

دگردیسی خدایان در ایلام باستان

رضا مهرآفرین*

نورالدین قائم‌پناه**

چکیده

تمدن ایلام مهم‌ترین تمدن باستانی و بومی سرزمین ایران پیش از تشکیل حکومت‌های آریایی ماد و هخامنشی است. این تمدن، با مرکزیت شوش، از حدود ۳۲۰۰ پم وارد عصر شهرنشینی شد و در ۶۴۶ پم به دست آشوری‌ها از صحنه تاریخ کنار گذاشته شد. یکی از مهم‌ترین ارکان تمدن ایلامیان مذهب و جهان‌بینی خاص آنان است که با ساخت معابد، پیکره خدایان، و مراسم و آیین‌های مذهبی، مانند قربانی و نذورات، جلوه‌گر می‌شود. براساس مدارک و شواهد باستان‌شناختی، مذهب ایلامیان در گذر زمان بسیار دگرگون شده است؛ مهم‌ترین وجه این دگرگونی را می‌توان در اشکال مختلف خدایان ایلامی به‌طرزی آشکار مشاهده کرد. در مطالعه حاضر کوشش شده است، با تکیه بر شواهد باستان‌شناختی، سیر تحول اشکال خدایان ایلامی از آغاز شکل‌گیری تا سقوط این تمدن در قالب ظاهر، حیوانات (دیوسانان)، ترکیب حیوان-حیوان، ترکیب انسان-حیوان، انسان، و سرانجام به‌صورت ایزدانی مجرد و نادیدنی به نمایش گذاشته شود.

کلیدواژه‌ها: تمدن ایلام، مذهب ایلامیان، نقش خدایان، نقوش اساطیری.

۱. مقدمه

تمدن ایلام، که بنیان‌گذار نخستین دولت مرکزی در محدوده مرزهای کنونی ایران شناخته می‌شود، در آغاز هزاره سوم پم در منطقه جنوب غربی ایران پا به عرصه نهاد

* دانشیار گروه باستان‌شناسی، دانشگاه مازندران، Reza.mehrafarin@gmail.com

** دانشجوی دکتری باستان‌شناسی، دانشگاه تربیت مدرس (نویسنده مسئول)، mehdi.ghaempanah@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۱۰/۲۵، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۵/۲/۱

(صراف، ۱۳۸۴: ۳). قلمرو پادشاهی ایلام، در نهایت گسترش تاریخی خود، از اوایل هزاره سوم تا اواسط هزاره اول پ.م، بخش بزرگی از مناطق غربی و جنوبی سرزمین امروزی ایران را در بر می‌گرفت؛ به‌گونه‌ای که براساس تقسیمات جغرافیای سیاسی امروز گستره‌ای را در بر می‌گرفت که مرزهای آن از بخش جنوبی به خوزستان و بوشهر (لیان باستانی)، از جانب شرقی به مرودشت (انسان باستانی)، و از جانب غربی به سرحدات امپراتوری‌های بین‌النهرین محدود می‌شد (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۱). ایلامیان در دوران اوج اقتدار و عظمت ممکن است بخش‌هایی از کرمان (همان: ۱)، کویر مرکزی فلات ایران، و نواحی اصفهان (رواسانی، ۱۳۷۰: ۱۱۹) را تحت سلطه خویش درآورده باشند و حتی در پاره‌ای از اوقات نفوذ خود را تا دجله و بابل در دشت بین‌النهرین گسترش داده و نقش مهمی در سیاست بین‌النهرین ایفا کرده باشند (واندنبرگ و شیپمن، ۱۳۸۶: ۷-۸؛ مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۱).

تفکرات و تخیلات ایلامیان در زمینه شگفتی‌های طبیعت، زندگی پس از مرگ، و علاقه به دست‌یابی به آرزوهای دیرینه بشر، از جمله جاودانگی و پرواز، زمینه‌ساز ایجاد مجموعه‌ای از اساطیر و افسانه‌ها در میان آنان شد و سرانجام به شکل‌گیری جهان‌ایزدان و موجودات اساطیری خاص ایلامیان منجر شد. بدین‌سان، پیشینیان ما در آغاز آن دسته از حوادث طبیعی را که کنترل‌کردنشان از توانایی آن‌ها خارج بود به دستان پُر قدرت خدایان و نیمه‌خدایان سپردند و اجازه دادند تا خدایان از این طریق بر سرنوشتشان حاکم باشند و از آنان در مقابل این حوادث غالباً هولناک محافظت کنند. حوادث و بلایای دهشتناکی از جمله طوفان، سیل، و خشک‌سالی در نتیجه فعالیت‌های شرورانه برخی خدایان بدخواه یا سایر موجودات شریر اساطیری ایجاد می‌شد.

شخصیت‌هایی که در این اساطیر نقش ایفا می‌کنند موجوداتی مافوق طبیعی‌اند؛ از این میان موجودات خیالی و افسانه‌ای نقشی پُررنگ‌تر را بر عهده دارند؛ این موجودات عموماً ترکیبی از دو یا چند حیوان یا ترکیبی از انسان و حیوان‌اند که مردم باستان برای آن‌ها نیروی فوق‌العاده‌ای قائل بودند. این موجودات خیالی عقاید و افسانه‌های اساطیری را که در ذهن هنرمندان و سازندگان آن‌ها یا به‌عبارت بهتر در جامعه آن دوران وجود داشته است بازگو می‌کنند (جابر انصاری، ۱۳۸۷: ۹۸-۹۹).

در تصاویر اساطیری، آیین‌ها و مناسک دینی، تصورات انسان از هستی، مرگ و زندگی، و هر آنچه به باورهای انسان مربوط است دیده می‌شود (شعبانی و رومی، ۱۳۸۸: ۱۴۴). یکی از مهم‌ترین نمودهای اساطیر تصاویر ارائه‌شده از خدایان و خداگونه‌های مورد

پرستش یک جامعه است که در مجموعه نقوش اساطیری برجای مانده از آن قوم تجلی می‌یابد. تعداد معتناهی از این گونه نقوش در میان آثار به‌دست آمده از ایلامیان به چشم می‌خورد. با توجه به محدوده زمانی بسیار طولانی حیات این تمدن، می‌توان به وضوح سیر تطور خدایان و، در نتیجه، روند تکامل اندیشه‌های مذهبی این قوم را بازسازی کرد؛ به ویژه این که نمونه‌های اولیه نقوش یادشده را به سادگی در دوره‌های پیش از تاریخ و آغاز تاریخی این منطقه (دوره‌های شوش I، II، و III) می‌توان ریشه‌یابی کرد.

۲. ضرورت تحقیق

ایلامی‌ها، مانند دیگر اقوام ساکن در منطقه، به ویژه بین‌النهرینی‌ها، یک روند تکاملی یا خطی را در پرستش خدایان و ایزدان پشت سر گذاردند؛ انسان و محیط با تأثیرپذیری از یکدیگر نقش به‌سزایی در این سیر تکاملی داشتند. ایلامی‌ها با گذر زمان و پیچیدگی شرایط اجتماعی و تمدنی در هر برهه‌ای خدایان را در شکل خاصی پرستش و نیایش می‌کردند. تغییر نگرش این قوم و جهان‌بینی سیال آن‌ها در طی حیات سیاسی‌شان و روابط اجتماعی و طبقاتی آن‌ها با یکدیگر و همسایگان درجه‌بندی اقتصادی، سیاسی، تجاری، و نظامی این ملت را شکل می‌دهد. با مطالعه روند نظام عقیدتی ایلامی‌ها و جهان‌بینی خاص آن‌ها در هر برهه از زمان، می‌توان شناخت بهتری از سیمای تمدنی ایلام باستان به‌دست آورد.

۳. اهداف تحقیق

۱. درک مفاهیم موجود در نقش‌مایه‌های دوره ایلامی؛
۲. تبیین و شناخت رموزاره‌ها و نمادهای نقوش هندسی، حیوانی، انسانی، و ترکیبی در دوره ایلام باستان؛
۳. مطالعه فرایند و تکوین شکل خدایان در ایلام باستان.

