گشت که «فرزندان نام مادرانشان را به خود می‌گرفتند؛ زیرا زنان در این روزگار، خود را در اختیار نخستین کسی می‌گذاشتند که بدیشان رجوع می‌کرد». یکی از این فرزندان که پدری ناشناخته داشت، هاپسورانیوس^{۱۳} بود که می‌گفتند در صورتی زیست. او سازنده‌ی کلبه‌هایی بود که از بوریا و پاپیروس شکل می‌گرفت. برادرش، اوسوس^{۱۴}، نخستین کسی بود که از پوست جانوران جامه کرد. «باران بسیار باریدن گرفت و بادهای توفنده وزید تا سرانجام درختان روییده در صورتی به هم ساییده شدند و در پی آن آتش در گرفت و سراسر جنگل بسوخت. اوسوس درختی برگرفت، شاخه‌هایش را برکند و نخست کسی بود که جرئت یافت خویشتن را به دریا افکند و از آتش جان سالم به در برد. او آن‌گاه دو ستون یاد بود، یکی برای آتش یکی برای باد برپا کرد و آنان را می‌پرستید و خون جانورانی را که شکار می‌کرد، بر آن ستون‌ها می‌پاشید و بهره‌ای نثار آنان می‌کرد».

هاپسورانیوس و اوسوس پس از مرگ، شخصیتی ایزدی یافتند و مردم ستون سنگی گور آنان را می‌پرستیدند و هر سال جشن‌هایی به افتخار آنان برگزار می‌کردند.

دو تن از فرزندانشان، شکار و ماهیگیری آموختند. این دو برادر، بعدها آهن را کشف کرده، آهنگری آموختند: «یکی از آنان کوسور^{۱۵} نام داشت و فن جادوگری، طلسم و غیب‌گویی می‌دانست... او قلاب، طعمه، تور و قایق ماهیگیری را ساخت و نخستین کسی بود که دریانوردی آموخت». همین کوسور - که شرح حالش را در اسطوره‌ی پرستشگاه بعل در اوگاریت باز گفتیم - از سوی فیلون و هرودوت با ایزد یونانی هفائستوس یکی پنداشته شد.

بزرگ‌ترین ایزد در نزد شهروندان جبیل می‌توانست «بر حیاط، ایوان و سرداب خانه‌ها بيفزايد» و بدین گونه، خانه‌ها را به منزلگاه‌هایی شکوهمند بدل نماید. همین دوره، همزمان با آغاز شکار با سگ‌های شکاری بود. اندکی بعد، زندگی شبانی ادامه یافت: آمینوس^{۱۶} و مگوس^{۱۷} به مردم آموختند که چگونه در روستاها بزنند و گله پرورش دهند.

سپس میسور^{۱۸} و سیدیک^{۱۹} نمک را کشف کردند. فرزند میسور، یعنی تافوتوس^{۲۰} - که مصریان وی را توت می‌نامیدند - نخستین نشانه‌های نگارش را ابداع کرد. فرزندان سیدیک به نام کابشیرها^{۲۱} روش دریانوردی را کمال بخشیدند.

سرانجام، افرادی به پرورش گیاهان پرداختند، طرز استفاده از گیاهان دارویی را آموختند و طریقه‌ی درمان نیش زدگی جانوران سمی را کشف کردند. در تاریخ بدوی (اثر فیلون)، بازیگران یکی پس از دیگری نقش ایفا می‌کنند و ابداعات بسیار انجام می‌گیرد، البته می‌توان گفت که توالی یا پیوستگی ویژه‌ای با هم ندارند. تاریخ اورانوسیاس^{۲۲} اثر فیلون از توالی منطقی برخوردار است و نویسنده در آن تلاش می‌کند که ایزدان را به گونه‌ی آفریدگان میرا و معمولی بنمایاند. آنان در سلسله ماجراهایی شرکت می‌کنند که به پیدایش شهر یاری، تأسیس نخستین شهر، اختراع گاو آهن و کشت گندم، اجرای نذرها، قربانی‌ها و حتی قربانی انسان، ساختن پرستشگاه‌ها، تبدیل عشق آزادانه به چند همسری و سرانجام به تک همسری، منجر می‌شود.

اورانوس یا آسمان، خواهری داشت گی (یا گایا)^{۲۳} نام که ایزدبانوی زمین بود. پدرشان هویسیستوس^{۲۴} (الیون^{۲۵}، متعالی‌ترین ایزد) «جانش را در مبارزه علیه جانوران ددخوی از دست داد، گونه‌ی ایزدی یافت و فرزندان نذرها و ساغرها نثارش می‌کردند».

هنگامی که اورانوس جانشین مقام پدر شد، با خواهرش گی ازدواج کرد و صاحب چهار فرزند شد. او از همسران دیگر نیز فرزندان متعدد داشت. گی از بی‌وفایی او برافروخت و سرشار از حسادت گشت، تا سرانجام از هم جدا شدند.

