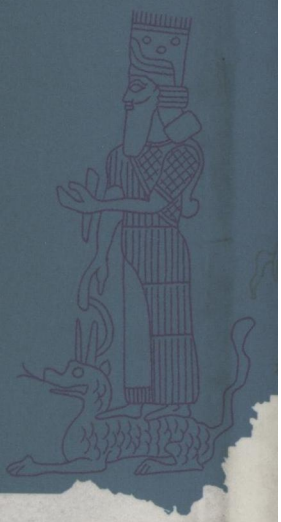
نوشتهٔ
جرمی بلک ـ آنتونی گرین
ترجمهٔ پیمان متین







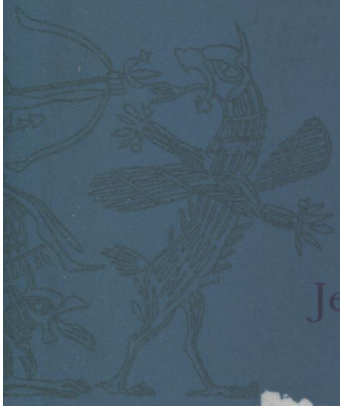


فرهنگنامهٔ
خدایان، دیوان و نمادهای
بین النهرین باستان

(مصوّر)

Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia

(An Illustrated Dictionary)



Jeremy Black and Anthony Green
Illustrations By Tessa Rickards





Translated by
Peyman Matin

فرهنگنامهٔ خدایان، دیوان و نمادهای بین النهرین باستان

ترجمهٔ پیمان متین

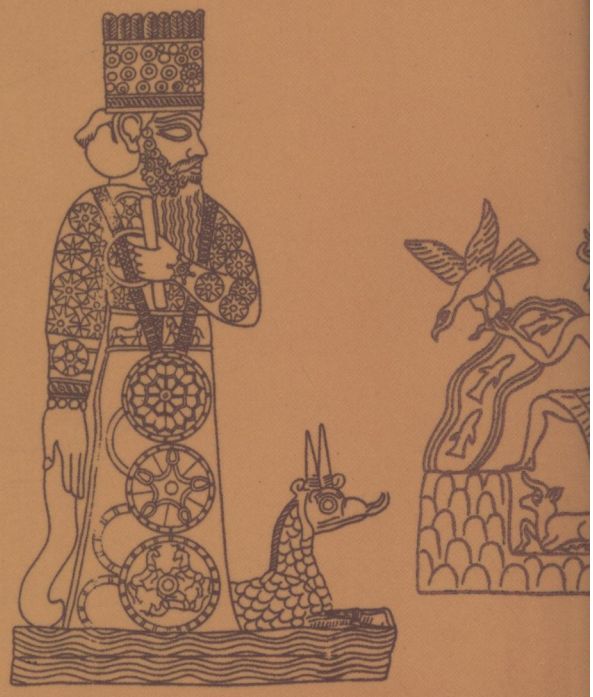


بین‌النهرین باستان، فرهنگی غنی، پیچیده و بسیار متنوع داشته و بزرگترین دستاورد آن اختراع خط و اعتلای مدنیّت محسوب می‌شود.

این کتاب راهنمایی است مقدماتی درخصوص باورها و آداب مردمان بین‌النهرین باستان، آنچنان که از آثار هنری و نوشته‌هایشان طی ۳۰۰۰ سال پیش از میلاد تا ظهور مسیح، معلوم می‌گردد. خدایان، الهگان، دیوان، هیولاها، سحر، جادو، اسطوره، نمادهای آیینی، مذهبی و جهان معنوی آن دوره، به صورت الفبایی و در قالب مقالات کوتاه یا مبسوط، در این کتاب فهرست شده‌اند. اسامی باستانی به هر دو شکل سومری و اکدی همراه با ارجاعات متقابل آورده شده است. سوابق تاریخی و جغرافیایی محل و اطلاعات موجود در زمینهٔ مذهب، اسطوره و باورهای سحرگونهٔ این سرزمین به عنوان «گهوارهٔ تمدن» در مقدمه‌ای سودمند، تشریح شده است.

بیش از ۱۶۰ طرح و تصویر سیاه و سفید، کارایی این اثر را دوچندان ساخته است.







شابک ۹-۰۹۵۳-۰۰-۹۶۴
ISBN 964-00-0953-9
۱-۸۳۰۷۳-۷ ۰۷۳۷

بها: ۲۸۰۰۰ ریال

Amir-Kabir Publishing Corp.
Tehran, 2004
WWW.AMIR-KABIR.COM

Cover design M.R. Nabavy

٨/٠٢٥



بسم الله الرحمن الرحيم



شرح عکس بدرقهٔ جلد کتاب: الهه‌ای برهنه با بال که روی لوحی بزرگ و خشتی در صخره‌ای مرتفع، کنده شده است. تصویر این رب‌النوع ممکن است جنبه‌ای از الهه ایشتر (اینانا) در جهان زیرین باشد. متعلق به دورهٔ بابلی کهن یا دورهٔ ایسین ـ لارسا. ارتفاع: ۰/۴۹m

فرهنگنامهٔ
خدایان، دیوان و نمادهای
بین‌النهرین باستان

(مصوّر)

نوشتهٔ
جرمی بلک
آنتونی گرین

ترجمهٔ
پیمان متین

مؤسسهٔ انتشارات امیرکبیر
تهران، ۱۳۸۳

بلک، جرمی
Black, Jeremy A.
فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان (مصور) / نوشته جرمی بلک، آنتونی گرین؛ [تصویرگر تسا ریکاردز]؛ ترجمه پیمان متین . ــ تهران: امیرکبیر، ۱۳۸۳.
۱۳۲۰ ص.: مصور.
ISBN 964-00-0953-9
فهرستنویسی بر اساس اطلاعات فیپا.
عنوان اصلی:Gods, demons, and symbols of ancient mesopotamia: an illustrated dictionary, c1992.
چاپ اول: ۱۳۸۳.
۱. بین‌النهرین ـ دین ـ واژه‌نامه‌ها ـ انگلیسی. ۲. زبان انگلیسی ـ واژه‌نامه‌ها ـ فارسی. الف. گرین، آنتونی Green, Anthony ب. ریکاردز، تسا Rickards, Tessa، تصویرگر. ج. متین، پیمان، ۱۳۴۶ - ، مترجم. د. عنوان.
۸ ب ۹ ب / BL ۲۳۵۰
۱۳۸۳
۲۰۰/۹۳۵
کتابخانهٔ ملی ایران
۸۳-۹۸۵۸م

این کتاب ترجمه‌ای است از:

Black, Jeremy; Green, Anthony, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: Illustrated Dictionary*, illustration by Tessa Richards, British Museum Press, London, 1992.

فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان (مصوّر)
نوشته: دکتر جرمی بلک و دکتر آنتونی گرین
ترجمه: دکتر پیمان متین
چاپ اول: ۱۳۸۳
چاپ و صحافی : چاپخانه سپهر، تهران
شمارگان : ۲۰۰۰ نسخه
حق چاپ محفوظ است.

شابک ۹-۰۹۵۳-۰۰-۹۶۴ ISBN 964-00-0953-9
مؤسسهٔ انتشارات امیرکبیر تهران، میدان استقلال.
WWW.AMIR-KABIR.COM

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
یادداشت مترجم	۹
یادداشت نویسندگان	۱۳
دیباچه	۱۵
فهرست مداخل بر اساس الفبای فارسی	۳۹
فرهنگنامهٔ خدایان	۴۹
منابعی برای مطالعهٔ بیشتر	۳۱۵
منابع تصاویر	۳۱۷
دربارهٔ نویسندگان	۳۱۹

یادداشت مترجم

«... بی‌تردید بین‌النهرین باستان، از فرهنگی غنی و متنوع با تمدنی پیچیده برخوردار بوده که مهمترین دستاورد آن، اختراع خط و توسعهٔ همه جانبهٔ جامعهٔ مدنی می‌باشد... و این کتاب راهنمایی است مقدماتی در شناساندن باورها و نیز آداب بین‌النهرین باستان، آنچنان که در آثار هنری و نیز نوشته‌هایشان از ۳۰۰۰ سال پیش از میلاد تا عصر مسیح، پیداست... خدایان، الهگان، دیوان، شیاطین، سحر و جادو، اسطوره‌ها، نمادهای مذهبی، مناسک و عوالم روحانی؛ همگی به ترتیبی الفبایی و به روشی مختصر و مفید، به بحث کشیده شده‌اند...»

دکتر جرمی بلک (Jeremy Black)، در حال حاضر دانشیار «اکدشناسی» و عضو کالج ولفسان (Wolfson) در آکسفورد می‌باشد و سابق بر این مدیر مدرسهٔ باستان‌شناسی بریتانیا در عراق بوده است. وی در عین حال، تألیفاتی چند در زمینهٔ زبان‌شناسی و موضوعات مربوط به سومر و بابل دارد. دکتر آنتونی گرین (Anthony Green) نیز استاد راهنمای مطالعات باستان‌شناسی در دانشگاه آکسفورد و عضو اسبق کرسی تاریخ و هنر دانشگاه پنسیلوانیا و همچنین از اعضای مدرسهٔ باستان‌شناسی بریتانیا در عراق بوده که حفاریهای وسیعی را در منطقهٔ بین‌النهرین صورت داده و مقالات بسیاری در خصوص هنر و باستان‌شناسی این منطقهٔ باستانی، ارائه داده است.

قضاوت در مورد غنای این اثر را به خوانندگان و اهل تحقیق می‌سپاریم، اما ذکر چند نکتهٔ بارز، ضرور می‌نماید. اول آنکه اثر از سوی دو تن از مشاهیر «بین‌النهرین‌شناس» در سطح جهان که سالها مستقیماً در محل به تحقیق و حفریات پرداخته‌اند، نگاشته شده و همانگونه که جرمی بلک، شخصاً به مترجم کتاب اشاره داشته، بیش از ۱۶۰۰۰ نسخه از این کتاب به زبان انگلیسی عرضه شده و علاوه بر ترجمهٔ فارسی حاضر، به زبانهای «چک» و «لهستانی» نیز برگردانده شده است. سوای این مسائل دو نکتهٔ حائز اهمیت در

این اثر هویداست. یکی روح علمی حاکم بر تک‌تک مداخل است که در هیچ‌کجا در صورت عدم مستندات قانع‌کننده، حکمی قاطع ارائه نگشته، بلکه در نهایت صداقت، واژه‌هایی چون: شاید، چه‌بسا، یحتمل، ممکن است و... به کار رفته‌اند. و دوم ارائهٔ املای آوای تمامی اسامی خاص است به دو صورت «اکدی» و «سومری»؛ با به کارگیری بهترین شکلِ حروف لاتین برای این منظور و جهت سهولت کار خوانندگان غیرمتخصص در استفاده از آن. اما ذکر چند نکته در ترجمهٔ این «آواها» الزامی است:

۱ ـ تا حد ممکن سعی شده که با استفاده از صدای رایج حروف فارسی، عین نظر نویسندگان در تلفظ اسامی، رعایت گردد. مثلاً: «اِ ـ اَبزو = E - abzu» یا «نَنشه = Nanše».

۲ ـ در مواردی که احتمال خطا در هجی صحیح از سوی خواننده می‌رفت، تغییراتی در نوشتار فارسی کلمات صورت پذیرفت. یکی در املای کلماتی نظیر Nirah که «نیرح» آمده نه «نیره» و یا Balih که «بلیح» آمده نه «بلیه». دوم، در مورد آن دسته از اسامی که طی آن، پشت‌سر هم قرار گرفتن حروف صدادار، تلفظ فارسی را با اشکال مواجه می‌ساخت، مثلاً: Ea که «ائا» آمده نه «اِاَ» و یا Gudea که «گودئا» آمده نه «گودِاَ». و یا حتی Ninmah که «نین‌ماه» آمده نه «نین‌مه» و... از این قبیل.

۳ ـ اسامی معروف و مشهوری که بیشتر خوانندگان با آنها خو گرفته‌اند، گرچه با تلفظ اصلی متفاوت است، اما از آنجا که بخشی از گنجینهٔ لغات «فارسی‌شده» محسوب می‌شدند، عیناً به شکل رایج خود، آورده شده‌اند. مثلاً: انشار و کیشار، اینانا، مردوخ و... بویژه اسامی خاص شهرها و پادشاهان مشهوری چون: آشوربانیپال، آشور نصیرپال، شلمنصر و یا لاگاش، سیپار و... قس‌علیهذا.

۴ ـ به عمد از «ّ» (تشدید) استفاده نشده، چراکه برداشتهای کاملاً متفاوتی در غلظت ادای حروف مشدد وجود دارد که این علامت از معرفی آنها قاصر است.

۵ ـ فحوای این تغییرات به اطلاع نویسندگان کتاب رسید که با مخالفتی مواجه نگردید. در ضمن املای صحیح تمامی واژه‌ها و اسامی (چه غریب و چه آشنا)، بسته به مورد، یا بلافاصله پس از آن واژهٔ مخصوص، و یا در پانوشت هر صفحه، قید شده است. و همچنین باید توجه داشت که منظور از پررنگ‌تر نوشته شدن برخی واژه‌ها در کل متن کتاب آنکه، واژهٔ مربوطه خود مدخلی است جداگانه که می‌توان برای کسب اطلاعات بیشتر به آن رجوع کرد.

با آنکه اثر حاضر یک «فرهنگنامه» می‌باشد و به عقیدهٔ مترجم مانند هر فرهنگ انگلیسی به فارسی دیگر می‌باید از چپ به راست ورق می‌خورد، اما با اصرار بر «غلطی مصطلح»، کتاب از راست به چپ ورق می‌خورد که جهت جبران این «عادت»، فهرستی از مداخل براساس الفبای فارسی در ابتدای این «فرهنگ Dictionary»، آمده است.

به جز عکسهای موجود، مابقی تصاویر، طرحهایی هستند که توسط خانم تسا ریکاردز (Tessa Richards)، متخصص طراحیهای باستانی در خاورمیانه، از روی آثار برجای‌مانده از آن دوران، اقتباس و ترسیم شده‌اند.

در پایان مراتب امتنان خود را از نویسندگان این اثر که با گشادگی رو، پذیرای تلاش بنده بوده و مرا در این راه تشویق نمودند و نیز سرکار خانم معصومه ابراهیمی که امکان این آشنایی و تهیهٔ نسخهٔ اصل را برایم فراهم آورد و دوست فاضلم جناب آقای عسگر بهرامی که با گشاده‌دستی اصل کتاب و تصاویر را در اختیارم گذارد، همچنین سرکار خانم حورا امین که در راه ترجمهٔ این اثر از هیچ کمکی فرو نگذاشت و براستی حقی بزرگ بر گردنم نهاد، ابراز می‌دارم. بی‌تردید زحمات طاقت‌فرسای فریبا فراهانی در حروفچینی دقیق، و مهدی مهراندیش در صفحه‌آرایی زیبا و علمی اثر، و نیز هنر والای هنرمند گرامی محمدرضا نبوی در ارائهٔ شکیل اثر، غیرقابل اغماض و شایستهٔ ستایش است. برای تمام این عزیزان آرزوی سلامت و توفیق در راه اعتلای فرهنگ بشری دارم.

پیمان متین
آذرماه ۱۳۸۱
چُغا زنبیل، شوش

یادداشت نویسندگان

اسامی و مفاهیم دیانت بین‌النهرینی به دو زبان سومری[1] و اکدی[2] نگاشته شده‌اند. در این فرهنگنامه، واژه‌ها تا حد امکان به شکل سومری آورده شده و تنها اشاره‌ای به اسامی اکدی آنها می‌شود. بنابراین برای مثال، نام (اکدی) الههٔ «ایشتر Ištar» را در زیر عنوان سومری آن، یعنی «اینانا Inana» می‌بینیم. با وجود این، انتخاب مداخل بسته به منابع و یا دوره‌هایی که به آنها اشاره می‌شود، به صورت سومری و یا اکدی، برحسب تناسب مورد، صورت پذیرفته است. شماری از اسامی بین‌النهرینی به طور مرسوم در کتابهای امروزی (از جمله این کتاب) به شکل یونانی یا لاتین استفاده می‌شوند بخصوص اسامی اماکن، مثلاً بابل[3] (یونانی) به جای بابیلی Bābili (اکدی). و یا آنکه به شکلی به کار می‌روند که در نسخهٔ مصوب عهد عتیق آمده است بویژه اسامی پادشاهان آشوری[4]، مثلاً سناخریب[5] به جای واژهٔ اکدی سین ـ اَهی ـ اریبه (Sîn - ahhē - eriba). به‌همین ترتیب، گاهی اماکن باستانی تحت اسامی عربی امروزیشان شناخته می‌شوند، مثلاً «ابوشهرین»[6] به جای واژهٔ سومری «اریدو» Eridu.

هرچند ما دربارهٔ تلفظ زبانهای سومری یا اکدی هیچ‌گونه اطلاع دقیقی در دست نداریم، لیکن محققان براساس قیاس دیگر زبانهای سامی[7] و نوشته‌های باستانی به زبان یونانی، یک ساختار تقریبی را از نو بنا نهاده‌اند. راهنمای مختصر این ساختار به قرار زیر است:

ـ تمامی حروف تلفظ می‌شوند.

---

1. Sumerian.
2. Akkadian.
3. Babylon.
4. Assyrian.
5. Sennacherib.
6. Abū Shahrain.
7. Semitic.

ـ چهار حرف صدادار u, i, e, a؛ همیشه به صورت ایتالیایی تلفظ می‌شوند (یعنی: "ay", "ah", "oo", "ee").

ـ علایم «ـ» یا "¯" یا "s̄" بر روی حروف صدادار آنها را کشیده می‌کند.

ـ حرف "g" همواره «گ» تلفظ می‌شود، مانند "god" و نه به صورت «ج» مانند "gem".

ـ نماد "Š" نشان‌دهندهٔ صدای «ش»[1] می‌باشد مثل "Shop".

ـ نماد "ḡ" در کلمات سومری نشان‌دهندهٔ صدای "ng" است مثل "sing".

ـ حروف "ṣ","ṭ" و "q" بیانگر حالات تأکیدی حروف بی‌صدای "s", "t", "k" هستند (و می‌توان آنها را مثل s, t و k تلفظ کرد).

ـ حرف "h" همیشه نشان‌دهندهٔ صدای «چ»[2] حلقی است مانند "loch". این بدان معناست که "šh" دو صدا را نشان می‌دهد ـ یعنی «ش» که به دنبال «چ» از حلق می‌آید ـ نه فقط «ش».

ـ کلماتی که با "Š" شروع می‌شوند، به طور جداگانه به دنبال آنهایی که با "S" شروع شده‌اند، فهرست گردیده‌اند.

از آنجا که سطح آگاهی ما از شیوهٔ خط میخی[3] و زبانهای مکتوب به این خط نسبت به روزهای اولینِ آشورشناسی[4] (و شناخت بیشتر از این علم) افزایش یافته است؛ گاهی اسامی بین‌النهرینی به گونه‌ای متفاوت از آثار چاپ شدهٔ پیشین، ظاهر می‌شوند. برای نمونه، ما اکنون می‌دانیم که علامت "IB" در نام خدا «نینورته» Ninurta، باید "URTA" خوانده شود، درصورتی‌که در کتب قدیمی‌تر به صورت "Ninib" ذکر شده است. این مسئله در مورد علایمی از همین دست در سومری نیز، به‌همین منوال می‌باشد، که البته امروزه دیگر به‌عنوان رسم‌الخط منسوخ گشته است. کتبی که در فهرست مآخذ آورده شده‌اند، همگی از رسم‌الخطهایی سود جسته‌اند که در حال حاضر مورد علاقهٔ اکثر محققان می‌باشد.

برای بسیاری از مداخل این کتاب تصاویری در نظر گرفته شده. بخصوص از نقاشی برای نشان دادن جزئیات تصویری یا صحنه‌ها و یا گه‌گاه موضوعات بسیط مربوطه، بسیار استفاده شده است. اغلب این طرحها توسط «تِزا ریکاردز»[5] کشیده شده‌اند. در سایر موارد، عکسها به منظور ارائهٔ تصویری دقیقتر و واضحتر از خود اشیا، ارجحیت داشته‌اند. با وجودی که هر یک از تصاویر با مضمون ذهنی مشخصی انتخاب شده‌اند، اغلب آنها عناصری را دربر می‌گیرند که نشان‌دهندهٔ نمادهای موجود در سایر مداخل هستند. بنابراین تصاویر به ترتیب شماره‌گذاری شده و شماره‌های تصاویرِ مربوط به موضوع، در حواشی متن چاپ شده است*. نمودهای بصری برخی موجودات فراطبیعی و نمادهای عمدهٔ خدایان، موجود در هنر، در نقوش شمارهٔ ۵۳ و ۷۶، ارائه گشته‌اند.

---

1. Sh. 2. Ch. 3. Cuneiform.

4. Assyriology. 5. Tessa Rickards.

*. در متن ترجمه شده، این شماره‌ها داخل قلاب [ ] قرار داده شده‌اند.

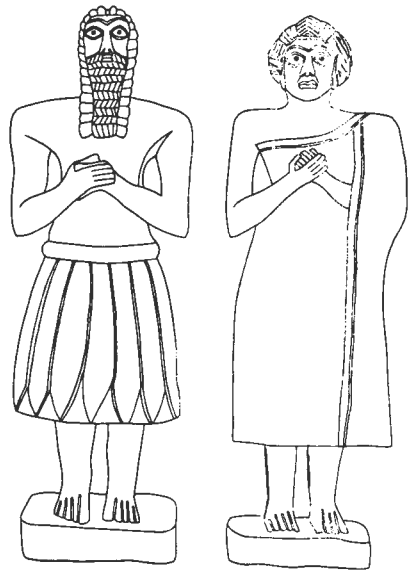
دیباچه

بین‌النهرین باستان[1] جایگاه شماری از شهرهای کهن جهان و محل ابداع خط بوده است. این احتمال وجود دارد که بین‌النهرین تنها به دلیل پرورش دو عنصر اساسی ــ یعنی جامعهٔ مدنی و جامعهٔ ادبی[2] ــ، درخور لقب «گهوارهٔ تمدن»[3] شده باشد و البته در ادبیات، فلسفهٔ دین و به همان‌سان، در هنرش نیز می‌تواند به‌عنوان سلف مستقیم دنیای غرب، حائز جایگاهی رفیع باشد.

آگاهی و شناخت ما از تمدن بین‌النهرین باستان همچنان در حال بسط و توسعه است. صد و پنجاه سال پس از اولین حفاریهای نوین، کار باستان‌شناسی در خاور نزدیک[4] به طور بی‌وقفه ادامه می‌یابد و پیوسته کشفیات جدیدی صورت می‌گیرند که ارزیابی ما را در مورد برخی از تردیدبرانگیزترین دستاوردهای بشر باستانی افزایش داده آن را اصلاح کرده و سامان می‌بخشد. آثار تاریخی، هنر، صنایع دستی و ادوات زندگی روزمرهٔ ساکنین بین‌النهرین، واقع در زیستگاههای باستانی‌شان و نیز موزه‌های عراق و سایر کشورها، باعث حیرت انسان گشته وی را به تفکر وا می‌دارند. ضمن قدردانی از بزرگترین ابداع ساکنان بین‌النهرین ــ یعنی خط ــ و جدیداً کشف رمز زبانهایی که با آن منظور خود را بیان می‌کردند، می‌توانیم مکتوباتشان را خوانده تاریخشان را بازسازی کرده و اندیشه‌هایشان را دریابیم.

---

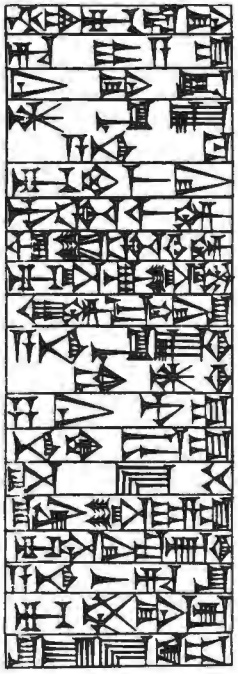
1. Ancient Mesopotamia.
2. Urban Society and Literate Society.
3. Cradle of Civilisation.
4. Near East.



تصویر شمارهٔ ۱: عبادت‌کنندگان با چشمان خیره و درشت به سوی آسمانها. مجسمه‌های آهکی یافت شده که تعداد بی‌شماری از آنها در یک معبد متعلق به دورهٔ سلسله‌ای نخستین واقع در «اِشنونه» *Eš̃nunna* (تل اَسمر *Tell Asmar* امروزی) در زیر خاک دفن بوده. کاسه‌های چشم از صدف جواهرنشانند. ارتفاع هر مجسمه ۰/۳۴ متر می‌باشد.

البته این بدین‌معنا نیست که هنوز تحقیقات گسترده‌ای برای انجام باقی نمانده است. اگر بتوان پاره‌ای از بخشهای تاریخ را به جزئیات کوچکتر بازسازی کرد، آنگاه دوره‌هایی ایجاد می‌شوند که در دانش ما، چالشهای عظیمی بر جای می‌گذارند. از یک سو نسخه‌های متعددی از یک شعر باقی مانده، ولی از طرفی تعداد زیادی از آنها وجود دارند که تنها تکه‌پاره‌هایشان کشف شده است. حتی‌اگر بتوانیم کاربرد و مفهوم برخی از نگاره‌های مذهبی را طی هزاران سال درک کنیم، باز هم تعدادی باقی می‌مانند که مفهومشان هنوز برای ما کاملاً ناشناخته است. تحقیق و تفحص باستان‌شناسان حرفه‌ای و محققان خبره از مدارک غنی به‌دست‌آمده، همواره امری رهگشا بوده است. البته در حال حاضر روایات زیادی از تمدن بین‌النهرین به همراه داستان چگونگی پرده‌برداری از آن، برای خوانندگان عادی موجود است (به فهرست مآخذ رجوع کنید). کتب مصور بی‌شماری وجود دارند که نشان‌دهندهٔ دورهٔ کامل هنر باستانی، از معماری معابد و نقوش برجستهٔ دربار گرفته، تا مُهرهای استوانه‌ای و زینت‌آلات ملیله‌کاری شده، می‌باشند. و رفته‌رفته ترجمه‌های نوین دقیق و خوانا از ادبیات گستردهٔ سومری و بابلی در کنار مطالعات تشریحی، منتشر می‌گردند.

این کتاب سعی در تقلید از میزان دقت یا وسعت چنین آثاری ندارد، بلکه بیشتر یک کتاب راهنمای مقدماتی است، جهت کسانی‌که می‌خواهند برای اولین‌بار دربارهٔ بین‌النهرین باستان



تصویر شمارهٔ ۲: نمونهٔ تپهٔ باستانی در جنوب بین‌النهرین. منظره‌ای از «اریدو» *Eridu*



تصویر شمارهٔ ۳: خط میخی (گوه‌ای شکل). اسامی و عناوین «حمورابی» *Hammurabi* پادشاه بابلی در اوایل هزارهٔ دوم پیش از میلاد به دست آمده از کتیبهٔ یادبود سنگی به همراه قوانینش.

مطالبی بخوانند؛ بویژه آنهایی که علاقه‌شان بیشتر به سمت نظام عقیدتی مردم بین‌النهرین ــ چنانچه در هنر و نوشتارشان مشهود است ــ سوق دارد. این کتاب قصد ندارد که ارزیابی کاملی از عقاید و دیانت را ارائه دهد و لزوماً بازتابی است از علایق خاص نویسندگان آن. شماری از مقالات تخصصی‌تر نیز وجود دارند که موضوعات خاصی را نظیر مهمترین الهگان فردی، نگاره‌ها، نمادها و گزیده‌ای از سایر مطالب، دربر می‌گیرند. در هر حال حذف بسیاری از آنها غیرقابل اجتناب است.

رواج کاربرد خط میخی در بین‌النهرین، دقتی همه جانبه را در خصوص ثبت موضوعات مذهبی، علاوه بر اسناد دولتی، تجاری و تاریخی، مسلم می‌دارد. در جوامع کهن، نفوذ مذهب در تمام جوانب زندگی بسیار فراگیرتر بوده است؛ حکومت و سیاست، روابط اجتماعی، ادبیات و تحصیلات، همه و همه تحت‌الشعاع مذهب بوده‌اند. بنابراین ما در این متن، تحت عنوان مذهب از پهنهٔ وسیعی از تفکرات و اندیشه‌هایی سخن می‌گوییم که از یک سو با سحر و جادو آغاز، و در سوی دیگر به فلسفه ختم می‌گردند. بخش بسیار قابل توجهی از هنر باستان نیز در این جوّ مذهبیِ گسترده، با استفاده از نگاره‌ها و تصاویرِ ترسیم شده از اعتقادات مذهبی، پدید آمده است.

ربّ‌النوعها، الهه‌ها و دیوها، نگاره‌ها، نمادها و عقاید مذهبی چند هزارسالهٔ تمدن بین‌النهرین برای خوانندهٔ امروزی که در آستانهٔ جهان آن روزگار قرار می‌گیرد، بسیار پیچیده و گمراه‌کننده خواهند بود. نویسندگان امیدوارند که این فرهنگنامه بتواند به‌عنوان اولین کتاب مرجع، آنها را در سفرشان در این راه، همراهی کند.

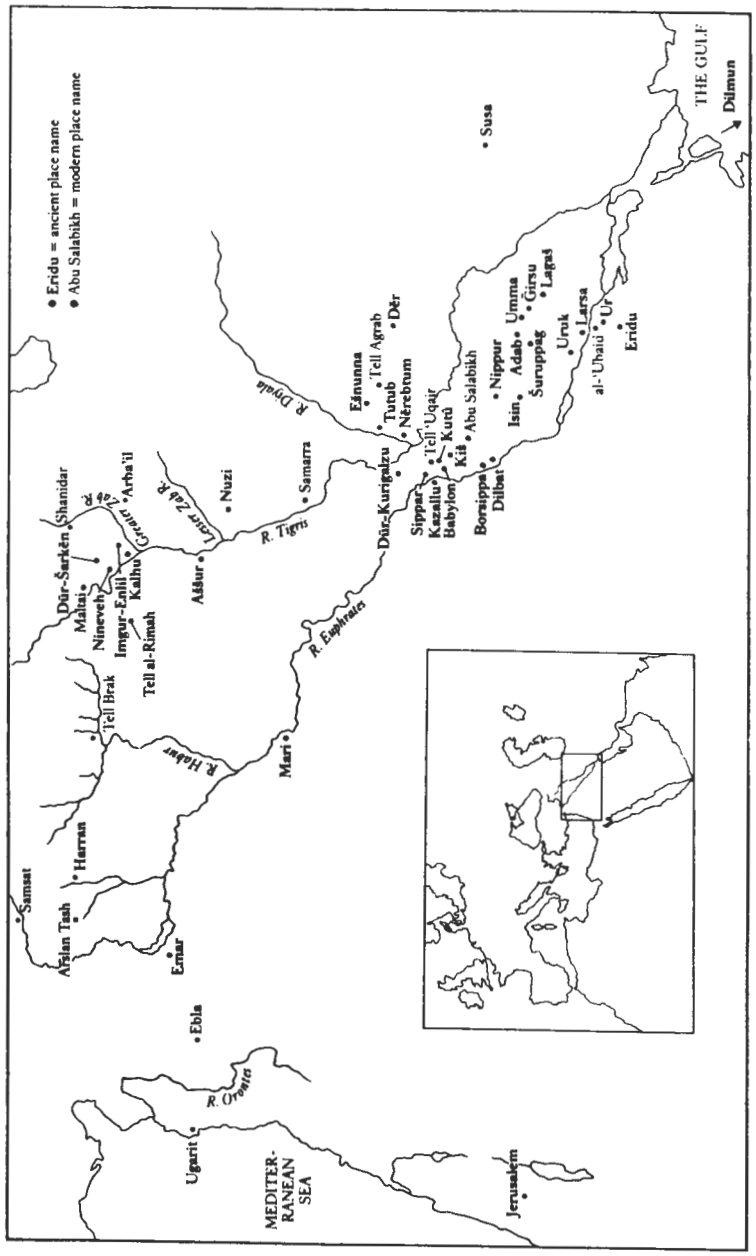
اقوام وسرزمینها

فرهنگ و تمدن بین‌النهرین، در اثر تقابل، ترکیب و امتزاج اقوام مختلف با نظامهای اجتماعی، باورهای مذهبی، معابد، زبانها و ساختارهای سیاسی جداگانهٔ هریک، رشد کرده است. بین‌النهرین به‌طرز بی‌بدیلی چهار راه و محل حشر و نشر انواع و اقسام اقوام گوناگون، طی هزاران سال از دوره‌های ماقبل تاریخ تا استیلای ایران بر آنجا، بوده است. علاوه‌براین، علی‌رغم آنکه رونق و بهره‌وری ذاتی منطقه، عاملی برای مهاجرتهای گسترده و طولانی‌مدت بوده، ولی این ناحیه از هیچ‌گونه وحدت جغرافیایی حقیقی و یا یک پایتخت دایمی و مشخص برخوردار نبوده است و از این نظر با تمدنهای دارای یکپارچگی بیشتر، همچون مصر، در تضاد می‌باشد. با وجود این چند عامل متحدساز نیز وجود داشت؛ همچون خط میخی برای نوشتن، معبد خدایان که به‌واسطهٔ تلفیق و همگون‌سازی، سنتی متکامل محسوب می‌گردید و نیز آثار هنری سنت‌گرا، بویژه آثار مذهبی. پس دست‌کم در این حوزه‌ها صحبت از چیزی یگانه به نام «بین‌النهرین» امکان‌پذیر می‌گردد.

نقشهٔ صفحهٔ بعد، خاور نزدیک باستانی را نشان می‌دهد. بین‌النهرین ــ سرزمین میان دو رود ــ نامی بود که اولین‌بار یونانی‌ها به درهٔ بسیار حاصلخیز رودهای دوقلوی دجله و فرات دادند که هر دو از کوههای ترکیه سرچشمه می‌گیرند. رود دجله عمیقتر، سریعتر و پُرآبتر بوده و بیشتر مستعد طغیان است و مسیر فرات به هنگام پیوستن به دجله در جنوبی‌ترین قسمت عراق، پیچ و خم بیشتری داشته که هر دو تحت نام شط‌العرب[1] تا خلیج‌فارس[2] (که در زمان باستان خط ساحلی آن احتمالاً کمی بیشتر به سمت شمال بوده)، جاری می‌شوند. به طور کلی واژهٔ بین‌النهرین تمام وسعت تمدن مربوط به این ناحیه را پوشش می‌دهد، به گونه‌ای که این واژه عملاً به ناحیه‌ای اشاره می‌کند که از خارج مرزهای عراق امروزی تا سوریه و قسمتهایی از ترکیه و ایران کشیده شده است. نمود گسترش تمدن بین‌النهرین تأثیر بر مناطق دوردستی همچون ایران، لبنان، اردن، اسرائیل، مصر، عربستان سعودی، امارات خلیج[3]، ترکیه، قبرس و یونان امروزی، بوده است. از طرفی میان بین‌النهرین و درهٔ سند (پاکستان)، روابط تجاری برقرار بوده است. خود بین‌النهرین به دو بخش تقسیم می‌شود که مطابق است با دو امپراتوری بزرگ قدیمی

1. Shaṭṭ al ʿArab 2. Gulf. 3. Gulf States.

تصویر شمارهٔ ۴: نواحی بین‌النهرین باستان که مدّ نظر این کتاب است.



و بعدها نیز دو ایالت از امپراتوری ایران. ناحیهٔ شمالی آشور[1] است که نام خود را از پایتخت اصلی‌اش «آشور»[2] گرفته و ناحیهٔ جنوبی بابل[3] می‌باشد که نام خود را از شهر اصلی‌اش «بابل»[4] اتخاذ کرده است. مرز بین این دو منطقه تا حدودی به سمت شمال بغداد امروزی قرار داشت. بابل در ابتدا شامل دو منطقه بود. باستان‌شناسان امروزی منطقهٔ جنوبی را «سومر»[5] (شومِروم[6] در عهد باستان) و نیمهٔ شمالی را «اکد»[7] خواندند ـ که زبانهای اصیل بین‌النهرین باستان نام خود را از آنها گرفته‌اند. سومری زبانی واسطه[8] و ملتصق[9] است که هیچ زبان وابسته‌ای به آن، برجای نمانده و اکدی جزو خانوادهٔ زبانهای سامی است (که شامل عربی، عبری آرامی[10]، فنیقی[11] و اوگاریتی[12] نیز می‌شود).

مردم بدعت‌گذار خط در سومر، تقریباً در ۳۴۰۰ سال پیش از میلاد، به احتمال قریب به یقین به زبان سومری صحبت می‌کرده‌اند. روایتی مبنی بر مهاجرت آنها از مناطق دیگر در دست نیست و البته با وجودی که مدارک باستان‌شناسی کاملاً قطعی نیستند، الزاماً دلیلی برای نفی این فرضیه که آنها نیاکان مردم اولیه و ماقبل تاریخ[13] سومر بوده‌اند، وجود ندارد. با آنکه در آن زمان سومری به‌عنوان زبانی نوشتاری تا غرب سوریه رواج داشته و زبان فرهنگی سراسر تاریخ بین‌النهرین بوده، اما موطن آن در خود سومر بوده و احتمالاً تا ۲۰۰۰ سال پیش از میلاد، در آنجا به‌عنوان زبانی بومی صحبت می‌شده است. سایر زبانهای وابسته به سومری هرگز به رشتهٔ تحریر در نیامدند و بنابراین برای ما ناشناخته باقی خواهند ماند.

بدین تقدیر سومری‌ها کمی پیش از ۳۰۰۰ سال قبل از میلاد، بنیانگذاران تمدن عظیم باستانی جنوب بین‌النهرین بوده‌اند. احتمال دارد که آنها همچنان‌که زبانشان مانند اصطلاحات روزمره از بین می‌رفت، به مردم دیگر نواحی که به زبانهای خانوادهٔ سامی صحبت می‌کردند، پیوسته باشند. وجود کاتبان سامی‌نام در نواحی شمالی بابل، تقریباً از زمان اولین نوشته‌هایی که ما قادر به خواندنشان هستیم، گواهی می‌دهد بر اینکه احتمالاً آنها به زبان اکدی قدیم، که اولین شکل زبان ثبت شدهٔ سامی است، تکلم می‌کرده‌اند. اکدی به‌عنوان واژه‌ای کلی برای این زبان به کار می‌رود که اشکال آشوری و بابلی پس از آن، گویشهای آن محسوب می‌گردند. از دیگر

---

1. Assyria.
2. Aššur.
3. Babylonia.
4. Babylon.
5. Sumer.
6. Šumerum.
7. Akkad.
8. ergative.
9. agglutinative.
10. Aramaic.
11. Phoenician.
12. Ugaritie.
13. Prehistoric.

زبانهای پیشین سامی، آموری و زبان بتازگی شناخته‌شدهٔ «اِبلا» Ebla در غرب سوریه هستند که ما آموری را فقط از اسامی شخصی افراد می‌شناسیم (از قرار معلوم «آموری»ها[1] بیشتر از مردم بادیه‌نشین بوده‌اند) و به‌نظر می‌رسد که اِبلا Ebla به اکدی کهن بسیار نزدیک باشد. طی حکمرانی اکدیان، در ابتدا اکدی زبان غالب بوده، ولی با اضمحلال زبان سومری در جنوب، بتدریج آشوری و بابلی هر یک در نواحی خاص خود، جای آن را گرفتند.

سومین گروه قومی، یعنی «هوری»[2]ها، دست‌کم تا ۲۰۰۰ سال پیش از میلاد در پهنهٔ وسیعی در سراسر شمال بین‌النهرین، بخشی عظیم در سوریه و شمال شرقی‌ترین قسمت ترکیه، زندگی می‌کردند. زبان این مردم کشاورز، خاص خودشان بود که تنها خانوادهٔ شناخته شدهٔ آن «اورارتی»[3] متأخر است. میزان تملک آنها بر تمدن تعریف شدهٔ خودشان در قیاس با هنر و



تصویر شمارهٔ ۵: کاتبان آشوری که رخداد عملیات شاهنشاه را ثبت می‌کردند. یکی به شیوهٔ خط میخی اکدی بر روی خشتهای سفالی و دیگری براساس الفبای آرامی و شاید هم ترسیم بر روی پارچه، می‌نویسد. به‌دست‌آمده از یک نقاشی دیواری در اتاق اصلی پذیرایی کاخی واقع در پایتخت ایالتی کار ـ شولمانو ـ اَشرید *kār - Šulmānu - ašarid* (تیل بارسیپ Til Barsip) در فرات میانی، دورهٔ سلطنت شاه تیگلت پیله‌سر سوم Tiglath - Pileser (۷۴۴ـ۷۲۷ پیش از میلاد) یا کمی پس از آن.

مذهب عاریه‌ای همسایگانشان هنوز هم در حال بحث و بررسی است. تأسیس پادشاهی هوری ـ میتانی[4]، اوج تاریخ آنها بود که در حدود ۱۳۰۰ سال پیش از میلاد به بالاترین درجهٔ خود رسید. به‌نظر می‌رسد هنوز تعداد قابل توجهی از هوری‌ها در آشور و شمال غربی بابل بوده‌اند، اما پس

1. Amorites. 2. Hurrian. 3. Urartian.
4. Mitanni.

از آن باید در یک جامعهٔ همگانی مستحیل شده باشند.