۴. پرسش‌های تحقیق

۱. نقوش هندسی، سماوی، انسانی، و ترکیبی در هنر دوره ایلامی بیان‌گر چه مفاهیمی‌اند؟
۲. سیر تکوین و روند نظام اعتقادی و جهان‌بینی ایلامی‌ها چگونه است؟

۵. روش تحقیق

این پژوهش براساس هدف از نوع تحقیقات بنیادی و براساس ماهیت و روش از نوع تحقیقات تاریخی است. در این پژوهش موضوع مورد بحث براساس مدارک تاریخی و شواهد باستان‌شناختی مطالعه می‌شود.

۶. سیر تطور و تکامل خدایان در ایلام باستان

با بررسی آثار مکتوب برجای مانده از تمدن ایلام باستان، مشاهده می‌کنیم که اساطیر این قوم چندان نمودی در متون و کتیبه‌های آنان ندارند. بنابراین، بهترین روش برای درک اساطیر ایلامیان استفاده از نقوش اساطیری گوناگونی است که در آثار هنری آنان ظاهر می‌شود و یادگاری است از اساطیر دیرینه‌ای که در میان جامعه آن روزگار ایلامیان رواج داشته است. از طریق بررسی این نقوش می‌توان به اساطیری دست یافت که در اصلی‌ترین وجه خود سیر تطور و تکامل خدایان و موجودات اسطوره‌ای این قوم را به نمایش می‌گذارند.

براساس نقوش برجای مانده در آثار هنری ایلامیان، تطور خدایان آن‌ها را در چند مرحله مجزا می‌توان پیگیری کرد. در مرحله اول مشاهده می‌شود که نقوش جانوران گوناگون، از جمله مار، شیر، و بز، حضور بیش‌تری در آثار هنری آنان دارد و می‌تواند نشان‌دهنده تقدس این جانوران در میان ایلامیان باستان باشد.

دلایلی چند برای این تقدس می‌توان برشمرد. در آغاز، این تقدس می‌تواند ناشی از نقش پُراهمیتی باشد که برخی جانوران در زندگی و مرگ انسان ایفا می‌کنند. مثلاً، حضور جانورانی چون شیر و مار، با قدرت مرگ‌آفرینشان در کنار انسان‌ها، همواره ترسی آمیخته با احترام در دل انسان‌ها می‌افکند؛ زیرا حمله این جانوران، که در دوران یادشده به‌وفور در این منطقه یافت می‌شده‌اند، به‌سادگی می‌توانست جان انسان‌ها را بستاند. بنابراین، شخصی که با خطر حمله این موجودات مواجه می‌شد، با حالتی تضرع‌آمیز در مقابل آنان دعا می‌خواند و در نزد خود به آنان تمنا می‌کرد تا به وی آسیبی نرسانند. شاید بتوان گفت در مواردی که شخص می‌توانست از مقابل این موجودات جان به در برد چنین می‌اندیشید که این جانوران در نتیجه دعاهای تضرع‌آمیز وی از حمله کردن امتناع کرده‌اند. این امر ممکن است اندک‌اندک موجب پدید آمدن دعاها و آیین‌هایی خاص در زمینه دور نگاه داشتن و حتی در گام بعد برای راضی نگاه داشتن جانور مورد نظر شده باشد و سرانجام پس از چندین نسل به ایجاد نوعی آیین حیوان‌پرستی در آن جامعه بینجامد.

گروه دیگری از جانوران هم‌چون بز، گاو، و ماهی نیز به دلیل فراوانی مزایایشان، به‌ویژه به‌منزله خوراک انسان، مورد توجه و احترام قرار گرفتند، زیرا زندگی نوع بشر و تداوم نسل وی وابسته به این جانوران بود؛ جانورانی که یکی از مهم‌ترین منابع غذایی انسان را تشکیل می‌دادند. نقش پُراهمیت این جانوران در تداوم نسل بشر در هنگام خشک‌سالی‌ها یا وقوع قحطی در اثر حوادث طبیعی گوناگون، از جمله سیل و زلزله که به نابودی شمار بسیاری انسان‌ها و جانوران منجر می‌شد، بیش‌تر به‌چشم می‌آید؛ زیرا کاهش تعداد این جانوران موجب می‌شد انسان‌ها نیز، که حداقل از لحاظ خوراک و پوشاک به میزان زیادی به این موجودات وابسته بودند، در خطر نابودی و هلاکت قرار گیرند؛ در نتیجه، به اهمیت این جانوران در جوامع بشری افزوده می‌شد. در مجموع، این گروه از جانوران به‌سبب نیاز روزافزون نوع بشر به آن‌ها به‌تدریج قداست یافتند و به حلقه قدرت خدایان و نیمه‌خدایان وارد شدند.

سگ نیز نزد انسان بسیار مورد توجه بود؛ به‌ویژه در میان جوامع قدیمی‌تر که بخش نسبتاً مهمی از خوراکشان را از طریق شکار به‌دست می‌آوردند. وجود سگ، به‌منزله همراه همیشگی شکارچیان، و نقش مؤثر و مفید او در شکار موجب شده بود تا خدای شکار ایلامیان، در میان نقوش اساطیری، به شکل سگی دارای کمان ظاهر شود (مهرآفرین، ۱۳۸۰: ۲۸۸).

دلیل دیگر در زمینه تقدس حیوانات گوناگون در جوامع کهن اعتقاد به آنیمسم^۱ و توتم‌پرستی^۲ است. در بسیاری از جوامع کهن و حتی در بسیاری از جوامع امروزی، که به شیوه ابتدایی زندگی می‌کنند، این اعتقادات دیده می‌شود. این باورها، در واقع، نوعی اعتقاد به تناسخ است که در طی آن روح نیاکان بزرگ، پس از مرگ، در قالب موجودات دیگر به زندگی می‌پردازند تا از قبیله و مردم خویش حمایت و محافظت کنند؛ این موجود می‌تواند صخره، درخت یا حیوان باشد (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳). بدین طریق، جانورانی که در زندگی یک قوم تأثیر بیش‌تری داشته‌اند، با رفتن در قالب این نوع اعتقادات اساطیری، به‌نوعی تقدس دست می‌یابند و از طریق آیین‌های نیاکان‌پرستی در میان این جوامع به یک خدا یا خداگونه تبدیل می‌شوند.

علاوه بر این، اعتقاد به تقدس جانوران در فرهنگ ایلامی ممکن است در اساطیر و اعتقادات مذهبی خاور نزدیک باستان ریشه داشته باشد. در مجموعه اساطیر سومری و آکدی با دیدگاه بسیار جالبی درباره اعتقاد به دنیایی برتر و مینوی در ماورای آسمان‌ها مواجه می‌شویم که در آن نسخه مینوی و الوهی هر پدیده‌ای که در زمین دیده می‌شود

وجود دارد (یادآور دنیای مُثُل افلاطونی). در این جهان ماورایی همه عناصر تشکیل دهنده زندگی در زمین وجود دارند؛ از جمله پدیده‌های طبیعی مثل رودها و دریاها و کوه‌ها، جانوران و گیاهان، و حتی شهرهایی که در جهان مادی ما هستند، اما نه به صورت موجودات جهان ما، بلکه به سان ایزدان و نمونه‌های کامل آسمانی. یعنی همه عناصر این دنیا (که جانوران را نیز شامل می‌شود)، در واقع، نمادی از آن ایزدان و نمونه‌هایی هستند که در جهان برتر آسمانی وجود دارند (فرنو، ۱۳۸۴: ۱۸۶-۱۸۷). از این دیدگاه نیز می‌توان چنین تصور کرد که هریک از جانوران نمادی از ایزدی آسمانی به‌شمار می‌آیند، در نتیجه، به‌نوعی قابلیت تقدس یافتن و پرستش شدن را داشته‌اند.