به هر حال، اورانوس چون چنین دید، به سرش زد که با گی سر خشم گیرد و چند بار تلاش کرد فرزندانش را نابود کند. گی سخت از خود دفاع کرد. هنگامی که یکی از فرزندانش، کرونوس (ثل)، بزرگ شد، خواست با پدر بجنگد تا انتقام پدر باز گیرد. همراه و رایزن کرونوس، هرمس تریس مگیستوس^{۱۰۶}، با کلمات سحرآمیز با هم پیمانان پیشوای خویش سخن گفت و کاری کرد که مبارزه با پیروزی اورانوس پایان یابد؛ آن گاه شهر یاری به کرونوس رسید. به دوران نبرد، همسر محبوب اورانوس که از او باردار بود، به چنگ کرونوس افتاد و کرونوس او را به همسری داگن^{۱۰۷} درآورد. فرزندى که اورانوس از این همسر داشت، دماروس^{۱۰۸} نام گرفت که بعدها پدر ملکارت^{۱۰۹}، ایزد صور گردید.

کرونوس گرد منزلگاه خویش حصار کشید و جیبیل را تأسیس کرد که نخستین شهر بود. او به خاطر ترس از برادر، اطلس، به توصیه‌ی هرمس او را در ژرفنای زمین دفن کرد، فرزندش را که بدو مظنون شده بود، کشت، و دخترش را نیز گردن زد: «تا همه‌ی ایزدان در برابر فرامین کرونوس سر تعظیم فرود آرند.» در آن روزها، فرزندان کابثیری کشتی‌ها ساختند. آنان در ساحلی نزدیک کوه کاسیوس^{۱۱۰} محموله‌های کشتی را خالی می‌کردند و در آن جا پرستشگاهی بنا نمودند.

اورانوس، زمانی دراز گریخته بود، اما هنوز در صدد آن بود که انتقام خویش را از فرزند بگیرد. پس سه تن از دخترانش - عشتارت، رئا^{۱۱۱} و دیونه^{۱۱۲} - را گسیل کرد تا کرونوس را به نیرنگ بکشند، اما کرونوس آنان را فریفت و - هر چند که با هم خواهر بودند - به همسری خویش درآورد. اورانوس شکست را نپذیرفت و فرزندان خویش، آور^{۱۱۳} (ساعت) و دستی^{۱۱۴} (سرنوشت) را همراه با هم پیمانان خود به جنگ گسیل داشت. کرونوس آن‌ها را نیز مغلوب کرد و به جای خود نشاند.

عشتارت برای کرونوس هفت دختر و دو پسر به نام فوتوس^{۱۱۵} و اروس^{۱۱۶} به دنیا آورد. رئا از او هفت فرزند داشت که خرد ترین آنان از لحظه‌ی تولد ایزد پنداشته می‌شد.

سید یک با یکی از دختران عشتارت ازدواج کرد و از این پیوند آسکله پیوس زاده شد. از دماروس نیز ملکارت به پیدایی آمد و با هراکلس یکی پنداشته شد، و از پونتوس نیز پوزئیدون و صیدون زاده شدند؛ بدو صدایی شگفت انگیز بخشیده شد و او ابداع کننده ی آواز خوانی گشت. در این هنگام، داگن نخستین گاو آهن را ساخت و کشت غله را آغاز کرد.

اورانوس باعث شد که جنگ ادامه یابد. پونتوس، پدر صیدون، دماروس را به پرواز درآورد. دماروس نخستین کسی بود که برای ایزدان نذر و قربانی کرد و خواست که خدایان او را از این شرایط سخت برهانند. کروئوس در سی و دومین سال شهریاری خویش، پدر را در کمینگاهی دستگیر کرد و اندام تناسلی اش را برید. روح اورانوس پراکنده گشت. خون جهاز تناسلی اش به گونه ی چشمه ها و رودها جاری شد.

در دوره ی بعد، به ایزدان شهرهای فنیقی برمی خوریم. کروئوس - به گفته ی خود فنیقیان - به سفرهای دراز مدت می رفت و طی این مدت شهریاری سراسر سرزمین را به عشتارت، دماروس و ادود^{۱۱۷} می سپرد. «عشتارت سر گاوی را به نشانه ی سلطنت بر سر می گذارد. هنگامی که از میان جهان سفر می کرد، سنگی آسمانی یافت و آن را به صور آورد تا در این جزیره ی مقدس نصب کند.

«... کروئوس همچنین از میان جهان سفر آغاز کرد و دخترش آتنا را فرمانروای آتیکا^{۱۱۸} کرد. پس، تنگسالی و طاعون پدید آمد و کروئوس فرزند خود را برای پدرش اورانوس قربانی کرد. او خود را ختنه کرد و هم پیمانان خویش را نیز بدین کار واداشت. اندکی پس از آن، فرزند دیگرش را خداگونه کرد، فرزندی که رفا برایش به دنیا آورد و حیاتش چندان نپایید. او موت نام داشت و فنیقیان وی را مرگ و پلوتن نامیدند.

«کروئوس شهر جبیل را به ایزدبانو بالتیس^{۱۱۹} بخشید که همان دیونه است. بریتوس را به پوزئیدون و کابیرها داد که شکارگر و ماهیگیر بودند، و بازمانده های پونتوس را گونه ی ایزدی بخشید. پیش از آن، ایزد تائوت^{۱۲۰} (مصری: توت)، که چهره ی ظاهری کروئوس، داگن و همه ی ایزدان

دیگر را به خود گرفته بود، نشانه‌های مقدس نگارش را ترسیم کرد.