در سراسر تاریخ بین‌النهرین اسامی بسیاری از اقوام ایلیاتی و قبیله‌ای به گوش می‌خورد؛ بخصوص گروههای بسیار جنگجو که از کوهستانهای زاگرس و غیرقابل سکونت و یا آنکه با فشار و تحمیل گروههای دیگر، به دره‌های رودخانه‌ای حاصلخیز واقع در شرق، جذب شده بودند. این مردم «گوتی»[1]ها بودند که حتی اگر ورودشان به صحنهٔ بین‌النهرین عامل حقیقی سقوط و انحطاط سلطنت اکدیان نبوده باشد، ولیکن با این اتفاق همزمان بوده است. براساس برخی منابع، تعدادی از رهبران «گوتی» تا زمان ثبوت مجدد حکومت سومریان، بر جنوب بین‌النهرین حکمرانی می‌کرده‌اند.

داستان مشابهی برای «کاسی»[2]ها نیز جاری است که گفته می‌شود در ابتدا، در قرن هجدهم پیش از میلاد، در سوریه بوده‌اند، ولی رفته‌رفته به سمت بابل سرازیر شده سرانجام کنترل آن را به دست گرفتند. از آن پس سلسلهٔ پادشاهان کاسی به مدت پانصد سال بر بابل حکمرانی کردند. اطلاعات ما از اصل و نسب کاسی‌ها بسیار اندک است و فقط با چند کلمه از زبان دسته‌بندی نشدنی آنها و پاره‌ای از اسامی خدایانشان آشنایی داریم. برخلاف تسلط سیاسیشان، چنین به نظر می‌رسد که آنها در فرهنگ سرزمینهای تحت سلطهٔ خود، سهم نسبتاً کمی دارند.

این امری مسلم بود که فرهنگهای شهری و استوار آشوری و بابلی، تحت تأثیر نفوذ اقوام ایلیاتی بوده‌اند که از فرصت استفاده کرده، چه از طریق صلح‌آمیز و چه با تهاجم، از منابع مادی آنها بهره‌مند می‌گردیدند. منبعی موثق اظهار می‌کند که اصل و نسب آشوریان نخستین (که پادشاهانشان در چادر زندگی می‌کردند) و بابلی‌های اولیه، آموری بوده است. طی هزارهٔ دوم موج دیگری از چادرنشینان سامی، ابتدا به‌عنوان مهاجمان دردسرزا و سپس به‌عنوان مزدوران و رفته‌رفته توده‌های مستقر در جامعه، وارد صحنهٔ تاریخ شدند. این دسته «آرامی»ها[3] بودند که احتمال دارد تبارشان از طوایف خاص آموری بوده باشد. محتمل است که بلافاصله پس از هزارهٔ اول قبل از میلاد، زبان آنها یعنی «آرامی»[4] به‌عنوان زبان محلی در آشور، بابل و همچنین اقصیٰ نقاط سوریه و فلسطین (که عبری نیز هنوز در آنجا صحبت می‌شد) به کار برده می‌شده است. ممکن است که اصل و ریشهٔ امپراتوری «نو ـ بابلی»[5] که در ۶۲۷ پیش از میلاد بنیانگذاری شده نیز، اتحادیهٔ قومی قبیله‌ای آرامی زبان، یعنی «کلدانی»[6] بوده باشد. به این ترتیب همیشه در

1. Gutian.
2. Kassite.
3. Aramaean.
4. Aramaic.
5. Neo - Babylonian.
6. Chaldaean.

سراسر تاریخ بین‌النهرین گروههای مختلفی که از کوههای پرفراز و نشیب به شرق یا دشتهای مسطح شمال غربی می‌آمدند، با ساکنین متمدن شهرهای باستانی بزرگ مختلط می‌گشتند. ورود فرهنگها و قومهای جدید، عاملی مهم و اساسی در احیا و حفظ تمدن طولانی مدتی بود که آنها در دره‌های رودخانه‌ای پیدا کرده بودند.

قلمرو «هیتی»[1]ها که پایتختش در «هاتوساس» Hattusas در مرکز ترکیه قرار داشت، قدرت بزرگی در شمال غربی بین‌النهرین به شمار می‌رفت. این مردم که زبانشان اولین زبان ثبت شدهٔ هند و اروپایی است، در زمان ضعف بابل بسیار قدرتمند شدند و یک پادشاه «هیتی» در قرن هفدهم پیش از میلاد، به تنهایی توانست به بابل حمله کند. با این حال قلمرو آنها هرگز پیشروی جدی و وسیعی به خاک بین‌النهرین نکرد و قدرت آن پس از ۱۲۰۰ پیش از میلاد، دیگر به حساب نیامد. به‌همین منوال، پادشاهان عیلام[2] واقع در جنوب غربی ایران و شرق بابل می‌توانستند در زمانهای مختلف به قلمرو بابل یورش برده و وارد آن شوند، به طوری که یک‌بار در یک مناسبت، مجسمهٔ پرستش خدای ملی بابل، یعنی «مردوخ»[3] را ربودند. عیلامی‌ها (که زبانشان به هیچ‌یک از زبانهای بازمانده وابسته نیست) برای مدت زمان کوتاهی کنترل بخشهایی از بابل و حتی حکومت آن را در دست گرفتند و گویا در آن هنگام یک مرحلهٔ گذار فرهنگی صورت گرفته، چراکه به نظر می‌رسد جنبه‌های مشخصی از مذهب و سحر و جادوی بابلی، از عیلام اقتباس شده باشد.

اسطوره‌شناسی وافسانه‌ها

اسطوره‌ها و افسانه‌های بین‌النهرین باستان، مجموعه موضوعات بسیار متنوعی را تشکیل می‌دهند. برخی از آنها به سومری و پاره‌ای به اکدی باقی مانده‌اند، که اولینشان به ۲۵۰۰ سال پیش از میلاد و متأخرترین آنها به قرن اول قبل از میلاد مربوط هستند. همانگونه که از چنین زمینهٔ وسیعی انتظار می‌رود، تفاوتهای موجود در آنها بسیار چشمگیر و قابل ملاحظه است و در بسیاری موارد چندین نسخهٔ مختلف از یک روایت وجود دارد که به مکانها یا دوره‌های متفاوتی مربوط بوده و برخی از آنها با نسخه‌های دیگر بسیار متناقضند. برخی از اسطوره‌ها در یک دورهٔ تاریخی و بعضی در دوران باستانی نامعینی خلق شده‌اند. بدون شک آنها به شکلهای زیاد و در موقعیتهای بی‌شماری به طور شفاهی منتقل می‌شدند؛ گرچه مسلماً تنها شکل باقی‌مانده، به

1. Hittite. 2. Elam. 3. Marduk.

صورت مکتوب می‌باشد. لازم است این نکته را در نظر داشته باشیم که هر افسانه یا اسطوره‌ای که به شکل مدوّن حفظ شده، بخشی (احتمالاً به طور ناقص و پاره‌پاره) از یک اثر ادبی است که در شرایط تاریخی خاصی خلق شده و مقصود ادبی معینی را در خود پرورانده است. به‌همین سان با در نظر گرفتن جوانب احتیاط، می‌توان آنها را با کاربرد اسطوره‌های یونانی نوشته شده توسط تراژدی‌نویسان مقایسه کرد. هیچ نظام متجانسی در میان نیست و صحبت از «شخصیت اسطورهٔ بین‌النهرین» بجز در کلی‌ترین موارد، بی‌معنی خواهد بود. البته این فاصلهٔ زیاد بین اسطوره[1]، افسانه[2] و تاریخ[3] تا حد زیادی امروزی است.



تصویر شمارهٔ ۶: خدا نینورته *Ninurta* یا اَدد *Adad*، در حال کشتن پرندهٔ دیو ـ شیری، احتمالاً اَنزو *Anzû* یا اسکو *Asakku* مقتبس از یک مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ آشوری به تصویر شمارهٔ ۱۱۷ رجوع کنید.

مشکل خاصی هم که باید در نظر گرفته شود تمایز آشکار نسخه‌های کتبی به‌جا مانده از اسطوره‌ها و نسخه‌های ترسیمی مضامین افسانه‌ای است، که به روشهای گوناگون استعاره و

1. Myth. 2. Legend. 3. History.

شبیه‌سازی، در هنر ظریف بین‌النهرین به کار برده شده‌اند. این تمایز مشکل بزرگی در تفسیر آثار باستانی هنری بوده است. این قضیه تأکیدی بر غنای میراث بین‌النهرینی خواهد بود، چرا که ظاهراً بسیاری از مضامین اسطوره‌ای به کار رفته در هنر، به حکایاتی اشاره می‌کنند که هنوز هیچ نسخهٔ کتبی از آنها به دست نیامده است.

امروزه ترجمه‌های انگلیسی بیشتر آثار اکدی، شامل اسطوره‌ها و افسانه‌هایی که تا به امروز مطالعه و چاپ شده‌اند، موجود می‌باشد، ولی در مورد نوشته‌های سومری، صرفاً تعدادی از آنها در نسخ خارجی و یا رساله‌های دکترا (که احتمالاً به سادگی در دسترس نیستند) وجود داشته و یا هنوز به چاپ نرسیده‌اند. از آن گذشته، آثار بسیاری هم هستند که در دوره‌های امروزی هنوز خوانده یا مطالعه نشده‌اند.

به طور کلی، علاقه به کتاب مقدس انگیزه‌ای مهم برای تحقیقات امروزی در زمینهٔ خاور نزدیک باستان بوده است. مجموعهٔ بسیار متنوع نظم و نثری که در یک برههٔ زمانی برجسته به زبانهای عبری، آرامی و یونانی نوشته شده و کتاب مقدس را شکل داده است، محصول جهانی است که در عین بیگانه بودن با بین‌النهرین، در بر دارندهٔ بسیاری از پژواکهای جامعه، عقاید و تاریخ آن نیز می‌باشد. این قضیه، مسئلهٔ پیچیده و بغرنج وجود روایات شفاهی گوناگون، که در سراسر خاور نزدیک بر هم تأثیر می‌گذارند را برمی‌انگیزاند. وجود اثری مکتوب در خصوص بین‌النهرین مربوط به زمانهای بسیار قدیمی‌تر، الزاماً به این معنی نیست که ریشهٔ تمام مضامین مشابهی که از آن پس به وقوع پیوست نیز بین‌النهرین بوده است.

هنر و شمایل‌نگاری[1]

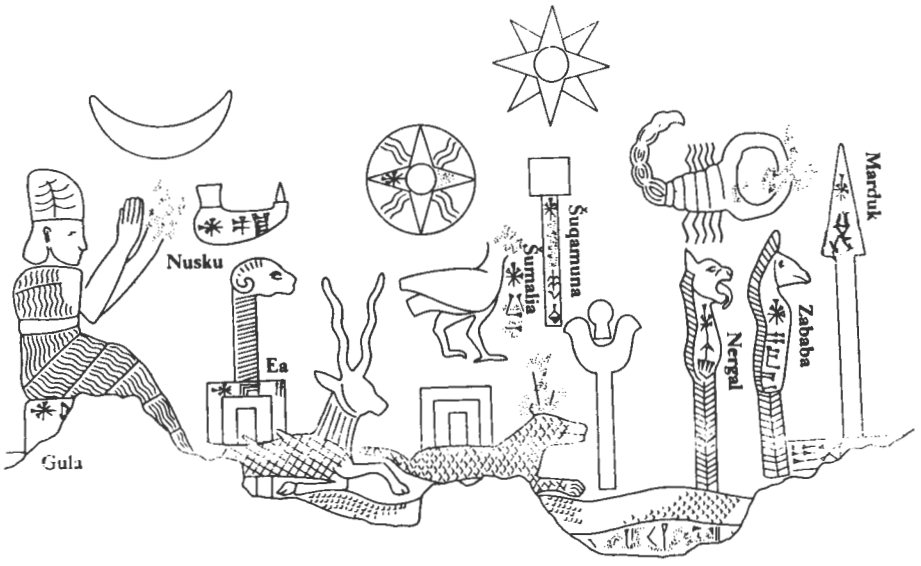
تفسیر عناصر هنر مذهبی بین‌النهرین باستان با این مشکل مواجه است که «القاب و عناوین» مشخص و صریح (که اساساً در مطالعهٔ هنر کلاسیک و مصری بسیار مفید بوده‌اند)، اندک بوده و حتی بندرت صحیح می‌باشند. نمونه‌های زیر کمکی برای فهم این موضوعند.

نمادهای خدایان که بر روی سنگهای «کودورو»ی Kudurru بابلی نشان داده می‌شوند (سنگهایی که اعطای زمینهای سلطنتی را ثبت می‌کنند)*، گه‌گاه دارای القابی هستند که ربّ‌النوعهای نمادین را مشخص می‌سازند. تمام نمونه‌های شناخته شده از بابل به یغما رفته و

1. Iconography.

*. به مدخل Kudurrus رجوع کنید.

به شهر شوش[1] در عیلام برده شده‌اند و احتمالاً این القاب در همان‌جا از برای عیلامی‌ها، افزوده گردیده‌اند. گاهی بر روی پیکره‌های موجودات فراطبیعیِ نو ـ بابلی و نو ـ آشوری[2]، افسونهایی تحریر می‌شود که نام مخلوق مربوطه را ذکر می‌کند (مثلاً، هوواوا Huwawa، لمشتو Lamaštu یا پزوزو Pazuzu). در دورهٔ نو ـ آشوری پیکره‌های سفالی موجودات نیکوکار نیز اغلب نوشته‌های جادویی داشتند. این افسونها به طور مستقیم از مخلوقات نام نمی‌برند، بلکه در متون عبادی ذکر می‌شوند که حاوی دستورالعملهایی مبنی بر ساخت پیکره‌ها و نوشته‌هایی که باید بر هر یک



تصویر شمارهٔ ۷: نمادهای حجاری شده بر روی یک سنگ کودوروی kudurru بابلی در قرن سیزدهم پیش از میلاد. بر روی آن اسامی خدایان مربوطه نوشته شده است. این سنگ در شوش واقع در جنوب غربی ایران یافت شده که آن را در دوران باستان به‌عنوان غنیمت جنگی به آنجا برده بودند.

نهاده شود و نیز جایگاههای نصب یا دفن در یک بنا می‌باشند. علاوه بر این، بر روی ستونها و نقوش برجستهٔ سنگی حجّاری شده به دستور پادشاهان آشوری (یا استثنائاً حکمرانان) به منظور یادبودی برای وقایع خاص، گاه در تعداد و ترتیب بین خدایان مذکور در کتیبه و نمادهای ترسیم

1. Susa. 2. Neo - Assyrian.

شده، رابطه‌ای متناظر وجود دارد ـ گرچه در بیشتر مواقع چنین روندی حاکم نیست. به‌علاوه، خدایان نام برده شده در وردهای متن اصلی، هرگز همانهایی نیستند که نمادشان بر روی سنگهای «کودورو» نشان داده شده است.

گاهی موجودات فراطبیعی نامبرده به گونه‌ای در متون توضیح داده می‌شوند که مرتبط ساختنشان را به هنر موجود، ممکن می‌سازد. به‌همین سان، مناسک نو ـ آشوری با در نظر گرفتن جایگاه پیکره‌های جادویی، برای نمونه، به انواعی از مخلوقات خاصی اشاره می‌کنند که حتی با وجود فقدان هرگونه نوشته‌ای بر روی پیکره‌هایشان، براحتی قابل تشخیصند. یک نمونه، خردمندانی (اَپکلو Apkallū) «با صورت پرندگان و بال» هستند که در دست راستشان «یک وسیلهٔ تمیزکننده» (موليلو Mullilu) و در دست چپشان دلوی (بَندودو Banduddû) را حمل می‌کنند؛ یا گروه دیگری از خردمندان که «پوست انواع ماهی را به تن دارند». به‌همین منوال نوشته‌های موجود بر روی یکی از سنگهای «کودورو» با عباراتی واضح به نمادهای خدایان اشاره می‌کند (با آنکه هیچ‌یک از این نمادها بر روی آن حک نشده است):

... مسند و تاج شاخدار انو Anu، خدای آسمان؛ پرندهٔ راه روندهٔ انلیل Enlil، مالک زمینها؛ سر قوچ و بز ـ ماهی، محراب «ائا»ی Ea کبیر، ... داس، اَبراهه (و) قایق عریض سین Sîn؛ صفحهٔ منوّر قاضی‌القضات شَمَش Šamaš؛ نماد ستاره‌ای ایشتَر Ištar، بانوی زمینها؛ گاو نر جوان درنده «اَدد» Adad، پسر انو Anu... و الخ. از طرفی توصیفهای آثار هنری و موجودات فراطبیعی در آثار ادبی ممکن است به قدری استثنایی، مصنوع، یا نامفهوم باشند که نتوان آنها را با نمونه‌های هنری، هماهنگ نمود.

هنر حکاکی[1] (این واژه در خاور نزدیک باستان، به صنعت تراشکاری مُهرهای کوچک اشاره می‌کند)، تماشایی‌ترین جزء هنر مذهبی هر دوره است که برگیرندهٔ تداعی معانی پیکره‌ها و نقش‌مایه‌های مرتبط می‌باشد. نوشته‌هایی بسیار ریز و به صورت معکوس (به منظور مُهرزدن)، بر روی مُهرها حک گردیده‌اند که شامل خدایان، پرستندگان، نمادها و سایر نقش‌مایه‌ها بوده و اغلب به صورت پیام‌گونه، یا به گونه‌ای که ظاهر یک صحنهٔ اسطوره‌ای را القا می‌کنند، ترتیب داده شده‌اند. غالباً نوشته‌هایی بر روی مُهرها حک شده است (معمولاً هم به صورت معکوس) که ممکن است اسامی ربّ‌النوعهای بخصوصی باشند (به‌عنوان بخشی از نام شخص یا نام خدای شخصی صاحب مُهر و یا در قالب ورد و افسون). گاهی ارتباط ربّ‌النوعهای نام‌برده شده

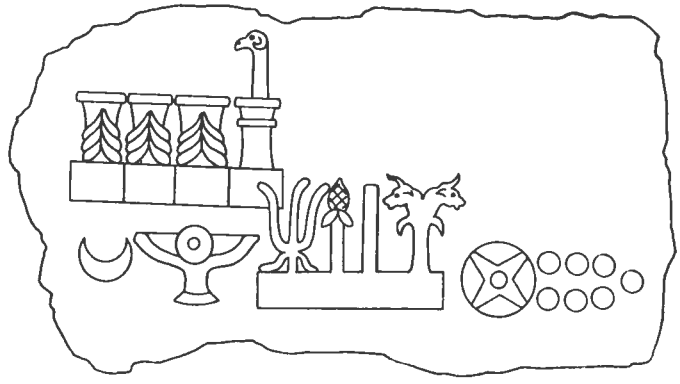
1. Glyptic.

تصویر شمارهٔ ۸: تصویر صورت دیو هوواوا *Huwawa* یا هومبابا *Humbaba* تشکیل شده از طرح روده‌های حیوانی که در غیب‌گویی به کار می‌رفته. الگوی سفال پخته، که بر پشت آن حک شده: «چنانچه دل و روده شبیه صورت هوواوا باشد...». نو ـ بابلی، احتمالاً قرون هفتم و ششم پیش از میلاد، به دست آمده از سیپار *Sippar* ارتفاع: ۸۰mm



تصویر شمارهٔ ۹: لوح ـ تندیس خشتی. نو ـ آشوری. احتمالاً قرن هفتم پیش از میلاد، در جعبهٔ آجری که در پی بنایی در آشور، خاک شده بود، یافت شده است. این قطعه خدای محافظ یعنی لَهمو *Lahmu* (پشمالو) را ترسیم می‌کند که بر بازوانش چنین حَک شده: «ای روح خبیث دور شو!» و «ای روح نیکو به سوی ما آی!». ارتفاع: ۱۲۸mm.





تصویر شمارهٔ ۱۰: دوازده نماد حَک شده بر نقش برجسته‌های سنگی آشوری در باویان *Bavian* (خینیس *Khinnis*) به دستور پادشاه سِناخِریب (دورهٔ سلطنت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد). کتیبهٔ ضمیمه دوازده ربّ‌النوع را به ترتیب زیر فرا می‌خواند یعنی: آشور، انو، اِنلیل، اِنا، سین، شَمَش، اَدَد، مردوخ، نَبو، نِرگل (؟)، ایشتر و هفت [خردمند].



تصویر شمارهٔ ۱۱: لوح ـ تندیسهای نو ـ آشوری که دیو ـ شیردال نامیده شده، نشان‌دهندهٔ هفت خردمند (اَپکلو) در لباس پرندگان. خشتی. سه پیکره از دستهٔ هفت پیکرهٔ موجود در جعبهٔ آجری مدفون در پی کاخ سلطنتی شاه اَدد ـ نیراری سوم *Adad nirāri* - (دورهٔ سلطنت ۸۱۰ ـ ۷۸۳ پیش از میلاد) واقع در کَلهو (نیمرود امروزی). ارتفاع: همگی ۱۴۰*mm*.



تصویر شمارهٔ ۱۲: پیکره‌های نو ـ آشوری به نام پیکره‌های در هیئت ماهی. که مظهر هفت خردمند (اَپکلو) در هیئت ماهی هستند. خشتی. (چپ) یکی از گروه هفت‌پیکره‌ای که همگی در یک صندوق آجری مدفون در پی خانهٔ یک خانوادهٔ کاهن در آشور یافت شده‌اند و احتمالاً مربوط به سلطنت شاه سارگون دوم *Sargon* (۷۲۱ ـ ۷۰۵ پیش از میلاد) می‌باشد. (راست) یکی از گروه شش‌پیکره‌ای (احتمالاً در اصل هفت‌پیکره‌ای) که همه با هم در نینوا یافت شده و احتمالاً متعلق به سلطنت پادشاه سناخریب (۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) می‌باشد. ارتفاع: ۱۲۷ و ۱۴۵*mm*.



تصویر شمارهٔ ۱۳: طرح مُهر استوانه‌ای بابل کهن از لارسا *Larsa* با ترسیم نرگل *Nergal* خدای جهان زیرین که شمشیر ویژه و نشان دو سر شیر خود را در دست دارد. کتیبه پیشکشی است به نرگل از طرف اَبی سارِه *Abisarê* احتمالاً پادشاه لارسا با همان اسم.

با آن نشانه‌ها کاملاً واضح است. با وجود این در اغلب موارد چنین مسئله‌ای صادق نیست. برخی محققان معتقدند درحالی‌که ربّ‌النوع نشان داده شده در یک مُهر واحد ممکن است همان ربّ‌النوع تعریف شده نباشد، اما به هر حال، در هر دورهٔ مفروض، به طور کلی، در مُهرهاارتباطی پایاپای میان ربّ‌النوعهای غالباً ترسیم شده و آنهایی که به طور مکرر نام برده شده‌اند، برقرار می‌باشد. با این وصف، چنین به‌نظر می‌رسد که چنین هویت‌پردازیهایی، جهت زمینه‌های دیگر مناسب نباشند. ممکن است نام برخی از خدایان جای تصویرشان راگرفته باشد و برخی خدایان خاص بیشتر به‌خاطر خصوصیاتشان مورد شناخت باشند تا سبکهای تصویرشان.

یک روش بسیار سودمند سعی کرده است که صحنه‌های موجود بر روی مُهرها، بخصوص مُهرهای دورهٔ اکدی را به اسطوره‌شناسی پس از آن ارتباط دهد (با این فرض که این صحنه‌ها بازتاب نسخ پیشینِ حکایاتی هستند که بعدها به رشتهٔ تحریر درآمده و احتمالاً در آن زمان به طور شفاهی منتقل شده‌اند). با وجود موجه بودن نسبی این قضیه، اجرای این تفکر برای مسئلهٔ تشخیص هویت مشکل‌ساز بوده است، چراکه این امر منجر به ارتباطهای بسیار نادرست هنر و ادبیات گشته است. در عوض برخی مدعی هستند که بین خدایان و مخلوقات مذکور با مقولات هنر رابطه‌ای وجود ندارد و ارتباط مجموعهٔ پیکره‌های موجود در هنر با یادبودهای خدایان،

دیوان و قهرمانان در ادبیات، رابطه‌ای بسیار کلی بوده است. به هر حال این دیدگاه خود منجر به تفاسیر معقول و گستردهٔ مضامین هنری شده است. اکنون منابع مدون، مدارک کافی را حاکی از آنکه پیکره‌ها و نقش‌مایه‌های هنری با وجود گسترش و حتی تغییر مفاهیمشان از یک زمان تا زمان دیگر، قطعاً جهت نشان دادن خدایان، موجودات و موضوعات نمادین شناخته شده و ویژه، تلاش کرده‌اند، در اختیار ما می‌گذارند.

شناسایی خدایان و دیوان مذکور در هنر بین‌النهرین، طبیعتاً مبتنی است بر درک ضمنی ما از حقیقت وجودیِ حکایات اسطوره‌ای.

دوره‌ها

هدف جدول صفحهٔ ۳۴، ارائهٔ نمونه‌ای از گاه‌شمار تاریخی پیشرفتهای گوناگون سیاسی و جنبشهای قومی است. ابداع خط مقارن بود با اواخر دورهٔ «اوروک»[1] که نام خود را از شهری مهم به‌همین نام در جنوب سومر اقتباس کرده و آثار تاریخی بسیار زیادی در آنجا از زیر خاک به دست آمده است (اوروک در واقع نام بعدی اکدی است که سابقاً به سومری «اونوگ»[2] گفته می‌شد). تجمع متناوب و تدریجی شهر ـ ایالتهای مستقل و یا گاه متخاصم سومر، «دورهٔ سلسله‌ای نخستین» نامیده می‌شود. این دوره اولین دورهٔ متون ادبی و مذهبی محسوب می‌شود که می‌توانند به طرزی مؤثر خوانده شوند (به‌عنوان مثال فهرستهای عریض و طویل اسامی بیش از پانصد ربّ‌النوع و الههٔ شهر سومری «شوروپگ»[3]). به‌گونه‌ای که ارجاع نام یا آیین پرستش ربّ‌النوع به دورهٔ سلسله‌ای نخستین، عملاً به مفهوم آغاز یک تاریخ مدون است. محاسبهٔ تاریخهای دقیق این دوره‌های پیشین، کاری بس صعب و دشوار است. ولی پایان اولین سلسله (که گاهی به موجب اهداف باستان‌شناسی به دو دورهٔ فرعی تقسیم می‌شود) در حدود ۲۳۹۰ پیش از میلاد، در زمان آغاز اولین سلطنتهای بزرگ، در نظر گرفته می‌شود. چهار پادشاهی در جنوب بین‌النهرین متعاقب هم می‌آیند، ولی اولین آنها جدای از وسعت کاملاً چشمگیر فتوحات حاکمانش، از آنجا که در مرکز یک شهر سامی‌زبان در شمال بابل قرار دارد، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. شهر «اگده» Agade که محل آن هنوز به دقت تعیین نشده، عنوان خود را به منطقه، زبان، و سلطنتی داد که خود پایتختش به شمار می‌رفت (اکد Akkad). زمان این دوره نیز مقتبس از سارگون (به سبک کتاب مقدس به نام بنیانگذار سلطنت، یعنی شَروم ـ کین Šarrum - Kin) گاهی به دورهٔ سارگونی معروف است. گوتی‌ها انهدام این سلطنت را غنیمت شمردند و عصر

1. Uruk. 2. Unug. 3. Šuruppag.



تصویر شمارهٔ ۱۴: نمونه‌هایی از هنر حکاکی بین‌النهرین. (بالا) مُهر استوانه‌ای از سنگ آهک خاکستری (ارتفاع: ۲۱mm) از دورهٔ بابلی کهن به دست آمده از «نربتوم» *Nērebtum* (ایشچالی *Ishchali* امروزی) همراه با وردنه. (وسط) لوح سفالی دورهٔ بابلی کهن از سیپار *Sippar*، با نقوشی به دست آمده از وردنه‌های مُهری استوانه‌ای (به بلندی: ۲۴mm): (پایین) مُهر مخروطی از جنس سنگ یمانی (به ارتفاع: ۲۱mm) از عهد نو ـ بابلی همراه با نقوش نوین (محل کشف ناشناخته).

گوتی با قدمتی نامشخص، تسلط آنها را، دست‌کم بر بخشهایی از سومر و اکد، در آن هنگام نشان می‌دهد (با وجود این به نظر می‌رسد که لاگاش Lagaš، شهر ـ ایالت سومری، استقلال خود را حفظ کرده بود). حتی با وجود تجلی پنجمین سلطنت متمرکز در شهری از اکد به نام بابل، که هنوز اهمیت چندانی نداشت؛ سلطنتهای عظیم سومری؛ سومین سلسلهٔ «اور» Ur (شهری در جنوب سومر) و سپس ایسین Isin و لارسا Larsa (که تا حدودی با هم همزمان بودند)؛ همگی اوج فرهنگ سومری را نشان می‌دهند. پادشاهان این دورهٔ بابلی کهن (یا نخستین سلسلهٔ بابل)، از جمله حمورابی (دورهٔ سلطنت طبق گاهشمار تاریخی پذیرفته شده، ۱۸۴۸ ـ ۱۸۰۶ پیش از میلاد)، گاهی اظهارات رسمی خود را به صورت دو زبانهٔ اکدی و سومری تهیه می‌کردند، ولی سومری به‌عنوان زبان و فرهنگی زنده تا آن زمان هنوز مهجور بود. شهر آشور در شمال بین‌النهرین، تا قرن چهاردهم پیش از میلاد در ناحیهٔ وسیع «هوری»[1] به صورت شهر ـ ایالت کوچکی باقی ماند، که روی کار آمدن ناگهانی یک پادشاهی «کهن آشوری» با ابعاد بسیار وسیعش، با پیشروی به سمت سوریه و سپس ناپدید شدنش، کلاً یک واقعهٔ استثنایی کوتاه‌مدت و برجسته در دوران سلطنت شَمشی ـ ادد اول Šamši - Adad (۱۸۶۸ ـ ۱۸۳۷ پیش از میلاد) و پسرش، به شمار می‌رفت. انقراض سلسلهٔ بابلی کهن در جنوب با ورود «کاسی‌ها» تسریع گشت و حکومت طولانی مدت آنها بر بابل به پایتختی دور ـ کوریگلزو Dūr - Kurigalzu، دورهٔ بابلی میانه نام گرفت، که همزمان با دورهٔ آشوری میانه در شمال بین‌النهرین می‌باشد. بنابراین هزارهٔ اول قبل از میلاد به طور رسمی تاریخ آغاز دوران نو ـ آشوری و نو ـ بابلی نامیده شده است. مع‌الوصف دوران قدرت مشهورترین پادشاهان آشوری مانند سارگون دوم، سناخریب، اِسرهَدُن[2] و آشوربانیپال[3]، که به ترتیب در پایتختهایی چون آشور، کَلهو (نیمرود امروزی)، دور ـ شرکن[4] (خورساباد امروزی) و نینوئه[5] (نینوا)[6] حکومت می‌کردند، با سقوط نینوا در سال ۶۱۲ پیش از میلاد، آن زمان که امپراتوری تازه پایه‌گذاری شدهٔ نو ـ بابلی در سال ۶۲۶ پیش از میلاد تازه آغاز به کار کرده بود، به پایان رسید. سلسلهٔ نو ـ بابلی ـ که قلمرو آن تحت حکومت نبوکدنصر[7] دوم (دورهٔ سلطنت ۶۰۵ ـ ۵۶۲ پیش از میلاد) به بیشترین وسعت خود رسید ـ تا سال ۵۳۹ پیش از میلاد به حکومت خود ادامه داد. این برههٔ حساس در تاریخ بین‌النهرین، یعنی فتح بابل توسط کوروش، پادشاه مادها و پارس‌ها، بیانگر نقطهٔ عطفی است که

1. Hurrian.
2. Esarhaddon.
3. Assurbanipal.
4. Dūr - Šarkēn.
5. Ninua.
6. Nineveh.
7. Nebuchadnezzar. (= بخت‌النصر)

تصویر شمارهٔ ۱۵: جدول گاهشمار بین‌النهرین باستان.

تاریخ	جنوب بین‌النهرین	شمال بین‌النهرین	دوره‌های تاریخی
۷۰۰۰ پیش از میلاد	فرهنگهای ماقبل تاریخ		دورهٔ پس از یخبندان (دورهٔ میانه‌سنگی در شمال غرب اروپا)
۶۰۰۰	فرهنگ اوبید ubaid	فرهنگ اوبید شمالی	
۵۰۰۰	(۵۵۰۰ ـ ۴۰۰۰)	(۵۰۰۰ ـ ۴۰۰۰)	
۴۰۰۰	دوران نخستین و میانهٔ اوروک (۴۰۰۰ ـ ۳۵۰۰)	فرهنگ گاورا Gawra	دوران ابرسنگی اروپای غربی
۳۵۰۰	دورهٔ واپسین اوروک (۳۵۰۰ ـ ۳۱۰۰)	فرهنگ اواخر اوروک در شمال	
۳۰۰۰	دورهٔ سلسله‌ای نخستین	دورهٔ پنجم نینوا	هرم بزرگ خئوپ
۲۵۰۰	(ایالت شهرهای سومری) (۳۸۰۰ ـ ۲۳۹۰)		
	حکومت اکدی (سارگونی) (۲۳۹۰ ـ ۲۲۱۰)	فرهنگ تایا Taya	
	پادشاهان گوتی		
	دورهٔ نو سومری		
	گودئای لاگاش		
	سلسلهٔ سوم اور Ur (۲۱۶۸ ـ ۲۰۵۰)		
۲۰۰۰	حکومتهای ایسین و لارسا (۲۰۷۳ ـ ۱۸۱۹)		
	دورهٔ بابلی کهن (۱۹۵۰ ـ ۱۶۵۱)	دورهٔ آشوری کهن	(شمشی ادد اول ۱۸۳۷ ـ ۱۸۶۹)
	حمورابی در بابل (۱۸۴۸ ـ ۱۸۰۶)		
۱۵۰۰	دورهٔ بابلی میانه		

		(کاسی) (۱۶۵۱ ـ ۱۱۵۷)	تکمیل دورهٔ
			حکومت میتانی
			(۱۵۰۰ ـ ۱۳۵۰)
			دورهٔ آشوری میانه
			(۱۳۵۰ ـ ۱۰۰۰)
۱۰۰۰			امپراتوری نو ـ آشوری
			(۸۸۳ ـ ۶۱۲)
		امپراتوری نو ـ بابلی	
		(۶۲۵ ـ ۵۳۹)	
۵۰۰			امپراتوری پارس
			(هخامنشی) (۵۵۰ ـ ۳۳۱)
			اسکندر کبیر (۳۳۱ ـ ۳۲۳)
			دورهٔ هلنی (امپراتوری
			سلوکیان) (۳۰۵ ـ ۶۴)
پس از میلاد			امپراتوری پارت (اشکانی)
			(۱۲۷ قبل از میلاد تا ۲۲۷
			پس از آن)
			امپراتوری ساسانیان
			(۲۲۶ ـ ۶۵۱ میلادی)
			ظهور اسلام، ۶۳۶

آخِناتن/توتن خامون

فرهنگ هال‌استات

لاتن (سلتی)

اولین المپیک ۷۷۶

احداث رُم ۷۵۳

آغاز فرهنگ مایا

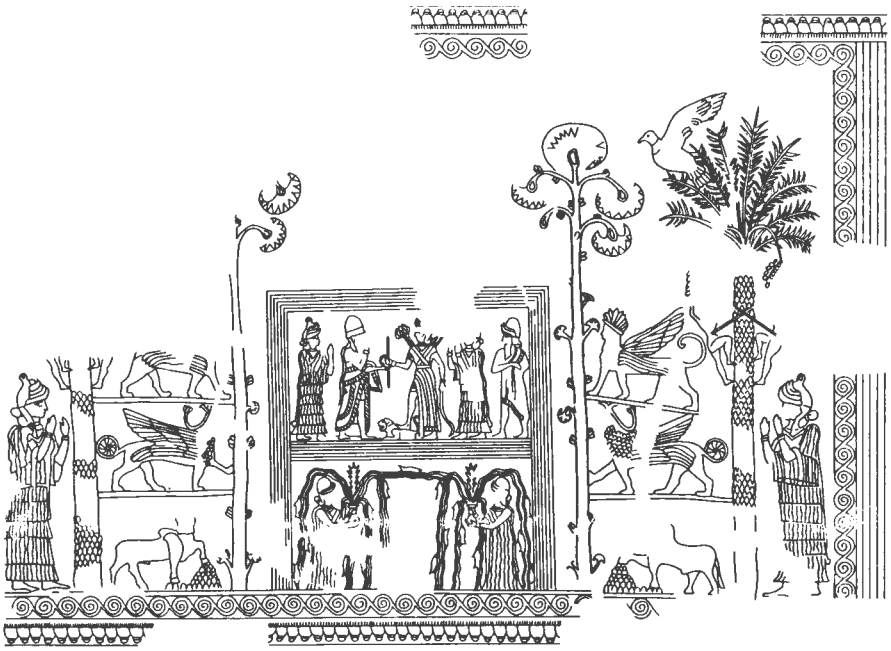
Maya

ساخت دیوار بزرگ چین

۲۱۴ قبل از میلاد

طی آن سراسر بین‌النهرین، بخشی از امپراتوری‌ای گردید که در خارج از مرزهایش بر آن حکومت می‌راند. در واقع دورهٔ «امپراتوری‌های جهانی» آغاز شده بود. امپراتوری پارس یا هخامنشی[1] (که نام خود را از جد کوروش به نام هخامنش گرفته است) در ۳۳۱ پیش از میلاد توسط اسکندر کبیر منهدم گردید و سپس دورهٔ هلنی[2] ملقب به سلوکیان[3] که متعاقب حکومت یکی از سرداران اسکندر که کنترل بین‌النهرین، ایران، سوریه و نیمی از ترکیه را در دست داشت، آغاز گردید. پسر

1. Achaemenid. 2. Hellenistic. 3. Seleucid.



تصویر شمارهٔ ۱۶: نقاشی دیواری واقع بر دیوار خارجی اتاق پادشاه در قصر سلطنتی شاه زیمری ـ لیم Zimrī - Lim در ماری Mari، ابتدای هزارهٔ دوم پیش از میلاد. شاه درحالی‌که حیوانات، جانداران پیوندی و خدایان حمایت‌کننده، صحنه را احاطه کرده‌اند، توسط الهه ایشتر Ištar پذیرفته می‌شود.

وی مؤسس سلوکیه[1] در ۲۷۴ پیش از میلاد در کنار دجله می‌باشد. پارت[2]ها، مردمی ایرانی، که در سال ۱۲۶ پیش از میلاد بر بابل تسلطی همه جانبه داشتند و سلسلهٔ آنها (که گاهی به اقتباس از نام مؤسسش، اشکانیان[3] نامیده می‌شود)، بر بین‌النهرین حاکم بودند تا آنکه توسط سلسلهٔ بزرگ دیگر ایرانی، یعنی ساسانیان[4]، در ۲۲۷ میلادی از منطقه خلع ید گردیدند. متأخرترین متون مکتوب با خط میخی و به زبان اکدی ـ شامل گزارشهای رصدخانه‌ای ـ به اواخر قرن اول میلادی برمی‌گردد و بعید به نظر می‌رسد در آن زمان چیزی بیش از چند تن از افراد خردمند و

1.Seleucia. 2. Parthian. 3. Arsacid.

4. Sasanian.

تحصیلکرده با فرهنگ باستانی بین‌النهرین در تماس بوده و قادر به فهم این زبان یا خواندن خطشان بوده باشند. آغاز عصر مسیحیت تاریخ مناسبی را، اگرچه تقریبی، برای فروپاشی سنت ادبی سه هزارسالهٔ بین‌النهرین عرضه می‌دارد.



تصویر شمارهٔ ۱۷: زمانی سومری‌ها عقیده داشتند که زندگی شوم پس از مرگ را می‌توان تا اندازهٔ زیادی با موسیقی تسکین داد. خرس در حال رقص همراه با نوازندگان حیوان. برگرفته از جعبه صدای (ساز) چنگ همراه با سر گاو وحشی که در گوری واقع در «قبرستان سلطنتی» دفن شده بود. اور *Ur*، دورهٔ سلسله‌ای نخستین.