هریک از عوامل یادشده در بالا به‌تنهایی یا در کنار یک‌دیگر می‌توانند دلیل وجود جانوران گوناگون، به‌منزله خدایان، و در نتیجه استفاده مکرر از نقش آنان در آثار مختلف هنری و به‌ویژه در صحنه‌های اساطیری و مذهبی ایلامیان را توجیه کنند. بهترین نمونه‌هایی که در آن‌ها حیوانات به‌مثابه خدایان نشان داده شده‌اند مربوط به نقوشی است که با عنوان «دیوسانان» شناخته می‌شود. این موجودات اساطیری در حقیقت جانورانی عظیم‌الجثه‌اند که جنبه‌هایی انسانی در شخصیت و رفتار آنان ملاحظه می‌شود (شکل‌های ۱-۳). دیوسانان قدیمی‌ترین نمونه‌های «موجودات کاملاً اساطیری» در هنر ایلام باستان به‌شمار می‌روند که حداقل از حدود ۴۰۰۰ پم در مجموعه نقوش اساطیری ایلامیان حضور می‌یابند. این نقوش، در ۳۰۰۰ پم در دوره پروتو ایلامی، به‌صورت دیوهای عظیمی که با حضور خود تعادل جهان و نیروهای طبیعت را حفظ می‌کنند، به اوج تکامل خود می‌رسند.

چنان‌که گفته شد، در جوامعی که به آنیمیزم و توتیمیزم اعتقاد دارند، روح نیاکان بزرگ می‌تواند در قالب حیوانات خاصی به زندگی ادامه دهد. رفتارهای انسانی جانوران دیوسان می‌تواند به‌سبب حضور روح انسان (جد بزرگ) در بدن آن جانور ایجاد شده باشد. از دیدگاه دیگر، با اعتقاد به حضور ایزدانی به شکل حیوانات در جهان ماورایی (که به‌صورت مدلی آسمانی برای زمین است)، دیوسانان می‌توانند نمادی از این ایزدان باشند که، علاوه بر حفظ وجه حیوانی در ظاهرشان، وجه ایزدی آنان به‌صورت رفتارهای انسانی ظاهر شده است.

علاوه بر موارد یادشده و به‌احتمال بیشتر، نقوش دیوسانان ممکن است به تقلید از ظاهر جادوگران قبیله (شَمَن‌ها)^۳ با قیافه تغییر یافته‌شان ایجاد شده باشد. قدرت جادوگر (شمن) به چگونگی تغییر قیافه‌اش وابسته بود. بنابراین، وی به‌منظور افزایش قدرت جادویی خویش پوست حیوانات را در بر می‌کرد یا سر، استخوان‌های مججمه، یا شاخ‌های

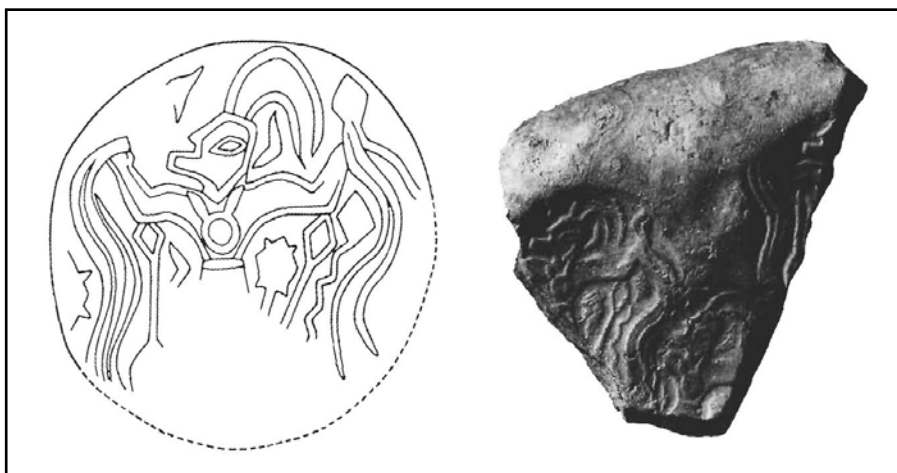
جانورانی چون گوزن را بر سر می‌نهاد تا از این طریق قدرت و کنترل این حیوانات را تحت اختیار خویش درآورد. این تغییر قیافه نقش آمیزشی رمزی – عرفانی داشت و میان او و جانورانی که قرار بود شکار شوند رابطه برقرار می‌کرد. قدرت جادویی و وضع ظاهر جادوگر به‌طور طبیعی به هم وابسته بود. نقش او هم‌زمان به عنوان انسان و جانور (ظاهر او با استفاده از پوست، مجسمه، و شاخ حیوانات به شکل جانوران درمی‌آمد، اما رفتار وی رفتاری انسانی بود)، طبیعتاً می‌توانست به تصور ایزدانی به همان شکل نامتجانس منجر شود. ایزد دارای همین قدرت‌ها بود و جادوگر دست‌کم در اجرای نقش‌های خود تا حدی تجسم ایزد به‌شمار می‌رفت. در هر صورت چه این نقوش از آن ایزدان باشد یا جادوگران بر وجود باورهای دینی در آن عصر گواهی می‌دهد (ژی‌ران و دیگران، ۱۳۸۲: ۲۸-۲۹).

قدیمی‌ترین نقشی که احتمالاً یک جانور دیوسان را نمایش می‌دهد بر روی قطعه سفالی به‌دست‌آمده از تپه جعفرآباد خوزستان است که تاریخ آن را ۵۰۰۰ پم می‌دانند. این نقش دیوسانی را با شاخ گوزن (؟) نشان می‌دهد که بر زمین زانو زده و مشغول اجرای رقص یا مراسم آیینی است (تصویر ۱). هرچند درباره این‌که نقش مورد نظر مربوط به یک دیوسان باشد شک و تردید وجود دارد، حتی اگر وی را انسانی بدانیم که با گذاشتن شاخ گوزن یا نوعی پوشش گیاهی بر سر مشغول اجرای رقصی آیینی است (پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران، ۱۳۸۰: ۳۵)، می‌تواند دلیلی باشد بر تأیید فرضیه تأثیرپذیری ظاهر دیوسانان از شمن‌ها.



تصویر ۱. سفال با نقش جانور دیوسان؟ تپه جعفرآباد، ۵۰۰۰ پم (پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران، ۱۳۸۰: ۳۵، تصویر ۶).

تصویر ۲ نشان‌دهنده اثر مُهر مسطحی از دوره شوش I (مربوط به ۴۰۰۰ پم) است که از آکروپل شوش به دست آمده و از نخستین نمونه‌های کامل دیوسانان در هنر ایلامیان به‌شمار می‌آید. در این اثر مُهر نقش بز کوهی - دیوی دیده می‌شود که گردن‌بند مدور بزرگی بر گردن دارد و دستانش را بالا آورده است و مارهای سه‌گانه عظیم و مواجی در دستان وی به رقص درآمده‌اند (Harper et al., 1992: 45). از آن‌جا که ظاهر دیوسانان ارائه‌شده در تصاویر ۱ و ۲ و رفتارها آنان یادآور شمن‌ها و رقص‌های آیینی آن‌هاست و با توجه به قدمت این آثار، که در واقع نخستین نمونه‌های نقش‌مایه دیوسانان به‌شمار می‌آیند، می‌توان فرضیه شکل‌گیری نقش دیوسانان به تقلید از ظاهر شمن‌ها را منطقی دانست.



تصویر ۲. اثر مُهر مسطح با نقش بز کوهی - دیو، شوش، ۴۰۰۰ پم
(Harper, Aruz, and Tallon, 1992: 45, fig. 18)

اما، نمونه‌های تکامل‌یافته‌تر نقش دیوسانان، به‌ویژه در دوره پروتو ایلامی، آنان را ایزدانی عظیم‌الجثه با نیرویی فرابشری معرفی می‌کند. در نقوش دیوسانان این دوره، جثه عظیم و توانایی محافظت و قدرت بی‌انتهای دیوها به نمایش گذاشته می‌شود. مثلاً، در اثر مُهری مربوط به دوره پروتو ایلامی (تصویر ۳) شیر - دیوهای را مشاهده می‌کنیم که در تلاشی خستگی‌ناپذیر کوه‌ها و جنگل‌هایی را، که در این‌جا می‌توانند نمادی از جهان هستی باشند، بر روی دست حمل می‌کنند. این شیر - دیوها، به‌منزله منجیان جهان، با بر دوش کشیدن بارِ گرانِ هستی مانع تزلزل و سقوط آن به ورطه نابودی می‌شوند.