«تاثوت همچنین نشان شهریاری کرونوس را طرح افکند: چهار چشم، دو تا در جلو و دو تا در پشت، دو چشم باز و دو دیگر بسته؛ چهار بال بر شانه، دو بال در حالت پرواز و دو تا به حالت آویخته. چشم‌ها، نماد آن است که کرونوس در خواب و بیداری، جهان را می‌پاید. بال‌ها، نمایانگر آن است که او چه به هنگام غنودن و چه در بیداری، پرواز می‌کند. ایزدان دیگر هر یک دو بال بر شانه دارند و این نشان می‌دهد که آنان با کرونوس پرواز می‌کنند. ایزد ثل نیز دو بال بر سر دارد، یکی برای هوش محض و دیگری به منزله‌ی احساس است.

«کرونوس به محض رسیدن به سرزمین جنوب، سراسر مصر را قلمرو شهریاری تاثوت کرد.»

ایزدان قرطاجه

در مقرها و مجتمع‌های بازرگانی که فنیقیان کنار سواحل افریقا و در جزایر مدیترانه پدید آورده بودند، همان ایزدان فنیقی را می‌پرستیدند.

مهم‌ترین پایگاه آنان، قرطاجه بود که شهروندان آن بعل - هامون^{۱۲۲} را پرستش می‌کردند. او را به گونه‌ی پیرمردی بلند پایه می‌پنداشتند که ریش داشت و سرش مزین به شاخ قوچ بود. او بر اورنگی با پشتی بلند می‌نشست و دست‌هایش را بر دسته‌های اورنگ می‌نهاد که به شکل سر قوچ بود. بعل - هامون ایزد آسمان و خدای باروری بود؛ رومیان او را با ایزد افریقایی ژوپیتر آمون اشتباه می‌کردند.

قرطاجه همچنین به داشتن ایزدانی چون اشمون^{۱۲۴} و آدونیس، ایزد پس^{۱۲۵} افتخار می‌کرد. پس کوتوله‌ی ترسناکی بود که پاهای خمیده و شکمی برجسته داشت. او همچنین در مصر و آسیای باختری شناخته شده بود و نگاره‌هایش در این سرزمین‌ها بسیار آشنا بود.

ایزدبانوی بزرگ قرطاجه، که معمولاً در سنگ‌نوشته‌ها در کنار بعل - هامون از او سخن می‌رود، تانیت^{۱۲۶} نام داشت. او را همچون «چهره‌ی بعل»

توصیف کرده‌اند. تائیت بر بسیاری از سنگ مقبره‌های کوچک به یادبود قربانی، به گونه‌ای نقش شده است که هنوز مفهوم نمادین آن شناخته شده نیست. برخی گمان می‌کنند که نگاره‌ی مزبور، پیکر انسانی را به اختصار می‌نمایاند که انحطاط یافته است. برخی دیگر آن را نمودگار بدوی محراب می‌دانند. این «نماد تائیت» - که یک نمونه‌ی آن در فنیقیه شناخته شده است - به گونه‌ی مخروط بی‌سری است که روی آن قرص مدوری نهاده‌اند. گاه میان قرص مدور و مخروط بی‌سر، خطی افقی حک شده که هر دو پایانه‌اش به گونه‌ی راست گوشه (قائم‌الزاویه) است. نماد دیگر که در سنگ گورهای قرطاجه رواج دارد، دست گشوده است که نشانه‌ی تسکین می‌باشد.

ایزدان قوم هیتی^{۱۲۷}

اساطیر هیتی هنوز به گونه‌ی مشروح مورد مطالعه قرار نگرفته است، اما در آشفته بازار ایزدستان باستانی که «هزار ایزد و ایزدبانو» در آن به سر می‌برند، می‌توان گروه‌هایی را از اصلی بسیار گسترده باز شناخت. از جمله، ایزدان بومی باستانی پیش از ظهور اقوام هندواروپایی هیتی، ایربیتی گاه^{۱۲۷}، کالی ساپی^{۱۲۸}، تله‌شاپی^{۱۲۹} و واسه‌زل^{۱۳۰} پرستیده می‌شدند؛ ایزدان لوویایی^{۱۳۱} مانند سانتا^{۱۳۲}، تار هونزا^{۱۳۳} و واندو^{۱۳۴}؛ ایزدان خوری (هوری)^{۱۳۵} همچون تشوب^{۱۳۶} و هپات^{۱۳۷}؛ ایزدان بابل و آشور، که شناختنشان چندان آسان نیست، زیرا نام‌های این ایزدان در نتیجه‌ی نظام هم‌نگاری (یا جایگزینی نام) که هیتیان اتخاذ کرده بودند، در زبان هیتی هم آمده است.

بنابراین، نام سومری ایشکور^{۱۳۸} در زبان اکدی هزوارش (معنی نگار) ایزد حداد شد و عدد ۱۰ که نام همان ایزد را نشان می‌داد، در میان هیتیان برای ایزدی به کار می‌بردند که هنوز نامش شناخته نیست، اما ایزدی بود که بر توفان‌ها و باران‌های سودبخش فرمان می‌داد، چنان که ایشکور و عداد نیز - همانند تشوب در سرزمین‌های خوری - این گونه بودند، یا حداد در سرزمین کنعان، همین نقش را ایفا می‌کرد.