فهرست مداخل براساس الفبای فارسی

عنوان	صفحه
آبجو	۷۳
آتش	۱۴۰
آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها	۸۴
آذرخش	۱۹۵
آرد	۱۴۴
آسمان	۱۷۰
آشور	۶۸
آفرینش	۹۴
ائا	۱۲۴
اِ ـ ابزو	۱۲۵
اِ ـ انه	۱۲۵
اِ ـ تمن ـ ان ـ کی	۱۳۵
اِ ـ کور	۱۲۶
اِ ـ کیش ـ نو ـ گل	۱۲۶
اِ ـ گَل ـ ماه	۱۲۵
اِ ـ مته ـ اورسگ	۱۲۷
اِ ـ مسلم	۱۲۷
اِ ـ مه	۱۲۷
اِ ـ نینو	۱۲۸
ابزو	۵۱
ابوالهول	۲۷۹
اَپسَسو	۶۳
اَپسو	۶۳
اَپکلو	۶۳
اتره ـ هَسیس	۷۰
اتنه	۱۳۴
اثمو	۱۳۵
ادپه	۵۲
ادد	۵۲

ارابه‌های خدایان ۹۲
ارشکیگل ۱۳۱
ارلی ۶۵
ارواح ۱۵۰
اروئا ۱۳۳
ارورو ۶۵
اره ۱۳۳
ازّه ۲۶۵
اریدو ۱۳۱
ازدواج مقدس ۲۶۰
ازیده ۱۳۷
اژدر ـ شیر ۲۰۰
اژدرمار ۲۷۴
اژدهاها ۱۲۰
اسب ۱۷۱
اسرلوهی ۶۶
اسکو ۶۵
اسگ ۶۵
اسگیل ۱۳۳
اشرتو ۶۷
اشیمببر ۶۷
اعداد ۲۳۹
افسون عشق ۲۰۴
افسونگری ۳۰۸
افسونها ۱۸۱
افعی ۲۶۸
التو ۵۴
الد ۵۳
الدلمو ۵۳
الکل ۵۴
اللیل ۱۳۰
الوهیت پادشاهان ۱۰۸
الهگان تولد ۷۹
الیم ۵۴
امراض و پزشکی ۱۱۴
اموال دفن شده در پی بناها ۱۴۶
امورو ۵۶
امه ـ لوشوم گل ـ انه ۵۵
اَن ۵۶
انبی‌لولو ۱۲۸
انتو ۶۲
انزگ ۱۳۱
انزو ۶۳
انسان‌انگاری ۶۲
انسانهای پرنده ۷۶
انشار و کیشار ۶۲
انکی ۱۲۸
انکیدو ۱۲۹
انکیمدو ۱۲۹
اِنگور ۱۲۸
انلیل ۱۳۰
ان مشره ۱۳۱
انو ۶۲
انوگی ۱۳۱
انونکو ۶۳
انونه ۶۲

انونیتو ۶۳
اوئن‌ها ۲۴۱
اوب ـ شو ـ او ـ کینه ۲۹۷
اوتو ۳۰۲
اوتوکو ۳۰۵
اودوگ ۲۹۷
اورش (خدا) ۳۰۲
اورش (الهه) ۳۰۲
اوسمو ۳۰۲
اولمشیتوم ۲۹۷
اومو ـ دبروتو ۲۹۸
ایسی‌مود ۱۸۲
ایشترن ۱۸۵
ایشکور ۱۸۳
ایشوم ۱۸۵
ایش‌هره ۱۸۲
ایگ ـ الیمه ۱۷۷
ایگی‌گو ۱۷۷
ایل ـ ابرات ۱۷۷
ایلبه ۱۷۷
ایمدوگود ۱۷۷
ایمین‌بی ۱۷۹
اینانا ۱۷۹
اینین ۱۸۲
ایه ۷۰

باروری ۱۳۸
بالها و پنجه‌های پرنده ۷۸
بئو ۷۱
ببه ۷۰
بخور ۱۸۱
برج بابل ۲۹۶
بروسوس ۷۴
بز ـ ماهی ۱۵۷
بس ۷۵
بشمو ۷۱
بل ۷۳
بوننه ۹۰
بیت ـ اکیتی ۷۹
بیلت ـ ایلی ۷۳
بیلت ـ سری ۷۳
بیلچه ۲۷۹
بیلولو ۷۵

پادشاه درخت خرما ۲۴۴
پیلسگ ۲۴۴
پیسوکل ۲۴۵
پرندگان ۷۶
پرنده‌ای با سر شیر ۲۰۱
پرهیزگاری ۲۱۸
پزشکی ۲۱۶
پزوزو ۲۴۵
پوستهای حیوانی ۶۰
پیشکش ۲۴۳
پیشگویی ۱۴۶
پیشگویی از روی امعا و احشا ۱۳۵

پیکان ۶۵
پیکره‌ای با گرز ۱۳۸
پیکره در هیئت شیر ۲۰۱
پیکره در هیئت ماهی ۱۴۱
پیکره‌ها ۱۳۸
پیکره‌های دافع نیروهای اهریمنی ۶۳
پیکره‌های سحرآمیز ۲۱۱

ترکه و حلقه ۲۵۸
تسبیح ۹۰
تشمیتو ۲۸۸
تشوب ۲۹۳
تطهیر ۲۵۳
تعبیر خواب ۲۴۴
تعویذها ۵۵
تقدیر و سرنوشت ۱۱۲
تموز ۲۸۸
تندیس‌ها ۲۸۱
تیامت ۲۹۳
تیرک حلقه‌دار ۲۵۶
تیش‌پک ۲۹۵

جانوران پیوندی ۱۷۶
جاودانگی ۱۷۹
جنگل سدر ۹۰
جنی‌ها ۱۴۷
جهان زیرین ۲۹۸

چراغ پیه‌سوز ۱۹۲
چشمان نینگل ۱۳۵
چشم و بتهای چشمی ۱۳۵
چماق ۲۰۵
چماقهایی با سر شیر ۲۰۱
چنگک ۱۴۵
چوبدستی با سر بز ۱۵۸
چوبدستی با سر قوچ ۲۵۴
چوبدستیها، چماقها و عصاهای خدایان ۲۷۹
حلقهٔ سحرآمیز ۲۱۱
حیوانات، مقدس ۵۷

خدا با چماق ۱۶۴
خدا با چوبدستی ۱۶۴
خدایان آبراه ۹۰
خدایان آراراتی ۳۰۱
خدایان پرنده ۷۵
خدایان دیلمونی ۱۱۳
خدایان شخصی ۲۴۶
خدایان طوفان و دیوان طوفان ۲۸۲
خدایان عربی ۶۴
خدایان عیلامی ۱۲۶
خدایان کاسی ۱۸۶
خدایان کبیر ۱۶۵
خدایان محلی ۲۰۳
خدایان مرده ۹۹
خدایان و الهگان ۱۵۸

خدایان و نمادهای مصری ۱۲۵
خدایان هوری ۱۷۵
خدای خانه و الههٔ خانه ۱۷۲
خدای خورشید ۲۸۴
خدای رودخانه ۲۵۷
خدای کوبنده ۲۷۴
خر ۱۱۹
خوابها و رؤیاها ۱۲۰
خوشهٔ ذرت ۱۲۵
خیر و شر ۱۶۴
خیش ۲۴۸

درخت زندگی ۲۹۶
درخت مقدس ۲۶۲
درخت مقدس و مناسک آن ۲۸۲
دروازهٔ بالدار ۳۰۸
دروازه‌بانان ۱۴۷
دست ۱۶۹
دستان ایشتر ۱۶۹
دگن ۹۸
دلو و مخروط ۸۳
دمکینه ۹۹
دمگلنونه ۹۹
دمو ۹۹
دوتور ۱۲۴
دو ـ کو ۱۲۲
دوموزی ۱۲۳
دومو ـ زی ـ ابزو ۱۲۴
دیانو ۹۹
دیلمون ۱۱۲
دینگیرماه ۱۱۴
دیوان و هیولاها ۱۰۸

رابیسو ۲۵۴
راست و چپ ۲۵۵
رب‌النوعهای وزیر ۲۱۸
رنگین‌کمان ۲۵۴
روابط جنسی ۲۷۱
رودخانهٔ آزمایش ۲۵۸
رودخانهٔ جهان‌زیرین ۲۵۷
روسپی‌گری و آداب روابط جنسی ۲۵۰
روسپی‌گری و معبد ۲۸۹
روغن ۲۴۳
رؤیاها ۳۰۵

زببه ۳۰۹
زمین ۱۲۵
زن برهنه ۲۳۸
زندگی پس از مرگ ۵۲
زنگها ۷۳
زیارتگاه اصلی خدایان ۲۴۴
زیج‌ها ۱۷۱
زیگورات‌ها ۳۰۹
زیوسوره ۳۱۲

ساغرریزی ۱۹۴

ساقهٔ جو ۷۱
سبیتو ۲۶۸
ستاره ۲۸۱
ستَرَن ۲۶۵
ستون سرخم ۲۵۶
سحر و جادو ۲۰۶
سرپانیتو ۲۶۵
سفرها و مشایعین خدایان ۱۸۵
سگها ۱۱۸
سود ۲۸۴
سوگندها و نفرین‌ها ۲۴۱
سوموکن ۲۸۴
سه ۲۹۳
سی‌بیتو ۲۷۱
سترن ۲۶۵
سیدوری ۲۷۱
سیل بزرگ ۱۴۲
سین ۲۷۲

شارا ۲۸۶
شالا ۲۸۵
شب ۲۲۷
شجره‌نامهٔ خدایان ۱۴۷
شراب ۳۰۶
شریده ۲۸۷
شفاعت ایزدی ۱۱۸
شکن ۲۸۴
شمش ۲۸۶
شمشیر هلالی ۲۶۵
شول ـ په ـ اِ ۲۸۷
شولت ۲۸۷
شیدو ۲۸۷
شیر ۱۹۶
شیر انسان‌نما ۲۰۲
شیر با سر انسان ۲۰۲
شیردال ۱۶۶
شیردال ـ دیو ۱۶۸
شیر ـ دیو ۱۹۶
شیر ـ ماهی ۲۰۱

صفحهٔ بالدار ۳۰۶
صفحهٔ خورشید ۲۸۴
صفحهٔ خورشیدی ۲۷۸
صلیب ۹۵
صلیب شکسته ۲۸۴
صلیب مالتی ۲۱۲

طالع‌بینی و ستاره‌شناسی ۶۶
طلسمها ۲۸۸

عصای سرکج ۹۵
عقرب ۲۶۵

غاز ۱۶۵
غذا و نوشیدنیهای خدایان ۱۴۵
غیب‌گویی ۱۱۶

فالگیری ۷۰
فرمان ۳۰۸
فهرست خدایان ۲۰۲

قربانی انسان ۱۷۲
قربانی کردن حیوان ۵۷
قربانی و پیشکش ۲۶۲
قرص لوزی‌شکل ۲۰۴
قلم حکاکی ۲۸۴
قنطورس ۹۰
قورباغه ۱۴۶
قهرمانان مقتول ۲۷۲
قهرمان با موهای مجعد ۱۷۰
قهرمان برهنه ۲۳۸

کاهنان مرد و کاهنان زن ۲۴۸
کرجی با سر انسان ۸۱
کرجیها ۷۹
کرجیهای خدایان ۸۱
کژدم ـ انسان ۲۶۶
کشتی‌گیران ۳۰۸
کلاه شاخدار ۱۷۰
کوتوله ۱۲۴
کوتولهٔ کج‌پا ۸۲
کودوروها ۱۸۸
کور ۱۸۹
کوسریکو ۵۴
کی ۱۸۷
کیسو و مشیرو ۱۸۷
کیشار ۱۸۸
کینگو ۲۵۴
کیهان‌شناسی ۹۲

گالا ۱۴۶
گاو آسمان ۸۷
گاومیش ۷۹
گتومدوگ ۱۴۷
گزیسوتروس ۳۰۹
گشتیننه ۱۵۰
گل‌آذین ۲۵۹
گلدان با آبهای جاری ۳۰۵
گناه ۲۷۲
گنزیر ۱۴۷
گود ـ الیم ۱۶۸
گورها ۱۶۵
گوشهای خر ۱۲۰
گوگل ـ انه ۱۶۸
گوله ۱۶۸
گوه ۳۰۵
گوی ـ چوبدستی ۷۰
گیاه حیات ۲۴۷
گیبیل ۱۵۰
گیپر ۱۵۵
گیدیم ۱۵۱
گیره ۱۵۷
گیش‌زیده ۱۵۷

گیلگمش ۱۵۱
لاک‌پشت ۲۹۶
لاما ۱۹۰
لبو ۱۸۹
لس ۱۹۲
لکانومانسی ۱۹۳
لمشتو ۱۹۱
لوح سرنوشت ۲۸۷
لوزی ۲۵۵
لوگل ـ ایره و مسلمته ـ ائا ۲۰۴
لوگل بنده ۲۰۴
لولل ۲۰۵
له ـ تراک و لولل ۱۹۲
لهمو ۱۹۰
لهمه ۱۸۹
لیبانومانسی ۱۹۴
لیسین ۲۰۲
لیل ۱۹۵
لیلی‌تو ۱۹۶

ماده‌گاو و گوساله ۹۳
مار آبی ۱۷۶
مار خدایان ۲۷۵
مارها ۲۷۶
مار هفت‌سر ۲۶۹
مامی ۲۱۲
ماهی ۱۴۰
مجسمه‌های پرستش ۹۷
مجلس خدایان ۶۶
محرابها ۵۴
محرمات ۲۸۸
مخلوقات انکی ۱۳۰
مخلوقات تیامت ۲۹۴
مراسم خاکسپاری ۹۰
مراسم سال نو ۲۲۵
مراسم «مخروط ـ مالی» ۹۲
مرتو ۲۱۴
مرد دریایی و پری دریایی ۲۱۶
مرد ماهی و زن ماهی ۱۴۲
مردوخ ۲۱۲
مرگ و اعمال تدفین ۱۰۲
مسلمته ـ ائا ۲۱۸
مشایعین خدایان ۲۵۰
مشکیم ۲۱۵
معابد و معماری معابد ۲۸۹
مگس ۱۴۴
ملم و نی ۲۱۶
مگیلوم ـ قایق ۲۱۲
ممو ۲۱۲
ممیتو ۲۱۲
منطقةالبروج ۳۱۳
موش خرما ۲۱۸
موش‌هوشو ۲۲۰
مولیسو ۲۲۰
مه ۲۱۵

مهرهای خدایان ۲۶۷
مه‌مه ۲۱۶

نامه‌هایی به خدایان ۱۹۳
نانا ـ سوئن ۲۲۳
نانایا ۲۲۲
نبو ۲۲۱
نرگل ۲۲۴
نرودو ۲۲۴
نقوش حاشیه‌ای ۱۴۰
نکرومانسی ۲۲۴
نگهبانان دروازه ۱۶۸
نماد امگا ۲۴۳
نمتر ۲۲۲
نمرسیت ۲۲۲
نمو ۲۲۲
ننشه ۲۲۴
نودیمود ۲۳۹
نوسکو ۲۴۱
نوموشده ۲۴۰
نونگل ۲۴۰
ننیبگل ۲۲۳
نیدبه ۲۲۷
نیرح ۲۳۷
نیزهٔ سه شاخه ۲۹۶
نیسبه ۲۳۷
نیس‌رخ ۲۳۷
نیکل ۲۲۷
نیمرد ۲۲۸
نین‌تو ۲۳۵
نین‌تینوگه ۲۳۵
نین‌دره ۲۲۸
نینزو ۲۲۸
نین‌سون ۲۳۴
نین‌سیانه ۲۳۳
نین‌سیکیله ۲۳۳
نین‌سینه ۲۳۲
نین‌شوبور (خدا) ۲۳۴
نین‌شوبور (الهه) ۲۳۵
نین‌شیکو ۲۳۴
نین‌کرک ۲۳۲
نین‌کیلیم ۲۳۲
نینگل ۲۲۸
نین‌گیرسو ۲۲۸
نین‌گیش‌زیده ۲۲۹
نین‌گیلین ۲۲۸
نین‌لیل ۲۳۲
نین‌ماه ۲۳۳
نین‌مر ۲۳۳
نین‌مشره ۲۳۳
نین‌منه ۲۳۳
نینورته ۲۳۵
نین‌هورسگه ۲۳۱

ورزا ۸۴
ورزا ـ انسان ۸۵

ورزا و دروازهٔ بالدار ۸۴
ورزاها و شیرها با سر انسان ۸۹
وقف ۱۰۷
ونوس ۳۰۵

هفت ۲۶۸
هفت (خدا) ۲۶۹
هفت خردمند ۲۷۰
هفت (دیو) ۲۶۸
هفت (نقطه) ۲۶۸
هلال ماه ۹۴
هندورسگ ۱۷۰
هنیش ۱۷۰
هوبور ۱۷۲
هومبابا ۱۷۵
هوواوا ۱۷۵
هیولاها ۲۱۸
هیه ۱۷۰

فرهنگنامهٔ خدایان...

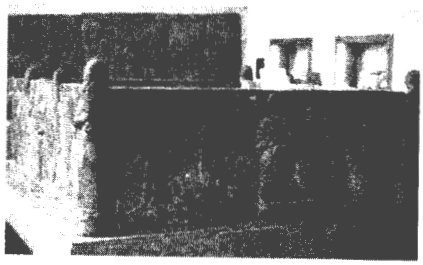
abzu (apsû)

اَبزو (اَپسو)

باوجود بارش گه‌گاه شدید باران در جنوب بین‌النهرین، عقیدهٔ باستانی بر این بود که آب چشمه‌ها، چاهها، نهرها، رودها و دریاچه‌ها از اقیانوس آب شیرین موجود در زیرزمین، واقع در اَبزو abzu (apsû) یا اِنگور engur، تأمین و از همان‌جا مجدداً پر می‌شود (از طرفی دریای آب شور زمین را احاطه کرده است). اَبزو قلمرو خاص و منزلگاه خدای عقل و فرزانگی، اِنکی **Enki** (اِئا Ea)، همسرش دمگلنونه **Damgalnuna** (دَمکینه Damkina) و مادرش نَمو Nammu و همچنین محل سکونت تعدادی از موجودات تابع وی بوده است [۱۹] (به مخلوقات انکی **Enki's creatures** رجوع کنید).

تصور می‌شد که انکی، ابزو را پیش از خلقت بشر اشغال کرده است. براساس حماسهٔ آفرینش بابلی، اپسو Apsū نام یک مخلوق نخستین و عاشق تیامَت Tiāmat بوده و «اِئا» پس از قتل وی، خانه‌اش را روی جسد او بنا نهاد و از آن پس نام وی به منزلگاه اِئا اطلاق گشت. مردوخ **Marduk**، پسر اِئا، اولین پسرزادهٔ اَپسو نامیده شده. معبد اِنکی در اریدو **Eridu** به اِ ـ ابزو **E-abzu** «معبد ابزو»، معروف بود.

جهان زیرین **underworld**، حتی در عمق بیشتری یعنی زیر ابزو واقع شده بود. به این دلیل



تصویر شمارهٔ ۱۸: حوض اپسو *apsû* به دست آمده از بنای **الحاقی شاه آشوری** سناخریب (دورهٔ سلطنت: ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) که به معبد خدا آشور *Aššur* در شهر آشور اهدا شد. هم‌اکنون در موزهٔ *Vorderasiatisches* واقع در برلن قرار دارد. ارتفاع: ^{m}۱/۱۸، ^{m}۳/۱۲ مربع.



تصویر شمارهٔ ۱۹: خدا اِئا *Ea* در اپسوی *apsū* پُرآبی که خدای دیگری را، احتمالاً شَمَش *Šamaš*، می‌پذیرد. مقتبس از مُهری استوانه‌ای از دورهٔ اکدی در اور *Ur*.

که در برخی روایات، لازمهٔ رسیدن به جهان زیرین، عبور از رودخانه‌ای (هوبور Ḫubur) بوده

که احتمالاً گاهی اوقات به ابزو معروف بوده است (بـــه «رودخـــانهٔ جـــهان زیـــرین» **river of the underworld**، رجوع کنید).

واژهٔ ابـزو / اپسـو، هـمچنین بـرای نـامیدن حوض آب مقدس در حیاط یک مـعبد، اسـتفاده می‌شده است[۱۱۴].

Adad

اَدَد

به ایشکور **Iškur** رجوع کنید.

Adapa

ادپه

طبق افسانهٔ بـابلی، ادپـه **Adapa**، «مـرد دانـا» یـا «خردمندِ» (اپکلو **apkallu**) باستانیِ اریدو **Eridu**، نخستین شهر مشهور سومر (به «هفت خـردمند» **Seven Sages** رجوع کـنید)، بـوده است. مـقام و خرد او توسط خدا اِنا Ea (انکـی **Enki**) بـه وی اعطا گشته بود. «ادپه» به دلیل «شکستن بـالهای» باد جنوب توسط خدای تعالی انـو Anu (ان **An**) محکوم به تنبیه شد. اِنا به ادپه بشارت آب و نان مرگ را داد. با وجود این، در این حین دو نگهبان **gatekeepers** آسمان، یعنی دومـوزی **Dumuzi** و گیش‌زیده Gišzida (نین‌گیش‌زیده **Ningišzida**) در مورد رفتار ادپه نزد «انو» وساطت کردند و موجب تغییر قصد وی گشتند. «انـو» در عـوض بـه مـرد خـردمند، نـان و آب جـاودانـه بـخشید. ادپـه از پذیرفتن آن سر باز زد و بنابراین فرصت جاودانگی را از دست داد. این داستان اغلب به‌عنوان افسانهٔ توصیفی در خـصوص فـناپذیری بشـر بـه شـمار می‌رود.

بـه «غـذا و آشـامیدنی خـدایـان» **food and drink of the gods** رجوع کنید.

afterlife

زندگی پس از مرگ

کلاً مردم بین‌النهرین باستان معتقد بودند که بیشتر انسانها پس از مرگ به صورت روح یا جوهری که در جـــهان زیـرین **underworld** زنـدگی مـی‌کند، دوباره زنده خواهند شد (همچنین به گیدیم **gidim** رجوع کنید). یکـی از وظـایف زنـده‌ها پـیشکش هدایایی (از قـبیل غـذا، آشـامیدنی و روغـن) در مراسم تشییع‌جنازه بـه امـواتشـان بـود. صـندوق خاصی با یادداشتهای مفصل از گـیرسو Girsu از پیشکشهای دورهٔ سـلسله‌ای نـخستین در مـقابل مجسمه‌های نمازگزار حکمرانان متوفّی و اعضای خانواده‌شان، ساخته شده بود. گـویی زنـده‌ها در اصل این مجسمه‌ها را برای ایستادن در مـعابد و نمازگزاردن برای خود در حضور خدایـان، وقـف کـرده‌انـد. مـجسمه‌ها پس از مـرگ صـاحبانشان نمی‌توانند حرکت داده شوند و در نتیجه گـیرندهٔ پیشکشها می‌شوند. با این حال این موضوع دال بر پرستش نیاکان نیست. اگر زنده‌ها از تهیهٔ کـیسپو Kispū (هدایای تشییع جنازه) غافل شوند، ممکن است روح سرگردان شده، به جهان بالا برگشته و در آن ماندگار شود.

شرایط «زندگی» در جهان زیرین، به استثنای چند مورد، بی‌نهایت شوم تلقی مـی‌شد. امـوات

سومری از گرد و غبار و تفاله تغذیه و در تاریکی زندگی می‌کردند. این قضیه به طور مفصل در شعر سومری «گیلگمش، انکیدو و جهان زیرین» (که بسیار مطابق است با بخشی از دوازدهمین لوح اثر بابلی معیار از حماسهٔ گیلگمش) به اثبات می‌رسد، که در آن گیلگمش **Gilgameš** از روحِ (گیدیم **gidim**) انکیدو **Enkidu** دربارهٔ جهان زیرین پرسشهایی می‌کند. تنها کودکان تازه متولد شده و کسانی‌که پیش از موعد مرده بودند، بدون شک جهت تسلی خاطر والدینشان، بر روی «لوح طلا و نقره»، در حال بازی و خوش‌گذرانی نشان داده می‌شدند. از طرفی برتری از آنِ آنهایی است که تعداد فرزندان در قید حیاتشان از همه بیشتر است، زیرا از بهترین شانس برای دریافت هدایای مراسم تدفین برخوردار خواهند شد. ماهیت کالاهای موجود در مقبره که از حفاریها به دست آمده، نشان می‌دهد که مردگان می‌توانستند حداقل پاره‌ای از فعالیتهای این دنیا را در جهان پس از مرگ نیز انجام دهند. آنهایی که پس از مرگشان از مراسم تدفینِ ویژه بهره‌ای نبرده‌اند، در حالت غم و اندوه به سر خواهند برد. بدترین شرایط از آن انسانی بود که در آتش می‌سوخت و حتی جسدی برای دفن کردن نداشت. «روح او در جهان زیرین نیست، و دود او به آسمان رفته است». شعر سومری دیگری، «مرگ گیلگمش»، بیان می‌کند که پس از مرگ از مردگان انتظار می‌رفت هدایایی به ساکنان جهان زیرین اهدا کنند. به‌علاوه در شعری از سومین سلسلهٔ اور **Ur**، بسته به شرایط کفن و دفن، به رفتارهای متفاوتی که در خصوص اشخاص در زندگی پسین صورت می‌گیرد، اشاره‌ای شده است (به «مرگ و اعمال تدفین» **death and funerary practices** رجوع کنید).

به‌نظر می‌رسد که نظریهٔ سکونت موجودات شیطانی وحشتناک در جهان زیرین، که پیشاپیش از تصور قرون وسطایی جهنم خبر می‌دهد، ساخته و پرداختهٔ علوم الهی هزارهٔ اول پیش از میلاد باشد. انکیدوی مرده در حماسهٔ گیلگمش از چنین شیاطینی تعریف می‌کند. به هر حال روشن‌ترین گزارش ادبی از جهان زیرین، متنی است که دیدگاه جهنمی شاهزاده‌ای آشوری را بازگو می‌کند (بنابر برخی روایات، ولیعهد قرن هفتم پیش از میلاد، پادشاه آینده، آشور بانیپال[1]). (به «دیوان و هیولاها» **demons and monsters** رجوع کنید).

به گالا **galla**؛ دگن **Dagan** رجوع کنید.

akitu

مراسم اکیتو

به مراسم سال نو **New Year ceremonies** رجوع کنید.

alad, aladlammū

الد، الدلمو

به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head**؛ لاما **lama** رجوع کنید.

1. Assurbanipal.

Alcohol

الکل

این احتمال وجود دارد که مشروبات الکلی محصول اکتشافات اتفاقی مربوط به اوایل دوران انسان شکارچیِ ماقبل تاریخ، باشند. بعدها آن‌گونه که در متون آمده، در بین‌النهرین، آبجو و شراب (احتمالاً شراب خرما) مورد استفاده بوده است. ضیافتهای نقش شده، بویژه بر روی مُهرها و گلهای پختهٔ سومری، بدون شک تولید شرابهای مسکر را نشان می‌دهند. متون پزشکی، استفاده از آبجو و مشروب را در ساخت معجونهای دارویی بکرّات تجویز می‌کرده‌اند.

قوانین حمورابی در میخانه‌های قانونی بابل، بر عمومیت تجاری کردن نوشیدنیهای تفریحی در اوایل هزارهٔ دوم پیش از میلاد، البته نه به‌خاطر اهداف پزشکی یا مذهبی، صحه می‌گذارند [۳].

خدایان نیز به اندازهٔ بشر مستعد نوشیدن بوده‌اند (به غذا و آشامیدنی خدایان **food and drink of the gods**؛ «شیر»**Lion**؛ «نینماه» **Ninmah**؛ «اوتو» **Utu** رجوع کنید). در حماسهٔ گیلگمش، قهرمان گیلگمش **Gilgameš** در جست‌وجوی جاودانگی با الههٔ میخانه، یعنی سیدوری **Siduri**، ملاقات می‌کند. الهه او را تشویق می‌کند که از جست‌وجویش دست کشیده و از موهبتهای زندگی که احتمالاً شامل لذتهای حاصل از الکل بوده، بهره ببرد.

به قورباغه **frog**، ساغرریزی **libation** رجوع کنید.

alim (Kusarikku)

اَلیم (کوسَریکو)

به گاومیش **bison**؛ ورزا ـ انسان **bull-man** رجوع کنید.

Allatu

اَلتو

به اِرِشکیگل **Ereškigal** رجوع کنید.

altars

محرابها

محراب شیئی به طور عمودی ایستاده است که عمل قربانی و پیشکش **sacrifice and offering** بر رو، یا نزدیک آن، به طور حقیقی یا نمادین، انجام می‌گیرد و بدین‌طریق محوریترین مسئلهٔ آیین پرستش بیان می‌شود [۹۵]. احتمالاً در مراسم پرستش که در بین‌النهرین در هوای آزاد انجام می‌شده، از صخرهٔ طبیعی، یا تودهٔ ریگ، یا خاک استفاده می‌شده است، ولی با توسعهٔ معابد و زیارتگاهها، محرابهای مشخص‌تری از خاک رس، سنگ یا آجر بوجود آمده‌اند [۵۸]. یک زیارتگاه کوچک در اریدو **Eridu** متعلق به اواخر هزارهٔ پنجم پیش از میلاد، دارای یک فرورفتگی مقابل دروازه همراه با یک میز پیشکشی بود. جایگاه محوری محراب، بجز در مواقعی که جابه‌جایی آن به لحاظ ترتیب قرار گرفتن «سرسرای معابد بلند» ضرورت داشت، به‌گونه‌ای ثابت باقی می‌ماند (به «معابد و معماری معابد» **temple and temple architecture** رجوع کنید). به طور معمول

محراب جهت پیشکش در مقابل تصویر خدا قرار داده می‌شد (به مجسمه‌های پرستش **cult statues** رجوع کنید). گاهی محل محراب در معابد آشوری در مقابل مجسمهٔ پادشاه دیده می‌شود که در این‌گونه موارد، پادشاه که هویتی ایزدی ندارد می‌بایست به‌عنوان عابد در مقابل محراب دیده شود ـ نه معبود.

محرابها می‌توانستند نسبتاً ساده باشند، یا تزئینات ظریفی بر آنها صورت گرفته باشد.

این محرابها اغلب در یک سبک معماری به‌گونه‌ای ساخته می‌شدند که نشان‌دهندهٔ خود معبد در مقیاسی کوچک باشند. در زمانهای دیگر، صحنه‌های پرستش یا تصاویر پیکره‌های پیوندی[1] نگهبان (دیوها و هیولاها **demons and monsters**)، بر روی لبه‌ها ترسیم می‌شدند. مجاورت این طرحهای مذهبی با صحنه‌های به ظاهر دنیوی، بندرت صورت می‌گرفت.

در دورهٔ آشوری میانه، نگاره‌های سربی از معبد ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) در آشور، صحنه‌های مقاربت را بر بالای چیزی نشان می‌دهند که شبیه به محراب می‌باشد (به باروری **fertility**؛ «روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی» **prostitution and ritual sex** رجوع کنید).

از حالت نمادهای منقوش خدایان بر کودوروها **kudurrus** و ستونها و نیز نقوش موجود بر روی مُهرها [۲۰] (بویژه مُهرهای نو ـ بابلی) که عابدی را پشت محراب نشان می‌دهد، [۷۳، ۷۴] چنین به نظر می‌رسد که احتمالاً نشانه‌هایی همچون صفحهٔ خورشیدی **solar disc**، کلاه شاخدار **horned cap**، بیلچه (نماد) **spade (symbol)**، نماد «اُمگا» **omega**، یا گوه **wedge**، به‌عنوان معبود بر روی محراب نصب می‌شده‌اند [۸۰، ۱۵۸] و یا اینکه خود محراب ممکن بود بالا یا کنار مجسمهٔ حیوانِ مخصوص ایزد، نصب شده باشد (به چهارپایانِ خدایان **beasts of the gods** رجوع کنید). در برخی مواقع به نظر می‌رسد که مجسمهٔ حیوان مخصوص خدا، خود با نمادی که بر پشتش قرار دارد، نقش محراب را ایفا می‌کند.

Ama - ušumgal - ana

اَمه ـ اوشوم گل ـ اَنه

به دوموزی **Dumuzi** رجوع کنید.

amulets

تعویذها

تعویذ یا طلسم شیئی است ـ ماده‌ای طبیعی یا مصنوعی ـ که به داشتن نیروهای محافظ جادویی در جذب اقبال نیک و دفع اهریمن (یا هر دو) معروف است. تعویذها یا همراه خود شخص هستند و یا در محلی که خواستار تأثیر جادویی است، نصب می‌گردند. معمولاً عقیده بر آن بود که آنها قدرتشان را از جادویی نیک‌پی، ناشی از روابط خود با طبیعت، مناسبتهای مذهبی، زمانی خجسته در خلقتشان، یا مناسک مرتبط با آن، گرفته‌اند.

1. hybrid.



تصویر شمارهٔ ۲۰: محراب شاه توکولتی ـ نینورته اول - *Tukulti Ninurta* آشوری (قرن ۱۳ پیش از میلاد). به دست آمده از معبد الهه ایشتر *Ištar* در شهر آشور که شاه را زانو زده در مقابل معبود نشان می‌دهد. محراب مشابهی همراه با نماد خدا (ظاهراً لوح عظیم مکتوبی) در جلوی وی می‌باشد. این محراب به خدا نوسکو *Nusku* تقدیم شده است.

با وجودی که به نظر می‌رسد در زبانهای سومری و اکدی واژه‌ای برای «تعویذ» وجود ندارد، ولی پُرواضح است که اشیائی از قبیل مُهرها، به‌عنوان تعویذ مورد استفاده بوده‌اند [۱۴]. اغلب اشیایی که ظاهراً نقش جادویی داشته‌اند، در مقبره‌ها یافت شده است [۲۱] (به مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices** رجوع کنید).

پادشاهان نو ـ آشوری گردن‌بندهایی با تعویذهای فلزی کوچک که نماد خدایان بود، به گردن می‌آویختند. در همین دوره، زن به هنگام زایمان، سر کوچک فلزی یا سنگی خدا پزوزو **Pazuzu** را به دور گردن خود می‌بست تا از کودکش در برابر لَمشتو **Lamaštu** محافظت کند.

در مواردی خاص، به‌نظر می‌رسد که تعویذها (از جمله مُهرها) همچون نایبی بالقوه، نقشی را در ارائه هویت شخص، ایفا می‌کنند.

به چشم و بتهای چشمی - **eye and eye idols**؛ سحر و جادو **magic and sorcery**، رجوع کنید.

Amurru

امورو

به مَرتو **Martu** رجوع کنید.

An (Anu)

ان (انو)

ان An واژهٔ سومری «فلک» و نام خدای آسمان است که منبع اصلی نیروی جنبش در آفرینش **creation** و رهبر اولی‌الاعظم خدایان بوده است. او نیای خدا اورَش **Uraš** به شمار می‌رفت که حتی بعدها هویتش هم با او مشخص می‌شد. یا به‌گونه‌ای دیگر پسر انشار و کیشار **Anšar and Kišar** ازلی محسوب می‌گردید. او پدر تمام

خدایان **gods** بود. همسرش اورَش **Uraš** الههٔ زمین است. در روایتی دیگر او با «کی» **Ki** ازدواج می‌کند. همچون انوی Anu بابلی، همسری به اسم انتو Antu دارد. در روایت سومری این «ان» An بود که با خلقت جهانی که ما می‌شناسیم، در زمان جدایی آسمان از زمین (کی Ki) بر آسمان مستولی گشت.

در فرضیهٔ سه طبقه بودن آسمان، انو Anu، بالاترین طبقه را اشغال کرده است. «راه انو Anu»، مسیر عمودی افق شرقی بین «راههای» انلیل **Enlil** و اِئا Ea (انکی **Enki**) است که به ترتیب در شمال و جنوبش قرار می‌گیرند.

با آنکه «ان» An تقریباً در تمام دوره‌ها یکی از مهمترین خدایان بین‌النهرین بوده، ولی از آنجا که ماهیتش به‌گونه‌ای ناقص تعریف شده و در هنر بندرت (تازه اگر) به وی بذل توجهی صورت گرفته، شمایل‌نگاری و نشانهای خاص وی، مبهم هستند. گاه چنین پنداشته شده که انو Anu در میان خدایان واقع در نقش برجستهٔ صخرهٔ نو ـ آشوری در مالتای[1] نشان داده شده، ولی این قضیه قطعی نیست. حداقل در هنر کاسی[2] و نو ـ آشوری، نماد انو Anu، کلاه شاخدار **horned cap** می‌باشد [۳۱، ۸۰].

به اَسَگ **Asag**؛ کیهان‌شناسی **cosmology**؛ ازدواج مقدس **Marriage Sacred**؛ منطقه‌البروج **Zodiac** رجوع کنید.

animals, sacred

حیوانات، مقدس

به چهارپایان خدایان **beasts of the gods** رجوع کنید.

animal sacrifice

قربانی کردن حیوان

قربانی، آیینی مذهبی است که طی آن، شیء، حیوان، یا انسانی، با هدف ایجاد، ادامه یا تجدید رابطهٔ رضامند شخص، گروهی از اشخاص، یا به طور کلی جامعه، با یک معبود، به وی پیشکش می‌شود. در بسیاری فرهنگها از جمله بین‌النهرین، قربانی به طور مرسوم شکل کشتار مذهبی و فدای زندگی حیوان را به خود گرفته است.

در بین‌النهرین وظیفهٔ بشر و علت خلقت **creation** وی، مراقبت از احتیاجات خدایان، من‌جمله تدارک غذا بوده است (به «غذا و آشامیدنی خدایان» **food and drink of the gods** رجوع کنید). بنابراین قربانی کردن حیوان، مفهوم ضمنی رضایت اشتهای خدایان را در بر داشت. غذاها در آشپزخانهٔ معبد تهیه و به مجسمهٔ پرستش **cult statue** خدا، پیشکش می‌شدند. در عمل گوشت حیوانات قربانی احتمالاً جزو دارایی معبد گشته یا در آن باقی می‌ماند و برای تغذیهٔ روحانیون و خدمهٔ آن، استفاده می‌شد. گویی گوسفند حیوان اصلی قربانی بوده، با این حال بزها و گاوها نیز قربانی می‌شدند. با این وصف در حفاریهای اتاقهای معابد ماقبل تاریخ و اوایل تاریخ، گه‌گاه مقادیر بسیار زیادی از استخوان ماهیهایی **fish** که

1. Maltai. 2. Kassite.





تصویر شمارهٔ ۲۱: (بالا) گردن‌بند طلا با تعویذهایی به شکل الهه لاما *Lama* و نمادهای ایزدی همچون هلال ماه، نماد روشنایی و صفحهٔ خورشیدی. بابلی. قرون نوزدهم ـ هجدهم قبل از میلاد، یافت شده در دیلبت *Dilbat*. (راست) درشتنمایی از ستون سنگی پادشاه آشوری، آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) مکشوف در کاخ سلطنتی وی در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی). شاه با اشاره به نمادهای خدایانش، گردن‌بندی به گردن دارد که همان نمادها به شکل آویز، نقش تعویذ را ایفا می‌کند.



تصویر شمارهٔ ۲۲: پادشاه آشوربانیپال *Assurbanipal* از آشور (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) شخصاً یک شیر را می‌کشد. برگرفته از سنگ بنای حجاری شدهٔ دیواری به دست آمده از کاخ سلطنتی پادشاه در نینوا *Nineveh*



تصویر شمارهٔ ۲۳: عابد یا کاهن سومری با برهٔ قربانی. دورهٔ سلسله‌ای نخستین، مقتبس از صدف گوهرنشان، یافت شده در معبد الهه نین‌هورسگه *Ninhursaga* واقع در ماری *Mari*

می‌گویند جزو بازمانده‌های قربانی بوده‌اند، به چشم می‌خورد [۲۳، ۶۸].

گونه‌ای تقریباً متفاوت از قربانی حیواناتی که عموماً در تمام دوره‌ها در مراسم تدفین خاور نزدیک و بین‌النهرین یافت می‌شوند نیز به چشم می‌خورد (به مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices** رجوع کنید). اکثر اینها احتمالاً نمایانگر غذای مردگان بوده‌اند. بدین‌سان در مراسم تدفین سومری، چهارپایان و گاوهای نر که گاهی به ارابه‌ها یراق می‌شدند، باید بخشی از مراسم باشکوه تشییع‌جنازه بوده باشند. احتمالاً هدف آنها ادامهٔ وظایفشان در نقش حیوانات کارگر، در خدمت مردگان مدفون نیز بوده است [۸۳، ۸۴]. بُز (که «جانشین بشر» نامیده می‌شود) در برخی شعایر مذهبی به منظور دفع بیماری یا علامت خطر حضور شیطان، از برای هر یک از افراد، قربانی می‌شد. قربانی گوسفند در مراسم سال نو **New Year ceremonies** در بابل آن‌گونه که تصور شده، ارتباطی با مسئلهٔ بلاگردان بودن

ندارد. اینکه حیوان به این منظور کشته، یا قربانی می‌شود، تا گناهان تمام انسانها را بر دوش کشد (برای مثال: لاویان 16:8, 10, 21) در تفکر بین‌النهرینی مفهومی بیگانه است.

گاه دلیل دیگر قربانی حیوان در رابطه با آداب ساختمان‌سازی **building rites** است. مثلاً در حفاریهای کلهو **Kalhu** (نیمرود امروزی)، یک حیوان، احتمالاً غزالی مدفون در پی ساختمان سلطنتی، کشف گردید. در اور **Ur** گه‌گداری استخوانهای پرندگان کوچک همراه با پیکره‌هایی **figurines** کوچک، واقع در جعبه‌های سفالی که در پی ساختمانی نو ـ آشوری جاسازی شده بودند، یافت شده است.

نظر به اینکه پادشاه آشوربانیپال[1] (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) در یکی از نقش برجسته‌های قصرش، به صورت ایستاده در کنار شیری کشته شده و در حال ریختن شراب اهدایی **libation** نشان داده می‌شود، گویا دست‌کم در دورهٔ نو ـ آشوری، شکار سلطنتی تا حدی شکلی از قربانی حیوانات بوده است. به استثنای چنین صحنه‌های شکار از حیوانات مرده، ترسیم حیوانات قربانی با تمام جزئیات کشتار به‌گونهٔ بسیار مرسوم موجود در آثار کلاسیک)، در هنر بین‌النهرین بسیار نادر است.

گاهی آیین سوزاندن، مقوله‌ای در قربانی حیوان بود و پیشکشها توسط یکی از خدایان آتش، یعنی گیبیل **Gibil** یا نوسکو **Nusku**، به خدایان منتقل می‌شدند.

(به پوستهای حیوانی **animal skins**؛ گاو نر و دروازهٔ بالدار **bull and 'winged gate'**؛ غیبگویی **divination**؛ پیکره‌ها **figurines**؛ قربانی انسان **sacrifice human**؛ تطهیر **purification**؛ قربانی و پیشکش **sacrifice and offering** رجوع کنید.

animal skins

پوستهای حیوانی

مورد جالبی در حفاریهای انجام شده در محل «زاوی چمی شنیدر»[2] در شمال بین‌النهرین، زیستگاه کوچکی که تاریخ آن به اواخر هزارهٔ دهم یا اوایل هزارهٔ نهم پیش از میلاد برمی‌گردد، کشف شده است. در تپه‌ای که دقیقاً بیرون از سازه‌ای سنگی قرار گرفته، دست‌کم پانزده جمجمهٔ بُز و استخوانهای بال بندبند شدهٔ حداقل هفده پرندهٔ عظیم‌الجثهٔ شکاری، کرکسها، عقابها و یک هوبره وجود داشت. نشانهای چاقو روی استخوان پرندگان نمایانگر دقت در برش آنها بوده است.