تصویر ۳. اثر مهر استوانه‌ای با نقش شیر - دیوها به همراه گاو - دیوها در کوهستان، شوش، ۳۲۰۰-۳۰۰۰ پم
(Roach, 2008 a: 170, fig. 1061)

گام بعدی در سیر تکامل خدایان و باورهای اساطیری ایلامیان باستان با شکل‌گیری جانوران ترکیبی برداشته می‌شود. این موجودات نخستین بار با ایجاد گریفون^۴، به منزله محافظ معابد، در اواخر هزاره چهارم پم (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۶۱)، قدم به صحنه اساطیر ایلام می‌گذارند. شکل‌گیری این دسته از موجودات، به منزله نیمه‌خدایان، به منظور تکامل بخشیدن به قهرمانان اساطیری و حذف کاستی‌های آنان بود. بدین منظور، با ترکیب قابلیت‌های ویژه جانوران اساطیری پیشین، موجوداتی اساطیری با قدرتی فراتر از تصور پا به عرصه وجود نهادند. مثلاً، گریفون که از ترکیب شیر به منزله سلطان خشکی‌ها و عقاب به منزله سلطان آسمان‌ها، پدید آمد (تصویر ۴)، هیولایی است که نیمه پیشین آن شبیه عقاب است و نیمه پسین آن به شکل شیر و آمیزه‌ای از برترین نیروهای زمینی و آسمانی است تا بتواند هم با نیروهای شرور آسمانی هم با نیروهای شرور زمینی مقابله کند. این موجود، از نظر ایلامیان، هیولای مقدسی بود که با نیروی ماوراءالطبیعه خود می‌توانست از معابد، کاخ‌ها، گنج‌ها، انسان‌ها، گیاهان، و حیوانات حفاظت و حراست کند (مهرآفرین، ۱۳۸۰: ۲۷۶).



تصویر ۴. اثر مهر با نقش گریفون، چغامیش، حدود ۳۲۰۰ پم

(Delougaz and Kantor, 1996: pl. 136-c)

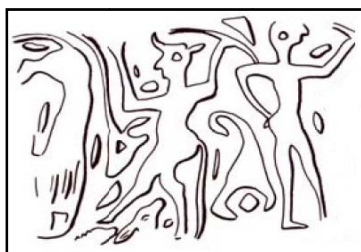
اما، با پیشرفت نوع بشر، انسان توانست به کمک نیروی فکرش بسیاری از جانوران وحشی را نیز شکست دهد یا تحت کنترل خویش درآورد. مثلاً، در اثر مَهری مربوط به حدود ۳۰۰۰ پم، که از شوش به دست آمده است، خرس‌هایی را مشاهده می‌کنیم (تصویر ۵) که روی زمین نشست‌اند و به گردن آن‌ها طنابی بسته شده و این طناب به تکه‌چوبی، که پشت سر آن‌ها در زمین فرورفته، وصل شده است.



تصویر ۵. اثر مَهر با نقش خرس‌های در بند کشیده، شوش، حدود ۳۰۰۰ پم (Amiet, 1972: fig. 574)

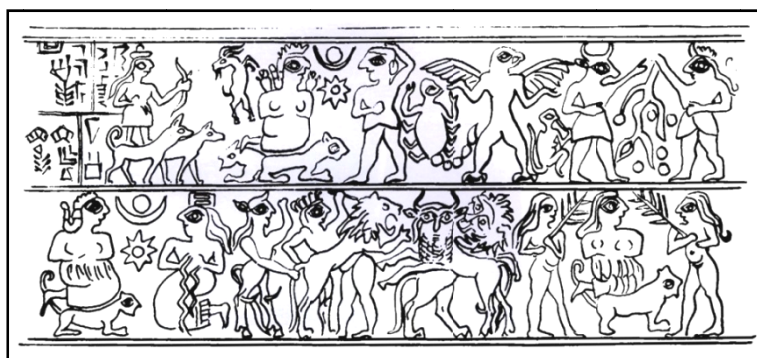
با مشاهده این‌گونه موارد در گذر زمان، در نوع تفکر انسان درباره خدایان و نیمه‌خدایان حیوان‌گونه، که در اساطیر به آن‌ها اعتقاد یافته بود، تغییراتی ایجاد شد. به عبارت دیگر، بشر دریافت که جانوران به‌تنهایی نمی‌توانند محافظ انسان‌ها در مقابل نیروهای شرور طبیعت باشند، زیرا این حیوانات خود به‌سادگی مغلوب قوه تفکر و هوش انسان می‌شدند. بنابراین، برای رفع این نقیصه، ایلامیان و همسایگان بین‌النهرینی‌شان به ابداعاتی دیگر در مجموعه اساطیرشان دست زدند. نخستین ابداع اضافه کردن قدرت تفکر بشر به قدرت جسمانی جانوران بود. به این معنی که از ترکیب بدن جانورانی چون گاو، با قدرت جسمانی بالایشان، با سر انسان، که نماد تفکر و اندیشه اوست، توانستند موجوداتی اساطیری ایجاد کنند که، علاوه بر حفظ توان فیزیکی‌شان، توانایی اندیشیدن و تفکر را نیز دارا باشند. بدین‌سان، موجودی چون گاو-مرد یا لاماسو^۵ در حدود ۲۶۰۰ پم (دوره شوش IV) در اساطیر این بخش از جهان زاده شد (تصویر ۶) و در نیمه دوم هزاره سوم پم با رواج اسطوره گیلگمش در بین‌النهرین و سایر نقاط خاور نزدیک در نقوش مَهرهای بین‌النهرینی و ایلامی به‌شدت استفاده شد (تصویر ۷). در طی دو سده بعد، نوع دیگری از این‌گونه موجودات ترکیبی به شکل هاربی^۶ در هنر خاور نزدیک ابداع می‌شود که غالباً نمادی است از موجودی اسطوره‌ای به نام آنزو^۷ در اساطیر دوره آکد در بین‌النهرین (گری، ۱۳۷۸: ۲۴) و دوره اوان در ایلام، و گاهی نیز به‌منزله تجسمی از ارواح مردگان (هوک، ۱۳۶۹: ۶۸-۶۹) به‌شمار می‌آید. علاوه بر این، تاریخ ظهور گاو-مرد در ایلام مقارن با ابداع اسفنکس^۸ در هنر مصر باستان است؛ که کهن‌ترین و معروف‌ترین نمونه آن را در مجسمه ابوالهول در

کنار اهرام ثلاثه مصر، که در حدود ۲۵۵۰ پم ساخته شده است، مشاهده می‌کنیم (Shaw and Nicholson, 2002: 277). این تقارن زمانی بر تغییر و تحولات اندیشه مذهبی انسان این عصر در نقاط گوناگون دنیای متمدن آن روزگار گواهی می‌دهد که طی آن بشر دریافت که نیروی جسمانی به تنهایی برای غلبه بر طبیعت کافی نیست، بلکه برای دستیابی به این هدف باید از نیروی تفکر و اندیشه نیز یاری جست. در نتیجه، با این تفکر که خدایان باید کامل‌ترین موجودات در جهان هستی باشند، بشر خدایان خویش را نیز با گوهر هوش بشری آراست و بهترین راه برای نشان دادن توانایی تفکر خدایان به نمایش درآوردن چهره آنان با سر انسانی بود، زیرا سر جایگاه اندیشه و قدرت تفکر انسان است.



تصویر ۶. اثر مُهر با نقش گاو - مرد، شوش، حدود ۲۶۰۰ پم (Roach, 2008 a: 272, fig. 1737)

هم‌چنین، در نقوش مُهرهایی مربوط به حدود ۲۴۰۰ پم (دوره شوش IV) مشاهده می‌کنیم که ایلامیان برای رفع نقیصه یادشده راه حل دیگری نیز اندیشیده بودند. در این زمینه، خدایانی با ظاهر انسانی را هم‌راه جانورانی مانند شیر یا سگ نشان دادند (تصویر ۷)؛ این امر بیان‌گر آن بود که آن خدایان انسان‌شکل هم‌چنان نیروی جانوران مزبور را در کف قدرت خویش دارند.