در رأس ایزدستان هیتی، می توان زوجی ایزدی را باز شناخت که نماد نیروهای حیاتی است و در نزد همه اقوام آسیایی شناخته شده بود. این زوج ایزدی در سده ی سیزدهم پ.م. بسیاری از ایزدان دیگر صخره های یزلی کیه^{۱۳۹} - واقع در حدود دو کیلومتری ویرانه های حتوسا^{۱۴۰}، پایتخت امپراتوری هیتی - را رهبری می کردند.

ما تنها از دو اسطوره ی هیتیایی یاد می کنیم: اسطوره ی مار بزرگ و تله پینو^{۱۴۱}. «مار بزرگ» جرئت یافت بر ایزد هوا نیش زند. ایزد مذکور درخواست قضاوت کرد. اینار^{۱۴۲}، ایزدی که هیتیان هندواروپایی از جنوب باز آورده بودند، ضیافتی بزرگ برپا کرد و مار و خانواده اش را به خوراک و نوشیدنی دعوت نمود. مار و بچه ماران چندان آشامیدند که قادر به بازگشت به لانه های خود نشدند و بدین گونه، نابود گردیدند.

تله پینو ناپدید شد و همه ی حیات روی زمین به پژمردگی گرایید: آتش خاموش گشت، ایزدان از گرسنگی در محراب های خود تلف شدند، جانوران در اصطبل ها از بین رفتند، برگ درختان خشکید و کشتزاران، سرسبزی خود را از دست دادند. خورشید، جشنی برپا کرد، اما ایزدانی که در سور او شرکت جستند، نتوانستند سیراب شوند یا تشنگی برآورند. ایزد هوا وضعیت پیش آمده را برای آنان توضیح داد و گفت که فرزندش، تله پینو، خشمناک گردیده و کسی نمی داند به کجا رخت بر بسته است. او همه ی نعمت ها را با خویش برده است. همه ی ایزدان بزرگ و کوچک به بازجست این ایزد گریخته پای، درآمدند و همه جا را گشتند. عقاب دو بار بر فراز آن سرزمین چرخ زد، اما او را نیافت. آن گاه به فرمان بانوی ایزدان، زنبوری به پرواز درآمد و فرمان یافت که به محض دیدن تله پینو، «بر دست و پایش نیش زند تا وی را ناگزیر کنند که دوباره ظاهر شود».

چنین بود که تله پینو بازگشت و بی درنگ حیات نو شد و مسیر عادی خود را یافت.

پی‌نوشت

1. Pierre Montet
2. Gubla
3. Schaeffer
4. Chenet
5. Virolleaud
6. R. Dussaud
7. Philo of Byblos
8. Mochus
9. Baalat
10. Renan
11. Pepis
12. Yehawmelek
13. Ruti
14. Hay-Tau
15. Nega

۱۶- Adonis: نامش برگرفته از عنوانی کنعانی، «adon»، به معنی «خداوند گار» است. یونانیان او را به آیین باروری منتسب کردند که توسط گرازی وحشی - جانور مقدس سوری‌ها - کشته شد. پرستشگاه‌های بزرگ او در جبیل و پافوس واقع بود. یونانیان معتقد بودند که آفرودیت به‌وی دل‌باخت. در جبیل، هر ساله مرگ و رستاخیز آدونیس را در پرستشگاه هستارت جشن می‌گرفتند. به نقل از:

A Dictionary of World Mythology, edited by Athur Cotterell,
Oxford 1986, p. 16

17. mer

۱۸- رک. اساطیر مصر، ذیل ازیریس، از همین مجموعه.

19. Ba-Tau
20. El

21. Negeb
22. Ba'al Tsaphon
23. Hadad
24. Asherat-of-the-Sea
25. Sutekh
26. Mot
27. Anat
28. Aleyin
29. Memnonia
30. Ashtart
31. Asherat of Tyre
32. Elat

۳۳- صیدون نام شهری باستانی و بندر فنیقیه، در ساحل مدیترانه بود و اکنون برابر شهر صیدا در لبنان واقع است.

۳۴- Hyksos: سلسله شهریاران بیگانه و احتمالاً سامی و بدوی که مدتی بر مصر فرمان راندند. به گونه‌ی «هوکسوس» نیز املا کرده‌اند.

۳۵- Avaris: شهری در مصر باستان.

۳۶- Qadesh: احتمالاً از ریشه‌ی «قدس»، به معنی «پاک و مقدس».

37. Amurru
38. Reshet
39. Tsapuna
40. Lapton
41. Sapas
42. Shor-El
43. Hiyon
44. Lapton El Dped
45. Kuso
46. Hasisu

۴۷- Keret، فرزند تل، ایزد بزرگ فنیقی، و سرباز ایزدبانو ساپاس.