باستان‌شناسان این بالها را بخشی از البسهٔ مناسک مذهبی دانسته‌اند. گمان می‌شود که جمجمه‌های بُز بخشی از ملزومات مناسک مذهبی بوده است.

در حماسهٔ بابلی، گیلگمش **Gilgameš** در سوگ انکیدو **Enkidu**، پهنهٔ صحرا را با پوست شیر درمی‌نوردد.

گاه به نظر می‌رسد که هنر نو ـ آشوری،

1. Assurbanipal.
2. Zawi Chemi Shanidar.

پیکره‌های انسانی را ملبس به پوستهای حیوانی ترسیم می‌کند. پیکر مستور در پوست شیر، واقع در نقش برجستهٔ کاخ پادشاه تیگلت ـ پیله‌سر سوم Tiglath - Pileser (دورهٔ حکومت ۷۴۴ ـ ۷۲۷ پیش از میلاد)، ممکن است که به تقلید از خدا لَه ـ تراک La - tarāk ملبس شده باشد؛ ولی با توجه به ظاهر و حال و هوای وی (در ردیفی از پیکره‌های انسانی، احتمالاً کاهنان Priests) اینکه او واقعاً خود خدا باشد، بعید می‌نماید. یک جفت از چنین تندیسهایی (ظاهراً مردان ملبس) پیش‌تر بر روی نقش برجستهٔ پادشاه آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۴۹ پیش از میلاد) دیده شده بود [۲۴].

به همین ترتیب، در همان حال که ممکن است پیکره‌های مستور در هیئت ماهی - fish garbed figures نمایانگر هفت خردمند Seven Sages باشند [۶۵، ۱۰۸، ۱۵۱]، این احتمال نیز وجود دارد که قراین خاصی که چنین پیکره‌هایی را در بر دارند، مانند آنچه در کنار بستر مرد بیمار دیده می‌شود، بیانگر این موضوع باشند که، آنها گاه می‌توانستند پیکره‌های انسانی ملبس به شکل خردمندان باستان بوده باشند. هرچند که در این



تصویر شمارهٔ ۲۴: پیکره‌های ملبس به پوست شیرها، احتمالاً تقلیدی از خدا لَه ـ تراک - *La tarāk* که بر نقش برجستهٔ سنگ بنایی تاریخی در شاه‌نشین کاخ سلطنتی شاه آشوری، آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی)، حجاری شده است.

1. Assurnasirpal.

مورد بعید به نظر می‌رسد که جامهٔ مراسم مذهبی به طور کامل از پوست ماهی حقیقی **fish** بوده باشد و از سر انسان تا کمر، روی پا، یا حتی تا زمین برسد؛ بلکه احتمالاً پارچهٔ این لباسها با تقلید کامل از یک ماهی زنده الگوبرداری و تهیه می‌شده است [۱۰۴].

anointing

تدهین با روغن

ریشهٔ سنت نمادین مسح، رسم روغن‌مالی بدن با روغن مرغوب (معمولاً روغن کنجد) به منظور اهداف آرایشی یا بهداشتی بوده است. روغن احتمالاً به طور نمادین روی سر عروس یا طرفین معاملات مالی یا در مراسم آزادسازی برده، ریخته می‌شده. کاهنانِ **priests** «مستدهّن» (پَشیشو paššīšū)، طبقهٔ خاصی از روحانیون را تشکیل می‌دادند.

بسط این سنت از دورهٔ بابلی کهن، عبارت از مسح کتیبه یا یادبنای شاه پیشین در حین برپا داشتن آن، صراحتاً به جای مسح خود حاکم بوده است.

تمام انواع روغنهای مورد استفاده در سحر و جادو **magic and sorcery** و پزشکی (به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید)، از مواد اولیهٔ نمادین (برای ما چندش‌آور) و همچنین از گیاهان دارویی و شفابخش خالص، به کرّات تهیه می‌شدند.

Anšar and kišar

اَنشار و کیشار

در اسطورهٔ بین‌النهرین، انشار و کیشار یک زوج، به ترتیب مرد و زن ازلی و احتمالاً مظهر آسمان (ان **An**) و زمین (کی **Ki**) بودند. بنابر حماسهٔ آفرینش بابلی، آنها دومین زوج (پس از لَهمو **Lahmu** و لَهَمو Lahamu) زاده اَپسو Apsū (ابزو **Abzu**) و تیامت Tiāmat بوده‌اند. (تفسیر دیگری از متن، آنها را زادگان لَهمو و لَهَمو معرفی می‌کند). انشار و کیشار به نوبهٔ خود، انو Anu (ان **An**)، خدای اعلای آسمان را متولد کردند.

به آشور **Aššur** رجوع کنید.

anthropomorphism

انسان‌انگاری

به خدایان و الهگان **gods and goddesses** رجوع کنید.

Antu

انتو

به «ان» **An** رجوع کنید.

Anu

انو

به «ان» **An** رجوع کنید.

Anuna (Anunnakkū)

انونه (اَنونکو)

انونه (انونکو) که احتمالاً به معنای «مولود ملوکانه» است، در متون پیش‌تر، بویژه متون سومری، به‌عنوان واژه‌ای کلی برای خدایان **gods** مخصوصاً خدایان اولیه که نخست به دنیا آمدند و هویت آنها با اسامی شخصی مشخص نشده بود،

به کار برده می‌شد. آنها در سرود مذهبی سومری وادار به کار برای کمک به بنای معبد در گیرسو Girsu می‌شوند و به لاما ـ خدایانِ lama مهربان می‌پیوندند. پنجاه انونهٔ اریدو **Eridu** وجود دارد. خدای آسمان انو Anu (ان **An**)، پادشاه انونکو Anunnakkū معرفی می‌شود. در حماسهٔ آفرینش به تودهٔ خدایان، «آنونکوی آسمان و زمین» گفته می‌شود.

احتمالاً در دوران بابلی میانه، پیرو کاربرد نام ایگیگو Igigū، برای اشارهٔ خاص به خدایان آسمان، واژهٔ انونکو بیشتر برای اشاره به خدایان زمین (کی **Ki**) و جهان زیرین **underworld**، استفاده می‌شده. گفته می‌شود که مردوخ **Marduk** و دَمکینه Damkina (دَمگلنونه **Damgalnuna**)، نرگل **Nergal** و مَدانو Madānu ـ مرتبط با جهان زیرین ـ در میان آنها صاحب قدرتند. طبق نوشته‌ای، ۶۰۰ انونکوی جهان زیرین و فقط ۳۰۰ انونکوی آسمان وجود دارد. این موضوع بیانگر پیشرفت تدریجی تصورات پیچیده از جهان زیرین می‌باشد.

Anunītu

انونیتو

انونیتو (انونیتوم Annunītum سابق)، الههٔ بابلی بود که بویژه با تولد رابطه داشت. انونیتوم و اولَمَشیتوم Ulmašitum، دو جنبهٔ اینانای **Inana** معبود در اگده Agade بودند. انونیتوم همچنین در سیپار Sippar پرستیده می‌شد. بعدها، «انونیتو» به‌عنوان نام یک صورت فلکی به بخش شمال شرقی برج «حوت»[1] اشاره می‌کرد.

به «منطقةالبروج» **Zodiac** رجوع کنید.

Anunnakkū

انونکو

به انونه **Anuna** رجوع کنید.

anzû

انزو

به ایمدوگود **Imdugud** رجوع کنید.

Apkallū

اَپکلو

به ادپه **Adapa**؛ هفت خردمند رجوع کنید.

Apotropaic figures

پیکره‌های دافع نیروهای اهریمنی

به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits**؛ دیوها و هیولاها **demons and monsters**؛ سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

apsasû

اَپسَسو

به لاما **lama** رجوع کنید.

apsû

اَپسو

به اَبزو **abzu** رجوع کنید.

1. Pisces.

Arabian gods

خدایان عربی

دست‌کم از هزارهٔ اول پیش از میلاد، شماری از سلسله‌های عربی در شبه‌جزیرهٔ عربستان وجود داشته‌اند. نام کلی «عرب»[1] ها و قلمروی که «عربی»[2] خوانده می‌شود، در نوشته‌های پادشاهان آشور به چشم می‌خورد.

در مورد خدایان و مذهب این ناحیه پیش از ظهور اسلام در قرن هفتم میلادی، اطلاعات کمی در دسترس است. به نظر می‌رسد که در شمال عربستان، خدای تعالی «ال» El یا اَلٰه Ilah به معنای «پروردگار»[3] نامیده می‌شده است. تعدادی از خدایان محلی و نجومی نیز شناخته شده‌اند. در قرن سوم میلادی در غرب شهرِ پالمیرا[4]، خدایان سه‌گانه به رهبری «بِل» Bel (در اصل بُل Bol، احتمالاً همتراز با «خداوند» بعل Baal) یا بِلشمین Belshamin («خداوند آسمانها»)؛ همراه با خدای شمسی یَرهیبول Yarhibol یا ملک‌بِل Malakbel و خدای قمری اگلیبول Aglibol، مشخص می‌شوند.

در قلمروهای عربی جنوبی به نظر می‌رسد که آیین پرستش حول خدایان نجومی سه‌گانه، تمرکز یافته است. مهمترین آنها، خدای ماه، معمولاً نگهبان محلی هر یک از شهرها بود و از این حیث، تحت عناوین متعددی، شامل عنوان بابلی خدا «سین» Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) نامیده می‌شد. بعدی خدا «اَثتَر» Athtar، وابسته به الهه ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) بین‌النهرینی و سیارهٔ ونوس بود. سومین مرتبه خدای خورشید بود که معمولاً به «شمس»[5] معروف بوده و آشکارا به نام بابلی شَمَش Šamaš (اوتو **Utu**) مربوط می‌شد. باقی خدایان شناخته شده در جنوب عربستان، متعدد هستند و گویی نامشان از روی وظایف خاصی که بر عهدهٔ آنها بود، تعیین می‌شده.

در قرون پنجم و ششم پیش از میلاد، مرکز پرستش خدای ماه در «تَیمه» Tayma در شمال غربی عربستان قرار داشت. نَبونید Nabonidus (دورهٔ حکومت ۵۵۶ ـ ۵۳۹ پیش از میلاد)، پادشاه بابلی و هواخواه سین Sin، دوازده سال از دورهٔ حکومت خود را دور از بابل، در آنجا سپری کرد (به نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** رجوع کنید).

مورخ یونانی «هرودوت»[6]، در قرن پنجم پیش از میلاد در مورد خدایان عرب همچون اوروتالت Orotalt و الیلات Alilat (الهه)، توضیح داده است. در قرآن، ال ـ لات al - Lat همراه با ال ـ عزیٰ al - Uzza و منات Manat، خدایان مؤنث معرفی می‌شوند. آنها همچنین به‌عنوان اسامی مقدس در نوشته‌های قدیمی شمال عربستان، درج شده‌اند.

مواردی نیز به طور مستقیم از بین‌النهرین و سوریه اقتباس می‌شدند. معابد پالمیرا در بر دارندهٔ نرگل **Nergal** (مطابق با هرکول[7] یونانی)، نَبو **Nabû** یا نِبو Nebo (مطابق با آپولو)[8]، الههٔ سوری

1. Arab. 2. Aribi. 3. God.
4. Palmyra. 5. Shams.
6. Herodotus. 7. Herakles.
8. Apollo.

اتارگاتیس Atargatis و احتمالاً اَستارته Astarteکه همان ایشتر (اینانا **Inana**) است و بلتیس Beltis (بیلت ـ ایلی Bēlet - ilī) بودند.

arali

اَرَلی

به «جهان زیرین» **underworld** رجوع کنید.

arrow

پیکان

یک پیکان به طور مستقیم بر روی «کودورو»های **kudurrus** کاسی[1] به‌عنوان نماد ستاره سیریوس Sirius (که در سومری و اکدی به «پیکان» معروف است)، ترسیم شده است.

Aruru



اورو

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

تصویر شمارهٔ ۲۵: پیکان، برگرفته از حکاکی بر روی کودوروهای *Kudurru* بابلی.

Asag (Asakku)

اَسگ (اَسَکو)

در لوگله "Lugale"، شعر سومری، اَسگ Asag دیوی مهیب است که منکوب نینورته / نین‌گیرسو **Ninurta / Ningirsu** (در نسخه‌ای دیگر اَدد Adad / ایشکور **Iškur**) می‌باشد. ظاهر اَسگ به‌گونه‌ای زننده نفرت‌انگیز بوده و قدرتش باعث آب‌پز شدن ماهی در «رودخانه‌ها» می‌شده است. او حاصل جفت‌گیری ان **An** و کی **Ki** بود و خودش برای تولید مثل با کور **Kur** (کوهها) جفت‌گیری نمود. ارتشی از پیروان سنگی (سنگهای کوهها) او را همراهی می‌کردند. از طرفی شکست نینورته در افسانهٔ اَسگ و سنگها، حالت احساس ناخوشایند ساکنین دشت بین‌النهرین را در مورد ساکنین کوههای زاگرس بیان می‌کند.

احتمالاً واقعهٔ شکست اسگ توسط نینورته نقش‌برجسته‌ای است که روی قالبهای عظیم بنا شده توسط آشورنصیرپال دوم، پادشاه آشوری قرن نوزدهم پیش از میلاد، بر هر دو سوی ورودی اصلی معبد نینورته در کلهو Kalhu (نیمرود امروزی)، ترسیم شده است [۱۱۷]. در اینجا خدایی که حامل صاعقه است به اژدها ـ شیری **lion - dragon** حمله می‌کند. صحنهٔ مربوطه بر مهرهای نو ـ آشوری، پیدا شده است [۶].

اسگ / اسکو، در بینش جادویی، دیوی **demon** است که به بشریت حمله و او را به‌وسیلهٔ تب سر به قتل می‌رساند و کسی است که نامش در فهرستهای منظوم بیماریها **diseases**، آورده می‌شود.

در روایتی دیگر، هفت (یا هشت) اسکو Asakkū، زاده‌شدگان از انو Anu (ان **An**)، دسته‌ای ویژه از دیوان هستند که در یادوارهٔ واضحی از یک

1. Kassite.

شعر سومری، گفته می‌شود توسط نینورته شکست خورده‌اند.

Asarluhi

اسرلوهی

در ابتدا «اَسَرلوهی» خدای کواره Kuara، دهکده‌ای در نزدیکی اریدو **Eridu** با انکی **Enki** (خدای اریدو) و مشخصهٔ ویژهٔ انکی Enki یعنی دانش سحرآمیز، متحد شد. اسرلوهی Asarluhi پسر انکی Enki و دمگلنونه **Damgalnuna** به شمار می‌آمد و طبیعی بود به دنبال کسب لقب پسر ائا **Ea** / (نام اکدی «انکی») توسط مردوخ **Marduk**، در شخصیت وی مستحیل گردد. سرودی از دورهٔ بابل کهن، «اسرلوهی» را رودخانهٔ آزمون الهی (به رودخانهٔ آزمایش **river ordeal** رجوع کنید)، اولین پسر انکی Enki و نیز مردوخ، خطاب می‌کند. از «اسرلوهی» در روایت جادوییِ نمونهٔ بابلی، به‌عنوان نامی جایگزینِ نام مردوخ، در وردها و دعاها، استفاده می‌شود.

assembly of the gods

مجلس خدایان

در شماری از افسانه‌های بابلی و سومری، خدایان در حال بحث و گفت‌وگو در مورد امور خود، یا امور بشریت در مجلس (اوکین / پوهروم / ukkin puhrum) به سرپرستی ان / انو An / Anu که در اوب ـ شو ـ اوکینه ub - šu - ukkina در اِ ـ کور E - Kur، معبد انلیل **Enlil** واقع در نیپور Nippur برگزار می‌شده، ترسیم می‌شوند. در برخی اشعار داستانی، افراد عادی نیز در امور سیاست در مجلس ارشدها یا نخبگان، به مجادله می‌پردازند. احتمالاً هر دوی اینها نشان‌دهندهٔ برخی واقعیتهای اجتماعی در زمان سرودن اشعار، چه در سطح محلی و چه ملی می‌باشند، ولی ارتباط قطعی این موضوع با احیای ساختار نظری نظام سیاسی سومر ابتدایی، به نظر غیرممکن می‌رسد.

به خوابها و رؤیاها **dreams and visions** رجوع کنید.

astrology and astronomy

طالع‌بینی و ستاره‌شناسی

به ضرس قاطع باید گفت، طالع‌بینی به مشاهدهٔ حرکات اجسام نجومی با دیدگاه پیش‌بینی آینده **divination**، اشاره می‌کند و درنتیجه عکس ستاره‌شناسی (مشاهدهٔ علمی بی‌طرف) می‌باشد. بابلی‌ها معتقد بودند که از حرکت ماه، ستارگان و سیارات، امکان پیشگویی وقایع آینده در جهان، بویژه در زمینه‌های نظامی و سیاسی، وجود دارد. «نشانه‌های آسمان درست مانند زمین برای ما حامل پیامهایی هستند». نظریهٔ بابلی این بود که فالهای بد دال بر ـ نشانه‌های ـ قصد و غرض خدایان بوده‌اند. در عوض طالع‌بینی یونانی (و جدید)، خود سیارات را به‌عنوان عامل تأثیرگذار بر سرنوشت بشر در نظر می‌گیرد. صرفاً از قرن پنجم پیش از میلاد بود که طالع‌بینان بابلی شروع به رمالی برای پیشگویی بخت و اقبال افراد عادی

کردند. به هر حال تعداد زیادی از متون وابسته به علم نجوم باستان، به‌گونه‌ای تعبیر می‌شوند که اجرای طالع‌بینانهٔ آنها را ممکن سازند. مثلاً هرجا اقتضا کند، این متون شامل روابط خدایان با صور فلکی هستند. ولی امور مسلم و روشهای اصلی، جنبه‌ای وقایع‌نگارانه و اخترشناسانه داشته و شواهدی وجود دارند مبنی بر اینکه، امید به تسلط بر تقویم، دلیل عمدهٔ پیشرفت ستاره‌شناسی بوده، نه تفسیر طالع‌بینانهٔ وقایع آسمانی.

اگرچه برخی از خدایان دارای روابطی با ستارگان و سیارات هستند، بعضی دیگر چنین پیوندی نداشته و تصور نجومی بودن اصل مذهب بین‌النهرینی، اندیشه‌ای توجیه‌ناپذیر می‌باشد.

نوشته‌های روزانه‌ای که دست‌کم متعلق به ۷۵۰ سال پیش از میلاد مسیح هستند (و فقط بخش کوچکی از آنها به دست آمده)، می‌توانند دلیلی بر رصد بابلی‌ها در شب‌هنگام باشند که در حدود ۴۰۰ سال پیش از میلاد مسیح، به سطح فوق‌العاده دقیقی از کیهان‌شناسی **cosmology** قبل از گالیله می‌رسد. خسوفها با دقت شایان ملاحظه‌ای قابل پیشگویی بودند. ستارهٔ دنباله‌دار «هالی»[1] در ۱۶۴ سال پیش از میلاد و دوباره در ۸۷ سال پیش از میلاد، مشاهده و ثبت گردیده. اگرچه عملکرد اصلی زیگوراتها **(Ziggurats)** (برج معبدها) این نبوده اما در دوره‌های بعدی احتمالاً به‌عنوان رصدخانه‌هایی مناسب مورد استفاده قرار گرفته‌اند [۵۷]. بابل و اوروک Uruk طی قرون چهارم تا اول پیش از میلاد، مهمترین مراکز ستاره‌شناسی بوده‌اند.

در ستاره‌شناسی بابلی، افق شرقی به سه نوار عمودی، یعنی «مسیرهای» انلیل **Enlil**، انو **Anu** (ان **An**) و اِئا (انکی **Enki**) تقسیم می‌شد، که برای تعیین جایگاه هجده صورت فلکی منطقةالبروجی[2] که از حدود ۱۰۰۰ سال قبل از میلاد مشخص شده بود، به کار گرفته می‌شدند [۵۹]. بعدها این هجده صورت فلکی به صورت تکی یا جفت به دوازده ماه منسوب شدند، که حاکی از منطقةالبروج بعدی بودند. پنج سیاره شناسایی شده بودند: عطارد (به‌نام «جهش»[3])، ونوس، مریخ، مشتری (به‌نام «گذرگاه کشتی»[4]) و زحل (به‌نام «ثابت»[5]). بسیاری از اسامی صور فلکی با آنهایی که توسط ستاره‌شناس یونانی، بطلمیوس[6] (۱۵۰ میلادی) به دنیای نوین منتقل شده، مشابه یا یکسان می‌باشند.

Ašimbabar

اشیمبَبَر

به نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** رجوع کنید.

Ašratu

اشرَتو

به مَرتو **Martu** رجوع کنید.

---

1. Hally. 2. Zodiac. 3. Jumping.
4. the Ferry. 5. Constant.
6. Ptolemy.

Aššur

آشور

آشور خدای ملت آشوری[1] بود. در اصل ممکن است که او خدای شهری به‌همین نام، یا به‌بیان درست‌تر، مظهر خود شهر بوده باشد؛ زیرا در بین‌النهرین وجود اسم یکسان برای خدا و شهر معمول نیست (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید) [۲۶]. (به اسم شهر به طوری که گویی خود خدا بوده، قسم **Oaths** خورده می‌شد). و لذا همزمان با گسترش قدرت و وسعت آشور[2]، «آشور» خدای برتر حکومت و قدرتِ نوپدید، محسوب گردید. به هر حال جزئیات خاستگاهها و تکامل این خدا در دسترس نیستند.

سرانجام آنکه با گسترش شهر آشور و افزایش تماسهای فرهنگی با جنوب بین‌النهرین، تمایلی به شبیه‌سازی آشور **Aššur** با رب‌النوعهای اصلی خاص سومری و خدایان بابلی به‌وجود آمد. در حدود ۱۳۰۰ سال پیش از میلاد ما می‌توانیم تلاشهایی را که در زمینهٔ همانندسازی وی با انلیل **Enlil** سومری انجام شده، دنبال کنیم. این موضوع احتمالاً تلاشی برای دادن نقش خدای خدایان به وی بوده است.

نین‌لیل **Ninlil** همسر آشور به شمار می‌آید، درصورتی‌که در آشور تحت عنوان مولیسو **Mullissu**، پرستش می‌گردید. سپس در زمان حکومت سارگون[3] دوم بر شهر آشور (دورهٔ



تصویر شمارهٔ ۲۶: منظرهٔ شهر «آشور» آنگونه که امروزه دیده می‌شود. در قسمت جلو معبد ایشتر *Ištar* قرار دارد که تا اندازه‌ای مرمت شده. در قسمت عقب، بقایای یکی از زیگورات‌ها *Ziggurat* یا برج معبدها دیده می‌شود.

1. Assyrian.
2. Assyria.
3. Sargon.

حکومت ۷۲۱ ـ ۷۰۵ پیش از میلاد)، «آشور» تحت عنوان آنشار **Anšar**، پدر انو Anu (ان **An**) در حماسهٔ آفرینش بابلی، شناخته شد. و لذا این فرآیند «آشور» را به‌عنوان خدایی کهن که از زمان آفرینش **creation** جهان حضور داشته، متجلی ساخت. به‌نظر می‌رسد تعیین دقیق هویت آنها، چیزی بیش از تشابه اسمی نبوده باشد. در حکومت سناخریب[1]، جانشین سارگون دوم (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد)،



تصویر شمارهٔ ۲۷: خدا «آشور» *Aššur* برگرفته از یک صفحهٔ آجری لعاب داده شده که در یک خانهٔ شخصی پیدا شده است. قرون نهم ـ هفتم پیش از میلاد.

تلاشی در سطح رسمی مبنی بر انتساب دوبارهٔ اسطورهٔ مردوخ **Marduk**، خدای ملی بابل به «آشور» Aššur و همچنین تشریفات مراسم سال نو **New Year ceremonies** در خود بابل، صورت پذیرفت. دلایل مهمی که در پس این اعمال وجود داشتند، به روشنی کشمکش نظامی و سیاسی جاری بین آشور و بابل را نشان می‌دهد. این موضوع منجر به محاصرهٔ ۹ ماههٔ بابل توسط سناخریب، تسخیر و تاراج سازماندهی شدهٔ آن در ۶۹۱ پیش از میلاد و تحمیل متعاقب سلطهٔ مستقیم و پندار شخصی وی از مقام پادشاهی بابل، گردید.

حتی نشانه‌های «آشور» هم از خدایان بابلی اتخاذ شده بود. حیوان وی، اژدر ـ مار ـ **snake dragon** (که حتی در نقش‌برجستهٔ سنگی سناخریب در مالتای Maltai، منحصر به او نیست) از مردوخ **Marduk** اقتباس شده است [۳۱]. به نظر می‌رسد که نماد «آشور» در مجموعهٔ نمادهای خدایان، کلاه شاخداری **horned cap** است که از انو Anu (ان **An**) و انلیل **Enlil**، به ارث برده [۱۰].

انتساب جدید صفحهٔ خورشیدی **solar disc** به «آشور» قطعاً اشتباه است [۱۴۰]. مع‌الوصف برخی از محققان معتقدند که صفحهٔ بالدار **winged disc** که در هنر آشوری و اغلب بر پیکره‌های آشوری با تصویر خدا بر بالای آن بسیار مرسوم است، و بر فراز صحنه‌های جنگ، مناسک و شکار نصب می‌شده، باید نماد «آشور» بوده باشد [۱۵۵]. به هر حال شواهد موجود این نشان را قویاً نماد خدای خورشید، شَمش Šámaš (اوتو

1. Sennacherib.

Utu) معرفی می‌کند. باری، ممکن است که این نماد از نشان مخصوص خدای دیگری گرفته شده باشد.

علی‌رغم (یا شاید به موجب) تمایلات در خصوص انتقال ویژگیها و تاریخ اساطیری خدایان دیگر به «آشور»، او به صورت خدایی مبهم، بدون هیچ شخصیت روشن، یا روایت (و یا شمایلی) از خود، باقی‌مانده است [۲۷]. گفته شده که اعطای سلطنت در سراسر آشور صرفاً بر حسب قدرت او بوده و پادشاه آشور کاهن اصلی وی و جانشینش در زمین بوده است. اینکه نام خدا جزئی از اسامی پادشاهان باشد، مسئله‌ای بسیار مرسوم بوده (مثلاً آشورنصیرپال[1]، آشوربانیپال[2]، اسرهَدُن Esarhadon (آشور ـ اهی ـ ایدینه))[3]. خدا، ارتشهای آشوری را حمایت و تشویق می‌کرده است. از مهرهای خدا برای تصدیق مدارکی که دارای بیشترین اهمیت سیاسی بودند استفاده می‌شده، مانند پیمان پادشاه اِسَرهَدُن Esarhadon (دورهٔ حکومت ۶۸۰ ـ ۶۶۹ پیش از میلاد) که برای حق جانشینی تهیه شده بود (به مهرهای خدایان **seals of the gods** رجوع کنید) [۱۳۲]. با این اوصاف، «آشور» در این متون به‌عنوان نماد محض کشور، مردم و قدرتش با ماهیت سیاسی ظاهر می‌شود. به نامه‌هایی به خدایان **letters to gods**؛ نماد اُمگا **"omega" symbol** رجوع کنید.

Atra - hasīs

اتره ـ هَسیس

به زیوسوره **Ziusura** رجوع کنید.

augury

فالگیری

به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

Aya

ایه

به شریده **Šerida** رجوع کنید.

Baba

بَبه

به بَئو **Bau** رجوع کنید.

ball - staff

گوی ـ چوبدستی

نمادی است که نویسندگان نوین گه‌گاه به آن «گوی ـ چوبدستی» یا «گوی و چوبدستی» می‌گویند. این نماد بر روی مهرهای استوانه‌ای‌شکل دورهٔ ایسین ـ لارسا Isin - Larsa دیده می‌شود، که شبیه به یک چوبدستی با برجستگی بزرگی در یک طرف می‌باشد. تقریباً همیشه نقش‌مایه‌ای شبیه به یک گلدان، بالای آن قرار داشت [۲۸]. گفته شده که «گوی ـ چوبدستی»، نوعی ظرف، ترازو، چوب اندازه‌گیری یا دستگاه بافندگی را ترسیم می‌کند. خدایانی که این نماد مظهرشان می‌باشد (اصلاً اگر خدایی باشد)، ناشناخته هستند.

1. Assurnasirpal.
2. Assurbanipal.
3. Aššur - ahhē - iddina.

barley stalk

ساقهٔ جو

احتمالاً با رجعتی ماسبق به دورهٔ اوروک Uruk، نقش مایهٔ ساقهٔ جو یا خوشهٔ ذرت، در ابتدا به‌عنوان نشانی ایزدی و نماد مذهبی مستقل در هنر میتانی[1] و کاسی[2] ظاهر می‌شود [۲۹]. ساقهٔ جو به‌عنوان نماد الههٔ شالا **Šala** بر روی کودورو **Kudurru** ترسیم شده و بعدها در دورهٔ هلنی[3]، به‌عنوان نشانی که این الهه با خود حمل می‌کند، به تصویر کشیده می‌شود [۴۷].

به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید.

bašmu

بشمو

به مارها **snakes** رجوع کنید.

Bau

بَئو

«بئو» الهه‌ای بود که تقریباً به طور منحصر در لاگاش Lagaš، جایی‌که وی به‌عنوان همسر خدا نین‌گیرسو **Ninĝirsu** و یا خدا «زببه» **Zababa** معروف بوده، پرستش می‌شد. گزارشهای عدیده‌ای از پیشکشهای ارائه شده در اِ - تارسیرسیر E - tarsirsir، معبد وی در لاگاش

تصویر شمارهٔ ۲۸: «گوی ـ چوبدستی» مذکور در متن، با ظرفی در بالا. برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ ایسین ـ لارسا - *Isin - Larsa*



تصویر شمارهٔ ۲۹: (وسط) ساقهٔ جو یا خوشهٔ ذرت. نماد الهه شالا *Šala* یکی از نشانه‌های حکاکی شده بر کودوروهای *Kudurru* دورهٔ کاسی *Kassite*

تصویر شمارهٔ ۳۰: (سمت راست)، خدایی که شیر با سر انسان خود را، راه می‌برد. برگرفته از مهر دورهٔ اکدی.

1. Mitannian.
2. Kassite.
3. Hellenistic.



تصویر شمارهٔ ۳۱: بهترین صفحهٔ باقی‌مانده از چهار صفحهٔ مشابه، از نقش‌برجسته‌های سنگی در مالتای *Maltai* حجاری شده بر پرتگاهی در وجه جنوبی درهٔ دهوک *Dehok* تا جاده‌ای که از آشور تا درهٔ زاب *Zab* علیا کشیده شده است. پادشاه آشوری، گویا سناخریب *Sennacherib* (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد)، در گروه هفت خدای قرار گرفته بر روی حیواناتشان ایستاده است. احتمالاً (از چپ به راست): آشور *Aššur* روی اژدر مار و اژدر شیر، همسرش نشسته بر تختی بر پشت شیر، انلیل *Enlil* یا سین *Sîn* روی اژدر شیر، نبو *Nabû* روی اژدر مار، شمش *Šamaš* روی اسب، ادد *Adad* روی اژدر شیرها و ورزا و ایشتر *Ištar* روی شیر.

بسابلی، شیئی است احتمالاً شبیه به‌چنگک بوجاری.

این احتمال وجود دارد که شکل صحیح این اسم، بَبه Baba باشد. به گَتومدوگ **Gatumdug** رجوع کنید.

beasts of the gods

چهارپایان خدایان

بسیاری از خدایان بین‌النهرین همان‌گونه که دارای مشخصه‌ها، اسلحه‌ها و نمادهای نجومی یا بی‌جان مخصوص به خود هستند [۶]، چهارپایانی مأنوس به خود نیز دارند که گاهی حیوانات طبیعی و بیشتر مواقع آمیزه‌های پیوندی پیچیده‌ای می‌باشند [۳۰، ۳۶، ۴۵، ۷۹، ۸۷، ۱۰۵]. گاه تصاویر این چهارپایان در هنر، به صورت ارائهٔ عملکرد نمادگرایانهٔ خدایان بوده و گاه به گونه‌ای دیگر، تک‌تک خدایان به طور ایستاده بر پشت چهارپایانِ مخصوص به خود، به تصویر کشیده می‌شوند. برخی اوقات مجسمه‌های مخلوقات در اندازهٔ بزرگ از در ورودی زیارتگاهِ خداوندشان محافظت می‌کنند، یا در واقع به‌عنوان محراب **altars** همراه با نمادهای دیگری که در پشتشان

نقش شده، به کار برده می‌شوند [۳۱، ۸۹، ۱۱۰، ۱۳۲، ۱۵۱، ۷۵]. موارد زیر از جملهٔ این چهارپایان هستند:

اژدر ـ مار **snake - dragon** با بدنی شبیه به مار، شاخدار، که پاهای جلویی‌اش شیر و عقبی پرنده بود و در میان شماری از خدایان والامرتبهٔ مختلف از جمله مردوخ **Marduk** و نَبو **Nabû** در بابل و «آشور» **Aššur** در آشور[1]، رد و بدل می‌شد.

اژدر ـ شیر **lion - dragon** نیز با پاهای جلویی شیر و عقبی پرنده، دم و بال، شاید در اصل چهارپای خدا ایشکور **Iškur** باشد که بعدها به‌عنوان دومین حیوان همراه خدا، به شماری از خدایان آشوری منتقل گردید.

ورزا **bull**، معمولاً حیوان خدایی که (نماد **symbol**) آذرخشِ **lightning** مشعشعش، او را به‌عنوان خدای آب و هوا (به ایشکور **Iškur** رجوع کنید) معرفی می‌کند.

شیر **lion**، در زمانهای مختلف به خدایان مختلفی شامل نین‌گیرسو **Ningirsu** و دَمکینه **Damkina** (دَمگلنونه **Damgalnuna**)، منتسب می‌شده است.

اسب **horse**، دست‌کم تا قرن هفتم پیش از میلاد چهارپای خدای خورشید «شَمَش» Šamaš (اوتو **Utu**) بوده است.

سگ **dog**، حیوان مقدس الهه گولا **Gula**؛ لاک‌پشت **turtle** و بُز ـ ماهی **goat - fish**، مربوط به انکی **Enki** / اِئا Ea، خدای آب بودند. انواع متعدد پرندگان **birds** و مارهای **snakes** طبیعی و پیوندی به خدایان متنوعی نسبت داده شده‌اند.

به آسگ **Asag**؛ ایمدوگود **Imdugud**، لمشتو **Lamaštu** رجوع کنید.

beer

آبجو

به الکل **alcohol**؛ ساغرریزی **libation** رجوع کنید.

Bēl

بِل

به مردوخ **Marduk** رجوع کنید.

Bēlet - ili

بیلت ـ ایلی

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses**؛ نرگل **Nergal**؛ نین‌هورسگ **Ninhursāga** رجوع کنید.

Bēlet - sēri

بیلت ـ سری

به زیر مَرتو **Martu** رجوع کنید.

bells

زنگها

گفته شده است که «مِس سنگین»، یکی از یادگارهای خدا نینورته **Ninurta** (به «قهرمانان مقتول» **Slain Heroes** رجوع کنید)، ممکن است مظهر جرس یا زنگ باشد. به هر حال نخستین زنگهای یافت شده در بین‌النهرین، آشوری بوده و

1. Assyria.

به هزارهٔ اول قبل از میلاد برمی‌گردد. در متون جادویی، صدای زنگ عاملی است برای رفع ارواح شیطانی. بر روی یک نمونهٔ زنگ آشوری، پیکره‌های فراطبیعیِ محافظ (به «دیوان و هیولاها» **demons and monsters** رجوع کنید)، ترسیم شده است.



تصویر شمارهٔ ۳۲: زنگ برنز یا مسی نو ـ آشوری با طرح پیکرهٔ دیوان محافظ جادویی. احتمالاً در مراسم جن‌گیری استفاده می‌شده است. ارتفاع ۹۷*mm*.

Berossos

بِروسوس

«بروسوس» (شکل یونانی یک اسم بابلی» شاید بل ـ اوسور (Bēl - usur) در اواخر قرن چهارم تا اوایل قرن سوم پیش از میلاد در بابل، کاهن بِل Bēl (مردوخ **Marduk**) بود. وی کتابی سه جلدی به یونانی در باب فرهنگ و تاریخ بابل نوشت که حالا مفقود می‌باشد. خلاصه‌ای از آن در قرن اول پیش از میلاد توسط الکساندر پُلی هیستور[1]، جمع‌آوری گردید.

با وجود مفقود گردیدن این آثار، آنها منبعی برای مورخ یهودی ژوزف بن ماتیاس[2] («ژوزفوس»[3] ۳۷ / ۳۸ میلادی ـ c. 100) و پدر کلیسا اوزه‌بیوس[4] (درگذشته به سال ۳۴۲ میلادی) بودند. بنابراین «بروسوس» منبع اساسی در خصوص اطلاعات موثق یونانیان باستان از بابل بوده است.

گفته می‌شود که او در کهنسالی به جزیرهٔ «اوژن»[5] در «کاس»[6] مهاجرت کرد و در آنجا مدرسهٔ طالع‌بینی را بنیان نهاد. البته اطمینان قطعی مبنی بر یکی بودن بروسوس بابل و بروسوس کاس، وجود ندارد. همچنین احتمال دارد که عقاید خاص منسوب به «بروسوس» در منابع کلاسیک، همراه با دیگر روایات مربوط به زندگیش، که از آن جمله پدر سیبیل Sybil بودن است، دارای خاستگاهی متأخرتر باشند (که «بروسوس دروغین»[7] نامیده می‌شود).

بابیلونیاکا Babyloniaka، اولین اثر مکتوب

1. Alexander Polyhistor.
2. Joseph ben Matthias.
3. Josephus.
4. Eusebius.
5. Aegean.
6. Cos.
7. Pseudo - Berossos.

وی، با شرح سرآغاز جهان و افسانهٔ اوئن‌ها Oanne و سایر هیولا ـ ماهیهای ظاهر شده از دریا، که اولین بار هنرهای متمدن را به بشریت اعطا کردند، شروع شده (به هفت خردمند **Seven Sages** رجوع کنید). این کتاب با داستان آفرینش **creation** و شرح طالع‌بینی بابلی ادامه پیدا می‌کند.

دومین کتاب، تاریخ بابل را از زمان «ده پادشاه پیش از سیل بزرگ»[1] تا داستان خود سیل بزرگ **Flood** (به زیوسوره **Zĭusura** رجوع کنید)، بیان می‌کند که با احیای سلطنت ۶ سلسلهٔ آن تا حکومت «نبونصر»[2] (نبو ـ نصیر Nabū - nāsir، دورهٔ حکومت ۷۴۷ ـ ۷۳۴ پیش از میلاد)، دنبال می‌شود.

کتاب سوم، تاریخ بابل را تا زمان خود «بروسوس» مورد بحث و بررسی قرار می‌دهد که حکومتهای تیگلت ـ پیله‌سر سوم - Tiglath pileser، سناخریب[3]، و نبوکدنصر دوم Nebuchadnezzar را در بر دارد.

متون تاریخی و اسطوره‌ای اکدی یافت شده در حفاریهای جدید، تا حد زیادی بر درستی روایت مذکور توسط «بروسوس» صحه می‌گذارند.

Bes

بِس

بس Bes یا بیسو Bisu، خدای تفریح و تفنن مصری بود که به شکل یک کوتولهٔ **dwarf** کج پای پهن صورت، با سری گنده، چشمانی درشت، زبانی آویزان و دُمی پشمالو و معمولاً تاج پردار بزرگی به‌عنوان پوشش سر، نمایان می‌گردید. او خدای نگهبان، ساحری بود که نیروی اهریمن را دور می‌کرد و مخصوصاً وظیفهٔ حفاظت از کودکان و مادران زائو را بر عهده داشت. برخی مصرشناسان بر این باورند که اصل وی مصری نبوده، زیرا گفته می‌شود که «از سرزمین مقدس» (شرق، که عربستان یا بابل برداشت شده است) آمده و «خدای پوانی Puoni» (پونت Punt، در ساحل افریقایی دریای سرخ) خوانده می‌شود.

نمونه‌هایی از پیکرهٔ بسیار مشابه آن، در هزارهٔ اول قبل از میلاد، در سوریه، فلسطین، آشور و بابل یافت شده است [۳۳]. به هر حال از آنجا که خدا «بِس» **Bes**، به خط میخی توصیف نشده بود، الزاماً در این نواحی تحت عنوان مصری‌اش شناخته نمی‌شده.

Bilulu

بیلولو

به اینانا **Inana** رجوع کنید.

bird gods

خدایان پرنده

ستون خردشدهٔ گودِئا Gudea، حاکم لاگاش Lagaš، کاهنان **priests** سر طاسی را نشان می‌دهد که تیرکهایی مشتمل بر پیکرهٔ خدای ریش‌داری، که سر و بالهای پهن یک پرندهٔ شکاری را همچون سرپوشی ظریف «به بر کرده»، حمل می‌کنند

1. Flood. 2. Nabonassar.
3. Sennacherib.

[۷۶]. از آنجا که نماد نین‌گیرسو **Ningirsu**، پرنده‌ای با سر شیر به نام ایمدوگود **Imdugud** بوده، تصور می‌شود که این خدا که به عقابی با سر طبیعی مربوط می‌گردد، احتمالاً باید نینورته **Ninurta** باشد. با وجود این گویی «نین‌گیرسو» چیزی غیر از شکل محلی «نینورته» (در شهر ـ ایالت لاگاش) در همان زمان، نبوده است. احتمالاً تمایز موجود، بین خود خدا نین‌گیرسو / نینورته، و حیوان مربوطه‌اش یعنی پرنده «ایمدوگود»، می‌باشد.