تصویر ۷. اثر مُهر با نقش مجمع خدایان، شوش، حدود ۲۴۰۰ پم

(Harper et al., 1992: 6, fig. 6)

تغییر یافتن ظاهر خدایان به صورت انسان (که در مرحله پیش نخستین گام‌های آن برداشته شد) مرحله دیگری از این روند تکاملی را نشان می‌دهد. این مرحله با ظاهر شدن خدایانی با شکل و شمایل کاملاً انسانی و معمولاً به صورت نشسته بر تختی که گاهی به شکل جانوران است (احتمالاً به تبعیت از جلوس پادشاهان بر تخت شاهی) و غالباً همراه با نمادهایشان، هم‌چون اجرام سماوی، بر روی مَهرها و اثر مَهرهای به‌جای‌مانده از دوره اوان (۲۳۵۰-۲۱۰۰ پم) آغاز می‌شود (تصویر ۸).



تصویر ۸ اثر مَهر با نقش خدای بر تخت نشسته، شوش، ۲۳۵۰-۲۱۰۰ پم

(Roach, 2008 b: 336, fig. 2134)

دلیل این امر را می‌توان در این مسئله دانست که در این دوره با شکل‌گیری تمدن‌های اولیه و ایجاد نخستین حکومت‌های مرکزی و پادشاهی‌های بزرگ و پُر قدرت به جای دولت - شهرهای دوره‌های پیش، پیش‌رفت صنایع، تشکیل ارتش‌ها، و ایجاد جنگ‌های بزرگ بین حکومت‌های همسایه بشر دریافت که خود نیرومندترین و در عین حال خطرناک‌ترین موجود در طبیعت است. علاوه بر آن، با دیدن شکوه دربار شاهانی که در این دوره به‌تازگی و برای نخستین‌بار پادشاهی‌های بزرگ و قدرتمندی را در جهان باستان شکل بخشیده بودند (امپراتوری‌های آکد و ایلام)، اذهان افراد جامعه، به‌ویژه نخبگان و هنرمندان، بدین مسئله توجه یافت که خدایان نیز باید از چنان قدرت، شکوه، و جبروتی برخوردار باشند. بنابراین، از آن‌جا که نوع بشر همواره به دنبال پرستش نیرومندترین موجود طبیعت بوده، خدایان وی نیز باید به شکل همان موجود نیرومند و پُر جبروت، یعنی به‌شکل انسان، درمی‌آمدند؛ زیرا، از دید بشر، خدایانش نباید ضعیف‌تر از خودش می‌بود. بنابراین، انسان، که به‌وضوح دریافته بود حتی قوی‌ترین

حیوانات نیز در مقابل قدرت بشری بسیار ضعیف و ناتوان‌اند، به خدایان خویش ظاهری انسانی بخشید. این امر به ایجاد تغییری جالب توجه در مجموعه اساطیر ملل منجر شد؛ یعنی، پس از این تاریخ اساطیری شکل گرفتند که بیان‌گر این مسئله بودند که خدایان انسان را به شکل خویش آفریده‌اند. هرچند در واقع این انسان‌ها بوده‌اند که خدایان را به شکل خویش تصور و تصویر می‌کردند، مدتی پس از این که جهان خدایان کامل می‌شود و نسل‌های بعدی به پرستش آن‌ها می‌پردازند، به سبب قدرت مافوق تصور خدایان در اساطیر و جاودانگی آنان، داستان پذیرفتن شکل ظاهری خدایان از انسان‌ها برعکس می‌شود و انسان‌ها باور می‌کنند که آنان بوده‌اند که شکل ظاهری‌شان را از خدایان به وام گرفته‌اند (رضایی، ۱۳۸۴: ۱۶۵) و این عقیده در اساطیر نژادهای مختلف بشری وارد می‌شود؛ به گونه‌ای که این تغییر در اساطیر هم در بین‌النهرین باستان دیده می‌شود، هم در یونان باستان، و هم در تورات.

اساطیر سومر نو و بابل، که خود تا حد بسیار زیادی از اساطیر کهن‌تر سومری تأثیر پذیرفته‌اند، قدیمی‌ترین نمونه‌هایی‌اند که خلقت انسان به شکل ایزدان را مطرح می‌کنند و تاریخ آن‌ها به سده پایانی هزاره سوم پم و شروع هزاره دوم پم بازمی‌گردد. این اسطوره‌ها درباره آفرینش انسان در بسیاری از زمینه‌ها روایاتی کاملاً شبیه به اساطیر سومری کهن را بیان می‌کنند: «انسان برای خدمت به خدایان خلق می‌شود تا زمین را بکارد و خدایان را از زحمت کار کردن برای معاش آزاد سازد» (هوک، ۱۳۶۹: ۳۷).

زیرا «خدایان همه کارهای سخت را انجام می‌دهند؛ به کندن کانال‌ها و تمیز کردن آن‌ها می‌پردازند؛ در حالی که این کار را دوست ندارند» (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۶۸). بنابراین، خدایان تصمیم به آفرینش انسان می‌گیرند. اما، نکته درخور توجه این جاست که نخستین بار در متن یکی از روایات اسطوره‌ای سومر نو (حدود ۲۱۰۰-۲۰۰۰ پم) انسان با ظاهری شبیه به خدایان (کریمر، ۱۳۸۵: ۹۳) اما میرا خلق می‌شود تا، علاوه بر این که بتواند به بهترین نحو وظایفی را که پیش از این بر عهده خدایان بود به انجام برساند، هم‌چنان تحت سلطه خدایان نامیرا باقی بماند و به ساختن پرستشگاه‌ها و نیایش خدایان پردازد «تا خدایان در مکان دل‌خواه خود در پرستشگاه‌های خویش قرار گیرند و آیین خدایان را به جا آورند» (اباذری و دیگران، ۱۳۷۲: ۳۰۵).

در اساطیر یونان باستان (مربوط به آغاز هزاره اول پم) این موضوع به دو طریق بیان شده است. در یکی از روایات آمده است که زئوس^۹ به پرومئوس^{۱۰} فرمان می‌دهد:

انسان را از گل رس بساز، کالبد او را به شکل جاودانان بساز، و من در او زندگی خواهم دمید. هرچه لازم است بیاموزش تا جاودانان را ستایش کند و پرستشگاهها بسازد و پس از زمان کوتاهی بمیرد و به قلمرو برادرم، هادس^{۱۱}، فرورود و تحت فرمان وی درآید (گرین، ۱۳۶۶: ۳۷).

در روایت دیگر، خدایان به پرومتهوس و برادرش، اپی متئوس^{۱۲}، دستور آفرینش بشر و جانوران را می‌دهند. اپی متئوس، به سبب کم‌دانشی، نخست دیگر جانوران را خلق می‌کند و بهترین ویژگی‌ها، از قبیل نیرو و سرعت، را به آنها می‌بخشد تا این‌که هیچ مزیتی برای انسان باقی نمی‌ماند.

آن‌گاه پرومتهوس شخصاً کار آفرینش انسان را شروع می‌کند و به راهی می‌اندیشد که بتواند انسان را برتری دهد. بنابراین، آنها را با شکل و شمایل برتر از جانوران و به صورت راست قامت و کاملاً شبیه به خدایان خلق می‌کند (همیلتون، ۱۳۷۶: ۴۵).

در تورات نیز، که تاریخ کهن‌ترین بخش‌های آن به ربع آخر هزاره دوم پم بازمی‌گردد، موضوع خلقت انسان به شکل آفریدگارش در سفر پیدایش چنین بیان شده است: در پایان روز ششم خداوند تصمیم به آفرینش انسان می‌گیرد:

سرانجام خدا فرمود: «انسان را شبیه خود بسازیم تا بر حیوانات زمین و ماهیان دریا و پرندگان آسمان فرمان‌روایی کند». پس خدا انسان را شبیه خود آفرید. او انسان را زن و مرد خلق کرد (پیدایش، ۱: ۲۶-۲۷).