48. Etrah
49. Terah

۵۰. Zabulon: رک. انجیل متی: ۱۳/۴ (و ناصره را ترک کرده آمد و به کفر ناحوم به کناره‌ی دریا، در حدود زیبولون و نفتالیم ساکن شد تا تمام گردد آنچه به زبان اشعیا نبی گفته شده بود که زمین زیبولون و زمین نفتالین راه دریا آن طرف اردن جلیل امت‌ها - قومی که در ظلمت ساکن بودند - نوری عظیم دیدند و بر شینندگان (ایضاً) دیار موت و سایه‌ی آن نوری تابید. کتاب مقدس، ترجمه‌ی فارسی، ۱۹۷۸، ص ۵)

51. Koserites

52. Danel

53. Dussaud

54. Mot-and-Shur

55. Sibani

۵۶. Aelanific Gulf: خلیج ایلا یا ایله که امروز بندر عقبه در آن قرار دارد و یکی از خلیج‌های دریای سرخ، واقع در اردن است.

۵۷. Ophir رک. کتاب ایوب، ۲۴/۲۲

58. Gubla

59. Berytus

60. Melkart

61. Eshmun

۶۲. Asclepius: در اساطیر یونان، فرزند آپولون، خدای طب، بود و با آسکولاپیوس Aesculapius رومیان یکی پنداشته می‌شد.

63. Maghdusheh

64. Panyasis

65. Hay-Tau

66. Nega

۶۷. Damascius: فیلسوف نوافلاطونی (۴۸۰-۵۵۰ م).

68. Aphaca

69. Afka

۷۰. Emperor Constantine: امپراتور روم (۲۸۰-۳۳۸ م)، نام لاتینی اش، فلاویوس و آکنستانتینوس بود و در سال‌های ۳۰۶ تا ۳۳۷ بر سریر قدرت بود، مسیحیت اختیار کرد و «امپراتور کبیر» لقب گرفت.

71. Ghineh

72. Adonia

73. Saglio

74. giggoros/giggoras

۷۵-Theocritus: شاعر چکامه سرای یونانی، سده‌ی سوم پ.م.

76. Arsinoe

۷۷-Ptolemy Philadelphus: پادشاه مصر (۳۰۹-۲۴۶ پ.م)

۷۸-Lucian: (۱۲۰-۲۰۰ م) فیلسوف سوفسطایی و طنز نویس سریانی- یونانی.

۷۹-Philo: فیلون اسکندرانی (فیلون یهودی، سده‌ی نخست م)، فیلسوف یهودی اهل اسکندریه.

80. Sanchunianthon

81. Chaos

۸۲- «آرزو» در زبان پهلوی به معنی «شهوت» است. به همین سبب، این واژه‌ی ایرانی را برگزیده‌ایم.

۸۲- این واژه را برابر «revolution» آورده‌ام، چه در فارسی به غلط آن را «تکامل» ترجمه کرده‌اند. منظور از تکامل، سیر اعتلایی یک نوع به سوی کمال است و حال آن که در «revolution»، نوع در مقاطع زمانی ویژه تحول می‌یابد و این تحول دقیقاً رسیدن به کمال نیست.

۸۳-Eudemus: فیلسوف یونانی سده‌ی چهارم پ.م. شاگرد و دوست ارسطو.

84. Mochus

85. Aeon

86. Protogonos

87. Kolipa

88. Baau

89. Genos

90. Genea

91. Beelsamin

92. Brathy

93. Hapsouranios

94. Ousoos

95. Kusor

96. Amynos

97. Magos

۱۸۵

98. Misor

99. Sydyk

100. Taaautos

101. Cabeiri

102. History of Uranides

103. Ge/Gaea

104. Hypsistos

105. Elioun

۱۰۶- Hermes Trismegistos: در سه قرن نخست میلادی، رشته آثاری نیم گنوسی در مصر زیر نام هرمسی به وجود آمد که آن‌ها را به شخصی افسانه‌ای به نام هرمس تریس مگیستوس نسبت می‌دادند. آثار منسوب به او، انباشته از برداشت‌های جادویی، نجومی و کیمیایی است. خود هرمس در اصل نام خدایی یونانی است که پیام‌رسانی ایزدان را بر عهده دارد. در تمدن مصری عصر هلنی، هرمس با خدای مصری توت (Toth) یکی شمرده شد.

107. Dagon

108. Demarus

109. Melkart

110. Cassios

۱۱۱- Rhea: یکی از تیتان‌ها و دختر گایا و اورانوس که به همسری وی درآمد.

۱۱۲- Dione: یکی از ایزدبانوان نخستین و دختر اورانوس و گایا.

113. Hour

114. Desting

115. Photos

۱۱۶- Eros: ایزد عشق در اساطیر یونان که همزمان با ولادت زمین تولد یافت؛ او را پسر هرمس و آفرودیت دانسته‌اند.

117. Demarus

118. Attica

119. Baltis

120. Taaaut

۱۲۱- Carthage: یا کارتاژ، شهری فنیقی در روزگار باستان، در شمال افریقا، بر کرانه‌ی دریای مدیترانه.

122. Ba'al Hammon

123. Jupiter Ammon

124. Eshmun

125. Bes

126. Tanit

۱۲۷- Hittite: یکی از اقوام باستانی هندواروپایی که در آغاز هزاره‌ی دوم پم در آناتولی ظاهر شدند و تا حدود ۱۳۴۰ پم به صورت یکی از قدرت‌های مسلط بر خاور نزدیک درآمدند.