در برخی تصاویر منقوش آشوری از خدا بر روی صفحهٔ بالدار **winged disc** متعلق به قرن نوزدهم پیش از میلاد، دُم پرنده‌ای در زیر صفحه به‌گونه‌ای نمایش داده می‌شود که گویی یک پرنده است با بدن خدا در بالای آن [۱۴۴]. بنابر یک عقیده، این خدا پرنده‌ای است که باز هم می‌تواند به‌عنوان «نینورته» به شمار آید. در هر حال، صفحهٔ بالدار به‌عنوان نماد خدای خورشید شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) نشان داده می‌شود.

bird - men

انسانهای پرنده

به پوستهای حیوانی **animal skins**؛ دیو ـ شیردال **griffin - demon**؛ ایمدوگود **Imdugud** رجوع کنید.

birds

پرندگان

شماری از پرندگان مختلف در هنر بین‌النهرین به‌عنوان نماد خدایان یافت می‌شوند [۷۶].

یک نوع، گونهٔ نوک درازی است که در ابتدا در



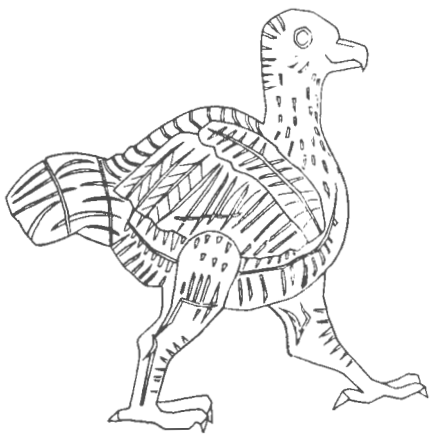
تصویر شمارهٔ ۳۳: پیکرهٔ مسی نو ـ آشوری از خدای کوتوله. گونه‌ای که در مصر به بِس *Bes* معروف است. پشت فرورفته‌ای دارد و احتمالاً در اصل بر روی تبرک چوبی یا قطعه‌ای از یک اسباب، سوار شده بوده است. به دست آمده از اتاقی در حوزهٔ مسکونی زرادخانهٔ کاخ سلطنتی در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی). قرون هشتم ـ هفتم پیش از میلاد. ارتفاع *mm*۱۲۲.

دورهٔ اوروک Uruk به‌عنوان نمونه، ظاهر می‌شود که همراه با پرنده‌ای بر بالای ترکهٔ کوچکِ قرار گرفته بر یک اژدر ـ مار **snake - dragon** نشان داده می‌شود. این پرنده دوباره روی یک مهر نو ـ سومری[1]، مربوط به الههٔ نشسته، و نیز روی مهرهای بابلی کهن ظاهر می‌گردد و پس از آن از صحنهٔ هنر، محو می‌شود. احتمالاً پرندگان غازمانند، نشسته بر تیرک چوبی بلندی که بر مهرهای پارتی[2] نشان داده می‌شوند، با اینها ارتباطی ندارند.

تصاویر پرنده‌ای که در حال راه رفتن است، به طور طبیعی، در تمام دوره‌ها مرسوم بوده [۳۵]، ولی این نقش‌مایه به‌عنوان یک نماد مذهبی فقط روی «کودوروهای کاسی»[3] **Kudurru** و در هنر کنده‌کاری نو ـ بابلی، موضع خود را حفظ کرده است. [۷، ۷۶]. تصاویر کودورو Kudurru آن را به‌عنوان نماد خدای وزیر، پَپسوکل Papsukkal (نین شوبور **Ninšubur**) معرفی می‌کند. پرنده‌ای با سر به عقب برگشته به‌عنوان نماد و خصلت ایزدی در هنر دورهٔ «کاسی» بکرات یافت می‌شود. نوشتهٔ ضمیمهٔ آن بر روی یک «کودورو» تقریباً شکسته شده، ولی احتمالاً از خدایی کاسی به نام هربه Harbe نام برده است [۹۰]. نماد پرنده‌ای واقع بر جایگاهی بلند، که شاید هم براستی نمایانگر پرنده روی تیرک باشد، بر روی «کودوروهای کاسی» متداول است، که از روی نوشته‌های موجود بر آنها، به‌عنوان نماد شوکامونه Šuqamuna (و) شومالیه Šumalia، خدایان دوگانهٔ گمنام، معرفی می‌گردند (به خدایان کاسی **Kassite gods** رجوع کنید).

نقش‌مایهٔ پرنده بر روی ترکه‌ای کوتاه، به‌عنوان نماد ایزدی، روی ستون سنگی پادشاه آشوری، سناخریب Sennacherib در «جودی داغ»[4] به چشم می‌خورد که نوشتهٔ آن، این نقش‌مایه را «پرنده خدای» جنگ، یعنی نینورته **Ninurta** معرفی می‌کند.

یک صفحهٔ سفالی بابلی کهن، مردی را در حال سواری بر بوقلمون نشان می‌دهد. به هر حال پیش از هنر کنده‌کاری دوران نو ـ آشوری و میانه، بوقلمون بسیار بندرت دیده می‌شد. در اغلب موارد این پرنده تحت تهاجم یا در حال خفه شدن



تصویر شمارهٔ ۳۴: پرنده در حال راه رفتن. برگرفته از حجاری موجود روی کودوروی *Kudurru* بابلی.

1. Neo - Sumerian.
2. Parthian.
3. kassite Kudurrus.
4. Judi Dagh.

توسط خدایی است که آن را تعقیب می‌کند [۱۴].

زمینهٔ مذهبی یا اسطوره‌ای این صحنه‌ها ناشناخته است. وجود پیشین بوقلمون در بین‌النهرین با حضور تخمهای این پرنده در گورهای سومری اثبات می‌شود. بالای تخم، شکسته شده ولی داخل پوستهٔ بازش، حاشیه و بستری سفالین و گوهرنشان، متصل بوده است.

در آثار هنری از دوران سلسله‌ای نخستین تا نو ـ سومری، پرنده‌ای با سر شیر رسم شده که جهت نشان دادن ارتباط ایمدوگود / انزو **Imdugud / Anzû** با خدا نین‌گیرسو / نینورته **Ningirsu / Ninurta**، نمایش داده می‌شود [۸۶]. صحنه‌ای رایج در مهرهای استوانه‌ای دورهٔ اکدی، پرنده‌ای بزرگ را در حال حمل پیکرهٔ مردی نشان می‌دهد که معمولاً و تا حدودی منطقاً به‌عنوان وصف صحنهٔ پرواز در افسانهٔ اتنه **Etana**، تفسیر شده است [۶۱].

به پوستهای حیوانی **animal skins**؛ بَئو **Bau**؛ اِنمَشره **Enmešarra**؛ شیردال **griffin**؛ زیوسوره **Ziusura** رجوع کنید. برای «چوبدستی عقاب سر» به چوبدستیها، چماقها و عصاهای خدایان **standards, stares and sceptres of the gods** رجوع کنید.

bird talons and wings

بالها و پنجه‌های پرنده

بنابر یک نظریه، ظهور بالها و پنجه‌های پرنده به‌عنوان بخشی از ترکیب متنوع دیوان و هیولاهای **demons and monsters** بین‌النهرینی، بیانگر رابطه‌ای با مرگ و جهان زیرین **underworld** می‌باشد [۶، ۴۵، ۸۹، ۱۰۰، ۱۱۷، ۱۲۰]. برخی از اشعار بابلی، مرگ را ملبس به پر و بال پرندگان توصیف می‌کنند. اساس ادبی اصلی در این تفکر، شرح منظوم رؤیای **dream** شاهزادهٔ آشوری، احتمالاً پادشاه آینده، آشوربانیپال[1] (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، می‌باشد. شاهزاده در رؤیا به جهان زیرین نزول می‌کند که دسته‌ای از شیاطین کریه‌المنظر در آن سکونت دارند و در شرحی مبسوط توصیف شده است. تقریباً در تمامی موارد گفته می‌شود که این شیاطین جهنمی، بالدار بوده و دارای پنجه‌های پرندگان بوده‌اند (یا پاهای ایمدوگود **Imdugud** که دقیقاً همان منظور را می‌رساند).

به هر تقدیر محتوای این شعر به‌عنوان اولین توصیف شناخته شده از تصور «بسیار کهن» جهنم، که چهره‌های شیطانی در آن سکونت دارند، منحصر به فرد است. از آنجا که ممکن است این موضوع بیانگر عنصری نو و پر قدرت در اندیشهٔ مذهبی باشد، در عبارات توصیفی جای عواملی را که قبلاً در شمایل‌نگاری آشوری آشنا بوده‌اند می‌گیرد. چهره‌های نیکوکار و به طور جادویی محافظ، در این عناصر شمایل‌نگارانه سهیم هستند. اینها حتی در دورهٔ آشوری نیز منحصر به ساکنین جهان زیرین نبوده‌اند. به‌علاوه عقیدهٔ ارتباط بالها و پنجه‌ها به مخلوقات جهان زیرین را نمی‌توان به هنر دوران پیشین تعمیم داد.

1. Assurbanipal.

birth goddesses

الهگان تولد

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

bison

گاومیش

گاومیش امروزه در اروپا و امریکای شمالی به حیات خود ادامه می‌دهد. این‌طور به نظر می‌رسد که گاومیش بین‌النهرینی در دوران پیش از سومری منقرض شده باشد. واژهٔ سومری گود ـ الیم - gud



تصویر شمارهٔ ۳۵: سر طلایی گاو به اضافهٔ ریشی از سنگ لاجورد. زیور موجود بر روی جعبهٔ ساز چنگ به دست آمده از «گورستان سلطنتی» واقع در اور *Ur*. دورهٔ سلسله‌ای نخستین.

alim (کوسریکوی Kusarikku اکدی) برای چهرهٔ فراطبیعی وَرزا ـ انسان **bull - man** و احتمالاً همچنین برای ورزا با سر انسان **bull with human head** استفاده می‌شد [۴۰، ۴۲]. مثلاً در هنر سومری، سرهای ورزا موجود در چنگهای به دست آمده از مقبره‌های سلطنتی واقع در اور **Ur**، که ریش دارند (از سنگ لاجورد)، یادآور گاومیش می‌باشند [۳۵].

از نظر ستاره‌شناسی، صورت فلکی «گود ـ الیم / کوسریکو»، به بخشی از قنطورس[1] مربوط می‌شود.

به قهرمانان مقتول **Slain Heroes** رجوع کنید.

bit - akiti

بیت ـ اکیتی

به مراسم سال نو **New Year ceremonies** رجوع کنید.

boats

کرجیها

اهمیت رودهای دجله و فرات، رودهای فرعی آنها و کانالهای حفر شده از آنها، در بین‌النهرین، موجب ضرورت استفاده از کرجیها برای فعالیتهای تجاری، دولتی و مذهبی می‌گردید. حتی رب‌النوعها نیز قایقهای مخصوص به خود را داشته‌اند (به کرجیهای خدایان **boats of the gods** رجوع کنید).

یک مضمون مشترک در مهرهای

1. Centaurus.



تصویر شمارهٔ ۳۶: شَمَش *Šamaš* خدای خورشید. در قایق ایزدی انسان‌نما. برگرفته از مُهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی در اشنونه *Ešnunna* (تل اسمر امروزی).

استوانه‌ای‌شکل، مخصوصاً در دوران سلسله‌ای نخستین و اکدی، شامل پیکره‌های انسان مانند نشسته یا ایستاده در کرجی است. این پیکره‌ها در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš** به‌عنوان وی و اوت ـ نَپیشتی Ūt - napišti (زیوسوره **Ziusura**) تفسیر شده‌اند؛ اما این روایت، مخصوصاً به این دلیل که در نسخه‌های به دست آمده از داستان، این دو قهرمان در واقع هرگز با هم با قایق سفر نکرده‌اند، مشکوک است. با این همه، تعداد پیکره‌های موجود در قایق در نمونه‌های هنری همیشه محدود به دو نمی‌باشد. گیلگمش با ناخدای کشتی «اوت ـ نپیشتی» یعنی اورشَنَبی Uršanabi از آبها گذر نمی‌کند، بلکه بیشتر به نظر می‌رسد که این صحنه‌های قایق‌سواری نشان‌دهندهٔ گشت و گذارهای مختلف متعدد بشر و گاه شاید خدایان باشند (به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید). در صحنه‌های اهدای پیشکشها به معبد که در مهرهای اواخر دورهٔ اوروک Uruk مرسوم بود، گروه مشایعت‌کنندگان فدایی، که معمولاً پیاده بودند، در حال نزدیک شدن به معبد با قایق (یا گاهی پیاده و با قایق) نشان داده می‌شوند؛ زیرا که برخی معابد در کنار آب واقع شده بودند. گه‌گاه عبادتگاه کوچکی روی کرجی قرار داده می‌شد تا مردم ایستاده بر روی همان قایق از یک سو به آن روی آورند. بابلی‌ها یک

صورت فلکی به نام کرجی[1] را تشخیص داده بودند.

boats of the gods

کرجیهای خدایان

درست همانگونه که خدایان یا مجسمه‌های مذهبی نشانگر آنها، دارای خانه‌ها (به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید)، میزهایی برای غذا خوردن (به غذا و آشامیدنی خدایان **food and drinks of the gods** رجوع کنید)، رختخوابهایی برای خوابیدن و پوشاک و زیورآلاتی برای پیراستن خود بودند، صاحب قایقهای بزرگی ـ معمولاً پارویی ـ هم بوده‌اند که با آنها در رودخانه یا آبراهه سفر می‌کردند. این قایقها در حقیقت زمانی استفاده می‌شدند که قوانین خدایان، آنها را وادار به انجام سفرهای مذهبی به منظور زیارت یکدیگر در جشنها می‌نمود (به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید). هر قایق نامی برای خود داشت. طی آن دوره از تاریخ بین‌النهرین که هر سال به نام واقعه‌ای مهم در سال گذشته نامگذاری می‌شد (حدود ۲۳۰۰ ـ ۱۶۵۰ پیش از میلاد)، وظیفهٔ تعمیر و تجدید قایق خدا متناسب با نام سال جدید، به اندازهٔ کافی سنگین و پرهزینه بوده است.

قایق خدا در معبد نگهداری می‌شد و این‌گونه به نظر می‌رسد که احتمالاً مجسمهٔ مذهبی خدا و شماری از گنجینه‌های الهگان یا رب‌النوعها در قایق و در معرض نمایش بوده‌اند. قایقهای خدایان موضوع مورد علاقه در آثار سومری، مخصوصاً در اشعار متعددی که سفرهای ایزدی را جشن می‌گیرند هستند. در شعر لوگله Lugale خدا نینورته **Ninurta** در کرجی خود به نام مه ـ کَر ـ نونته ـ اِئا Ma - kar - nunta - ea به سمت خانه سفر می‌کند و قایقرانان (و پاروزنها) او را با سرود نیایش، ستایش می‌کنند. سناخریب[2]، پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) یک کشتی طلایی به خدا اِئا **Ea** (انکی **Enki**) تقدیم می‌کند. به لَمَشتو **Lamaštu**؛ نماد «اُمگا» **(symbol) "Omega"** رجوع کنید.

boat with human head

کرجی با سر انسان

قایقهای نشان داده شده بر روی طرحهای مُهر دوران اکدی و سلسله‌ای نخستین، حامل مردم یا خدایان بر روی رودخانه یا آبراهه هستند که گه‌گاه دماغهٔ جلوآمدهٔ آنها به گونه‌ای ختم شده به سر انسان، و گاه به سینه و بازوانش، نشان داده می‌شود. گویی در واقع این «انسان ـ کرجی»، خود ناخدای خود است [۳۶]. از آنجایی که گاهی کلاه شاخدار **horned cap** بر سر انسان نهاده شده است، احتمالاً تعبیر آن باید نوعی «خدا قایق» (احتمالاً رب‌النوع صغیر سیرسیر Sirsir) و یا شاید نوعی هویت یا جان‌بخشی به قایق خدا، باشد.

1. Barge. 2. Sennacherib.

در میان گروه شخصیتهای افسانه‌ای شناخته شده به‌عنوان قهرمانان مقتول **Slain Heroes** که توسط خدا نین‌گیرسو **Ningirsu** (یا در نسخه‌ای دیگر نینورته **Ninurta**) مغلوب و کشته شده‌اند، به یکی از آنها تحت عنوان «مگیلوم ـ قایق»[1]، اشاره می‌شود. در مورد تصویر این مخلوق، هیچ اطلاعی در دست نیست.

boundary stones

سنگهای مرزی

به کودوروها **Kudurrus** رجوع کنید.

bow - legged dwarf

کوتولهٔ کج‌پا

به کوتوله **dwarf** رجوع کنید.



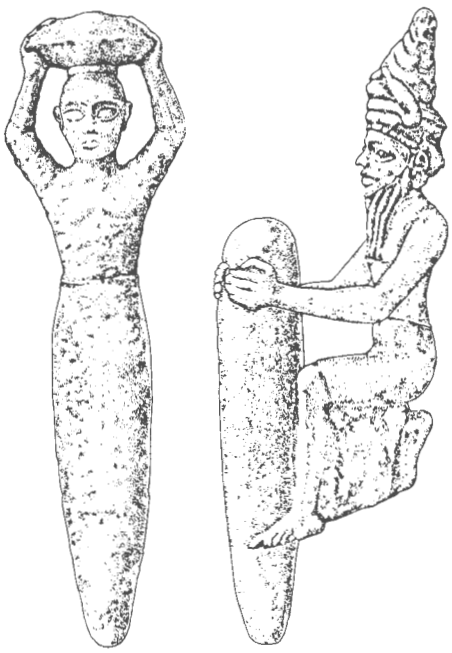
تصویر شمارهٔ ۳۷: جزئیات دلو و مخروط در دست جنی‌ها. در نقش‌برجسته‌های سنگی کهن. به دست آمده از قصر سلطنتی آشورنصیرپال دوم *Assunasirpal*، پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) در کالهو *Kalhu* (نیمرود امروزی).

1. Magillum - boat.

bucket and cone

دلو و مخروط

در هنر نو ـ آشوری، اشیایی شبیه به مخروط کاج و دلو (یا گه‌گاه فقط دلو) توسط شماری از جنی‌های **genies** مختلف و اغلب در رابطه با یک درخت مقدس[1]، حمل می‌شوند؛ مخروط در دست راست و دلو در دست چپ در پایین نگه‌داشته می‌شود [۱۸، ۳۷، ۴۹، ۶۵، ۷۸، ۸۲، ۱۰۸، ۱۴۴، ۱۵۵]. این اشیا بسیار بندرت توسط پیکره‌هایی که ممکن است بشر کامل را القا کنند، نگه‌داشته می‌شوند؛ و آنها تقریباً همیشه توسط جنی‌ها یا حیوان ـ انسانهای پیوندی (به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید) حمل می‌شوند. دلو و مخروط همانگونه که در مقابل درخت مقدس قرار می‌گیرند، در پشت عوامل زینتی گلدار، پیکره‌های فراطبیعی محافظ، پادشاه و جانشینانش، یا سرسرای باز نیز به چشم می‌خورند. مخروط به‌عنوان مخروط صنوبر (brutia Pinus)، گل نَرَکِ درخت نخل یا شیء سفالی مقلد آن، تفسیر شده است. تصور می‌شود که دلو از جنس فلز یا ترکه و حاوی آب یا گرده گل بوده است (به درخت مقدس و مناسک آن **stylised tree and its rituals** رجوع کنید). تعداد منابع مکتوب در این‌باره کم است ولی پر واضح است که دلو و مخروط به تطهیر **purification** مربوط می‌شدند، چرا که آنها به ترتیب به بَندودو banduddû (دلو) و به طور قابل ملاحظه‌ای موليلو mullilu (تطهیرکننده)، معروف بودند و پیکره‌های کوچک **figurines** جنی‌های حامل این خصایص، در میان انواع موجود در ساختمانها، به منظور حفاظت از بیماریها **disease** و دیوان نابکار، قرار می‌گرفتند [۱۱] (به آداب ساختمان‌سازی و اموال



تصویر شمارهٔ ۳۸. «گل میخ»های مسی، به دست آمده از پی ساختمانها. (چپ) از معبد الهه اینانا *Inana* در نیپور *Nippur* پادشاه شولگی *Šulgi* شاه سومین سلسلهٔ اور *Ur*، به طور تشریفاتی سبد سازنده را در حال حمل ترسیم می‌کند. (راست) رب‌النوع محافظ گل میخ، از دوران اور ـ نین گیرسو *Ur - Ningirsu* در لاگاش *Lagaš* پسرگودئا *Gudea*.

دفینه‌ها **building rites and deposits**؛ سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

1. stylised tree.

building rites and deposits

آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها

گویی در بین‌النهرین باستان، فعالیتهای ساختمانی به طور عمده همراه با تشریفات خاص و ویژه‌ای بوده است. طی بنای ساختمانهای جدید و بویژه معابد **temples**، معمولاً یک سری مراسم مذهبی و اعمال جادویی در رابطه با تقدیس بنا، تطهیر آن **purification**، وقف **dedication** و حفاظت از شر نیروهای اهریمنی وجود داشت. این احتمال وجود دارد که ساکنین خانه‌های شخصی به هنگام تکمیل بنا یا شیوع یک بیماری خاص، از آیین مربوطه برای حفظ خود و اموالشان از شر دیوان و بیماریها **demons and diseases**، استفاده می‌کرده‌اند. این آیینها عمدتاً در ادبیات نوین به‌عنوان مناسک ساختمان‌سازی یا پی‌سازی، نامیده می‌شوند. آنها اغلب شامل کاربرد انواع و اقسام لوازمی که در پی‌ها قرار داشته یا در زمان بنای ساختمان در آن نهاده شده‌اند، می‌باشند [۱۱، ۳۸، ۵۷، ۱۱۶، ۱۳۶]. به پیکره‌ها **figurines**؛ گیپر **gipar** رجوع کنید.

bull

وَرزا

گمان می‌شود که سر ورزا بر روی سفالینهٔ منقوش پیش از تاریخ، خدای طوفان را به تصویر کشیده باشد، ولی هیچ‌گونه استدلال قطعی در این خصوص وجود ندارد. به هر تقدیر از دورهٔ بابلی کهن به بعد، معمولاً پیوند ورزا با خدایی است که مالک آذرخش **lightning** بوده، که این دال بر هویتش، مبنی بر خدای طوفان می‌باشد [۳۱، ۸۹]. ابرهای صاعقه، همچون «گوساله‌های ورزا» به خدای طوفان، یعنی اَدد Adad (ایشکور **Iškur**) اشاره دارد. در دورهٔ بابلی کهن به لحاظ پیوند ورزا با هلال **crescent** بر روی مهرها، این حیوان می‌تواند نماد خدای ماه یعنی نانا ـ سوئن **Nanna Suen** - نیز به شمار رود. تصویر ورزا بر روی لوحهای نجومی، صورت فلکی ثور[1] را نشان می‌دهد [۱۵۹].

به هلال **crescent**؛ کلاه شاخدار **horned cap**؛ گوه **wedge**؛ منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید.

bull and "winged gate"

ورزا و «دروازهٔ بالدار»

نقش‌مایهٔ یک بنای مستطیلی شکل و سه وجهی، با بخش مرکزی نامشخص و برجستگیهای متعدد بیرون آمده از قسمت فوقانی، بر روی مهرهای استوانه‌ای‌شکل دورهٔ اکدی، آشکارا به چشم می‌خورد [۳۹]. گاوی با پشت خمیده این بنا را بر پشت خود حمل می‌کند و یا شاید هم فقط در مقابل آن دراز کشیده است. رب‌النوع یا الهه‌ای در برابر حیوان نشسته است. خدا با دستانی که به سوی بالا گرفته است، با ایما و اشاره کاسه‌ای کوچک به آن می‌دهد و یا شاخهای حیوان، یا انتهای افسار متصل به حلقهٔداخل سوراخهای بینی‌اش را می‌گیرد. در عوض، یا علاوه بر این، خدا ریسمانی در دست دارد که به یک سمت

1. Taurus.

بنای اصلی متصل بوده و در این ضمن، ریسمان دیگری که به طرف دیگر آن وصل است، در دست ملازم وی قرار دارد.

برخی از مفسران امروزی این بنا را به‌عنوان دروازه‌ای نسبتاً بسته به شمار آورده و به دلیل واژهٔ «دروازهٔ بالدار» گمان کرده‌اند که برجستگیها نشان‌دهندهٔ بالها هستند. این برجستگیها متناوباً به‌عنوان تشعشعات نور آفتاب صبحگاهی (که در آن ریسمانها، نهرهای آب به حساب می‌آیند)، یا آنکه تشعشعات ماه به عنوان «دروازهٔ شب» به شمار می‌آید؛ که خدای ماه با سیمای «ورزای جوان بهشتی» در آن محبوس است. با توجه به اینکه ورزا **bull**، حیوان خدای طوفان نیز بوده‌است، تفسیر محتملی از برجستگیها می‌تواند صاعقه‌های آذرخش **lightning** باشد. چنین فرضیه‌ای در مورد قربانی حیوان **animal sacrifice** به خدای فاتح آسمان، در نظر گرفته می‌شود. وقتی که خدا یک الهه می‌باشد، این صحنه به‌عنوان ترسیمی از افسانهٔ ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) و ورزای آسمان **Bull of Heaven** نیز تفسیر شدنی است. از طرفی این احتمال نیز وجود دارد که این صحنه، بیانگر بخشی از اسطورهٔ دورهٔ اکدی باشد که در حال حاضر در دسترس ما نیست. اینکه پس از آن زمان تأکید بر شمایل‌نگاری بندرت صورت می‌گرفته، ممکن است به این معنا باشد که اسطوره دیگر تداول نداشته و این موضوع شانس اکتشاف را بسیار ناچیز می‌سازد.



تصویر شمارهٔ ۳۹ ـ الهه، ورزا و «صفحهٔ بالدار»، برگرفته از یک مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.

bull - man

ورزا ـ انسان

ورزاها و شیرهای شبیه انسان در میان چهارپایان افسانه‌ای هنر حجاری «پیش عیلامی»[1] (اوایل هزارهٔ سوم قبل از میلاد)، در جنوب غربی ایران خودنمایی می‌کنند. آنها به‌عنوان مظهر اصول اولیهٔ نظام جهانی، تفسیر شده‌اند.

پیکر «ورزا ـ انسان» با سر و سینهٔ انسان و شاخها، پایین‌تنه و پاهای گاوی‌شکل، اول بار در نیمهٔ دوم دورهٔ سلسله‌ای نخستین، که این موجود بکرات بر روی مهرهای استوانه‌ای دیده می‌شد، ظاهر می‌گردد [۴۰]. او معمولاً به صورت نیم‌رخ

1. Proto - Elamite.

نشان داده شده و یک شاخش که به جلو بیرون می‌آید، قابل رؤیت است. با وجود این از مواقع نادرتری که فقط سر یا تمام بالاتنه (نه پایین آن) به صورت تمام‌رخ است، متوجه می‌شویم که بنا

خدای خورشید، یعنی شَمَش Šamaš (اوتو **Utu**) ظاهر می‌شود [۷۳]. در صحنه‌ای واقع بر یک لوح بابلی کهن، یک جفت ورزا ـ انسان، سریر پادشاهی را نگه‌داشته‌اند.



تصویر شمارهٔ ۴۰: ورزا ـ انسان بر روی نقوش برجستهٔ سفالی. (چپ) نمونه‌ای از دورهٔ بابلی کهن که محل کشف آن نامعلوم است. ارتفاع: *mm*۱۲۷. (راست) نمونه‌ای از دورهٔ نو ـ آشوری، یافت شده در جعبهٔ آجری مدفون در پی بنایی در آشور. ارتفاع *mm*۱۴۱.

بوده این ورزا دارای دو شاخ باشد. او به تنهایی، یا دوتایی و حتی سه‌تایی در صحنه‌های نبرد با حیواناتی که بر دو پا ایستاده‌اند، ظاهر می‌گردد. گاهی مواقع او در نبردش با یک پیکر انسانی و از اواخر دورهٔ سلسله‌ای نخستین (سومین)، معمولاً با یک پیکر ذی‌وجود دیگر، یعنی «قهرمانی» با موهای مجعد، همراه است (به **Lahmu** لهمو رجوع کنید). صحنه‌های نزاع و کشمکش این جفت پیکره، از جملهٔ مرسوم‌ترین مضامین در هنر کنده‌کاری دورهٔ اکدی می‌باشند.

در هنر دوران کاسی و بابلی کهن، ورزا ـ انسان، علاوه بر جنگ و جدالها، به‌عنوان ملازم

احتمالاً از دورهٔ «کاسی» این پیکره تبدیل به یک دیو محافظ جادویی می‌شود و چنین به نظر می‌رسد که تا زمان نو ـ آشوری، پیوند ویژه‌اش با شَمَش Šamaš، تحلیل رفته باشد. او احتمالاً هنوز حامل نماد خدا بوده و حامی صفحهٔ بالدار **winged disc** شَمَش Šamaš نیز بوده است، ولی ورزا ـ انسان به‌عنوان یکی از اعضای گروه مخلوقاتِ به طور کلی نیکوکار، که تصاویر یادبود و کوچک آن در ساختمانها به‌عنوان دافع اهریمن نهاده شده بوده نیز، ملاحظه می‌شود (به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits**؛ دیوها و هیولاها **demons and**



تصویر شمارهٔ ۴۱: قهرمانان گیلگمش و انکیدو، گاو آسمان که توسط ایشتر فرستاده شده را می‌کشند. مهر استوانه‌ای از سنگ یمانی آبی. متعلق به دورهٔ نو ـ بابلی ارتفاع: *۲٫۸mm*.

monsters رجوع کنید) [۴۰، ۸۲]. ورزا ـ انسان همچنین در هنر دورهٔ هخامنشیان یافت می‌شود.

کوسریکو Kusarikku (گود ـ الیم gud - alim سومری) که احتمالاً نام گاو وحشی منقرضی است، به واژه‌ای برای ورزا ـ انسان (و شاید همچنین برای ورزایی با سر انسان ـ به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید)، تبدیل گشته است. چنین فرضی که پیکر ورزا ـ انسان در هنر، مظهر قهرمان افسانه‌ای یعنی انکیدو **Enkidu** است، بی‌پایه و اساس می‌باشد.

به مخلوقات تیامَت **Tiāmat's creatures**؛ قهرمانان مقتول؛ **Slain Heroes**؛ تیرک حلقه‌دار **ring - staff** رجوع کنید.

Bull of Heaven

گاو آسمان

گاو آسمان چهارپایی افسانه‌ای بود که ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) پس از آنکه تمایلات عاشقانه‌اش نسبت به گیلگمش **Gilgameš** مورد پذیرش این قهرمان قرار نگرفت، چنین موجودی را از پدرش «انو» Anu (ان **An**) درخواست کرد، تا شهر اوروک، Uruk را ویران سازد [۵۳]. این ورزا ویرانی وسیعی را ایجاد کرد، ولی سرانجام توسط گیلگمش و با یاری انکیدو **Enkidu** به قتل رسید [۴۱]. گیلگمش آن را به عنوان ریشخند، به خدای شخصی‌اش لوگل‌بنده **Lugalbanda** اعطا می‌کند. این داستان هم در شعر سومری «گیلگمش و گاو آسمان» و هم در لوح ششم حماسهٔ بابلی گیلگمش، روایت شده است.



تصویر شمارهٔ ۴۲: دروازهٔ سنگی عظیم‌الجثهٔ محافظ به شکل گاو بالدار با سر انسان. که یکی از آنها در اصل در کنار یکی از ورودیهای کاخ سلطنتی سارگون دوم (دورهٔ حکومت ۷۲۱ـ۷۰۵ پیش از میلاد) در دور ـ شرکین *Dūr - Šarkēn* (خورساباد امروزی) قرار دارد. این موجود به‌گونه‌ای طراحی شده که به‌خاطر پنج پایش، هم از روبه‌رو و هم از نیم‌رخ دیده شود. ارتفاع ۴/۴۲*m*.

صورت فلکی گاو آسمان، برج ثور[1] می‌باشد (به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید) و گفته شده که روایت پرتاب ران گاو توسط انکیدو به «ایشتر» سعی در بیان علت فقدان واضح رانهای عقبی گاو در صورت فلکی دارد.

به گاو و «دروازهٔ بالدار» **bull and "winged gate"** رجوع کنید.

bulls and lions with human head

ورزاها و شیرها با سر انسان

از نخستین دورهٔ سلسله‌ای تا دوران نو ـ بابلی، گاو بدون بال یا بالدار با سر انسان، نقش‌مایه‌ای مرسوم در هنر بین‌النهرین بوده است و همچنین به هنر امپراتوری هخامنشی، کشیده شده بود [۵۳، ۳۶]. سنگ‌تراشیهای تاریخی از شیرها و گاوها با سر انسان که به شکل مدور حجاری می‌شدند، بخصوص در دورهٔ نو ـ آشوری (و همین‌طور در دوران هخامنشی) به‌عنوان محافظان دروازه‌ها، مرسوم بوده‌اند [۴۲]. چنین پیکره‌هایی زینت‌بخش کاخهای مهمترین پادشاهان آشوری، از آشورنصیرپال دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) تا اسرحَدُن Esarhaddon (دورهٔ حکومت ۶۸۰ ـ ۶۶۹ پیش از میلاد) بوده‌اند. فقدان آنها در کاخ پادشاه آشوربانیپال (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، احتمالاً به دلیل عدم دسترسی به بلوکهای سنگی به میزان کافی در آن زمان می‌باشد. برخی از مجسمه‌های غول‌پیکر گاو از بلوکهای جداگانه‌ای که بر هم

تصویر شمارهٔ ۴۳: (چپ) یک قنطورس، در حال گرفتن بز کوهی برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ آشوری میانه.



تصویر شمارهٔ ۴۴: (راست) تسبیح کوچکی از مهره‌ها در دست یک الهه. برگرفته از یاد بنایی حجاری شده در کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد).

1. Taurus.

سوار می‌شدند، ساخته شده‌اند. شیرهای با سر انسان، نر و ماده (اغلب «ابوالهول»[1] فرض شده‌اند) نیز وجود دارند [۵۳، ۱۶].

اگرچه این موضوع قطعی نیست، ولی می‌توان احتمال داد که گاو با سر انسان، شبیه به ورزا ـ انسانی **bull - man** است که در اکدی به کوسریکو **kusarikku** معروف بوده‌است (به گاومیش **bison** رجوع کنید). انگاره‌ای مشابه‌تر با آنکه آشوری‌ها به آن الَدلَمو Aladlammū (یا لَمَسو **lamassu** و شیدو **šedu**) می‌گفتند، نیز قابل بررسی است (به لاما **lama** رجوع کنید).

Bunene

بونِنه

به اوتو **Utu** رجوع کنید.

burials

مراسم خاکسپاری

به مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices** رجوع کنید.

canal gods

خدایان آبراه

به اِنبیلولو **Enbilulu**؛ اِنوگی **Ennugi**؛ اِنکیمدو **Enkimdu**؛ نین‌گیرسو **Ningirsu** رجوع کنید.

Cedar Forest

جنگل سدر

به گیلگمش **Gilgameš**؛ هوواوا **Huwawa** رجوع کنید.

centaur

قنطورس

پیکره‌ای با بالاتنهٔ انسان و پایین‌تنه، بدن و چهارپای اسب، که در دوران آشوری میانه و کاسی[2] بر روی مهرها و نشانها و کودوروها **kudurrus**، دیده می‌شود [۵۳، ۴۳]. این پیکره بر روی مهری بابلی با تاریخ هلنی[3] نیز دیده می‌شود. گاهی مواقع این پیکره دارای دُم کژدم‌می‌باشد. قسمت انسانی اغلب مسلح به تیر و کمان یا گرز و در حال شکار دیگر حیوانات نشان داده می‌شود. این حیوان در دورهٔ هلنی، مظهر خداپبلیسگ **Pabilsag** می‌باشد.

به گاومیش **bison**؛ شیر قنطورس - **lion centaur**؛ مرد دریایی و پری دریایی **merman and mermaid** رجوع کنید.

chaplet

تسبیح

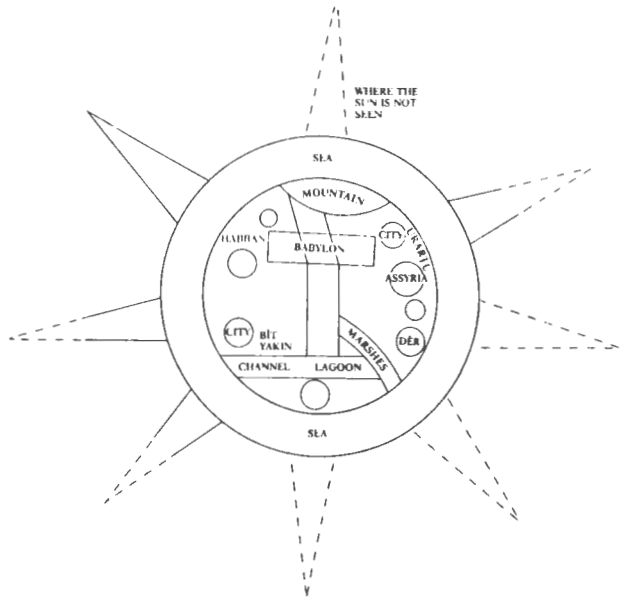
«تسبیح» یا رشته‌ای از مهره‌ها، به‌عنوان نشانه‌ای در دست یک الهه واقع بر حجاری کاخ پادشاه آشور نصیرپال دوم Assurnasirpal (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) در آشور[4]، ظاهر می‌گردد [۴۴]. الههٔ حامل تسبیح بر مهرهای نو ـ آشوری، گاهی ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) می‌باشد [۸۷]. گاه حلقه در نشان «ترکه و حلقه» **"rod and**

1. Sphinxes.
2. Kassite.
3. Hellenistic.
4. Assyria.

"**ring**" که اغلب در دست خدایان مهمتر قرار دارد، مظهر این تسبیح می‌باشد [۲۷]. در نقوش برجستهٔ احتمالاً پادشاه سناخریب Sennacherib (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) در مالتای Maltai، رب‌النوعهای مرد یک «ترکه و حلقه» و الهگان فقط «حلقه»ای را حمل می‌کنند



تصویر شمارهٔ ۴۵: یک عابد بر روی محراب در مقابل خدا (احتمالاً ایشکور *Iškur*) که بر ارابه‌اش سوار بوده و اژدر ـ شیر بالداری، آن را می‌کشد. الهه‌ای عریان بر پشت چهارپا ایستاده است. مقتبس از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.



تصویر شمارهٔ ۴۶: منظرهٔ هوایی جهان. برطبق آنچه که بابلی‌ها بر روی لوح سفالین دوران بابلی کهن حک کرده‌اند و در حال حاضر در موزهٔ بریتانیا موجود است.

که احتمالاً همان تسبیح می‌باشد [۳۱].

chariots of the gods

ارابه‌های خدایان

درست مانند مقولهٔ کرجیهای خدایان **boats of the gods**، خدایان دارای ارابه‌هایی بودند که برای سفر و جنگ از آنها استفاده می‌کردند [۴۵]. آنها غالباً به طور ایستاده بر ارابه‌هایشان ترسیم می‌شوند ـ بویژه خدای طوفان، ایشکور **Iškur** / ادد **Adad**. در حقیقت مجسمه‌های پرستش **cult statues** خدایان به صورت زمینی، با استفاده از ارابه‌ها و گاریها حمل می‌شدند. احتمالاً در مواقعی که گزارشهای مکتوب، خدا را در حال نظارت و یا واقعاً درگیر در یک جنگ تشریح می‌کنند، مجسمهٔ وی به میدان نبرد منتقل می‌شده است.

روایت است که بونِنه Bunene، ارابه‌ران (و در برخی روایات پسر) اوتو **Utu** بوده است. دست‌کم در حکمت الهی[1] قرن هفتم قبل از میلاد، اینگونه تصور می‌شد که اوتو **Utu**، طی روز ارابه‌اش را در پهنهٔ آسمان و شب در میان «اندرون افلاک» می‌رانده است.

به اسب **horse**؛ سفرها و مشایعین خدایان رجوع **journeys and processions of the gods** کنید.

charms

افسونها

به تعویذها **amulets**؛ سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

"cone - smearing" ceremony

مراسم «مخروط ـ مالی»

به دلو و مخروط **bucket and cone**؛ درخت مقدس و «مناسک آن» **"stylised tree and its rituals"** رجوع کنید.

cosmology

کیهان‌شناسی

اندیشه‌های متعدد کیهان‌شناسی در دوره‌های مختلف تاریخ بین‌النهرین جریان داشته‌اند. گویی دیدگاه ابتدایی سومری از کیهان‌شناسی، تقسیم جهان به دو قسمت شامل «ان **an**» (آسمان) و «کی» **ki** (زمین، شامل جهان زیرین **underworld**) (به دو ـ کو **Du - ku** رجوع کنید) بوده است. آنها در اصل یکپارچه و صرفاً سکونتگاه خدایان بوده‌اند که در زمانهای نخستین از یکدیگر جدا گشته‌اند. احتمالاً این جدایی منجر به احساس نیاز به وجود مکانی برای سکونت بشر شده است. کرهٔ زمین به شکل یک عرصهٔ مستطیلی‌شکل با چهارگوشه تلقی می‌شد و این تصور حداقل به‌عنوان ظاهری کلیشه‌ای تا زمانهای بسیار دورتر، دوام پیدا کرده است.

از طرف دیگر، با توجه به لوحی که نقشهٔ جهان را نشان می‌دهد، بابلی‌ها زمین را همچون صفحه‌ای مسطح در نظر می‌گرفتند که دریای شور آن را احاطه کرده بود. هشت نگو nagû (منطقه)

1. theology.