اما آخرین مراحل تطور خدایان در ایلام باستان در دو مسیر به پیش می‌رود: جنبه اول مربوط به روند جدید ترکیب شدن و اختلاط خدایان مختلف در قالب چند وجود برتر و تبدیل آنان به خدایی کامل‌تر است، که در دوره ایلام میانی (نیمه دوم هزاره دوم پم) اتفاق افتاد و سرانجام این روند ایجاد خدایی واحد را در دوره‌های بعدی نوید می‌دهد. بهترین نمونه در این زمینه در بین خدایان ایلامی این شوشینک^{۱۳} است. براساس کتیبه‌های به دست آمده از پادشاهان ایلام میانی، این شوشینک، که در آغاز فقط خدای دنیای مردگان بود (صراف، ۱۳۸۴: ۷۲)، طی هزاره دوم، با جذب قابلیت‌ها و مسئولیت‌های بسیاری از دیگر خدایان، به یکی از مقتدرترین خدایان جهان باستان تبدیل شد؛ به طوری که در اواخر هزاره دوم پم در ایلام تقریباً همه امور، از طوفان و باروری و جنگ (مجیدزاده، ۱۳۸۶: ۵۸) گرفته تا آفرینش همه چیز (König, 1965: 96)؛ به نقل از صراف، ۱۳۸۴) و حکومت بر سایر خدایان (کخ، ۱۳۸۲: ۴۲)، همه و همه، در ید قدرت وی قرار داشت.

این وضعیت در اساطیر بابلی در نیمه اول هزاره دوم پیش از میلاد (هوک، ۱۳۶۹: ۵۵) نیز دیده می‌شود. در اسطوره آفرینش بابلی پس از این که تیامت^{۱۴} تصمیم به نابود کردن خدایان می‌گیرد، مردوک^{۱۵} به این شرط حاضر به مبارزه با تیامت می‌شود که در صورت موفقیت در جنگ پادشاه خدایان بشود و به جای سایر خدایان وی سرنوشت را تعیین کند (رو، ۱۳۸۱: ۱۰۲). بنابراین، در گردهمایی ایزدان، پیش از مبارزه یادشده، سایر خدایان اقتدار برتر و امتیاز تعیین سرنوشت را به مردوک تفویض کردند. مردوک هم‌اورد تیامت شد و او را شکست داد. پس از پیروزی وی نیز ایزدان، با اهدای پنجاه عنوان به وی، که هریک خود خصیصه‌ای ایزدی بود، از او سپاس‌گزاری کردند. مثلاً بعل^{۱۶} (انلیل)^{۱۷} عنوان خویش، «خداوندگار سرزمین»، را به او بخشید؛ بدین‌گونه کمال ایزدی در مردوک یگانه گشت. بدین‌سان، مردوک قدرتمندترین خدایان آشوری - بابلی شد و به نام «خدای خدایان» بین‌النهرین معروف گشت (ژیران و دیگران، ۱۳۸۲: ۶۹-۷۰) و از آن پس لقب بعل را، که پیش از این مربوط به انلیل بود، نیز به دنبال اسم خود یدک کشید.

جنبه دوم و اصلی در گام نهایی تحول خدایان ایلامی تبدیل شدن خدایان این قوم به موجوداتی کاملاً انتزاعی، مینوی، و نامرئی در دوره ایلام نو (نیمه اول هزاره اول پم) است. دلیل این مدعا کاهش چشم‌گیر نقوش ایزدان انسانی بر روی مهرها و اثر مهرهای دوره ایلام نو و نقوش برجسته هانی^{۱۸}، حاکم آیاپیر^{۱۹}، در این دوره است. گفتنی است درباره نقوش ۷۳۲ قطعه مهر و اثر مهر ایلامی، که دارای نقش مایه‌های اساطیری بوده‌اند، مطالعه شده است (قائم‌پناه، ۱۳۹۲). نتایج این مطالعات نیز احتمال استحاله ایزدان ایلامی به موجوداتی مجرد و انتزاعی در سده پایانی هزاره دوم پم (ایلام میانی متأخر) و نیمه نخست هزاره اول پم (ایلام نو) را تأیید می‌کند. نتایج آماری حاصل از پژوهش فوق حاکی از آن است که در دوره‌های یادشده تعداد ایزدان انسانی در ایلام باستان به شدت رو به افول گذاشته است؛ چنان‌که این گروه از ایزدان، که از شروع دوره دوم سلسله اوان (سده ۲۴ پم) همواره در میان نقش‌مایه‌های اسطوره‌ای نقش غالب بوده‌اند و حتی طی دوره‌های سیماشکی، سوکل‌مخ‌ها، و ایلام میانه اولیه بر روی بیش از ۹۵ درصد از مهرها و اثر مهرهای دارای نقوش اساطیری حضور داشته‌اند، طی دوره ایلام میانی متأخر فقط بر روی حدود ۳۲ درصد و طی دوران ایلام نو فقط بر روی حدود ۱۸ درصد از مهرها و اثر مهرهای بررسی شده به تصویر کشیده شده‌اند (همان: ۲۳۶، جداول ۵-۱۲). این امر می‌تواند مهر تأییدی بر این نظریه باشد که ایزدان انسانی در طی دوران یادشده اهمیت خود را نزد ایلامیان باستان از دست داده‌اند؛ به‌ویژه این‌که در این دوران مهرهایی را نیز مشاهده می‌کنیم

که بر روی آن‌ها شخص نیایش‌گر بدون حضور ایزد معرفی شده در کتیبه مهر نقش شده است. به همین ترتیب، در نقوش برجسته متعلق به شاهزاده هانی در آیپیر نیز مشاهده می‌شود هانی همراه خانواده‌اش یا به تنهایی در حال نیایش و قربانی کردن برای خدایانی است که فقط نامشان در کتیبه‌های این نقوش برجسته آورده شده است و هیچ تصویری از آنان در این نقوش دیده نمی‌شود. دلیل این تغییر شکل یافتن خدایان و تبدیل شدن آنان به موجوداتی نادیدنی را باید در ذهن کمال‌گرای انسان جست. شاید بتوان گفت که انسان در این دوره به درجه‌ای از رشد ذهنی رسیده که مادی بودن خدایان را دلیلی بر ضعف آنان دانسته است؛ چه بسا به این دلیل که هر جسم مادی آسیب‌پذیر است و سرانجام دچار فرسودگی و نابودی می‌شود؛ در حالی که خدایان نامیرا نباید این گونه باشند. در هر حال، این تغییر شکل به هر دلیلی که روی داده باشد، نقطه عطفی در تفکرات مذهبی جهان طی تاریخ است؛ زیرا شاید بتوان این خدایان نادیدنی ایلامی را نخستین خدایان با این ویژگی (روحانی و نامرئی بودن) در طول تاریخ بشر دانست. حتی یهوه^{۲۰}، خدای بزرگ یهودیان، نیز، با توجه به موارد متعدد ذکر شده در تورات، جسم فیزیکی داشته است که از آن جمله می‌توان اشاره کرد به مبحث آفرینش انسان با ظاهری شبیه به خداوند (پیدایش، ۱: ۲۶-۲۷)، کشتی گرفتن یعقوب^{۲۱} با یهوه در مبحث «کشتی گرفتن یعقوب در فنی‌ئیل» (پیدایش، ۳۲: ۲۲-۳۲) و حتی، چنان‌که گری بیان می‌کند (گری، ۱۳۷۸: ۵۱)، در مبحث نزول خداوند در بابل برای جلوگیری از احداث برج بابل (پیدایش، ۱۱: ۹-۱) در برخی از ترجمه‌های کتاب مقدس.

۷. نتیجه‌گیری

با توجه به مطالب یادشده، می‌توان گفت ایلامیان با مشاهده و الگوبرداری از جانوران، پدیده‌های طبیعی، و اشخاصی به‌منزله جادوگر یا شمن، که به میزان فراوانی در زندگی آنان تأثیرگذار بوده‌اند، به آفرینش مجموعه‌ای از اساطیر دست زده‌اند و به جهان ایزدان خویش شکل بخشیده‌اند.