128. Kalhisapi

129. Teleshapi

130. Wasezzel

131. Luwian

132. Santa

133. Tarhunza

134. Wandu

۱۳۵- Hurrian: خوری یا هوری نام یکی از قبایل باستانی شمال بین‌النهرین.

136. Teshub

137. Hepat

138. Ishkur

139. Yazilikaya

140. Hattusa

۱۴۱- Telepinu: ایزد کشت و باروری در اساطیر هیتی.

142. Inar

تصاویر اساطیر فنیقی



تندیس‌های بعل از رأس الشمره، بعل یا اخصلوندگار، عنبرانی بود برای شماری از ایرانیان تیفیق، در رأس الشمره
 حاده، ایزد توفان، را بعل می‌نامیدند. بعل در این جا به گونگی جنگجویی جوانی نموده شده که دست راستش
 را فراز گرفته است و گویی نیزه‌ای تنه‌اش را پرت می‌کند. در دست چپش گویی عصای سلطنت را نگاه
 داشته است. تندیس می‌زرنگار و یوزفاندود از سده‌ی چهاردهم، موزه‌ی لوزن.



سر یک ایزد بازیافته در جبول سوریه. احتمالاً چهره‌ی ثل، «پدر آدمیان»، است که کلاه خودی بر سر دارد مزین به چهار ردیف شاخ ورزا - که نشانه‌های الوهیت به شمار می‌رفته است. ثل ایزد برتر ایزدستان سامی بود و در کنار ایزدان محلی همچون «بعل» ها پرستیده می‌شد. یکی از القاب او به راستی «ورزا» بود، چه احتمالاً نشان دهنده‌ی قدرت او بود.



لوحه‌ی رسمي که نشانه‌های گوناگون خط میخی بر آن حک شده است و در شمار متن‌های اساطیری رأس‌الشمره است و در کتابخانه‌ای واقع در شهر پیشین اوگاریت (رأس‌الشمره فعلی) باز یافته شد. متن‌های مزبور شامل داستان‌هایی درباره‌ی مل، ملل و مشتارت و دیگر ایزدان و ایزدانو ان‌دین فنیقی است و نیز در بر دارنده‌ی افسانه‌هایی درباره‌ی میراثی چون گرت و داتل می باشد. این لوحه یکی از کهن‌ترین القیای شناخته شده‌ی جهان را نشان می دهد. سده‌ی ۱۴ پ.م.



مستون سنگی گوری در ماراش آناتولی. کاتبی به نام تار هون پیاس (Tartunpiyas) را نشان می دهد که بر زائران زن نشسته ای ایستاده است. این زن محتملاً دایزبانو مادر است که بخش پایینی پیکر کاتب را در دست دارد. کاتب، خود شاهین را در دست چپ گرفته یا به نحوی بدو مربوط است.



بعل تسافن. ستون سنگی از رأس الشعراء. سده ی ۱۴ پ.م.
موزه ی لوور.



بخش انتهایی تابوت سنگی آهیرام، Ahiram شهریار جبیل. چهار زن سوار گوارا نشان می‌دهند که بالا پوش خود را در آورده، در حال اجرای رقصی آیینی اند. از این گذشته، دو زن نخست سینه‌هایشان را می‌درزند که خود یکی از مراسم شناخته شده‌ی سوگواری زنان مأخوذ از اسطوره‌ی بعل رأس الشمره است. دو زن دیگر مویشان را می‌کنند یا خاک بر سر می‌ریزند. هر چند آهیرام در آغاز سده‌ی ۱۰ پ.م. فرمان می‌راند، تابوت سنگی او احتمالاً مربوط به سده‌ی پیش از آن است. جنس: سنگ آهک.



شاروپا شهریار توتالیای چهارم را نگاهبانی می کند. ایزد را پس بزرگ نمایانده اند تا به جنبه‌ی الوهیتش تأکید کنند. او دستاری بلند و مزین به چند شاخ بر سر دارد و پاچین کوتاهی پوشیده، شمشیر بر کمر بسته است. شاروپا با دست راستش شهریار را نگاه می دارد و حالتش به گونه‌ای است که وی را محترم می شمارد و نگاهبان است. در قسمت بالا، سمت راست و چپ، هزوارش‌ها (معنی نگارها)ی ایزدی به چشم می خورد. نقش برجسته‌ای در محراب سنگی یزیلی کیه نزدیک حتوسا، پایتخت پیشین امپراتوری هیتی.



شاه سولمسی و ایزد هوا. این ایزد ریش دارد و دو بار در این نقش برجسته ی هیتیایی ملطیه دیده می شود. در سمت چپ، او را سوار بر گوزنهای که توسط دو
 ورزا کشیده می شود، نشان داده اند. در وسط نقش برجسته نیز او را می بینیم که شهریار، ساغر او را بر می کند. او دستاری مزین به شاخ بر سر دارد و پاچین
 کوتاهی پوشیده است. در دست چپ، آذرخش را نگاه می داشته و تیری به گوزنی چوب خمیده در دست راست دارد. پادشاه عصای، سلطنت را نیز در دست
 دارد. سله ی ۱۰ پ.م.