ورای دریا گسترده شده بود که یکی از آنها جایگاه اوت ـ نَپیشتی Ūt - napišti (زیوسوره **Ziusura**)، بازماندهٔ سیل بزرگ **Flood** بوده است. بنابر دیگر منابع، اَپسو apsû (ابزو **abzu**) در زیر جهان و در زیر آن، جهان زیرین قرار داشته که ورودی آن را یک جفت دروازهٔ چِفت شده در نهایتِ افقهای شرقی و غربی تشکیل می‌داده که برای رفتن به پایین، باید از پلکان استفاده می‌شد.

هر روز خورشید از میان آنها از سمت مغرب غروب و در مشرق پدیدار می‌گردید. پلکانی هم به سمت آسمان بالا می‌رفت. برطبق یک روایت، سه طبقهٔ آسمان وجود دارد که پایین‌ترین طبقه شامل ستارگان، طبقهٔ وسط جایگاه ایگی‌گو **Igigū** و بالاترین طبقه متعلق به انو **Anu** (ان **An**) می‌باشد. در یک روایت نجومی جداگانه، افق شرقی به سه دستهٔ عمودی تقسیم می‌شد (به طالع‌بینی و ستاره‌شناسی **astrology and astronomy** رجوع کنید).

حماسهٔ بابلی آفرینش، این نظام را به صورت تجلی جهان دوگانهٔ آسمان و زمین (وقتی که تیامَت **Tiāmat** دو قسمت می‌شود) و جهان چهارگانهٔ آسمان، آسمان زیری (منزلگاه انلیل **Enlil**)، زمین (منزلگاه مردوخ **Marduk**) و اَپسو apsû، نظام می‌بخشد.

«طناب» یا «پل» واسط آسمان و زمین (که به آن در موارد استفاده برای احشام، افسار یا یوغ هم می‌گویند) و نیز عَلَمهای مرزی، تصوری مهم در زمینهٔ کیهان‌شناسی است که به نوعی، تفکر سومری کهن در خصوص جدایی آسمان و زمین را بیان می‌کند. معبد به‌عنوان یک معبر ارتباطی بین آسمان و زمین تصور شده و احتمالاً به‌همین‌گونه توصیف می‌گردید.

به آفرینش **creation** رجوع کنید.

cow and calf

ماده‌گاو و گوساله

جمعی متشکل از یک ماده‌گاو و گوساله‌اش، با داشتن پیشینهٔ آشکار در هنر بدوی و نیز هنر سومری، نقش‌مایهٔ رایجی از دورهٔ بابلی کهن تا دورهٔ نو ـ آشوری محسوب می‌گردد که حتی تا آغاز دورهٔ پارتی نیز ادامه می‌یابد. اغلب به نظر می‌رسد که این نقش‌مایه یک نماد ایزدی است و به‌عنوان نشان ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) یا شاید هم به احتمال بیشتر نین‌هورسگه **Ninhursaga**، تفسیر شده است. اینکه این گروه، نشانی از مجسمهٔ یادبود پیکره‌های دافع نیروهای اهریمنی[1] بوده‌اند، دست‌کم در منطقهٔ آرارات[2]، با استناد به قطعات به یغما برده شده توسط سارگون دوم Sargon، پادشاه آشور،[3] از معبد هَلدی Haldi (به خدایان آرارات **Urartian gods** رجوع کنید) واقع در موساسیر Muṣaṣir در سال ۷۱۴ پیش از میلاد، که شامل «یک گاو نر و یک گاو ماده به همراه گوساله‌اش» بوده است، ثابت می‌شود. نقش‌مایهٔ گاو ماده و گوساله بر روی نقش برجستهٔ

1. apotropaic.
2. Urartu.
3. Assyria.

کاخ آشوری، تاراج معبد را به تصویر کشیده است.

creation

آفرینش

روایات بین‌النهرین دربارهٔ سرآغاز جهان، متفاوت از آن چیزی است که کیهان‌شناسی **cosmology** دنبال می‌کند. بدین‌تقریر، به طور کلی فرض بر این است که خدایان **gods** برای مدت بسیار طولانی و البته نه جاودانه، وجود داشته‌اند و بشر بعدها پا به عرصهٔ ظهور گذارده است. نَمو **Nammu**، مادری بود که ان **An** (آسمان)، کی **Ki** (زمین) و سایر «خدایان بزرگ» **great gods** را متولد کرد (به انشار و کیشار **Anšar and Kišar** نیز رجوع کنید).

فرضیات گوناگونی در مورد نحوهٔ آفرینش، ارائه شده بود. در ابتدا تفکر مقاربت جنسی بین خدایان برقرار بود: خدا نانا **Nanna** زادهٔ انلیل **Enlil** و نینلیل **Ninlil** بود. انکی **Enki** و نین‌هورسگه **Ninhursaga**، هشت رب‌النوع را به وجود آوردند. ان **An** و کی **Ki**، رستنیهای طبیعی را ایجاد کردند. انلیل **Enlil** و کور **Kur** پدید آورندهٔ تابستان و زمستان بوده‌اند که در یک شعر سومری به آنها شخصیت داده شده است.

دومین فرضیه، اندیشهٔ ساختن و پرداختن یک پیکرهٔ **figurine** سفالی، بویژه در مورد آفرینش بشر، بوده است. ریختن قالب مخلوقات یا به عهدهٔ الههٔ مادری **mother goddess** مانند نَمو Nammu یا آرورو Aruru و یا به عهدهٔ انکی Enki، بوده است (گاه نیز همراه با الههٔ‌ای دیگر به‌عنوان «قابله» که در کنار ایستاده است). در حماسهٔ اتره ـ هَسیس Atra - Hasis، سفال با خون خدایی کشته شده مخلوط می‌گردد. در حماسهٔ آفرینش، بشر آشکارا، صرفاً از خون خدای مقتول یعنی کینگو **Qingu** آفریده می‌شود.

سرانجام آنکه، قدرت جان‌بخش گفتار ایزدی، مسئول خلقت دانسته شده است. علی‌الخصوص، وظیفهٔ انکی Enki، تسلط بر نظام گیتی و پایان بخشیدن بر این تنهایی، با استفاده از قدرت آفرینندگی فرمان **word** خود، دانسته شده است.

گاه خدایان شخصی **personal gods**، مسئول آفرینش فرد تحت حمایتشان شناخته شده‌اند.

به بروسوس **Berossos**؛ ایگی‌گو **Igigū**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

crescent

هلال ماه

نقش‌مایهٔ هلال ماه خوابیده در هنر بین‌النهرین، از دوران ماقبل تاریخ تا دورهٔ نو ـ بابلی وجود داشته است و حداقل از زمان کتیبه‌های دورهٔ بابلی کهن، به‌عنوان نماد خدای ماه، یعنی سین **Sîn** (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**)، شناخته می‌شده است [۷، ۱۰، ۱۴، ۲۱، ۴۹، ۸۲، ۸۷، ۸۸، ۹۵]. نام اکدی وی اوشکرو Uškaru بوده است. در تمام دوره‌ها، گونهٔ دیگر رایج این نشان، گاهی با تزئینات ظریف روی تیرکی قرار می‌گیرد که یا به‌عنوان نقش‌مایه‌ای مستقل ظاهر شده و یا در دست خدایان، الهه‌ها یا پیکره‌های پیوندی و نیز حیوانات، قرار گرفته است [۷۴]. بنابراین احتمالاً چنین تصور می‌شده که این نشان، قدرت محافظ

جـادویی دارد. از دورهٔ بـابلی کـهن بـه بـعد و مخصوصاً از دوران «کاسی»[1]ها، هلال سـین Sîn بر روی صفحه‌ای ترسیم می‌گردید کـه گـاهی بـه صورت تـرکیبی از هـلال و صـفحهٔ خـورشیدی **solar disc** ظاهر شده، به شکلی که گـویی نـماد خسوف می‌باشد [۴۷، ۷۳]. در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، ممکن است بالاتنهٔ خدا، احتمالاً سین Sîn، در حال بـیرون آمـدن از هـلال دیـده شـود [۱۱۱]. حداقل بر روی یک مهر استوانـه‌ای نـو ـ آشـوری، هـلال بـالداری پـیدا کـرده‌ایم کـه رب‌النـوعهای کـوچکتر بـه صـورت فـرورفته در لبه‌های بالهایش قرار داشتند که به طرزی آشکار، تقلیدی بود از خدایـان مـوجود بـر روی صـفحهٔ بالدار **winged disc**.

بـه نـماد «اُمِگـا» **"omega" symbol**؛ سـتاره (نماد) **star (symbol)** رجوع کنید.

crook

عصای سرکج

چوبدستی سرکج، وسیله‌ای است کـه عـمدتاً در هنر حجاری بابلی کهن به چشم مـی‌خورد [۷۶]. این عصا به‌عنوان نقشی جداگانه در دست خدا و یا نصب شده بر بالای بُز یا سگی **dog** نشسته، به چشم می‌خورد و اغلب نزدیک «پـیکری بـا گـرز **mace**» قرار گرفته است. پس این احتمال وجـود دارد کـه ایـن پـیکر، در واقـع نـماد خـدا آمـورو Amurru (مَرتو **Martu**)، بوده باشد [۱۰۶].

ایـن عـصا بـر روی مـهر «کـاسی» در دست پیکری در هیئت ماهی **fish - garbed figure** که نماد اِئا Ea (انکی **Enki**) است، قرار دارد. گاه بـر روی مهرهای نو ـ آشوری، خدایی (احتمالاً اِئا Ea که در بالای یک بز ـ ماهی **goat - fish** ایستاده) عـصا را حـمل مـی‌کند، کـه صـرفاً مـمکن است نمایشی‌ناشیانه از عصای با سـر قـوچِ خـدا بـوده باشد [۷۶] (به چوبدستی‌ها، بـیرقها و عـصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید).

عـصای سـرکج بـا صـورت فـلکی مـمسک‌الاعـنه[2] (عـنان‌دار) مـرتبط است (بـه منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید).

cross

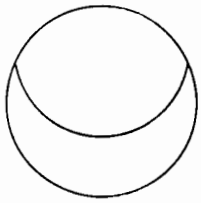
صلیب

جدا از صلیب شکسته **swastika**، تـنها نـقش‌مایهٔ صلیب‌مانند که به‌عنوان عنصری منحصر به فرد در هـنر بـین‌النـهرین مـطرح مـی‌باشد، «طـرح صلیب‌شکلی» است که به آنچه ما امروزه صلیب مالتی[3] می‌نامیم، نزدیک می‌باشد. ایـن طـرح در دورهٔ مـاقبل تـاریخ و ابـتدای آن، تـنها بـه‌عنوان بخشی از طرحهای گلدار و هندسی نمایان می‌شد و یا در متون مجزایی بوده که ارتباط قطعی آنها به مفاهیم مذهبی، کاری بس صعب و دشوار خواهد بود [۴۸]. ایـن نـقش‌مایه پس از دورهٔ سـلسله‌ای نخستین تا نیمهٔ هزارهٔ دوم پیش از میلاد، از صحنهٔ هنر محو گردید.

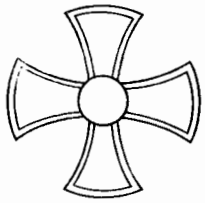
اصل صلیبی که به آن کـاسی "kassite" گـفته می‌شد و مکرراً بر روی مهرهای استوانه‌ای دورهٔ کاسی[4] (با تنوع کمتر در دورهٔ آشوری میانه) بـه

1. Kassite. 2. Auriga. 3. Maltese.
4. Kassite.

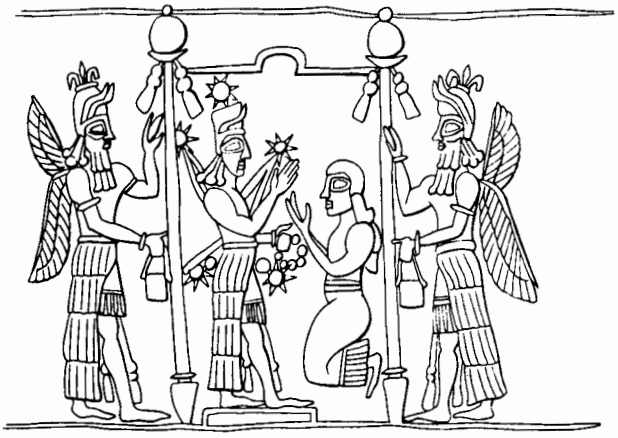
چشم می‌خورد، احتمالاً خاستگاه مستقلی داشته است و شاید نماد خدای خورشید دورهٔ «کاسی» بوده است [۷۶]. از این صلیب در متون، قویاً به‌عنوان نماد خورشید یاد می‌شود که یا جای صفحهٔ خورشیدی **solar disc** را گرفته و یا به‌گونه‌ای است که بعدها صفحهٔ بالدار **winged disc** جای آن را می‌گیرد. این نمادها اغلب در بین خدایی که دستش را بالا گرفته و یک عابد (در حقیقت، عابد گاهی حذف شده است) که در بالای صحنه‌های شکار قرار گرفته‌اند، جا دارد و یا اینکه با درخت مقدس **stylised tree** در ارتباط می‌باشند. با وجود این، چنین صلیبی بر روی کودوروهایی **kudurrus** که صفحهٔ خورشیدی **solar disc** خدای خورشید را نشان می‌دهند، به

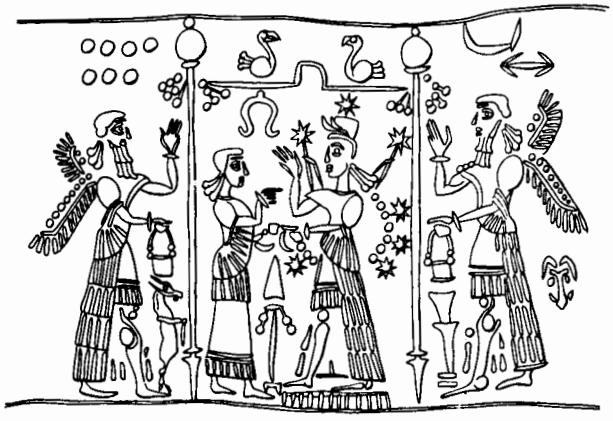


تصویر شمارهٔ ۴۷: هلال (در اینجا مثل اغلب مواقع در صفحه‌ای محصور است)، نماد خدای ماه سین *Sîn* (نانا ـ سوئن *Nanna - Suen*).



تصویر شمارهٔ ۴۸: گونهٔ نو ـ آشوری یک صلیب که احتمالاً نماد خدای خورشید، شَمَش *Šamaš* می‌باشد.





تصویر شمارهٔ ۴۹: (راست) صحنه‌هایی از پرستش در برابر الهه ایشتر *Ištar* که در زیارتگاهش ایستاده است. مقتبس از مهرهای استوانه‌ای نو ـ آشوری، به سبک نمونه‌برداری شده، قابل انتساب به قرون هشتم یا هفتم قبل از میلاد.

چشم نمی‌خورد. در هنر نو ـ آشوری و آشوری میانه، ظاهراً صلیب به طور طبیعی با صفحهٔ بالدار عوض شده. با این حال، مجسمه‌های پادشاهان آشوری، آنها را ملبس به نمادهای ایزدی، نظیر گوشواره‌ها یا گردنبدهای آویزان، نشان داده و در این‌گونه موارد، همواره این صلیب بیشتر از صفحهٔ بالدار دیده می‌شود [۲۱]. اینکه صلیب در مهرهای آشوری جای صفحهٔ بالدار را بگیرد، بسیار بعید است؛ ولی در اینجا در بعضی موارد، صلیب با چهار برآمدگی موج‌دار، که احتمالاً اشعه‌های خورشید هستند و به طور مورّب از تقاطعشان بیرون زده‌اند، نشان داده می‌شود. اینها نشانه‌های قطعی صلیب به‌عنوان نماد دیگرِ خدای خورشید، یعنی شَمَش Šamaš (اوتو Utu) می‌باشند (همراه با صفحهٔ خورشیدی و صفحهٔ بالدار).

cult statues

مجسمه‌های پرستش

وجود خدایان gods بر روی زمین به‌وسیلهٔ مجسمه‌های پرستش آنها، نشان داده می‌شد [۴۹]. از آنجا که این مجسمه‌ها سرشار از ساحت ربوبی بوده‌اند (گرچه به هیچ‌وجه در این امر خلاصه نمی‌شدند)، حتی بدون حضور خود خدا، مفهومی بسیار بیشتر از یک تصویر صرف را به دنبال داشتند. شاید نزدیک‌ترین مفهوم در مذاهب امروزی را بتوان در «باور بهدینان شرقی»[1] پیدا کرد، بدین مضمون که درحالی‌که از نظر دنیوی ممکن است یک کودک، زندگی و شخصیت را در عروسکی ببیند، اما از دیگرسو، ذهن وی آن را صرفاً یک اسباب‌بازی بی‌جان، می‌شناسد.

مجسمه‌های پرستش، دست‌کم در اوان سومین سلسلهٔ اور Ur و معمولاً بر روی چوب وارداتی گران‌قیمت، مزین به طلا، حکاکی می‌شدند. حداقل در دوران بابلی، اهدای تمثال با اجرای مناسکی آکنده از حضور خدا، به نام «گشودن دهان» و «شستن دهان»، صورت می‌پذیرفت. به موجب نیاز خدا به خوردن و آشامیدن (به غذا و نوشیدنی خدایان food and drinks of the gods رجوع کنید)، آشپزخانه‌های معابد، مسئول تهیهٔ غذای روزانه بودند. گیاهان و حیوانات در مزرعه‌های معابد رشد و پرورش داده می‌شدند و یا اینکه ماهیگیران و کشاورزان محلی آنها را پیشکش معابد می‌کردند. قربانیها و پیشکشهای sacrifices and offerings اهدایی، ذخایر غذایی را فراهم می‌کرد که عملاً مسئولان و کارکنان معبد، از آنها تغذیه می‌کردند. نه تنها به مجسمهٔ پرستش غذا می‌دادند، بلکه فاخرترین پوشاک را نیز به او می‌پوشانیدند، همیشه حمامش می‌کردند، او را به تختخوابی که در اتاق‌خواب مجلل خدا قرار داشت، می‌بردند و برایش جشنها و سرگرمیهایی همچون موسیقی، فراهم می‌ساختند. جشنهای ماهانهٔ بزرگ و دیگر مناسبتهای اجتماعی، مانند بازدید شهرهای دیگر به صورت زمینی یا از طریق رودخانه، موجب از بین رفتن روزمرگی می‌شد (به کرجیهای خدایان boats of the gods؛ ارابه‌های خدایان chariots of

1. Eastern Orthodoxy.

the gods؛ سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید).

به زن عریان **nude woman**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage**؛ معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

Dagan

دَگن

«دَگن» (عبری، دگُن Dagon) خدای سامیِ ذرت در غرب[1] بود که به طور گسترده در سراسر خاور نزدیک، از جمله بین‌النهرین پرستش می‌شد. معنی اصلی این واژه مشخص نیست، اما «دگن» در عبری و اوگاریتی[2]، واژه‌ای مرسوم برای «دانه» بوده و بنابر روایتی، خدا دگن Dagan، مخترع شخم‌زدن **plough** بوده است.

پرستش «دگن» در ماری Mari از حدود ۲۵۰۰ سال قبل از میلاد، در اِبلا Ebla، حدود ۲۳۰۰ سال قبل از میلاد و در اوگاریت Ugarit، تا هزار سال پس از آن، مسجل شده. سارگونِ[3] اگده Agade و نوه‌اش نرام ـ سوئن Narām - Suen، بسیاری از فتوحاتشان را به قدرت «دگن» نسبت داده‌اند. «دگن» از برخی جهات، خدای اصلی فلسطینیان بوده است.

در اوگاریت Ugarit، واقع در ساحل مدیترانه، دگن Dagan پدر خدا بعل Baal (حَدد Hadad) و سپس تنها در ردیف خدای تعالی اِل El، به شمار می‌رفت. با این اوصاف، او شخصیت مهمی در اساطیر اوگاریتی Ugaritic محسوب نمی‌شود.

به‌نظر می‌رسد که بعل Baal در حدود ۱۵۰۰ سال قبل از میلاد، نقش او را به‌عنوان خدای سرسبزی تا حد زیادی اشغال کرده باشد.

«دگن» در ابتدا صرفاً به‌عنوان رب‌النوع کوچکی که در بالای انلیل **Enlil** قرار دارد، به جمع خدایان معابد **pantheon** سومری پیوست. الهه شالا **Šala** همسر وی گردید و در روایتی دیگر همسر «دگن»، ایشهره **Išhara** بوده است. گفته می‌شد که حمورابی[4] به‌خاطر قدرت «خالق خود» یعنی «دگن» قادر به فتح شهر ماری Mari گردید و این در حالی صورت گرفت که پادشاه آشوری هم‌عصرش، شمشی ـ ادد اول Šamši - Adad، «پرستندهٔ دگن»، معبدی برای این خدا در طرقه[5]، بنا نهاد که آن را اِ ـ کیسیگه E - kisiga، «خانهٔ پیشکشهای خاکسپاری» نامید. در یک شعر آشوری، «دگن» به‌عنوان قاضی مرگ در کنار نرگل Nergal و میشارو Mišaru (به خیر و شر **good and evil** رجوع کنید) که به جهان زیرین **underworld** رسیده‌اند، می‌نشیند. در عقیدهٔ بابلی، «دگن» هفت فرزند خدا اِن مشره **Enmešarra** را تا ابد در جهان زیرین، تحت اسارت خود نگه می‌دارد (به هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید).

روایتی که دست‌کم به قرن چهارم میلادی بر می‌گردد و «دگن» را به‌عنوان رب‌النوع ماهی می‌داند، اشتباه می‌باشد.

---

1. West Semitic.
2. Ugaritic.
3. Sargon.
4. Hammurabi.
5. Terqa.

Damgalnuna (Damkina)

دمگلنونه (دَمکینه)

«دمگلنونه» نام پیشین سومری الهه «دَمکینه» می‌باشد. در روزگار نخستین، پیشکشهای ماهی **fish** در لاگاش Lagaš و اومّه Umma به وی اهدا می‌شد، ولی مرکز پرستش اصلی او، شهر ملگوم Malgûm بود. احتمالاً او یکی از الهه‌های مادر **mother goddesses** بوده و هویت مستقلی را به‌عنوان همسر انکی **Enki** کسب کرده است. اِئا Ea (انکی Enki) و دَمکینه Damkina، در حماسهٔ بابلی آفرینش، والدین خدا مردوخ **Marduk** بودند. آشورنصیرپال دوم، پادشاه آشور (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد)، برای آنها معبدی در کلهو Kalhu (نیمرود امروزی) بنا نهاد.

حیوان مظهر «دمکینه»، شیر **lion** بوده و او از نظر ستاره‌شناسی با یک صورت فلکی به نام دب‌اصغر (Ursa Minor)، مشخص می‌شده است [۹۷].

Damkina

دمکینه

به دمگلنونه **Damgalnuna** رجوع کنید.

Damu

دَمو

خدای التیام که دیوان را دور و «عضلات پاره را به هم وصل می‌کند». مخصوصاً در ایسین Isin و همچنین در لارسا Larsa، اور Ur و شاید گیرسو Girsu محترم بوده. او معمولاً به پسر الهه نینی‌سینه **Ninisina** و پسر یا همزاد خدا نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** معروف است (هرچند ترجمه‌ای اکدی از یک شعر سومری به غلط او را «دختر» نینی‌سینه Ninisina، معرفی می‌کند). ولی این جزئیات متفاوتند و گاهی به نظر می‌رسد که او بیشتر به حلقهٔ نَنشه **Nanše** متصل باشد. اینکه آیا «دَموی» معبود در اِبلا Ebla و اِمار Emar واقع در سوریه، همان رب‌النوع بوده و یا یک قهرمان ملی است، مشخص نیست. گویی پرستش رسمی «دَمو» پس از دورهٔ بابل کهن، منسوخ شده باشد.

از نظر ستاره‌شناسی، «دَمو» با صورت فلکی خوک[1] (احتمالاً دلفین)[2] مشخص می‌گردید.

در برخی اشعار سومری، دوموزی **Dumuzi**، «دَموی من» خطاب می‌شود، ولیکن احتمال دارد که در اینجا لغت دیگری، شاید به معنی «کودک» مد نظر باشد.

Dayyānu

دَیانو

به خیر و شر **good and evil** رجوع کنید.

dead gods

خدایان مرده

هرچند که در بین‌النهرین جاودانگی مشخصهٔ خدایان **gods** (به سیدوری **Siduri** رجوع کنید) بوده، اما همهٔ خدایان فناناپذیر نبوده‌اند. شماری از رب‌النوعها بودند که مرده محسوب می‌شدند. حتی «قهرمانان» نیز از مرگ مستثنی نبودند. درحالی‌که دیگر خدایان (از جمله گیلگمش **Gilgameš** که تقریباً لاهوتی بود) با مرگ دست و

1. Pig. 2. Delphinus.

پنجه نرم می‌کردند، تنها خدای دارای زندگی جاودان، زیوسوره / اوت ـ نپیشتی Ziusura / Ūt napišti - محسوب می‌گردید.

برخلاف انسان فانی، علت مرگ خدایان هرگز بیماریها diseases و یا به طور کلی اعمال دیوان demons، نبوده است (هرچند که دوموزی Dumuzi توسط گالاها galla به هلاکت رسید). معمولاً خدایان مرده آنهایی بودند که به قتل رسیده‌اند [۵۰]. مهرهای دورهٔ اکدی، رب‌النوعهایی را در صحنهٔ نبرد نشان می‌دهند که گاهی یکی از آنها در حال کشتن دیگری است.

تقریباً در آغاز حماسهٔ بابلی آفرینش، تفکر امکان کشته شدن خدایان، به همان اندازهٔ موضوع خلقتشان، قابل بررسی است. وقتی‌که اَپسو Apsû (به ابزو abzu رجوع کنید) همراه با تیامت Tiāmat چندین رب‌النوع را به وجود آوردند، تقریباً بلافاصله پس از خلق آنها، به دلیل آزاری که از جانب آنها به اَپسو Apsû می‌رسد، تصمیم به نابودیشان می‌گیرد. اما در حقیقت ورق برمی‌گردد و اپسو Apsû به دست اِئا Ea (انکی Enki) به هلاکت می‌رسد. مرگ متعاقب تیامت Tiāmat، بخشی لاینفک در آفرینش creation جهان محسوب می‌شد، چراکه آسمان و زمین (کی ki) از دو نیمهٔ جداگانهٔ بدن این مخلوق به‌وجود می‌آمد (به کیهان‌شناسی cosmology رجوع کنید). علاوه بر این، بشر تا حدی از خون زوج تیامت Tiāmat یعنی خدا کینگو Qingu، آفریده می‌شد ـ کسی‌که به‌خاطر غلبه بر «تیامت» با نوعی اعدام قضائی محکوم به مرگ گردید. ظاهراً یازده مخلوق شیطانی تیامت (مخلوقات تیامت Tiāmat's creatures) که دوش به دوش وی مبارزه می‌کردند، در نبرد بزرگ توسط مردوخ Marduk، کشته شدند. ولی وی مجسمه‌های آنها را در اپسو apsû (ابزو abzu) قرار داد.

اطلاع دقیقی در مورد اسطوره یا اسطوره‌های مربوط به کشتار قهرمانان مقتول Slain Heroes در دسترس نیست، ولی پرواضح است که آن دسته از خدایانی که مردم تصور می‌کردند مدت مدیدی از مرگشان گذشته است، همچنان دریافت‌کنندهٔ پیشکشی‌ها بوده‌اند (به قربانی و پیشکش sacrifice and offering رجوع کنید) و درست مانند خدایان زنده پرستش می‌شدند [۱۳۵]. کشتار آنها توسط نین‌گیرسو Ningirsu، و نینورته



تصویر شمارهٔ ۵۰. یک خدا گلوی خدای دیگری را می‌برد. هر دو پیکره کلاه شاخدار ایزدی به سر دارند. مقتبس از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.

Ninurta، همانند شکست و قتل «مخلوقات تیامت» به دست مردوخ می‌باشد. با توجه به تمثالهای ساخته شده برای این مخلوقات، در هر دو مورد (مجسمه‌های مخلوقات تیامت، دست‌کم در هزارهٔ اول قبل از میلاد به دیوان محافظ سحرآمیز معروف بودند)، فرض بر این بود که این خدایان علی‌رغم مرده بودنشان، هنوز دارای قدرتهای مؤثری هستند. بدین‌نحو، امکان تحت انقیاد در آوردن عقل و قدرت سحرآمیز خدایان باستان (و احتمالاً مرده) همچون لَهمو **Lahmu** و حتی هفت خردمند **Seven Sages**، از طریق الگوبرداریِ یک پیکره **figurine** از تمثال آن مخلوق، به همراهِ از بر خوانیِ افسونهایی به منظور آکنده ساختن فضا از حضور مرده توسط آن پیکره، عملی می‌شده است (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید) [۹، ۱۱، ۱۲].

هوواوا / هومبابا Humbaba / **Huwawa**، که به دست گیلگمش **Gilgameš** و انکیدو **Enkidu** کشته شد، نمونهٔ دیگری در این رابطه است [۶۹، ۸۵]. احتمالاً عقیده بر این بوده که تمثال او به‌عنوان نیرویی سحرآمیز در برابر اهریمن، مؤثر واقع می‌شده است.

معمولاً «مرگ» برای بشر به معنای سفر به جهان زیرین **underworld** بود (به حیات پس از مرگ **afterlife**؛ مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices** رجوع کنید)، ولی برای خدایی که بدنش تجزیه نمی‌شد (مانند تیامت و کینگو **Qingu**)، مفهوم دقیق «مرگ» مشخص نیست. به‌نظر می‌رسد که هوواوا Huwawa به وضوح از صحنه ناپدید گشته است؛ درست مثل آنکه وی را به دست فراموشی سپرده‌اند، به طوری که پس از مرگش، دیگر چیزی از کرده‌ها یا مصیبتهایش به گوش ما نمی‌رسد. با این حال گویی برخی «خدایان مرده» روابطی با جهان زیرین داشته‌اند.

مشهورترین «خدای مردهٔ» بین‌النهرین باستان، دوموزی **Dumuzi** می‌باشد. به لحاظ آنکه او خدای چوپان بود. روایت مرگ و تولد دوباره‌اش، احتمالاً اسطوره‌ای سبب شناختی[1] در رابطه با گذر فصلها بوده، به طوری که گویی «مرگ» خدا در اصل، ربودن وی به جهان زیرین بوده است (به نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** رجوع کنید).

خدای دیگری که آن را مرده می‌دانستند، گوگل‌آنه Gugalana، اولین همسر و زوج ملکهٔ جهان زیرین، یعنی ارشکیگل **Ereškigal** می‌باشد. اینانا **Inana** در شعر سومری «نزول اینانا Inana به دنیای اسفل»، به منظور کسب اجازه برای دخول به جهان زیرین، می‌گوید که برای شرکت در «تشییع جنازهٔ» گوگل ـ انه gugal - ana، برادر شوهرش، آمده است. اینکه آیا «تشییع جنازهٔ گوگل ـ انه» gugal - ana صرفاً به منظور بزرگداشت انتقال وی به عالم مردگان بوده (بدون شک «مرگ» او) یا به دلیل مرگ «دوباره‌اش» در جهان زیرین ـ هر برداشتی می‌توان از آن داشت ـ مشخص نیست (خود اینانا Inana در بازدید از

1. aetiological.

دنیای مردگان به گونه‌ای توصیف می‌شود که دلالت بر «مرگش» دارد) [تصویر بدرقهٔ جلد].

برخی پیکره‌های سفالی پخته، احتمالاً مربوط به ایسین ـ لارسا Isin - Larsa یا دورهٔ بابلی کهن، خدایی را نشان می‌دهند که گویی در تابوتی دراز کشیده است. این خدا نرگل **Nergal**، فرمانروای جهان زیرین، در حال استراحت تعبیر شده است [۱۱۲].

death and funerary practices

مرگ و اعمال تدفین

در بین‌النهرین باستان عقیده بر این بود که جاودانگی مخصوص خدایان و مرگ سرنوشت گزیرناپذیر بشر می‌باشد (به سیدوری **Siduri** رجوع کنید). حیات پس از مرگ **afterlife**، چندان رضایت‌بخش به نظر نمی‌رسید. در جهان زیرین **underworld** سومری، مردگان از گرد و خاک



تصویر شمارهٔ ۵۱ قبر سومری دورهٔ سلسله‌ای نخستین که توسط باستان‌شناسان در محل ابوصلابیخ *Abu Salabikh* (شاید اِرِش *Eerš* باستان) حفاری شده است.

تـغذیه مـی‌کردند و در هـمین هـنگام در جـهنم آشوری ـ بـابلی[1]، دیـوان و هـیولاهای **demons and monsters** رعب‌آور، بـه کـثرت سکـونت داشتند. این موضوع، به طور قابل ملاحظه‌ای بـا ذهنیتهای مصری از حیات بـاشکوهی کـه در راه است و منجر به تدهین و مومیایی کردن مردگان می‌شد، در تـضاد است. بـدبینی بـین‌النهرین در رابطه با ایـن مـوضوع احـتمالاً از شـرایـط کـاملاً دشوار، در تـقریباً تـمامی جـوانب زنـدگی آنـها، نشـئت گـرفته است. دشت آبـرفتی سـومر بـرای تولیدات کشاورزی مناسب بود، ولی آنها کمابیش از نظر تمام مواد خام بجز خاک رس طبیعی، در مضیقه بوده‌اند.

تصور می‌شود کـه رسـم تـدفین در جـوامـع ماقبل تاریخ در بین‌النـهرین، یـا در جـهت حـفظ ارتباط نزدیک با مرده از طریق مرده‌پرستی بوده و یا برعکس، به‌خاطر جلوگیری از بـه‌خاطر آوردن زندگی از سوی مرده، به صورت عدم دفن و آزاد و سرگردان نهادن وی، بوده است (به گیدیم **gidim** رجوع کنید). آیین سومریِ ساغرریزی **libation** با جـاری سـاختن مـایعات در زمـین تـوسط لولهٔ سفالی، که احتمالاً به مـنظور دادن نـوشیدنی بـه مرده بوده است، می‌تواند گواه این باشد که آنها به ماندن مردگان در گورهایشان اعتقاد داشته‌اند. بـه هر حال، در زمان سومین سلسلهٔ اور **Ur**، آنگونه که در مرثیه‌ای بیان شده، عـقیده بـر آن بـود کـه رفتارهای متفاوتی که با مرده در بدو ورودش بـه جهان زیرین صورت می‌گیرد، به نوع تـدفین وی بستگی دارد. بنابراین تدفین شایستهٔ مرده، اهمیت بسزایی در «حیات» آینده‌اش می‌داشت.

به‌نظر می‌رسد که به خـاک سـپردن مـرده در سراسر خاور نزدیک رایـج‌ترین رسـم بـوده است (دفن جسد در زمین یا داخل محفظه‌ای). اگرچه فـقدان تـقریباً کـامل تـدفین بـزرگسالان در دورهٔ اوروک **Uruk**، احتمالاً حاکی از بی‌حفاظ گذاردن اجساد در آن زمان بوده است، به‌نظر نمی‌رسد که مرده‌سوزی (سـوزانـدن بـقایای جسـد) در هـیچ دوره‌ای مرسوم بوده بـاشد. در حـفاریهای مـقابر بـین‌النـهرین، هـیچ اثـری از اسـتفادهٔ آتش دیـده نمی‌شود و در یک متن سومری، سوختن جسدی به طور اتفاقی، در حقیقت مصیبتی رقت‌انگیز به شمار رفته است (به حیات پس از مرگ **afterlife** رجوع کنید).

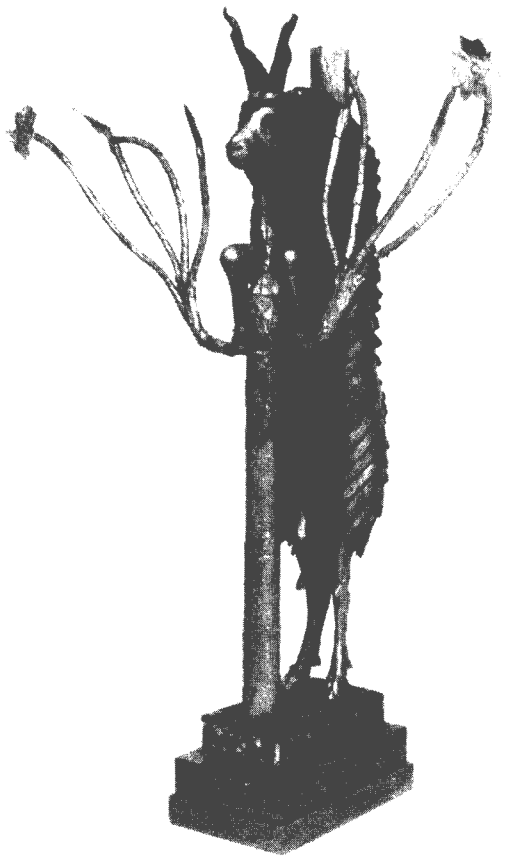
اولیـن بـقایای شـناخته شـدهٔ انسـان در بین‌النهرین از حفاری غار شنیدر Shanidar واقع در کوههای زاگرس به دست آمده است. نُه اسکلت (هفت بزرگسال و دو نوزاد) همگی بـه یک دورهٔ واحد تعلق ندارند، بلکه احتمالاً مربوط به حدود ۶۰,۰۰۰ تا ۴۵,۰۰۰ سال پیش می‌باشند.

اکثر خاکسپاریهای شناخته شده، از حفاریهای باستان‌شناسی بر روی قبرستانها حاصل شده‌اند، که مشتمل بر مقابر کودکان و بزرگسالان زن و مرد می‌باشند. گاه کودکان در همان قبرهای بزرگسالان (مرد یا زن) دفن می‌شدند و در دورانـی خـاص، شواهدی از وجود روابط خونی در چنین مواردی، موجود است. به هر حال کودکان به طور معمول در قبرستانها دفن نمی‌شدند، بلکه آنها را زیر کف خـانه‌های شـخصی، اغـلب در دیگـهای غـذا می‌گذاردند (گـاهی بـا اشـاره بـه قـربانی انسـان

1. Assyro - Babylonian.

human sacrifice)، یا اینکه خیلی راحت آنها را در سطل زباله می‌انداختند، به طوری که انگار آنها را انسان به شمار نمی‌آوردند.

ارزش و میزان تزئینات انجام شده در ساختمان قبور، به طور قابل توجهی بسته به زمان و مکان متفاوت می‌باشد و در برخی دوره‌ها موقعیت اجتماعی افراد هم دخالت داشته است. «قبرهای سلطنتی» در اور Ur به طور قابل توجهی نشان‌دهندهٔ سطح بسیار بالای تلاش و هزینهٔ به کار برده شده در تدفینهای سومری هستند [۳۵، ۵۲، ۸۳، ۸۴]. قبرهای قبرستانهای برخی شهرها که به طور مجللی آراسته شده‌اند نیز می‌توانند بیانگر این موضوع باشد. با این وصف، در اماکنی که رفاه کمتری داشتند، اسباب و لوازم مراسم تدفین موجود در قبر، می‌تواند نسبتاً ناچیز باشد. تا هزارهٔ اول قبل از میلاد، اختلاف طبقاتی اغراق‌آمیزی در فرهنگهای مذکور مشاهده می‌شود. کفن و دفن دورهٔ نو ـ آشوری، از تدفین در یک گودال ساده با وسایل قلیل تشییع جنازه و یا حتی بدون هیچگونه وسیله‌ای، گرفته، تا



تصویر شمارهٔ ۵۲: شیء مزین که برای حفاظت از ادوات گور استفاده می‌گردید. بُز نر ساخته شده از صدف، سنگ یمانی و طلا بر روی داربستی چوبی. یکی از دو شیء، که در «قبرهای سلطنتی» بسیار مجلل واقع در اور *Ur*، در دورهٔ سلسله‌ای نخستین یافت شده است. ارتفاع ۴۷۰*mm*.

تدفینهای مرفه‌تری اغلب در تابوتهایی به شکل وان حمام از جنس سفالینه یا مس / برنز و مقبره‌های بسیار مجلل، مانند مقابر ملکه‌های آشوری که در همین اواخر در کلهو Kalhu (نیمرود امروزی) یافت شده، متفاوت است.

ساختمان مقبره‌ها، از گودالهای ساده گرفته تا تدفینهای کمی باشکوه‌تر در حجره‌های تدفین، که دالان ورودی آجری داشته و قبرهایش دارای پوشش سنگی بوده و یا از تخته‌سنگ درست شده بودند، تا مقابر باشکوه سنگی یا آجری که بها و تلاش قابل ملاحظه‌ای برای ساختمان آن پرداخت شده بود، تغییر می‌کند. به نظر می‌رسد که حجرهٔ تدفین حتی در پست‌ترین مقبره‌ها با برگهای نخل یا نی به صورت شل و ول، یا به شکل حصیر، بافته و آراسته می‌گردیده است. اغلب، بدنهٔ قبر به همین صورت پوشیده می‌شد.

خاکسپاریها در شمال بین‌النهرین در دورهٔ سلسله‌ای نخستین (پنجم نینوا) و اوایل بابلی، معمولاً به شکل خمیده یا در حالت «خوابیده» انجام می‌شده [۵۱] (هر دو پا با هم خم یا جمع می‌شدند). و کمتر در حالت «جنینی» یا چمباتمه قرار می‌گرفتند (به طوری که پاها محکم تا نزدیک چانه کاملاً خم می‌شدند). این‌گونه به‌نظر می‌رسد که بعدها حالت کشیده ترجیح داشته است (بدن به طور کامل کشیده و پاها صاف به پهلو یا پشت، خوابیده می‌شد).