در گذر زمان، خدایان متعدد و گوناگونی در مجموعه اعتقادات مذهبی و اساطیری ایلامیان ظاهر شده است. این تنوع به سبب طولانی بودن حکومت سلسله‌های ایلامی ایجاد شده است؛ زیرا ایلامیان، طی این دوران طولانی، تحولات فراوانی را به چشم دیدند؛ گذر از روستائینی به شهرنشین، تشکیل حکومت مرکزی مقتدر، و ایجاد شاهنشاهی‌های

پُرشکوه بخشی از این تحولات است که تأثیراتی شگرف در جهان‌بینی و نگرش آنان به دنیای مادی و معنوی‌شان باقی گذاشت؛ به‌گونه‌ای که، در هر دوره، ایزدانی درخور مقتضیات زمانه شکل می‌گرفتند.

در مجموع، می‌توان سیر تحول و تطور خدایان ایلام باستان را در چند مرحله ذکر کرد: ۱. در آغاز و حداقل از شروع هزاره چهارم پم خدایان به‌مثابه حیوانات و دیوسانان تجسم می‌شدند؛ ۲. از اواخر هزاره چهارم پم انواع جدیدی از خدایان در اشکال ترکیبی حیوان - حیوان در نقوش اساطیری رواج یافتند؛ ۳. از نیمه هزاره سوم پم ترکیب پیشین جای خود را به خدایانی به‌شکل ترکیب انسان - حیوان یا به‌شکل انسانی همراه یک حیوان دادند؛ ۴. در سده‌های پایانی هزاره سوم پم خدایان با سیمای کاملاً انسانی تجسم یافتند، لیکن تفاوت‌هایی آن‌ها را از اشکال انسان‌های زمینی متمایز می‌کرد؛ ۵. طی نیمه دوم هزاره دوم پم خدایان مختلف با یک‌دیگر ادغام شدند. سرانجام، طی نیمه اول هزاره اول پم، خدایان یادشده حالتی انتزاعی و نادیدنی به خود گرفتند.

هریک از موارد اول، سوم، و پنجم می‌توانند در دو گروه مجزا بررسی شوند، اما با توجه به اختلاف اندک زیرگروه‌های یادشده با یک‌دیگر، چه از لحاظ زمانی و چه از لحاظ مفهوم و کارکرد، ترجیح داده شد که در تقسیم‌بندی فوق در یک گروه جای گیرند.

در پایان ذکر این نکته ضروری است که نباید این‌گونه پنداشت که در هر یک از مراحل پنج‌گانه فوق، پس از ظهور هر گروه از خدایان جدید در ایلام، خدایان مراحل پیشین کاملاً از مجموعه اعتقادات مذهبی ایلامیان حذف شده‌اند؛ اما، در هر مرحله، از میزان مقبولیت و اهمیت خدایان سابق در میان اقشار جامعه به‌شدت کاسته می‌شود و در نتیجه نقوش آن‌ها در آثار هنری ایلامیان تا حد زیادی از رواج می‌افتد و این نقوش جای خود را به نقوش ایزدانی می‌دهند که در دوره جدیدتر مقبولیت عام یافته‌اند. اما، با توجه به تعداد انگشت‌شمار نقوش ایزدان کهن‌تر در کنار نقوش ایزدان جدید و با توجه به اشاراتی که در متون تاریخی و مذهبی برجای‌مانده از دوره‌های متأخر حکومت‌های ایلامیان دیده می‌شود (مثل لاماسو به‌منزله «روح محافظ معبد» در کتیبه‌های تپتی‌آهر^{۲۲} و آشوربانیپال^{۲۳})، می‌توان چنین انگاشت که احتمالاً این ایزدان کهن در دوره‌های جدیدتر با تغییری در فلسفه وجودی و کارکردی‌شان مواجه شده‌اند و در غالب موارد به نیمه‌خدایان یا ایزدان نگهبان و محافظ تنزل یافته‌اند.

پی‌نوشت‌ها

۱. آنیمیزم (animism) یعنی جانمندانگاری موجودات طبیعی. از این دیدگاه همهٔ مظاهر طبیعت روح دارند و برای بهره‌برداری از آن‌ها باید به نیایش و سپاس و ستایش آن‌ها پرداخت. پرستش زمین، آسمان، اجرام سماوی، آتش، گیاهان، حیوانات، توت‌م قبیله، روح نیاکان، و ... از مصادیق این آیین به‌شمار می‌آید. آثار چنین باوری هنوز در برخی جوامع در قالب درخت‌پرستی و صخره‌پرستی موجود است (توفیقی، ۱۳۸۹: ۱۵).
۲. Totemism: توت‌م، از دیدگاه انسانی که به آن اعتقاد دارد، نشانهٔ حقیقت و قدرت غیرمادی است که خود، به‌نفسه، در اختیار انسان قرار ندارد و انسان با استفاده از توت‌م خود کوشش می‌کند تا با آن حقیقت کلان نامرئی ارتباط برقرار کند و این موجود غالباً حیوان است و بعضاً نبات و ندرتاً جماد (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳).
۳. شمنیزم (shamanism) عبارت است از تصرف در نیروهای غیبی جهان (جلالی، ۱۳۷۸: ۴۳) از طریق رقص‌ها و مراسم جادویی به‌منظور مددخواهی از نیروهای طبیعت (توفیقی، ۱۳۸۹: ۱۳).
۴. Gryphon /Griffin /Griffon موجودی اسطوره‌ای با سر و بال عقاب و بدن شیر.
۵. Lamassu موجودی اسطوره‌ای با سر انسان و بدن گاو.
۶. Harpy موجودی اسطوره‌ای با سر و گاهی نیم‌تنهٔ انسان و بال و پاهای پرنندگان است. البته، باید این نکته را در نظر گرفت که لفظ هارپی، در واقع، معرف گروه خاصی از موجودات با ظاهر فوق‌الذکر در اسطوره‌های یونانی است؛ اما با توجه به این‌که در اسطوره‌های سایر تمدن‌های باستانی نیز موجوداتی با این شکل و شمایل حضور دارند که در بسیاری موارد برای معرفی گونهٔ آن‌ها از عنوان خاصی استفاده نشده است، اسطوره‌شناسان نام «هارپی»، اسم عَلم برای این گونه از موجودات اساطیری (صرف‌نظر از این‌که مربوط به کدام فرهنگ و تمدن باستانی باشند)، را پذیرفته‌اند.
۷. Anzu /Zu مرغ طوفان در اساطیر بین‌النهرین.
۸. Sphinx موجودی اسطوره‌ای دارای سر انسان و بدن شیر که گاهی نیز به‌صورت بال‌دار نقش می‌شود.
۹. Zeus خدای بزرگ در اعتقادات یونان باستان که دارای مقام خدای آسمان‌ها و فرمان‌روای ایزدان المپ بود.
۱۰. Prometheus به معنی شخص پیش‌اندیش است. در اساطیر یونانی یکی از تایتان‌هاست که به فرمان زئوس انسان را آفرید و، برخلاف خواست زئوس، استفاده از آتش را به انسان آموخت و در نتیجه گرفتار عذاب وی شد.
۱۱. Hades فرمان‌روای جهان زیرین (دنیای مردگان) در اساطیر یونان و برادر زئوس است.