ایزد جنگ در اساطیر هیتی. ایزد جوان نیرومندی است که تبری در دست راست گرفته، شمشیر خمیده‌ای به کمر بسته است. کلاه خودی منقوش بر سر دارد. لبه‌های کلاه خود گونه‌ها و گردنش را پوشانده است و منگوله‌اش تا آرنج او آویزان است. دامن کوتاهش با کمر بندی محکم بسته شده، انتهای کمر بند تا زانویش می‌رسد. پایش برهنه است. نقش برجسته‌ای از درون دروازه‌ی شاهی در حتوسا، سده‌ی ۱۴ پ.م. (موزه‌ی آنکارا).



جانوری اسطوره‌ای. دارای دوسر و بالدار، با سر و پیکر شیر که ضمناً سری انسانی هم دارد با دستاری بلند. این نگاره، محتملاً از تصاویر ققنوس مصریان مأخوذ است. هیتیان آن را به منظور مشابهی به کار می بردند و به عنوان نگاره‌های نگاهبان می پنداشتند. شکل دستار بر سر انسان، یادآور تاج مهید مصر علیا است. نقش برجسته‌ای از ۱۰۵۰ تا ۸۵۰ پ.م. (موزه‌ی آنکارا).



جسمه‌ی ایردانه در وسط، زوجه‌ی ایردی به یکدیگر درود می‌فرستند، ایرد فضایی آسمانی در سمت چپ، بر پشت دو ایرد کوه ایستاده‌است و هپات Hepat، ایردبانوی آریما Arima، بر شیر که جانور مقدس و پرنده‌ی اوست، سوار است. پشت سرش، فرزندان، سوروما Surtuma قرار دارد که او نیز بر شیر ایستاده و دو ایردبانوی پشت سر او، بر فراز عقابین دو سر - که نشانه‌ی ویرزی آن‌هاست - ایستاده‌اند. در منتهی‌الیه سمت چپ، ایرد هوارا می‌بینیم که از آن حوروما است. نقشه‌ی بر جسمه‌ای از محراب سنگی یزیدی کیه، سده‌ی ۱۳ هجری قمری.



را همیما می ایزدان، دوازده ایزد جنگجو که ششیر خیمه‌ای در دست دارند، بر این نقش برجسته‌ی هیتیایی بازمانده در یزیلی کیه نزدیک حتوسا نشان داده شده‌اند. آنان مشخصاً دستاری بلند و راه‌راه بر سر دارند و دامن‌های کو تا می پوشیده‌اند که با کمر بند بسته شده است. کفش‌هایی به پا دارند که نوک آن پر گشته و خمیده است و نشان دهنده‌ی کوه نشینان است. هیتیان، ایزدستان بزرگ و چند گونای داشتند که هم‌اکنون ایزدبانو و در آن جای داشت، اما نام این ایزدان و پرتو و نقشی را که در دین آنان ایفا می کرده‌اند، هنوز شناخته شده نیست.



ورودی پرستشگاه بعل در ثوبورو مجوس Thuburo Majus نزدیک قرطاجه. بعل - هامون، ایزد آسمان در نزد فنیقیان، و یک ایزد باروری، ایزد مهم قرطاجه بود. قرطاجه مجتمع اصلی فنیقیه به شمار می رفت و بی تردید، پرستشگاه شهر رومی ثوبورو مجوس به همین بعل اهدا شده بود. رومیان، ایزد مزبور را با ایزد افریقایی ژوپیتراشابه می گرفتند. بعل - هامون را معمولاً با ایزد بانوی بزرگ قرطاجه، تانیت، مربوط می دانستند.



هشتاروا با نام‌های گوناگونی می‌شناختند، از جمله هسارت، هیشتر (در نزد بابلیان)، هشتاروت (در نزد عبریان). و هنگامی که شهر بزرگ قرطاجه بنیان نهاده شد، او را کائیت خواندند. فنیقیان او را ایزدبانوی نگاهبان شهر به شمار می‌آوردند و بزرگ‌ترین افتخار خویش می‌دانستند. در این ستون سنگی بازمانده در دوگا Dougga واقع در تونس که از منطقه‌ی باستانی قرطاجه چندان دور نیست، هشتاروا به گونه‌ای نمادین نشان داده‌اند.

فکر روز منتشر کرده است:

● آیین ها و اساطیر

- | | | | |
|---|--|------------------------|-------------------------------|
| ۱ | آیین گنوسی و مانوی | ویراسته‌ی میرچا الیاده | ابوالقاسم اسماعیل پور |
| ۲ | بهشت و دوزخ در اساطیر
بین‌النهرین | ن. ک. ساندرز | ابوالقاسم اسماعیل پور |
| ۳ | جستاری چند در فرهنگ ایران
چاپ دوم | مهرداد بهار | |
| ۴ | اسطوره، رؤیا، راز | میرچا الیاده | رؤیا منجم |
| ۵ | تراودر کشاکش بیداد خدایان | | فریدون صادقی |
| ۶ | اساطیر آشور و بابل
(از اساطیر جهان لاروس) | ف. ژیران | ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور |
| ۷ | اساطیر مصر
(از اساطیر جهان لاروس) | ژ. ویو | ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور |
| ۸ | اساطیر یونان
(از اساطیر جهان لاروس) | ف. ژیران | ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور |
| ۹ | زروان یا معمای زرتشتی‌گری | آر. سی. زرنر | دکتر تیمور قادری |