تعیین سمت مقبره‌ها اغلب با توجه به وسعت آن انجام می‌گرفت و گاهی این امکان وجود داشت که ارتباط آن را با عواملی دیگر، همچون جنسیت یا سن متوفی، نشان داد. جهت‌یابی ارجح یا اجتناب از جهت‌یابی مشخص، بنابر دوره و مکان، متفاوت بوده است.

بجز در مورد افراد بسیار متمول که با انبوهی از جواهرات آراسته می‌شدند، شواهد مربوط به پوشاکی که اموات به تن داشتند، بسیار قلیل است، زیرا شرایط خشک آب و هوایی بین‌النهرین، منسوجات بسیار کمی را برجای گذاشته است. با این حال تعداد کمی البسه پیدا شده است. جنس پوشاک به دست آمده از قبری متعلق به دورهٔ پنجم نینوا، ابریشم و کتان برآورد شده است. وجود نسبتاً مرسوم سنجاقهای برنز یا مسی بر روی سینه یا بازوها، بر بیان این نکته تأکید دارد که جسد معمولاً ملبس بوده است. در بیشتر مواقع مهره‌هایی به تعداد بسیار زیاد به‌عنوان گردنبند (یا بندرت رشته شده به دور کمر) یا در تعداد کمتر، یا تکی، در مچ (جایی در نزدیکی قوزکها) یافت شده‌اند. تعدادی مهر استوانه‌ای نیز بندرت به شکل رشته شده به دور مچ یافت شده که احتمالاً به‌عنوان مهره استفاده شده‌اند؛ قرار دادن یک مهر تکی به طور جداگانه در قبر، بیشتر متداول بوده است. مقابر بدون وجود ادوات تدفین نامرسوم نبودند، ولیکن حتی در یک قبر فقیرانه هم، اغلب یک یا دو سبوی حتی شکسته یافت می‌شود. متداولترین شیء یافت شده در قبرها، سفالینه است که البته گه‌گاه تمیز دادن گلدانهایی که خود هدایای تشییع جنازه بوده‌اند و آنهایی که تقریباً به منظور حمل غذا، آشامیدنی، آب شست‌وشوی یا لوازم آرایش بوده‌اند، دشوار است. شواهد موجود در مورد

ظروفی که به قصد قرارگرفتن در قبر ساخته شده بودند، دو پهلو و تصادفی است. با این تفاصیل «مجموعهٔ» ظروف در اندازه‌های مختلف که داخل هم قرار داده شده و ظاهراً با هم استفاده می‌شده‌اند، در گورهای دورهٔ پنجم نینوا و نیز سومری، مرسوم می‌باشد. ممکن است که محل قرارگیری ظروف در قبرها ـ تقریباً اتفاقی ـ دلالت بر هدفی معین داشته باشد، زیرا حتی اگر محل استقرار آنها از قانونی پیروی نکند، طبیعی است که موارد مهم‌تر و شخصی‌تر در نزدیکی جسد قرار بگیرند و اشیای دیگر در فضای باقی‌مانده انباشت شوند. در مقابر دورهٔ پنجم نینوا و سلسله‌ای نخستین، اغلب اموات کاسه‌ای را در مقابل صورت خود به گونه‌ای نگه می‌دارند که انگار در حال غذا خوردن هستند. حتی وقتی هیچ ظرفی موجود نباشد به طور معمول دستان آنها به حالتی است که شاید در اصل، غذایی در دست داشته‌اند و گذر زمان آن را از بین برده است. در این خصوص، یک‌بار استخوانهای حیوان کوچکی از کاسه بیرون زده بود. استخوانهای حیوانات بزرگتر و بقایای کربنی[1] شدهٔ حبوبات، احتمالاً باقی‌مانده‌های غذا یا پیشکشهای قربانی (به قربانی حیوان **animal sacrifice** رجوع کنید)، گاهی در قبور یافت شده‌اند. ظرف بزرگی که اغلب در نزدیکی سر قرار می‌گیرد، همراه با سبو و ملاقه‌ای در کنار آن، احتمالاً تجهیزات آب خوردن بوده‌اند. ظرف بزرگ دیگری گاه همراه با یک تخته سنگ طبیعی و بزرگ یافت می‌شود (که به آن سنگ قبر گویند). اینها ظروف مخصوص آب شست‌وشو و سنگ شست‌وشو به شمار می‌رفتند.

گاهی چنین تعبیر شده که سنگهای کوچکتر یا ریگها در رنگهای متنوع که بر روی جسد قرار گرفته‌اند، نقش جادویی یا نمادین داشته‌اند.

قرار دادن اسباب کار و اسلحه در قبرهای بین‌النهرین غیر متداول نبوده است. ظاهراً لوازم گور اهداف مختلفی را دنبال می‌کرده‌اند. برخی اشیا تا حدی شخصی بودند که قرار دادنشان در قبر کاری بس طبیعی محسوب می‌شد، تا اینکه دیگران از آن استفاده نکنند. بجز در مورد مجلل‌ترین قبرها، این سلک از اسباب، احتمالاً تنها شامل مقوله‌های پوشاک یا اسباب‌بازی کودکان بوده است. دستهٔ دیگر اشیا برای استفادهٔ اشخاص مرده و سفرشان به جهان پس از مرگ بود، یا هدایایی برای ساکنین جهان زیرین به شمار می‌رفت (اشاره به متون دورهٔ سلسله‌ای نخستین و سومین سلسلهٔ اور **Ur**). سرانجام آنکه، لوازم گذاشته شده در قبر می‌توانست مظهر نمایش رفاه عمومی خانواده و دوستان شخص مرده طی مراسم تدفین باشد. احتمالاً در مورد اشخاص متمول و والامقام، مراسم باشکوهی، با حرکت دسته جمعی از خانهٔ مرده تا محل دفنش توأم بوده، اگرچه ما از نظر شواهد موجود در خصوص آداب به کار رفته، در مضیقه هستیم (برخلاف تصاویر موجود در دیوار نگاره‌های مصری).

از این لحاظ است که ارتباط ظاهری رفاه شخص به هنگام مرگ و رفاه یا موقعیتش در هنگام زندگی، علاقهٔ مجدد باستان‌شناسان را به آیین کفن و دفن، طی آخرین ربع قرن برانگیخته

1. Carbonised.

است. اطلاعات راجع به کفن و دفن سابقاً فقط پایه‌ای (اغلب خیالی) برای تفکراتی در مورد عقاید مذهبی به شمار می‌رفت، ولی امروزه در مورد آنها به‌عنوان شواهدی جهت انجام مطالعات گسترده در خصوص طبقات اجتماعی، نگریسته می‌شود. به طور کلی متخصصان در زمینهٔ باستان‌شناسی بین‌النهرین باستان، در مورد استفاده از اجساد به دست آمده در این راه آهسته پیش رفته‌اند، ولی شماری از مطالعات اخیر زمینه را برای تحقیقات ثمربخش در آیندهٔ نزدیک، فراهم کرده است.

به آدپه **Adapa**؛ قربانی حیوان **animal sacrifice**؛ خدایان مرده **dead gods**؛ دیلمون **Dilmun**؛ امراض و پزشکی **diseases and medicine**؛ گالا **galla**؛ گیلگمش **Gilgameš**؛ قربانی انسان **human sacrifice**؛ رجوع کنید.

dedication

وقف

در تمامی ادوار، اهدای برخی غنایم جنگی از طرف شخص پیروز در جنگ به رب‌النوع نگهبانِ مخصوص شهر، امری طبیعی به نظر می‌رسید. معمولاً بر روی چنین اجناسی نوشته‌هایی در این رابطه به چشم می‌خورد و آنها بخشی از خزانهٔ معبد می‌شدند. همچنین محتمل است اشیای سنتی ذی‌قیمت که بیشترِ مواقع از اجناس ارزشمند بودند، برای «زندگی» شخص، مخصوصاً حاکم، توسط خود یا «خدمتگزارش» در هنگام صلح به خدا تقدیم شود، که احتمالاً به‌عنوان شکرگزاری متعاقب یک بیماری یا سایر بحرانها بوده است. شواهدی مبنی بر آنکه اشیای اهدایی مربوط به نذر و نیاز بوده‌اند (پیشکشهای نذری)، در دست نیست، ولی احتمالاً نمونه‌های کوچکی مثل تختخواب یا اعضای تناسلی، پاها یا اندام دیگر، به‌عنوان تشکر، توسط آن دسته از افراد که به حل مشکلات جنسی خود یا بیماری جسمی‌شان به‌خاطر وجود رب‌النوع خاصی، معتقد بودند، هدیه شده است. و یا آنکه به‌عنوان انگیزه‌ای جهت آنهایی که به درمان خود امید داشتند، محسوب می‌گردید [۱۲۴، ۱۲۹].

اهدای برده‌ها، رسمی همیشگی در جامعهٔ بین‌النهرین باستان بود و اعطای انسانهای بخصوص، تحت عنوان «مایملک» به خدایان، در حقیقت اشاعهٔ این موضوع بوده است. در دوره‌های مختلف این مطلب اشکال مختلفی به خود گرفته و تأثیرات اجتماعی گوناگونی را نیز در بر داشته است. رسم تقدیم دختران خانواده‌های متمول به خدا و محدود کردن آنها در صومعه‌ها در دورهٔ بابلی کهن، هرچند آنان را از درگیری در معاملات پیچیدهٔ مالی مصون نمی‌داشت، دست‌کم مطمئنشان می‌ساخت که اموالشان پس از مرگ به خانواده‌هایشان باز خواهد گشت (زیرا آنها ممنوع‌الازدواج بودند) و بالطبع این موضوع از پراکندگی ارث و میراث جلوگیری می‌کرد. وظیفهٔ معبد شیرکوتو širkutu (برده‌های اهدایی)، تقدیم افراد مؤنث و مذکر به مردوخ **Marduk**، نَبو **Nabû**، شَمش Šamaš (اوتو **Utu**)، نرگل **Nergal** یا ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) بوده است. والدین،

فرزندانشان و آزاد مردان، برده‌هایشان را پیشکش می‌کردند. آنها با ستاره **star**، بیلچه **spade** یا گوه **wedge**، نشان داده می‌شدند.

به کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses**، رجوع کنید.

deification of kings

الوهیت پادشاهان

الوهیت پادشاهان در طول زندگیشان، منحصر به دورهٔ خاصی از تاریخ بین‌النهرین بوده است. نخستین پادشاهی که تبدیل به یک خدای زنده گشت، نَرام ـ سوئن Narām - Suen، پادشاه اگده Agade (دورهٔ حکومت ۲۳۱۰ ـ ۲۲۷۴ پیش از میلاد) بود و این اسم با پادشاهان آتی اگده Agade، سومین سلسلهٔ اور Ur و پادشاهان سلسله‌های ایسین Isin، لارسا Larsa و بابل تا سَمسو ـ دیتانه Samsu - ditāna (دورهٔ حکومت ۱۶۸۱ ـ ۱۶۵۱ پیش از میلاد) ادامه یافت [۷۵]. پادشاهانی که به خدایی شناخته می‌شدند، ادعا می‌کردند که پسر یا برادر خدایان اصلی بوده‌اند (به لوگل بنده **Lugalbanda** رجوع کنید). در معابد به پادشاهان ایزدی در طول دورهٔ سلطنتشان بُتی اهدا می‌شد و در تجلیل آنها، مناجات تصنیف می‌گشت.

به ازدواج مقدس **Sacred Marriage**؛ معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

deities

رب‌النوعها

به خدایان و الهگان **gods and goddesses** رجوع کنید.

demons and monsters

دیوان و هیولاها

بیشتر مذاهب به انواع مختلف موجودات فراطبیعی، دسته‌بندی شده مابین سطح خدایان **gods** و انسانها، معتقد می‌باشند. «دیو» در مفهوم اصلی یونانی (دایمون daimōn «موجود فراطبیعی»، «روح») ترجمه‌ای تقریبی از واژهٔ اکدی رابیسو rābiṣu (مَشکیم maškim سومری) است که می‌تواند حمل بر «دیو» خوب یا بد شده و به آن عنوان شناخته شود. در طلسمهای دورهٔ نو ـ آشوری می‌خوانیم «ای رابیسوی rābiṣu اهریمنی دور شو!» و «ای رابیسوی rābiṣu نیکخو، بیا!».

به هر تقدیر در مطالعات اخیر بر روی هنر و شمایل‌نگاری بین‌النهرین باستان، واژهٔ «دیو» به طور کلی به موجود پیوندی دو پا با بدن انسان دلالت داشته، درحالی‌که «هیولا» حیوانی مرکب از چهارپایان را، شامل می‌شود.

دیوان، بسیار بندرت در اسطوره‌شناسی ترسیم می‌شدند. عناوین دیوانی که بر ما شناخته شده‌اند، عمدتاً در افسونهای جادویی ذکر گردیده‌اند. به‌نظر می‌رسد که دیوان «اهریمنی» عاملان و وصی خواست خدایان بوده‌اند. وظیفهٔ آنها اجرای کیفر گناه **sin** مقرر از جانب خدا بوده

است. اغلب این دیوان اهریمنی به‌عنوان ارواح جوّی همچون باد یا طوفانها تصور می‌شدند. روش معمول آنها برای حمله به انسانها، تحمیل امراض **diseases** بوده است (البته گمان نمی‌شد که تمام بیماریها مربوط به آنها بوده باشند). مدرکی دال بر باور عمومی در زمینهٔ شیطان‌زدگی وجود ندارد. دیوان و خدایان اهریمنی بسیار بندرت در هنر ترسیم می‌شدند و این احتمالاً به این علت است که گمان می‌رفت تصاویرشان ممکن است مردم را به خطر بیاندازد. در برخی موارد توصیفهایی که از ظاهر آنها شده به قدری مبهم و متناقض است که نشان می‌دهد آنها، هرگز محرز نگردیده بودند. البته تا هزارهٔ اول قبل از میلاد، لَمَشتو **Lamaštu** به طور معمول در ارتباط با سحر و جادوهای موجود علیهش، نمایان می‌گردید؛ درصورتی‌که پَزوزو **Pazuzu** با تظاهر به نیت نیک، در حال وادار کردن لَمشتو **Lamaštu** به بازگشت به جهان زیرین **underworld** می‌باشد [۱۵۱]. این تغییر احتمالاً مربوط به مفهوم جدید جهان زیرین در هزارهٔ اول پیش از میلاد می‌باشد که موجودات شیطانی در آن مسکن گزیده بودند.

در یک تاریخ‌نگاری ساده ولی منطقی، تکامل دیوان و هیولاها در هنر بین‌النهرین باستان، به پنج‌مرحله تقسیم شده که به قرار زیر می‌باشد:

(۱) مرحلهٔ تکوینی، اواخر دوران اوبَید Ubaid، و اوروک Uruk، وقتی که ویژگیهای حیوانات مختلف برای اولین‌بار در موجوداتی که به‌گونه‌ای نابه‌هنجار در هم ترکیب شده بودند، ادغام می‌شد.

(۲) مرحلهٔ خوش‌بینانه، دورهٔ اکدی، وقتی‌که تصاویر دستگیری و کیفر دیوان شریر را نشان می‌دهند.

(۳) مرحلهٔ توازن، دورهٔ بابلی کهن، وقتی که نقوش مهر استوانه‌ای، اغلب انگاره‌های (خدایان، نمادها و دیگر مضامین) پیوندهای نیک و بد را در رابطه با بشر ترکیب می‌کردند.

(۴) مرحلهٔ دگردیسی، با هنر قرون چهاردهم تا یازدهم قبل از میلاد میتانی[1]، کاسی[2]، و آشوری میانه، آنجا که تصور انسان‌سالار دورهٔ بابلی کهن به غلبهٔ موجودات پیوندی با سر حیوان، راه پیدا می‌کند.

(۵) مرحلهٔ شیطانی، نمایان شده با هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، وقتی که دیوان اهریمنی با تمام خصلتهای وحشت‌آور و منزجرکننده، هویدا می‌گردند.

مرحلهٔ آخر تکامل، با الهیات جدید جهان زیرین، که در هزارهٔ اول قبل از میلاد مسکن اهریمنان بوده، بخوبی تطابق دارد. به‌علاوه، تحولات ایجاد شده در همان زمانِ پیدایش رسم برپا داشتن مجسمه‌های یادبود و نقوش برجستهٔ موجودات نگهبان جادویی در کاخها و معابد و نیز خاک کردن تمثالهای سفالی کوچکی از آنها درشالودهٔ ابنیه، صورت می‌پذیرد [۶۵، ۷۸، ۹۹، ۱۰۱، ۱۰۷، ۱۱۷، ۱۳۴]. خدایان، دیوان و هیولاهای مربوطه، با تفاوت در زمینه‌های فرهنگی و مفاهیم اصلی، در یک مجموعهٔ بصری

1. Mitannian. 2. Kassite.

تصویر ۵۳ دیوان، هیولاها و رب‌النوعهای محافظ فرعی.


جنی‌ها

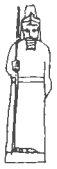

لامه


اوسمو (ایسیمود)


خدای کوبنده


لوگل ـ ایره
و مسلمته ـ انا


هفت (خدا)


نین شوبور (خدا)


پزوزو


لمشتو


له ـ تراک


شیر ـ دیو


شیر ـ انسان

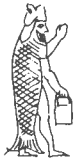

گاو ـ انسان


لهمو


بس


هوواوا (هومبابا)


مرد دریایی و
پری دریایی


پیکره در هیئت ماهی


شیردال ـ دیو


کژدم ـ انسان




پرنده ـ انسان

کاملاً منحصر به فرد گرد هم آمدند و آنها برای نخستین‌بار در داستانهای افسانه‌ای، تحت یک گروه در نظر گرفته شدند [۹، ۱۱، ۱۲، ۴۰، ۷۰، ۱۳۶].

به گالا **galla**؛ خیر و شر **good and evil**؛ لَمه **lama**؛ نماد «اُمگا» **omega" symbol"**؛ اودوگ **udug** رجوع کنید.

destiny and fate

تقدیر و سرنوشت

به غیب‌گویی **divination**؛ شفاعت ایزدی **divine intervention**؛ امراض و پزشکی **discases and medicine**؛ مِه **me**؛ نمتَر **Namtar**؛ لوح سرنوشت **tablet of destinies** رجوع کنید.

Dilmun

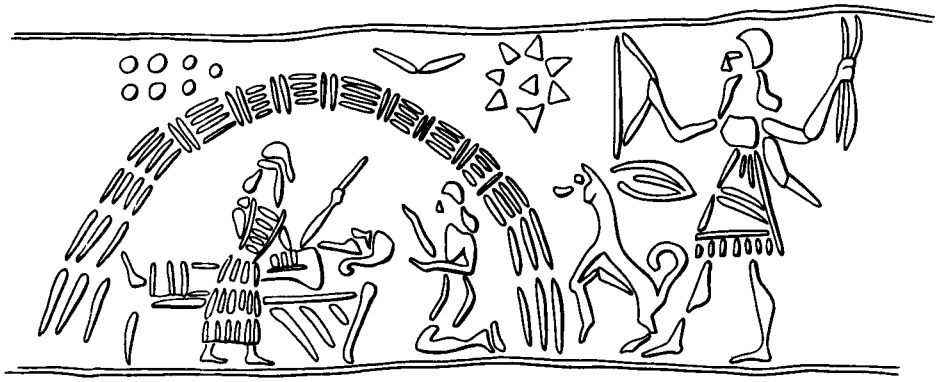
دیلمون

دیلمون (یا تلمون Telmun) نامی است بین‌النهرینی برای بحرین و ناحیهٔ ساحل غربی خلیج فارس (ظاهراً خود ساکنین «دیلمون» به ناحیهٔ اخیر اَگرو Agaru می‌گفتند) که احتمالاً فَیلکه Failaka و دیگر جزایر را نیز در بر دارد. اهمیت این ناحیه از اواخر دورهٔ سلسله‌ای نخستین به بعد، در تجارت بین‌النهرین به طور روزافزون افزایش می‌یافت.

دیلمون در شعر «انکی **Enki** و نین‌هورسگه **Ninhursaga**» سرزمینی «خالص»، «بکر» و «مقدس» توصیف می‌شود، که از تمدن، انسان یا حیوان و حتی تسهیلات آب طبیعی هم برخوردار نبوده است. نخست انکی Enki به درخواست دختر همسرش، الهه نین‌سی‌کیله **Ninsikila** (نین‌هورسگه Ninhursaga) ترتیبی داد که «دیلمون» از آب شیرین و تولید انبوه برخوردار گردد. سپس در طی یک سلسله پیوندهای زناشویی، خدایان و الهگانی به دنیا آمدند که در میان آنها «پروردگار دیلمون» و «پروردگار ماگان Magan» قرار داشتند. مطالعات اخیر بر روی جغرافیای خلیج فارس نشان می‌دهد که احتمالاً شماری از جزایر پست و کم‌ارتفاع، بتدریج تا اواخر هزارهٔ سوم سر از آب بیرون آورده‌اند و این احتمال وجود دارد که این اسطوره به این قضیه مربوط باشد. نسخهٔ کاملتری از این شعر که در حال حاضر موجود می‌باشد، نشان می‌دهد که دیلمون آنگونه که سابقاً تصور می‌شده، به‌عنوان سرزمین «بهشت» توصیف شده است.

بنابر یک شعر دیگر سومری، خدایان، زیوسوره **Ziusura** را پس از سیل بزرگ **Flood** در «سرزمینی بیگانه، یعنی دیلمون در شرق»، جایگزین ساختند.

تصور موجود در آثار اخیر که بحرین یک «جزیرهٔ گورستانی» بوده و اجساد افراد نامور و متمول جهت تدفین از سرزمینهای اصلی در غرب یا بین‌النهرین به آنجا منتقل می‌شده، هیچ پایه و اساس منطقی ندارد. این قضیه از وجود پشته‌های قبر متعلق به عهد برنز در جزیره، عدم تطبیق واضح اماکن استقرار قبرها و نیز این موضوع که گورهایی که حفاران آنها را «خالی» ثبت کرده‌اند، جاهای از پیش فروخته شده‌ای بوده‌اند که در



تصویر شمارهٔ ۵۴ پارسایی در یک پناهگاه ساخته شده از نی از مرد مریضی پرستاری می‌کند. درحالی‌که یک مرد و یک سگ در بیرون به محافظت ایستاده‌اند. اقتباس از یک مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ آشوری.

انتظار ساکنینشان به سر می‌برده‌اند، استنباط می‌گردد. در حقیقت با وجودی‌که سطوح کمِ خاکِ روی بستر، ضرورت ساخت قبور روی زمینی را ایجاب می‌کرده و این امر باعث نمای غیرعادی آنها شده، و مخصوصاً با در نظرگرفتن تعداد رو به افزایش جایگاههای عهد برنز که علی‌رغم تحقیقات اندک، بر روی زمین قابل تشخیص هستند؛ تعداد قبرهای موجود (طبق تخمین اخیر، ۱۷۲,۰۰۰) از تعداد ساکنین محلی تجاوز نمی‌کند. توجیه قبرهای «خالی» را می‌توان به‌خاطر فقدان تکنیک باستان‌شناسی در حفاری گورهایی دانست که یا بقایای باقی‌مانده از آن بسیار ناچیز است و یا منهدم شده‌اند.

Dilmunite gods

خدایان دیلمونی

در هر دو منبع دیلمونی و بین‌النهرینی، به دو خدای اصلی دیلمون **Dilmun**، یعنی خدا اینزَک **Inzak** و الهه مِسکیلَک **Meskilak**، اشاره شده است. سومری‌ها اینزک Inzak را (که آنها به وی اِنزگ Enzag می‌گفتند) خدای خدایان دیلمون، خطاب می‌کردند. ولیکن در خود دیلمون به‌عنوان خدای اگرو Agaru (عربستان شرقی) شناخته می‌شد. او احتمالاً مرکز پرستشی هم در جزیرهٔ فیلکه Failaka بوده که چنین به‌نظر می‌رسد، معبد را وقف وی کرده بودند. وی در دورهٔ نو ـ بابلی به نام نَبو **Nabû** شناخته می‌شد. خدایی به نام اینزک Inzak در عیلام[1] به‌عنوان یکی از اعضای سه گانه‌ای که اِئا Ea (انکی **Enki**) و خدای عیلامی **Elamite god** یعنی اینشوشینک Inšušinak هم جزو آن بودند، پرستش می‌گردید.

1. Elam.

نام مسکیلک Meskilak، الههٔ شهر دیلمون، باید به نین‌سیکیله Ninsikila نام دیگر نین‌هورسگه Ninhursāga مربوط باشد. نین ـ دیلمون - Nin Dilmun «بانوی دیلمون» احتمالاً عنوانی برای همین الهه بوده است. وی را همسر یا مادر اینزک Inzak به حساب می‌آوردند. سروده‌ای بابلی به الهه‌ای به نام شولوهیتو Šuluhitu به‌عنوان همسر اِنزگ Enzag اشاره می‌کند.

لَهمون Lahamun، الههٔ دیگری بود که «سرپانیتوی Ṣarpānitu دیلمون» توصیف شده است.

در برخی متون یافت شده در بحرین به تعدادی از خدایان بین‌النهرینی از جمله انکی Enki، دَمگلنونه Damgalnuna، اَدد Adad (ایشکور Iškur) و مردوخ Marduk، اشاره شده است. با این حال، برخلاف رابطهٔ انکی Enki با دیلمون در اسطورهٔ سومری (احتمالاً در نتیجهٔ روابط تجاری بین سومر و دیلمون از زمان سومین سلسلهٔ اور Ur به بعد) برای انکی Enki به‌عنوان رب‌النوع دیلمون، توضیحی صریح و آشکار ارائه نشده و هیچ زمینه‌ای مبنی بر این فرض که بنایی موقوف به وی در آنجا ساخته شده یا معبد بربر[1] واقع در بحرین وقف او شده باشد (همانگونه که معمولاً فرض می‌شود)، وجود ندارد.

Dingirmah

دینگیرماه

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

diseases and medicine

امراض و پزشکی

با وجودی که دانش عملی بسیاری از درمانهای گیاهی، درست به اندازهٔ علم جراحی، در بین‌النهرین باستان وجود داشته، ولی علل (آنگونه که این واژه برای ما معنی می‌دهد) بیماریها شناخته نشده بودند. بیماریها بیشتر مواقع به کار خدایان **gods** یا دیوان **demons** نسبت داده می‌شدند که به‌عنوان مجریان خدایان به منظور کیفر گناه **sin**، عمل می‌کرده‌اند. تصور می‌گردید که دیوان بخصوصی، تا حدی عامل امراض خاصی بوده‌اند. بعضی از بیماریها، بصورت «دست خدا»، «دست روح (گیدیم **gidim**)»، «دست ایشتر Ištar (اینانا **Inana**)»، «دست شَمَش Šamaš (اوتو **Utu**)» معرفی می‌شدند و فرض بر این بود که اندیشهٔ رب‌النوع یا دیو، مسئول آنها می‌باشد. گفته می‌شد که خدا یا دیو، قربانی را «هلاک» می‌کند. در یک اثر هنری، یک دیو، انسانی را به صورت واژگون نگه داشته و یا خدایی، یک نفر را زیر پا لگدمال می‌کند [۱۴، ۵۴]. در یک مناجات نو ـ آشوری، مرد رنجوری برای گناه سهوی که انجام داده نزد خدا یا الهه «برای آنها که می‌شناسم و یا آنها که نمی‌شناسم»، طلب بخشش و آمرزش می‌کند. چنین امراضی توسط جن‌گیر درمان می‌شدند (به کاهنان زن و کاهنان مرد **priests and priestesses** رجوع کنید). بیماریهایی را که باید روانی در نظر بگیریم، مربوط به کار دیوان بوده‌اند.

1. Barbar.

عامل بیماری روانی همچنین می‌توانست سحر و جادو باشد (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

در برخی موارد ظاهراً تفاوتی بین یک بیماری با منشأ ایزدی یا شیطانی و بیماری در شرایط «طبیعی‌تر» دیده می‌شود (اگرچه عوامل آنها ناشناخته بودند). برای درمان بیماریهای اخیر، معمولاً کاهن متفاوتی دست به کار می‌شد که شکل بدوی دارو را به کار می‌برد. البته اعمال این «پزشک عمومی» و جن‌گیر مکمل همدیگر بوده و تا حدودی به طور متناوب انجام می‌شده [۵۵]. اگر نوع بیماری مشخص نبود، هر دو کاهن احضار شده و شکایت مرسوم این بود که هیچ‌یک قادر به درمان کارساز و مؤثر نبوده‌اند.

مجموعهٔ نشانه‌های تشخیصی، توصیفات بسیار دقیق و ریزی از علایم پزشکی، همراه با



تصویر شمارهٔ ۵۵ نرگل *Nergal*، خدای جهان زیرین به یک دیو ـ شیر، مجازات گناهکاری را آموزش می‌دهد. تصویری گویا از استیلای بیماری. برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ بابلی کهن.

توضیح و پیش‌بینی جریان بیماری، ارائه می‌دهند. اینها برای نمونه شامل نشانه‌هایی که جن‌گیر حین درمان بیمار در خانه‌اش مشاهده می‌کرده، نیز می‌شدند.

درجه‌ای از جراحی بدوی از دوران بسیار پیشین در بین‌النهرین، شناخته شده بود. در میان اسکلتهای یافت شده در غار شنیدر **Shanidar** واقع در زاگرس (احتمالاً مربوط به ۶۰،۰۰۰ تا ۴۵،۰۰۰ سال پیش)، مرد چهل ساله‌ای دیده می‌شود که بازوی راستش ناقص بوده و قسمت پایینی آن پیش از مرگش در اثر سقوط از صخره، با موفقیت قطع شده بود.

ترکیبات گیاهی و دیگر ترکیبات توسط بابلی‌ها درست می‌شدند که شامل مواد اولیه‌ای همچون عسل و شیرهٔ خرما و نیز مواد متنوع و ظاهراً معجون، بوده است. به این داروها اغلب اسامی جالب و عجیبی داده می‌شد، مانند «داروی شَمَش **Šamaš**»، «عصارهٔ کبوتر» یا «پوست مار». روشهای پزشکی دیگری شامل حمام آب گرم و سرد، روغن‌مالی بدن و حجامت نیز بودند. تدابیر بین‌النهرینی در مورد کنترل سلامت عمومی عبارت بود از، استفادهٔ سایبانها به منظور حفاظت از آفتاب و کاربرد مگس‌کشها بر ضد حشرات، تهیهٔ امکانات بهداشتی و آرایشی و ساختن زیرابهایی به منظور رهایی بموقع از شر فاضلاب، و استفاده از گودالهای عظیم برای تدفین دسته‌جمعی در میدانهای نبرد. مدلهای کبد استفاده شده برای تعلیم غیب‌گویی **divination** از

نظر کالبدشناسی، نسبت به مدلهای اروپایی قرون وسطی (پنج‌پری) برتری داشتند [۵۶]. یکی از موفقیتهای بابلی‌ها در زمینهٔ پزشکی، تشخیص مسری بودن مرض جذام بود. مبتلایان از اجتماع تبعید می‌شدند.

قوانین حمورابی مبنی بر انتظام معیارهای مدیریت حرفه‌ای در بابل و تعیین دستمزدهای پزشکی، مسلماً حکایت از قاطعیت در عمل دارد. ولیکن به‌همین میزان بر وجود پزشکی حرفه‌ای تأکید می‌کند که در سراسر تاریخ بین‌النهرین بخوبی تصدیق شده است. این موضوع، ادعای مورخ یونانی یعنی «هرودوت»[1] را، مبنی بر اینکه بابلی‌ها اصلاً پزشک نداشتند رد می‌کند.

به سگها **dogs**؛ گالا **galla**؛ «دستان ایشتر» **"hands - of - Ištar"**؛ نرگل **Nergal** رجوع کنید.

در مورد خدایان و الهگان التیام به دَمو **Damu**؛ گولا **Gula**؛ نینی‌سینه **Ninisina** رجوع کنید.

divination

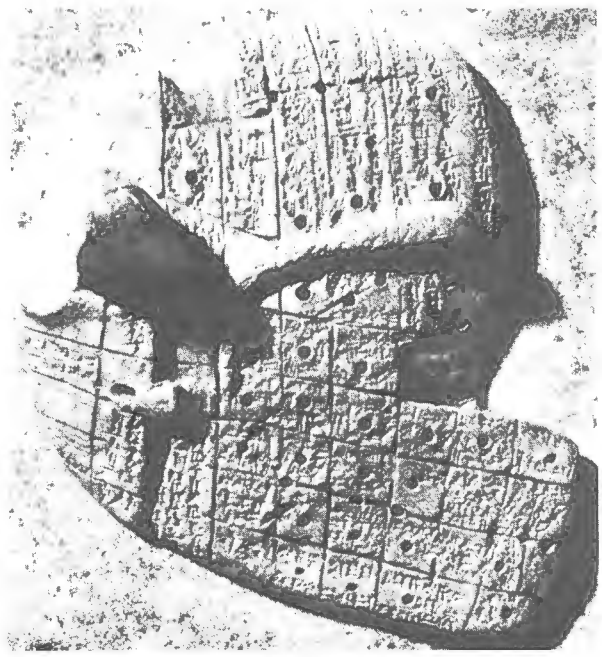
غیب‌گویی

غیب‌گویی در بین‌النهرین کاربرد گسترده‌ای داشت و بر پایهٔ این تفکر بود که آینده تا حدی از پیش مقدر شده است. ولی اینکه خدایان، مخصوصاً شَمَش Šamaš (اوتو **Utu**) و اَدد Adad (ایشکور **Iškur**)، نشانه‌های ویژهٔ آینده (فالها یا علایم) را در جهان اطراف، در دسترس بشر قرار داده‌اند، می‌توانست توسط اهل فن خبره تفسیر (پیش‌بینی) شود.

برخی حالات غیب‌گویی مستلزم مناسک ویژه‌ای است. پیش‌گویی از روی امعا و احشا[2] در دوران سومری مسئله‌ای بسیار حائز اهمیت بود، که طی آن کبد، ریه‌ها یا رودهٔ بزرگ مارپیچی قوچ جوانی که به طرز خاصی ذبح شده بود، در امتداد مراسم شبانه به منظور یافتن غرابتهایش، تشریح می‌شد. تا دورهٔ بابلی کهن، پیش‌گویی از روی امعا و احشا بسیار ارتقا یافت و دایرهٔ لغات فنی پیچیده‌ای را دارا بود [۸، ۵۶، ۱۰۴]. لوکانومانسی[3] (که در آن پیش‌گویی براساس مشاهدهٔ آب در تشت صورت می‌گرفت) و لیبانومانسی[4] (پیش‌گویی براساس وضعیت دود بخور **incense**) نیز به کار گرفته می‌شدند. نکرومانسی[5] (از طریق ایجاد رابطه با ارواح مردگان) بندرت به کار برده می‌شد و به‌نظر خطرناک می‌آمد.

از دیگر حالات غیب‌گویی، مشاهدهٔ پیشامدهای طبیعی تحت عنوان بخت و اقبال بود که رفته‌رفته فراگیری آن بیشتر می‌شد. مطالعهٔ فالهای سماوی (نجومی و آسمانی) از نظر محبوبیت حتی بر پیش‌گویی از روی امعا و احشا هم پیشی گرفت و تا پس از فرجام تمدن بین‌النهرین باقی‌ماند. موارد زیر نیز حائز اهمیت بودند: پیش‌بینیهای دنیوی (از تمام جوانب پیشامدهای روزمره)، پیش‌بینیهای مربوط به خونریزی و قاعدگی (بر پایهٔ تصور روزهای

1. Herodotus.
2. extispicy.
3. lecanomancy.
4. libanomancy.
5. necromancy.



تصویر شمارهٔ ۵۶ الگوی دقیق کالبدشناسی کبد گوسفند، در یک خشت. احتمالاً از زمان بابلی کهن، بر روی این خشت نوشته‌هایی وجود دارد که مربوط به تشخیص قبلی مرض می‌باشد و از علایم مشاهده شده در قسمتهای مختلف اعضای بدن به دست آمده و احتمالاً هدف از آن، آموزش غیب‌گویی بوده است.

مطلوب و نامطلوب)، پیش‌بینیهای امراض از روی علایم (پیش‌گویی دوره و نتیجهٔ مرض)، پیش‌بینیهای قیافه‌شناسی (از ظاهر و رفتار تک‌تک افراد)، تفأل (مشاهدهٔ پرندگان، صرفاً در دوره‌های بعدی) و پیش‌گویی از روی خواب[1] (تعبیر خواب dreams)؛ که هر شاخه متخصص خود را داشت.

پیش‌گویان می‌بایست اولاد آزادمردان بوده و از نظر جسمانی و اعضای بدن، کامل می‌بودند. اعتبار و نفوذ آنها به اندازهٔ پزشکان و ساحران **magic**[2] بود. آنها بیشتر مواقع به هنگام لشگرکشی همراه سربازان بوده یا به‌عنوان مأموران دولتی به کاخ می‌پیوستند.

از غیب‌گویی می‌توانستند برای کنترل رفتار پادشاهان و اشخاص مهم استفاده کنند. بسیاری از مردم عامی برای بررسی وقایع آینده (اغلب پیوسته با سؤالات خاص) به پیش‌گویی از روی امعا و احشا مراجعه می‌کردند. غیب‌گویی، پیش از عملیات نظامی، قبل از ساختن معابد، به هنگام انتصاب خدمتگزاران داخلی، در پیش‌بینی وضعیت آب و هوا، برای حصول اطمینان از سلامت و تندرستی پادشاه و همچنین در سطح بسیار خودمانی‌تری مانند فال‌بینی شخصی، نقش مهمی را در تصمیم‌گیری ایفا می‌کرد.

به طالع‌بینی و ستاره‌شناسی **astrology and astronomy**؛ گیدیم **gidim**؛ کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses**؛ راست و چپ **right**

1. oneiromancy.
2. Practitioners of magic.

and left؛ رودخانهٔ آزمایش river ordeal رجوع کنید.

divine intervention

شفاعت ایزدی

دست نیافتنی بودن ذهن یک خدا در آثار مذهبی سومری، امری بدیهی به شمار می‌رفته ـ «درست مانند بشکهٔ آبجوی مهر و موم شده‌ای که کسی از جریانات درونش خبر ندارد». به طور کلی دخالت کمابیش خدایان در حیات بشر مسئله‌ای قابل قبول بود. این اندیشه که خدا «سرنوشت» یا «تقدیر» (نم ـ تر nam - tar سومری، شیمتوی Šimtu اکدی) شخص را معین می‌کند، بیشتر سامان دادن تواناییهای ویژه بود، تا سرنوشت قطعی آینده. «نقشه‌ها» یا «طرحهای» خاصی در پس این دنیای مادی وجود دارند و ایفای نقش اساسی در راستای تضمین عملکرد متناسب مدنیت، به خدایان، پادشاهان و بشر محول شده است. اغلب مواقع، بدبختی و بیماریهای بشر، نشانهٔ خشم ایزدی بودند. در پس تئوری غیب‌گویی divination که پیچیدگی آن رفته‌رفته بیشتر و بیشتر می‌شد، پیشاپیش تمایلی برای بیرون کشیدن اطلاعات نسبتاً خاص‌تری در مورد آنچه که خدایان برای بشر در پیش دارند، وجود داشت. خدایان و الهه‌ها در افسانه‌ها یا اساطیر، با قهرمانان و انسانهای فانی، به منظور مشورت با آنها (گاه حتی آنها را در بحثهای بین خودشان شرکت می‌دادند) و نیز به کارگیری قدرت ماورای طبیعی خود به‌خاطر آنها، آمیخته می‌شدند. حاکمان در مورد اعتبار دادن به محافظان ایزدی خود، برای همیاری در میدان نبرد، دقیق و محتاط بودند [۱۵۵]. پیشکشها offerings (به قربانی و پیشکش sacrifice and offering رجوع کنید) در پی خواسته و نیاز یا شکرگزاری بود و انتخاب نام والدین برای فرزندانشان، تأکیدی بر عقیدهٔ کلی در خصوص قدرت و تمایل خدایان در راستای تغییر سرنوشت تک‌تک افراد، می‌باشد. در حقیقت می‌توان گفت که عقیدهٔ مذهبی در بین‌النهرین باستان تا زمانی که دست‌کم با احتمال شفاعت ایزدی در امور دنیوی همراه نباشد، هیچ معنایی ندارد.

به خوابها و رؤیاها dreams and visions رجوع کنید.

dogs

سگها

سگِ نشسته اولین‌بار به‌عنوان نماد الهی در دورهٔ بابلی کهن آشکار می‌شود و تا دورهٔ نو ـ بابلی ادامه می‌یابد. نوشته‌های روی کودوروها Kudurrus آن را نماد گولا Gula، الههٔ تندرستی معرفی می‌کند [۷۹، ۹۰]. یک پیکرهٔ سگ از جانب گیرسو Girsu (تلوی Tello امروزی) به نینی‌سینه Ninisina (گولا Gula) تقدیم می‌شود (به وقف dedication رجوع کنید) و تعداد زیادی پیکرهٔ سگ در معبد گولا Gula در ایسین Isin کشف شده که بر ارتباط با آن دوران، تأکید دارد. اینکه این قضیه تا دورهٔ نو ـ بابلی ادامه یافته، با پیکرهٔ

دیگری که از طرف سیپار Sippar به مِمه Meme (نام دیگر گولا Gula) اهدا شده، نشان داده می‌شود. و این در زمانی بود که پادشاه نبوکدنصر دوم[1] (دورهٔ حکومت ۶۰۴ ـ ۵۶۲ پیش از میلاد) جایگاه مجسمه‌های سگ از جنس طلا، نقره و برنز را به‌عنوان اموال ذخیره شده در دروازه‌های معبد گولا Gula در بابل، ثبت نمود. بر روی طرحهای مهر این دوره، به طور معمول سگی دیده می‌شود که گاهی در کنار الهه‌ای بر تخت سلطنت که احتمالاً گولا Gula است نشسته، ولی گاهی هم بدون الهه، در حالت نشسته و حمایت از نماد عصای سر کج **crook**، می‌باشد.