۱۲. Epimetheus به معنی شخص پس‌اندیش و دیرفهم و برادر پرومئوس است.
۱۳. In-shushinak خدای بزرگ شوش و فرمان‌روای جهان زیرین در اساطیر ایلامی است که از دوره ایلام میانی به خدای بزرگ قوم ایلام تبدیل شد.
۱۴. Tiamat غول مؤنث آب‌های شور و پرتلاطم کیهانی در اساطیر بابلی - آشوری و نماد بی‌نظمی و بی‌شکلی اولیه جهان در اساطیر بین‌النهرین است (معادل کائوس یا خائوس در اساطیر یونان). در نتیجه ازدواج وی با آپسو، ایزد آب‌های شیرین، آفرینش جهان آغاز شد. وی در اساطیر سومری لایو نام داشت.
۱۵. Marduk ایزد بزرگ بابل و قهرمان اسطوره آفرینش بابلی که در بعضی روایات فرزند خورشید و در برخی دیگر فرزند انا، ایزد آب‌ها، است.
۱۶. Bel در لغت به معنای «خداوندگار» یا «خدای بزرگ» و لقبی برای انلیل است که بعدها از آن برای لقب مردوک استفاده شد.
۱۷. Enlil ایزد بزرگ شهر نپور که در واقع ایزد هوای کیهان است، اما معمولاً ایزد زمین نیز به‌شمار می‌آید.
۱۸. Hanne حکمران محلی منطقه آیاپیر (ایده) در دوره ایلام نو که هم‌زمان با پادشاهی شوتور نهنونته است.
۱۹. Ayapir: ایده (مالمیر) کنونی.
۲۰. Yahweh: خدای بزرگ در آیین یهود.
۲۱. Jacob: یعقوب، یکی از پیامبران بنی‌اسرائیل و فرزند اسحاق و نوه ابراهیم. او در وقایع پایانی سفر پیدایش در کتاب مقدس نقش مهمی ایفا می‌کند.
۲۲. Tepti-ahar یکی از حکمرانان ایلام میانه I (سلسله کیدینو) در حدود ۱۵۰۰-۱۴۰۰ پم است که شهر کیناک (هفت‌تپه امروزی) را بنا نهاد.
۲۳. Ashurbanipal پادشاه مقتدر آشور نو است، که طی نبرد در ۶۴۶ پم توانست حکومت ایلام نو را تقریباً براندازد. پس از این واقعه، شاهان ایلامی اقتدار خود، به‌منزله یکی از قدرت‌های سیاسی منطقه، را از دست دادند و، به احتمال بسیار، صرفاً در مقام شاهانی نیمه‌مستقل و تحت سیادت آشوریان و بابلیان توانستند به حیات خود ادامه دهند. سرانجام، با فتح بابل به‌دست کوروش دوم، در ۵۳۹ پم، قلمرو ایلامیان ضمیمه امپراتوری نوین پارسی شد.

کتاب‌نامه

کتاب مقدس (عهد عتیق).

اباذری، یوسف، زهره بهجو، مراد فرهادپور، و ولی وهاب (۱۳۷۲). *ادیان جهان باستان*، ج ۲، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه).

- پرادا، ایدت، رابرت دایسون، و چارلز ویلکینسون (۱۳۸۳). *هنر ایران باستان*، ترجمه یوسف مجیدزاده، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- پژوهش‌های باستان‌شناسی فرانسه در ایران (۱۳۸۰). تهران: انتشارات سازمان میراث فرهنگی با همکاری موزه ملی ایران، انجمن ایران‌شناسی فرانسه در ایران و موزه لوور.
- توفیقی، حسین (۱۳۸۹). *آشنایی با ادیان بزرگ*، تهران: سمت؛ مؤسسه فرهنگی طه؛ انتشارات جامعه المصطفی.
- جابر انصاری، حمیده (۱۳۸۷). «نمادشناسی گریغین و سیر تحولات فرمی آن در هنر پیش از اسلام»، کتاب ماه هنر.
- جلالی، غلامرضا (۱۳۷۸). *آشنایی با تاریخ ادیان ابراهیمی*، مشهد: دانشگاه آزاد اسلامی، واحد ایرانشهر - نشر محمد.
- رضایی، مهدی (۱۳۸۴). *آفرینش و مرگ در اساطیر*، تهران: اساطیر.
- رو، ژرژ (۱۳۸۱). *سرگذشت عراق باستان*، ترجمه عبدالرضا هوشنگ مهدوی، تهران: نشر پیکان.
- رواسانی، شاپور (۱۳۷۰). *جامعه بزرگ شرق*، تهران: نشر شمع.
- ژیان، فلیکس، گ. لاکوئه، و دلپورت لویی ژوزف (۱۳۸۲). *اساطیر آشور و بابل*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: کاروان.
- شعبانی، رضا و فریبا رومی (۱۳۸۸). «تحلیل نماد و اسطوره در تاریخ»، *دوفصل‌نامه مسکویه*، س ۴، ش ۱۱.
- صراف، محمدرحیم (۱۳۸۴). *مذهب قوم ایلام (۲۶۰۰-۵۰۰۰ سال پیش)*، تهران: سمت.
- فرنو، بهروز و اکرم محمدی محقق (۱۳۸۴). *منشأ فرهنگ، تمدن، و هنر در بین‌النهرین کهن*، ج ۱: سومریان نخستین، تهران: سوره مهر (حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی).
- قائم‌پناه، نورالدین مهدی (۱۳۹۲). «پژوهشی بر نقوش اساطیری در ایلام باستان (با تأکید بر نقوش مهرها و اثر مهرها)»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته باستان‌شناسی دانشکده علوم انسانی دانشگاه سیستان و بلوچستان، زاهدان.
- کخ، هایید ماری (۱۳۸۲). «خداشناسی و پرستش در عیلام و ایران هخامنشی»، ترجمه نگین میری، *باستان‌پژوهی*، ش ۱۱.
- کریمر، ساموئل نوآ (۱۳۸۵). *الواح سومری*، ترجمه داوود رسایی، تهران: علمی و فرهنگی.
- گری، جان (۱۳۷۸). *اساطیر خاور نزدیک*، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.
- گرین، راجر لینسلین (۱۳۶۶). *اساطیر یونان*، ترجمه عباس آقاجانی، تهران: سروش.
- مجیدزاده، یوسف (۱۳۸۶). *تاریخ و تمدن ایلام*، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- مک‌کال، هنریتا (۱۳۷۳). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- مهرآفرین، رضا (۱۳۸۰). «نقوش اساطیری مهرهای استوانه‌ای ایلام»، *مجله علوم انسانی دانشگاه سیستان و بلوچستان*، س ۷، ش ۱۵.
- همیلتون، ادیت (۱۳۷۶). *سیری در اساطیر یونان و روم*، ترجمه عبدالحسین شریفیان، تهران: اساطیر.

رضا مهرآفرین و نورالدین قائم‌پناه ۱۳۱

هوک، ساموئل هنری (۱۳۶۹). *اساطیر خاورمیانه*، ترجمه علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزداپور، تهران: روشنگران.

واندنبورگ، لویی و کلاوس شیپمن (۱۳۸۶). *تقوش برجسته منطقه الیمایی در دوره اشکانیان*، ترجمه یعقوب محمدی فر و آزاده محبت‌نو، تهران: سمت.

Amiet, Pierre (1972). "Glyptique Susienne, des Origines à l'époque des Perses Achéménides", *Mémoires de la Délégation Archéologique en Iran (MDP)*, 43, Paris.

Delogaz, Pinhas and Helene J. Kantor (1996). *Chogha Mish, Vol. I, The First Five Seasons of Excavations 1961-1971, Part 2: Plates*, Edited by Abbas Alizadeh, The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago: Oriental Institute Publications.

Harper, P.O, J. Aruz, and F. Tallon (1992). *The Royal City of Susa, Ancient Near Eastern Treasures in the Louvre*, New York: The Metropolitan Museum of Art.

König, Friedrich Wilhelm (1965). *Die Elamischen Königsinschriften, Archiv für Orientforschungen: Beiheft 16*, Graz: Ernst Weidner.

Roach, K.J. (2008 a). *The Elamite Cylinder Seal Corpus, c.3500-1000 B.C.*, Vol. II, Part I, Sydney: The University of Sydney.

Roach, K.J. (2008 b). *The Elamite Cylinder Seal Corpus, c.3500-1000 B.C.*, Vol. II, Part II, Sydney: The University of Sydney.

Shaw, Ian and Paul Nicholson (2002). *The British Museum Dictionary of Ancient Egypt*, Cairo: The American University in Cairo Press, by Arrangement with the British Museum Press.