● ادبیات کلاسیک

- | | | | |
|---|----------------------------|--------------------|----------------|
| ۱ | چهار کوارتت | تی. اس. الیوت | مهرداد صمدی |
| ۲ | داستان‌های ایللیاد و ادیسه | جین ورنر واتسون | رضا خاکیانی |
| ۳ | شب‌ها کنار دهکده دیکانکا | نیکلای گوگول | شهرام زرن‌دار |
| ۴ | اعتراف | له‌ف تالستوی | اسکندر ذبیحیان |
| ۵ | مرگ نواز شکر | شعر شاعران انگلیسی | زبان‌نو مفتاح |
| ۶ | شوان‌ها | انوره دو بالزاک | شهرام زرن‌دار |
| ۷ | رنج ایوب | ژان استینمن | خسرو رضایی |

۸ فرمانده شیپورچیان توماس هاردی گلناز مدرسی قوامی

● اقتصاد

۱ عبور از فرهنگ بازرگانی مصطفی رحیمی
۲ مدیریت زاپنی پل لیلر انک محمد تقی زاده انصاری

● بررسی متون کهن فارسی

۱ آب طربناک دکتر سید یحیی یشری
(تحلیل موضوعی دیوان حافظ)
۲ بررسی اوزان شعر فارسی صدرالدین زمانیان

● بزرگان اندیشه و هنر

۱ نبرد با اهریمن اشتفن سوایک خسرو رضایی
(تراژدی فردریش نیچه)
۲ هنر مانوی هانس یواخیم کلیم کایتابوالقاسم اسماعیل پور

● تاریخ

۱ التئودین فی احوال جبال شروین محمد حسن اعتماد السلطنه مصطفی احمدزاده
(تاریخ سوادکوه مازندران)

● درباره‌ی کودک

۱ دنیای کوچک بزرگ من ادولرد وینکلر وجیهه حاکمی
۲ کودکان امیدهای آینده عباس تحصیلی

● رمان

۱ معما سیتیا استوارت فروغ تحصیلی / پرتو مفتاح
۲ مردی که در مغزش راه می‌رفت پاتریک سگال فروغ تحصیلی / پرتو مفتاح
۳ طعمه رابرت کورمیر زهره شادرو
۴ قلاده فرانسواز ساگان فروغ تحصیلی / پرتو مفتاح
۵ ژنرال ارتش مرده اسماعیل کاداره مجید حاتم

۲۰۶

۶ شهر و خانه ناتالیا گیتزبورگ محسن ابراهیم

● سفرنامه

۱ سفرنامه بارون فیودور کورف بارون فیودور کورف اسکندر ذبیحیان

● علوم عملی

۱ رهیافت‌های تولید و فراوری گیاهان دارویی دکتر رضا امید بیگی

● فلسفه و منطق

۱ الهیات نجات بوعلی سینا سید یحیی یثربی
۲ برهان شفا بوعلی سینا مهدی قوام صفری
۳ آنک انسان فردریک نیچه رویا منجم

● فیلمنامه

۱ آخرین عادل غرب نادر ابراهیمی

● فرهنگ شعر معاصر

۱ فرهنگ واژگان و ترکیبات محمد عبدعلی
اشعار نیما یوشیج

● گفت‌وگو

۱ دیدارها گفت‌وگو با احسان یارشاطر،
سید حسین نصر، پرویز مروج،
کامران وفا، پیتز چلکوسکی
شیوا (منصوره) کاویانی

● نهضت‌های رهایی بخش

۱ پژوهشی درباره‌ی نهضت‌های رهایی بخش امیر شیخ‌نوری

● سری کتاب‌های جیبی

۱ هویت نامعلوم ژرژ سیمنون پریسارضایی

فریدون سالکی	آگاتا کریستی	۲ نگاه مرگبار
فریدون سالکی	آگاتا کریستی	۳ شاهد بی زبان
فروغ تحصیلی / پرتو مفتاح	جین آستن	۴ اما
مهرداد اتحاد	آگاتا کریستی	۵ جنایات القیایی
فریدون سالکی	آگاتا کریستی	۶ راز قصر چیم نیز
قاسم صنعوی	کونچا اسپینا	۷ گلباد
عبدالله توکل	لایوش زیلاهی	۸ نامزدی
سوزان میرفندرسکی	آگاتا کریستی	۹ آن‌ها به بغداد آمدند

فکرروز به زودی منتشر می‌کند:

● آیین‌ها و اساطیر

ترجمه‌ی رؤیا منجم	دوشن گیمن	۱ ادیان ایران باستان
		۲ اسطوره‌ی آفرینش در آیین مانی ابوالقاسم اسماعیل پور
ترجمه‌ی ع. پاشایی	ک.م. سن	۳ هندوئیسم
ترجمه‌ی دکتر تیمور قادری	آر. سی. زنر	۷ طلوع و افول زرتشتی گری

● رمان

قاسم صنعوی	لویزا ماریا لینارس	۱ هر روز با راز خود
فروغ تحصیلی / پرتو مفتاح	بلوا پلین	۲ رودها همه به دریا می‌ریزند

● شعر امروز ایران

محمد حقوقی	۱ از بامداد نقره و خاکستر
مسعود احمدی	۲ بر شیب تند عصر