«تأمل نکنید، گاز بگیرید!» [۵۷]. در همین دوره پیکره‌های سگ برنزی معمولاً در دسته‌های هفت‌تایی یافت می‌شوند (به اعداد **numbers** رجوع کنید). اینکه آنها پیشکشی یا نگهبان جادویی بوده‌اند یا به قصد دیگری به کار برده می‌شدند، مشخص نیست.

اشاره شده که بیماری هاری تا هزارهٔ دوم قبل از میلاد در بین‌النهرین وجود داشته که طی هزارهٔ اول قبل از میلاد، گستردگی بیشتری یافته است.

مفهوم سگ‌سانان در ذهن بین‌النهرینی‌ها نه تنها گرگها، کفتارها، شغالها و سگها بود، بلکه



تصویر شمارهٔ ۵۷: پنج الگوی کوچک سفالی از سگها. آنها در گودالی واقع در پایهٔ سنگ بنای حجاری شده‌ای قرار داشتند که در یک طرف درگاه کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، یعنی آشوربانیپال *Assurbanipal* (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) در نینوا بوده است. آنها در رنگهای مختلفی رنگ‌آمیزی شده و عیناً مطابق نسخه‌های مناسک مکتوب، بر آنها نوشته‌هایی حک شده که قصد و هدفشان، یک جادوی محافظ بوده است. ارتفاع *۵۶mm* ـ ۴۵.

در دوران نو ـ بابلی و نو ـ آشوری نیز از سگ نشسته یا ایستاده به‌عنوان پیکر محافظ جادویی که خاص هیچ رب‌النوعی نبوده است، استفاده می‌شد. پیکره‌های سفالی پنج‌تایی سگها که به رنگهای متنوعی رنگ شده بودند، موجودیِ پی بنای هر دو سمت دروازه، محسوب می‌شدند. روی آنها عبارتی به این مضمون نوشته شده بود:

شامل شیرها **lions** نیز می‌شد.

donkey

خر

به لَمشتو **Lamaštu** رجوع کنید.

1. Nebuchadnezzar.

donkey ears

گوشهای خر

در بیشتر مواقع، دیوان و هیولاهای **demons and monsters** بین‌النهرینی با سر شیر و گوشهای راست دراز خر مانند، نشان داده می‌شدند. اژدر ـ شیر **lion - dragon** از زمان خلقتش در دورهٔ اکدی با چنین گوشهایی نشان داده شده است [۶، ۱۱۷، ۱۰۰]. در دورهٔ اکدی دیو ـ شیر **lion - demon** با گوشهای شیر مانند مجسم می‌شود، ولی پس از آن صاحب گوشهایی راست نیز می‌گردد [۳۲، ۹۹، ۱۴۲]. لَمشتو **Lamaštu**، الههٔ اهریمنی هم با چنین گوشهایی در هزارهٔ اول قبل از میلاد، ظاهر شده است. چهارپای خاص او خر است. گوشهای این مخلوقات در هنگام تقلید در هنر خارج از بین‌النهرین، رفته‌رفته به گوشهای شیر تبدیل شد، که نمونهٔ جالبی از «درک ناقص» آیین بین‌النهرین است. به هر حال در هنر یونان، شیردال[1]، گوشهای درازش را حفظ کرد و این در شمایل‌نگاری اژدهاها و شیردالهای اروپایی نوین و میانه، مورد قبول واقع گردید.

گنجانیدن موردی از الاغ وحشی تیزپا، همراه با نمودهای شیر ژیان، در چنین حیوانات پیوندیِ اهریمنی، احتمالاً ترکیبی مناسب از حیوانات وحشی، به‌نظر می‌رسد. آنها بکرات دارای پنجه‌های پرندگان نیز می‌باشند (به پنجه‌ها و بالهای پرندگان **bird talons and wings** رجوع کنید).

به شیردال **griffin**؛ چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید.

dragons

اژدهاها

اژدها (دِرَکون drakōn یونانی «مار بزرگ»)، واژه‌ای است که در انگلیسی معمولاً به هیولای افسانه‌ای مهیبی با بدن پولکی مار یا سوسمارشکل، گفته می‌شود.

عقیده به چنین مخلوقاتی بدون هیچ دانشی از خزندگان و پرندگان هیولایی که در دوران دورِ ماقبل تاریخ وجود داشته‌اند، در دورهٔ کهن برانگیخته شد. هنر بین‌النهرین، شماری از چنین موجودات اژدهاشکل را به‌گونه‌های سودمند و نحس در بر دارد. بیشترین شباهت به تمثال کلی، اژدر ـ مار **snake - dragon** نامیده شده است، ولی دیگر حیوانات پیوندی از جمله اژدر ـ شیر **lion - dragon** ممکن است به‌عنوان تمثالهای اژدر شکل نیز به شمار آیند.

در شعر سومری اوشومگل ušumgal، هیولاهای مارمانند را می‌توان استعاره‌ای از پادشاه یا خدا دانست که الزاماً بیان اهریمنی یا ناخوشایند بودن نمی‌باشد، بلکه بیان پرستش و ستایش است.

به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید.

dreams and visions

خوابها و رؤیاها

از نظر فروید و جانشینانش در روانکاوی،

1. griffin.

رؤیاها معمولاً بازگشتهای مستقیم یا غیرمستقیم ذهن ناخودآگاه به وقایع بسیار نزدیک یا مربوط به گذشتهٔ دورتر می‌باشند. ولی با این حال، تا اواخر قرن نوزدهم پس از میلاد، رؤیاها در حقیقت معمولاً نشانه‌های وقایع آتی به شمار آمده و بنابراین به‌عنوان شاخه‌ای از غیب‌گویی **divination**، مطالعه می‌شدند.

اهمیتی که به رؤیاها نسبت داده شده را می‌توان در تعداد صحنه‌های رؤیایی مربوط به داستانهای گیلگمش **Gilgameš** در هر دو روایت اکدی و سومری مشاهده کرد. در اینجا رؤیاها به‌عنوان صفتی ادبی، به منظور گشودن راهی برای پیشامدهای زنجیره‌ای و پیامدهای آتی آنها به روی عناصر اصلی داستان، مورد استفاده قرار می‌گیرند، که عاملی برای هدایت داستان به جلو محسوب می‌گردد. گیلگمش در روایت بابلی حماسه، دو رؤیا به شکل نمادین، مبنی بر ورود انکیدو **Enkidu** (به نین‌سون **Ninsun** رجوع کنید) دارد. او دارای مجموعه‌ای از سه رؤیاست که دربارهٔ عملیات جنگی طرح‌ریزی شده علیه هومبابا Humbaba (هوواوا **Huwawa**) می‌باشد. پس از آن «رؤیای مرگ» انکیدو و رؤیای اوت ـ نَپیشتی Ūt - napišti (زیوسوره **Ziusura**) پیش می‌آید. در روایت هیتی[1]، ظاهراً رؤیای بازدید انکیدو از مجلس خدایان **assembly of the gods**، جایگزین «رؤیای مرگش» شده است. روایت آناتولی[2] داستان نیز، رؤیای گیلگمش را با نشان دادن جنگ و ستیزش با گاو آسمان **Bull of Heaven**، به تصویر می‌کشد.

حاکمان رؤیاهایشان را به‌عنوان وسیله‌ای جهت نظری اجمالی به آینده، بسیار جدی تلقی می‌کردند. گودِئا Gudea حاکم لاگاش Lagaš رؤیایی را بازگو می‌کند که در آن بازسازی معبد نین‌گیرسو **Ningirsu**، آموزش داده شده بود. پادشاه آشوری، آشوربانیپال[3] (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، وقتی که ظاهراً در ناامیدی از وضعیت نظامی به سر می‌برد، از رؤیایی سخن می‌گوید که در آن، الهه ایشتر Ištar (اینانا **Inana**)، ظاهر می‌شود تا به بانیپال قوت قلب و اطمینان دهد که دشمنانش را به نفع او شکست خواهد داد. ظاهر الههٔ نزد پادشاه نیز در رؤیای پارسای معبد ایشتر Ištar دیده شده بود. پیش از حکومت آشوربانیپال، هیچ صحنهٔ رؤیایی به تاریخچهٔ سلطنتی آشوری، مربوط نمی‌شد. این‌گونه به نظر می‌رسد که به دلیل ساخته شدن معبدی در ایمگور ـ انلیل Imgur - Enlil (بَلَوت[4] امروزی) توسط آشورنصیرپال[5] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) برای مَمو **Mamu** که احتمالاً خدای رؤیاها بوده، نشانه‌هایی از پیش دیده شده بوده است.

باستان‌شناسان، مجموعهٔ درهایی از معابد را از زیر خاک بیرون کشیده‌اند که توسط حاشیه‌های مصور برنزی از صحنه‌های جنگی پادشاهان، تزئین شده بودند. مجموعه درهای مشابه دیگری

1. Hittite. 2. Anatolian.
3. Assurbanipal. 4. Balawat.
5. Assurnasirpal.

از آشورنصیرپال و پسرش و نیز جانشینش شلمنصر[1] سوم در کاخهای مجاور یافت شده است. ایمگور ـ انلیل Imgur - Enlil در نزدیکی پایتخت ـ شهر کلهو Kalhu (نیمرود امروزی) واقع بود و احتمالاً جایگاه معمول نخستین تجدید قوای شبانه پیش از آغاز عملیات جنگی به شمار می‌رفته. در اینجا تصور می‌شود که پادشاهان به رؤیاهایی که نتایج نبردهای آتی را بروز می‌دادند، امید می‌بستند. از سوی دیگر ما قطعه‌ای از یک شعر (در هوزیرینهٔ Huzirina باستان واقع در ترکیه)، بیشتر به سبک حماسه، در دست داریم که به رؤیای شلمنصر سوم (دورهٔ حکومت ۸۵۸ ـ ۸۲۴ پیش از میلاد)، دربارهٔ جریان یکی از عملیات جنگی‌اش مربوط می‌شود.

اگر رؤیاها به طریقی به افشای وقایع آینده مربوط می‌شدند، می‌توانستند وسیله‌ای برای مشاهدهٔ عوالم دیگر نیز باشند. با توجه به آنکه مرگ **death**، آیندهٔ تمام انسانهاست، رؤیاهایی نیز در مورد حیات پس از مرگ **afterlife** وجود داشت که رؤیای مرگ انکیدو Enkidu، نمونه‌ای از آنهاست. نقلی از رؤیای یک شاهزادهٔ آشوری (برخی تصور می‌کنند که وی آشوربانیپال بوده، البته پیش از رسیدن به سلطنت) در دست است که در آن وی جهان زیرین **underworld** را بازدید کرده و در مورد خوف و وحشت موجودات اهریمنی ساکن در آنجا، تأمل می‌کند. انکیدو توانایی دیدن رؤیای خدایان تعیین‌کنندهٔ سرنوشتش را داشت که نشان می‌دهد، بهشت را نیز همچون جهنم می‌توان از طریق رؤیاها مشاهده نمود.

مجموعه‌ای از نشانه‌های رؤیا به دست آمده که در آن دسته‌ای از صور رؤیا همراه با تعابیرشان جمع‌آوری شده است. به‌نظر می‌رسد که پیشگوییها برپایهٔ آنچه که از قبل انجام شده می‌باشد، یعنی می‌توان گفت که موضوعات ثبت شدهٔ رؤیاها، بیان‌کنندهٔ رؤیاهای واقعی است که اشخاص تعریف کرده بوده‌اند؛ درحالی‌که تعابیر، وقایعی را ثبت می‌کنند که پی‌درپی و به ترتیب در زندگی بینندگان رؤیا، رخ داده است. گه‌گاه احتمالاً به دلیل عواقب متفاوت شرحهای ارائه شده از رؤیاهای مشابه، گونه‌ای دیگر از پیشگوییها ارائه می‌شدند. نظم موضوعات رؤیاهای فهرست شده جالب توجه می‌باشد؛ آنها شامل صحنه‌هایی از کار روزمره، سفرهای دور و نزدیک، مسائل خانوادگی و رفتارهای جنسی، مواجهه با انسانهای دیگر، حیوانات و رب‌النوعها می‌باشند.

معبّران زبردستی نیز وجود داشتند (به کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses** رجوع کنید).

به گَتومدوگ **Gatumdug**؛ گِشتیننه **Geštinana**؛ نَنشه **Nanše**؛ «گیاه حیات» **"plant of life"** رجوع کنید.

Du - ku

دو ـ کو

«دو ـ کو» در افسانهٔ سومری جایگاه وسیعی است

1. Shalmaneser.

(«تپهٔ مقدس» یا «پشتهٔ مقدس») که «بر کوه آسمان و زمین» قرار دارد. «دو ـ کو» مکانی بود که خدایان در آنجا قضا و قدر را مقرر می‌کردند و بنابراین به «بام جهان» شناخته شده است؛ که در آنجا خدایان انونه **Anuna** در دوران آغازین زندگی کرده و نشانه‌هایی از فرهنگ بشر (کشاورزی، دامپروری، بافندگی و غیره) برای اولین‌بار در آنجا به‌وجود آمده است. این مکان به‌عنوان منزلگاه گوسفندان و حبوبات معرفی شده و با «آغوش مقدس» (دوکو du ku) انلیل **Enlil**، جناس لفظی دارد. تفسیر دیگری آن را به‌گونه‌ای واقعی‌تر، دامنه‌های سلسله جبال زاگرس در نظر می‌گیرد که به طور حقیقی اوج حاصلخیزی آن را می‌توان به پیشرفت تمدن بشر، ارتباط داد. به احتمال قریب به یقین منظور از عبارت «کوه آسمان و زمین» اشاره به گیتی، پیش از جدا شدن آسمان و زمین از یکدیگر می‌باشد (به کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید).

«دو ـ کو» همچنین نام زیارتگاههایی در گیرسو Girsu، نیپور **Nippur** و اریدو **Eridu**، همتاهای نخستین دو ـ کوی اصلی، بوده است.

Dumuzi

دوموزی

خدا «دوموزی» خدای چوپان است. وی در مباحثه‌ای با انکیمدو **Enkimdu**، خدای آبیاری و زراعت، علایق ضد و نقیض شبانان را به نمایش می‌گذارد. وقتی که اینانا **Inana**، جهان زیرین **underworld** را بازدید کرد و بدون کسی‌که جایگزینش شود قادر به بازگشت نبود، دیوان **demons**، «دوموزی» شوهر محبوب جوانش را برای جایگزین کردن وی آوردند. به این شکل بود که دوموزی مرد و خدای جهان زیرین شد. در ازدواج مقدس **Sacred Marriage** که پادشاهان سومری طی مراسمی با «اینانا» ازدواج می‌کردند، شاه به شکل «دوموزی» در می‌آمد. در روایت دیگری، دوموزی و نین‌گیش‌زیده **Ningišzida**، دروازه‌بانان آسمان انو Anu (ان **An**) محسوب می‌شوند.

تاریخ اولیهٔ پرستشهای محلی مختلف دوموزی و رب‌النوعهای مربوطه، پیچیده و عجیب است. دوموزیِ مورد پرستش در بدتیبیره **Badtibira**، بعدها چنین تصور شد که پادشاهی بسیار کهن در آن شهر بوده است (به‌عنوان «شبان» توصیف شده). دوموزی مورد پرستش در اوروک Uruk به‌عنوان شوهر «اینانا» محسوب می‌شد و با حول و حوش کوارا Kuara در ارتباط بود. در یکی از روایات، گفته شده که پادشاه اولیهٔ اوروک Uruk نیز بوده است. خدا اَمه ـ اوشومگل ـ انه - Ama ušumgal - ana را که بعدها با دوموزی یکی پنداشته بودند، در اصل در دهکده‌ای نزدیک لاگاش Lagaš پرستیده می‌شده و در یک سرود مذهبی به‌عنوان قهرمانی دلیر توصیف شده است. در شعری سومری به «دوموزی» به‌عنوان «دموی **Damu** من» اشاره می‌شود.

تموز Tammuz که در کتاب مقدس حزقیال[1] آورده شده (8:14)، شکل عبری این نام است.

1. Ezekiel.

به‌نظر می‌رسد که مراسم سوگواری برای مرگ دوموزی همه‌جا گیر شده بوده. در لاگاشِ Lagaš دورهٔ سلسله‌ای نخستین، ششمین ماه سال، پیرو مراسمی مذهبی، دوموزی Dumuzi نام گرفت و پس از آن در تقویم شمال بین‌النهرین، یکی از ماهها، دوموزی نام گرفت. چهارمین ماه تقویم استاندارد بابلی، دوعوزو Du'ūzu یا دوزو Dûzu نامیده می‌شد و تموز Tammuz هنوز در عراق عرب، به جای جولای[1] استفاده می‌شود.

گویی خدا دوموزی و داستانهای مربوط به او در هنر بین‌النهرین تصویر نشده است.

به خدایان مرده **dead gods**؛ گالا **galla**؛ گشتیننه **Geštinana**؛ درخت مقدس و مناسک آن **stylized tree and its "rituals"** رجوع کنید.

Dumu - zi - abzu

دومو ـ زی ـ ابزو

الههٔ محلی دهکدهٔ کینونیر kinunir در نزدیکی لاگاش Lagaš. اگرچه نام او (که احتمالاً به معنی «فرزند نیک ابزو **abzu**» است) گاهی به دومو ـ زی Dumu - zi خلاصه می‌شد، او هیچ ارتباط روشنی با خدا دوموزی **Dumuzi** نداشته است.

Duttur

دوتور

به گشتیننه **Geštinana** رجوع کنید.

dwarf

کوتوله

اشخاصی که رشدشان متوقف می‌شد در بسیاری از جوامع مورد تمسخر بشر بوده‌اند و اغلب به‌عنوان سرگرم‌کننده‌ها و لودگان استخدام می‌شدند. می‌دانیم که کوتوله‌ها در خانواده‌های مصری به چشم خبرچین نگریسته می‌شدند. در بین‌النهرین هیچ گواهی مبنی بر چنین رفتاری



تصویر شمارهٔ ۵۸ کوتولهٔ پا خمیده، آن‌گونه که بر مهرهای استوانه‌ای دورهٔ ایسین ـ لارسا ـ *Isin - Larsa* ترسیم شده.

وجود ندارد، ولی پیکرهٔ کوتوله‌ای با پاهای خمیده بر مهرهای شمال بین‌النهرین در قرن نوزدهم قبل از میلاد، نقش‌مایهٔ رایجی است. او به اشکال مختلف به‌عنوان رقاص در مراسم یا سرگرمیها و یا نوعی دیو **demon**، شاید لوده یا روح محافظ، تصور شده است [۵۸]. احتمال دارد که این پیکره به کوتولهٔ مضحک مصری، خدا بِس **Bes** مربوط باشد که شکلش در بین‌النهرین و مناطق دیگر خاور نزدیک باستان، شناخته شده بود [۳۳].

Ea

اِئا

به انکی **Enki** رجوع کنید.

1. July.

E - abzu

اِ ـ ابزو

اِ ـ ابزو (خانهٔ ابزو «Abzu») معبد انکی **Enki** در اریدو **Eridu** بود [۹۷]. بنا به روایت سومری، «اریدو» اولین شهر و «اِ ـ ابزو» قدیمی‌ترین زیارتگاه بوده است. حفاریهای انجام شده در محل ابو شهرین[1] واقع در جنوب عراق، توالی بلندی از معابد روی هم قرار گرفته را از خاک بیرون کشیده که احتمالاً در هزارهٔ پنجم قبل از میلاد آغاز شده و تکامل تدریجی بنای معبد را نشان می‌دهد.

به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

E - ana

اِ ـ آنه

اِ ـ انه («خانهٔ آسمان») نامی است که به معبد موقوف به الهه اینانا **Inana** در اوروک **Uruk** داده شده است. بنا به روایتی این شهر توسط هفت خردمند **Seven Sages** و گیلگمش **Gilgameš** بنا شده بود. «صحن مقدس» یا حصار ایمنی «اِ ـ انه» که از حفاریها به وجود آنها پی برده‌اند، در طولانی مدت توسط شماری از حاکمان مختلف، از جمله اور ـ نَمو Ur - Nammu (دورهٔ حکومت ۲۱۶۸ ـ ۲۱۵۱ پیش از میلاد)، اولین پادشاه سومین سلسلهٔ اور، بنا شده بود. به دنبال آن، حاکمان پارسی هخامنشی (از جمله کوروش[2] و داریوش[3]) و نیز نو ـ بابلی و آشوری، در این منطقه برنامه‌های ساختمانی داشتند.

به قربانی و پیشکش **sacrifice and offering**؛ معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

ear of corn

خوشهٔ ذرت

به ساقهٔ جو **barley stalk** رجوع کنید.

earth

زمین

به کی **ki** رجوع کنید.

E - gal - mah

اِ ـ گَل ـ ماه

به گولا **Gula** رجوع کنید.

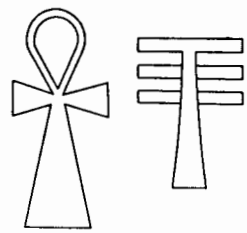
Egyptian gods and symbols

خدایان و نمادهای مصری

به نظر می‌رسد علی‌رغم کوتاه بودن مرزهای جغرافیایی مصر و بین‌النهرین، مفاهیم مذهبی و خدایان مصری به شکل قابل توجهی در فرهنگ بین‌النهرین نفوذ کرده‌اند. عقاید مصری در مورد مرگ و حیات پس از آن، کیهان‌شناسی و سرشت و شکل خدایان (در مصر اغلب به شکل حیوان بوده‌اند)، با مفاهیم بین‌النهرینی به قدری بیگانه است که هماهنگ کردن آنها بسادگی امکان‌پذیر نیست. چه از لحاظ سیاسی و چه از لحاظ فرهنگی، از میان خدایان مصری، فقط بِس **Bes** خدای کوتوله ـ یا دست‌کم شکل ظاهری آن ـ از

1. Abu Shahrain.
2. Cyrus.
3. Darius.

مقبولیت بسیاری در سراسر خاور نزدیک باستان برخوردار بوده است [۳۳].



تصویر شمارهٔ ۵۹: نمادهای مصری آنخ *ankh* و جِد *djed* آن‌گونه که از طرحهای برخی مهرهای سوری، شناخته شده‌اند.

کلاً احتمال می‌رود که نماد صفحهٔ بالدار **winged disc** در اصل از مصر گرفته شده، ولی به طور غیرمستقیم، ظاهراً از بین‌النهرین آمده است و شبیه‌سازی آن به دلیل شباهت بسیار زیادش به صفحهٔ خورشیدی **solar disc** که از قبل وجود داشته، بوده است [۱۵۵].

پیش از دورهٔ نو ـ آشوری فقط دو نماد دیگر مصری ظاهر می‌شود. ستون جِد **djed**، نشان مصری «تداوم» بر روی چندین مهر استوانه‌ای سوری[1] متعلق به قرون هجدهم و هفدهم قبل از میلاد یافت می‌شود [۵۹]. گویی مضمون آن، جدا از مفهوم اصلی‌اش، به‌عنوان مقوله‌ای زینتی به کار برده شده است.

نماد آنخ **ankh** که در مصر نشان حیات است از حدود ۱۸۰۰ پیش از میلاد به بعد به‌گونه‌ای رایج‌تر، بر روی مهرهای سوری و به شکل جداگانه‌ای ندرتاً در بین‌النهرین دیده می‌شود؛ معمولاً این نماد به‌عنوان نقش مایهٔ حاشیه‌ای **"filling motif"** به کار برده می‌شود؛ ولیکن می‌تواند توسط خدایی حمل شده، یا به‌گونه‌ای پی‌درپی به منظور خلق عنصری مرکب، همچون کمان که مرکب از ردیفهای انخ **ankh** در سبکی ظاهراً مصری اما غیر موثق است، استفاده شود.

چنین به نظر می‌رسد که در قرون نهم تا هفتم قبل از میلاد، حکومت اشرافی آشوری، ذوق و سلیقهٔ هنر مصری را پرورش داده و احتمالاً در کاخها مبلمان کنده‌کاری، تُنُکه‌کاری یا خاتم‌کاری شده با طرحهای شبه مصری یا مصری، وجود داشته است.

E - kiš - nu - ḡal

اِ ـ کیش ـ نو ـ گَل

به نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** رجوع کنید.

E - kur

اِ ـ کور

اِ ـ کور («خانه کوهستان»: به کور **Kur** رجوع کنید)، نام معبد انلیل **Enlil** در نیپور **Nippur** و همچنین همراه با اِ ـ کی ـ اور **E - ki - ur**، زیارتگاه نین‌لیل **Ninlil** بوده است. بنا به شعری سومری، خود انلیل، اِ ـ کور را پایه‌گذاری و بنا نهاده است. گاهی مواقع اِ ـ کور به داشتن نقشی کیهانی به‌عنوان «پل ارتباطی» آسمان و زمین منسوب می‌شود. زیگوراتِ **Ziggurat** دور ـ آن ـ کی **Dur - an - ki** («پیوند آسمان و زمین»: به

1. Syrian.

کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید) در جوار آن قرار داشته که در اصل توسط اور ـ نَمو - **Ur Nammu** (دورهٔ حکومت ۲۱۶۸ ـ ۲۱۵۱ پیش از میلاد)، بنیانگذار سومین سلسلهٔ اور Ur، بنا شده بود. جزئیات آن در سرودی از سلطنت اور ـ نَمَر **Ur - Nammar** آورده شده که در آن صحنه‌های اسطوره‌ای بر روی دروازه‌هایش بر شمرده می‌شوند: ایمدوگود **Imdugud** شیری را می‌کشد و در همین حین عقابی یک گناهکار را هلاک می‌کند.

به مجلس خدایان **assembly of the gods**؛ نونگل **Nungal**؛ مار خدایان **snake gods**؛ معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

Elamite gods

خدایان عیلامی

تعدادی از خدایانی که به مجموعهٔ خدایان عیلام (سرزمینی واقع در جنوب شرقی بابل، در ایران امروزی) تعلق دارند، در متون بین‌النهرینی نام برده می‌شوند. اینها عبارتند از:

پینه‌کیر Pienekir، بعدها به نام کیریریشه Kirirša («الههٔ اعظم»)، الههٔ مادر؛

هومبَن Humban، بعدها به‌نام نَپیریشه Napiriša («خدای اعظم»)، خدای آسمان (به **Huwawa** هوواوا رجوع کنید)؛

هوترَن Hutran، پسر کیریریشه Kirirša و نپیریشه Napiriša؛

اینشوشینک Inšušinak، خدای شهر شوش[1]، بعدها خدای جهان زیرین؛

لگ‌مَل Lagamal و ایشمِکرَب Išmekarab، الهگان، داوران مرگ؛

نَهونته Nahhunte، خدای خورشید و خدای عدالت؛

روهورتر Ruhurater، کیلاه شوپیر Kilahšupir، تیروتیر Tirutir، خدایان محلی؛

نَپیر Napir (؟)، خدای ماه؛

سیاشوم Siyašum، نرونته Narunte، نیارزینه Niarzina، الهگان و خواهران کیریریشه Kirirša، خواهران سبیتو Sebittu (به هفت «خدا» **Seven "gods"** رجوع کنید)؛

سیموت Simut، خدای قاصد و همسرش منزات Manzāt (به رنگین‌کمان rainbow رجوع کنید)؛

بیشتر خدایان بین‌النهرین در عیلام نیز محترم بوده‌اند.

E - mah

اِ ـ مَه

به نین هورسگه **Ninhursaga**؛ شارا **Šara** رجوع کنید.

E - meslam

اِ ـ مِسلَم

به نرگل **Nergal** رجوع کنید.

E - mete - ursag̃

اِ ـ مته ـ اورسگ

به زببه **Zababa** رجوع کنید.

---

1. Susa.

Enbilulu

اِنبی‌لولو

به اِنکیمدو **Enkimdu** رجوع کنید..



تصویر شمارهٔ ۶۰: اِنا *Ea* خدای آب و وزیر دوچهره‌اش، خدااوسمو Usmû. برگرفته از مهراستوانه‌ای یک کاتب به نام اَده *Adda*، دورهٔ اکدی.

engur

اِنگور

به اَبزو **abzu**؛ مخلوقات انکی **Enki's creatures** رجوع کنید.

E - ninu

اِ - نینو

به نین‌گیرسو **Ningirsu** رجوع کنید.

Enki (Ea)

انکی (اِنا)

انکی (اِنای اکدی)، خدای اقیانوس آب شیرین زیرزمینی (ابزو **Abzu**) بود و مخصوصاً با خرد، سحر و جادو **magic**، هنرها و صنایع مدنی، ارتباط داشت. او گاهی به نامهای نودی‌مود Nudimmud یا نین‌شیکو Ninšiku یا به‌عنوان «گوزن نر آبزو abzu» که گوزن زرد عظیم‌الجثه‌ای است[1]، نامیده شده است. انکی / اِنا، پسر ان **An** / انو Anu یا به‌گونه‌ای دیگر، پسر الهه نمو **Nammu** و برادر دوقلوی خدا ایشکور **Iškur** / ادد Adad بوده است. همسرش دمگلنونه **Damgalnuna** / دمکینه Damkina و اخلافش شامل خدایان مردوخ **Marduk**، اسرلوهی **Asarluhi**، اِنبیلولو **Enbilulu**، ادپهٔ **Adapa** خردمند و الهه ننشه Nanše بودند. وزیر وی‌خدای دو چهره یعنی ایسیمود **Isimud** / اوسمو Usmû بود. این انکی Enki (که نام کاملش Enkig است) با انکی Enki، نیای انلیل Enlil («خدای زمین») فرق دارد.

مهمترین مرکز پرستش «انکی»، اِ - ابزو **E - abzu** («خانهٔ ابزو Abzu») در اریدو **Eridu** بود. انکی همواره به‌عنوان تهیه‌کنندهٔ آب شیرین، خدای خالق و سرنوشت‌ساز (به آفرینش **creation** رجوع کنید)، مورد علاقهٔ بشر بوده است. بخصوص در حماسه‌های اَتره - هسیس Atra - hasīs و گیلگمش **Gilgameš**، او بخشی از وجود انسان را علیه خدایان برانگیخت و بشر را برای فرار از سیل بزرگ **Flood** که با تصمیم خدایان دیگر فرستاده شده بود، یاری نمود. او در شعر سومری «اینانا **Inana** و انکی Enki»، مِه **me** را با

1. Dama dama mesopotamica.

در نظر گرفتن تمامی جوانب زندگی بشر، کنترل کرده و در «انکی Enki و نظام جهان[1]»، نقش وی ساماندهی دقیق تمام صورتهای جهان متمدن می‌باشد.

انکی Enki در هنر به شکل خدای نشسته‌ای با ریش بلند و کلاهی با شاخهای فراوان نشان داده می‌شود که ردای بلند چین‌داری به تن دارد. نهرهای آب از بازوانش تا زمین جریان دارند و گاهی ماهیهای **fish** کوچکی در این ریزش آب، شناور هستند [۶۰]. وی بیشتر مواقع در حال پذیرش عابدان یا حاملان پیشکشها نشان داده می‌شود. یا به گونه‌ای دیگر، او پرنده ـ انسانی **bird - man** را که در پس او به‌عنوان زندانی تحت حفاظت آورده می‌شود و یا آنکه یک دیو ـ شیر **lion - demon** را نگاه داشته است [۱۱۵، ۸۸]. این احتمال وجود دارد که خدایان دیگر و به احتمال قوی وزیر «انکی» یعنی ایسیمود Isimud، آنها را وارد صحنه کرده باشند. گاهی انکی به صورت نشسته در بنایی، ابزو abzu، یا حتی در زیارتگاه اِ ـ اَبزو abzu - E که پیرامونش با کانالهای آب احاطه شده، نشان داده می‌شود [۱۹].

در نمادسازی دوران آشوری، بابلی و کاسی، چهارپای اِئا Ea، بز ـ ماهی **goat - fish** بود [۷۰]. از دیگر نمادهای این خدا، چوبدستی خمیده‌ای بود که سرش، سر قوچ بوده [۷۶] (به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید) و همچنین لاک‌پشت **turtle** می‌باشد [۱۵۰].

به مخلوقات انکی **Enki's creatures**؛ کلاه شاخدار **horned cap**؛ نین‌هورسگه **Ninhursağa**؛ ستون سر خم **ring - post**؛ رودخانهٔ آزمایش **river ordeal**؛ گوه **wedge** رجوع کنید.

Enkidu

اِنکیدو

انکیدو در اشعار سومری معمولاً خدمتگزار و همسفر گیلگمش است. در حماسهٔ اکدی او دوست قهرمان و شریک همترازش می‌باشد.

در مورد شرح زندگی، کارهای برجسته و مرگش و نیز نحوهٔ ارائهٔ وی در هنر، به گیلگمش **Gilgameš** رجوع کنید [۴۱، ۶۹].

به حیات پس از مرگ **afterlife**؛ گاو آسمان **Bull of Heaven**؛ هوواوا **Huwawa**؛ جهان زیرین **underworld** رجوع کنید.

Enkimdu

اِنکیمدو

خدا اِنکیمدو «خدای آبراهه و آبریز» است و در منازعه‌ای که بین او و خدای چوپان، یعنی دوموزی **Dumuzi** درگرفت، او خدای «آبراهه، آبریز و شخم زدن زارع» می‌باشد. یکی از پسران انکی **Enki** «بازرس آبراهه» که تا حد زیادی با خدا اِنبی‌لولو Enbilulu هماهنگی دارد، به‌عنوان یکی از اشکال اَدد Adad (ایشکور **Iškur**) یا یکی از اسامی مردوخ **Marduk**، در حماسهٔ آفرینش بابلی، محسوب می‌گردد. اِنوگی **Ennugi**، سومین

1. World Order.

خدای «آبراهه و آبریز» و «بازرس آبراههٔ خدایان اعظم» بوده، ولیکن روابط زیادی هم با جهان زیرین **underworld** دارد.

Enki's creatures

مخلوقات اِنکی

شماری از مخلوقات ساکن در اعماق پرآب اَبزو **abzu** به خدا انکی **Enki** نیز همچون وزیرش، ایسیمود **Isimud**، خدمت می‌کنند. اول از همه به انکوم enkum (مذکر) و نینکوم ninkum (مؤنث) می‌پردازیم. انکی پس از آنکه فهمید اینانا **Inana** مِه **me** را از وی ربوده است، آنها را به دنبال کشتی اینانا فرستاد. در وهلهٔ بعدی «پنجاه غول اریدو Eridu» و پس از آن «پنجاه لَهَمهٔ **Lahama** اِنگور engur» می‌باشند (اِنگور مترادف ابزو abzu است). لَهَمه Lahama در شعر «نفرین اگده Agade» پیکره‌های محافظی هستند که بر دروازهٔ بزرگ معبد ایستاده‌اند. سپس به «ماهیهای عظیم‌الجثه...» و «نگهبانان اوروک Uruk» می‌رسیم که فهم آنها در متون انکی Enki و اریدو Eridu، مشکل است. و در آخر در سروده‌ای‌خطاب به معبد اسر لوهی **Asar luhi** در کواره Kuara، «هفت اَبگل abgal» (هفت خردمند Seven Sages) نیز حضور دارند.

واژه‌های انکوم enkum و نینکوم ninkum، اسامی بزرگان معبد در اریدو Eridu و کاهنان **priests** تطهیرکنندهٔ اعضای معبد می‌باشند. به‌همین بیاق اَبگل abgal نیز نام یک مقام پرستشگاه در میان روحانیون اریدو Eridu بوده است.

در شعر سومری «انکی Enki و نین ماه **Ninmah**» گروه دیگری از مخلوقات یعنی سیگ ـ اِن ـ سیگ ـ دو sig - en - sig - du با تهیهٔ قطعه‌های سفال از «فراز اَبزو abzu»، در آفرینش بشر به نین ماه **Ninmah** کمک می‌کنند (به آفرینش **creation** رجوع کنید).

Enlil (Ellil)

اِنلیل (اِللیل)

انلیل (اللیل اکدی) یکی از مهمترین خدایان در مجموعهٔ خدایان معابد اصلی **pantheon** بین‌النهرین به شمار می‌رود. بنابر یک شعر سومری حتی خدایان دیگر، در مقابل شکوه و جلال او به حساب نمی‌آمدند. گاهی گفته می‌شود که او از اخلاف ان **An** و برادر الهه اورو Aruru است (به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید).

همچنین توصیف شده که وی سلف انکی **Enki** و نین‌کی Ninki («خداوندگار و بانوی زمین») بوده، و ارتباطی به خدا انکی Enki ندارد. همسر وی نین‌لیل **Ninlil** (یا سود Sud) می‌باشد. در میان فرزندان انلیل Enlil می‌توان به الهه اینانا **Inana** و خدایان اَدد Adad (ایشکور **Iškur**)، نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**، نِرگَل **Nergal**، نینورته **Ninurta** / نین‌گیرسو **Ningirsu**، پَبیلسَگ **Pabilsag**، نوسکو **Nusku**، اوتو **Utu** (شَمَش Šamaš)، اورش Uraš، زَبابه **Zababa** و اِنوگی **Ennugi**، اشاره کرد. نوسکو Nusku، وزیر انلیل

Enlil است.

مرکز بزرگ پرستش انلیل، معبد اِ ـ کور - E kur («خانهٔ کوهستان») در نیپور Nippur واقع در حاشیهٔ شمالی سومر بوده و اغلب مواقع انلیل Enlil، «کوهستان عظیم» و «پادشاه سرزمینهای نامساعد» خوانده می‌شد که احتمالاً در ارتباط با سلسله‌جبال زاگرس بوده است. دیگر تمثیلهایی که برای توصیف شخصیت وی به کار می‌روند به قرار زیر است: پادشاه، خداوند تعالی، پدر و خالق، «طوفان سهمناک» و «گاو وحشی» و نیز به طور قابل ملاحظه‌ای «سوداگر». گاهی او را به نام نونَمنیر Nunamnir نیز می‌خواندند. با وجودی که در یک متن به او به‌عنوان باد شرق و باد شمال اشاره شده، شواهدی مبنی بر ارتباط نام انلیل با لیلا / لیلو lilû / lila یا دیو باد صحرا، در دست نیست (به لیلی‌تو **Lilitu** رجوع کنید). کاسی[1]ها، اللیل Ellil را در پایتختشان یعنی دور ـ کوریگلزو Dūr - Kurigalzu (اقر غوف[2] امروزی)، می‌پرستیدند.

از نظر ستاره‌شناسی اللیل Ellil با صورت فلکی عوا[3]، هماهنگ بود. نماد اللیل Ellil در هنر نو ـ آشوری، کلاه شاخدار **horned cap** است [۱۰، ۸۰]. به آشور **Aššur**؛ نوسکو Nusku؛ اژدر ـ مار **snake - dragon**؛ لوح سرنوشت **tablet of destinies** رجوع کنید.

Enmešarra

اِن مِشره

«ان مِشره» خدایی است که با جهان زیرین **underworld** رابطه دارد. سوشورو Suššuru (نوعی کبوتر) با او مرتبط بود و هفت (یا گاهی هشت) رب‌النوع کم‌اهمیت‌تر، فرزندان وی به شمار می‌رفتند. ان مشره و نین مشره Ninmešarra، در یک تعویذ، اسلاف خدا انلیل **Enlil** توصیف شده‌اند و ظاهراً به‌عنوان رب‌النوعهای کهن به شمار می‌رفته‌اند.

به هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

Ennugi

اِنوگی

«انوگی» خدایی است که توجه ویژه‌ای به «آبراهه‌ها و آبریزها» مبذول می‌داشته و به او «بازرس آبراههٔ خدایان کبیر **(great gods)**» گفته می‌شد. او پسر انلیل **Enlil** یا به‌گونه‌ای دیگر ان‌مشره **Enmešarra** به شمار می‌رفت و همسرش الهه نَنیبگل Nanibgal بود. احتمال دارد که وی همان گوگل ـ اَنه Gugal - ana، اولین شوهر اِرشکیگل **Ereškigal** باشد. او با جهان زیرین **underworld** نیز در ارتباط بود.

به انکیمدو **Enkimdu** رجوع کنید.

Enzag

اِنزگ

«انزگ» یکی از خدایانی است که از وصلت انکی **Enki** و نین‌هورسگه **Ninhursaga** آفریده شد. در شعر سومری «انکی و نین هورسگه»، انکی Enki،

1. Kassite. 2. Aqar Quf.
3. Boötes.

هشت گیاه روییده شده از مایع منی‌اش بر روی رانهای دخترش، اوتو **Uttu** را خورده و در قسمتهای مختلف بدنش، دچار بیماری گشته است. ثمرهٔ پیوند آنها هشت رب‌النوع بودند که یکی پس از دیگری متولد شدند. یکی از آنها انزگ Enzag «خداوندگار دیلمون **Dilmun**» است. در متن جدیدتری به انزگ Enzag، «نبوی **Nabû** دیلمون **Dilmun**» گفته شده.

به خدایان دیلمونی **Dilmunite gods** رجوع کنید.

Ereškigal

اِرشکیگل

ارشکیگل که ترجمهٔ نامش «ملکهٔ جهان کبیر زیرین» است، در اکدی به الَتو Allatu شناخته می‌شده. او الههٔ حاکم بر جهان زیرین **underworld**، مادر الهه نونگل **Nungal** و همراه با انلیل **Enlil**، مادر خدا نَمتر **Namtar** است که به‌عنوان پیک و وزیر در خدمتش می‌باشد. اولین شوهر «ارشکیگل»، خدا گوگل ـ انه Gugal - ana بود که احتمالاً معنای اصلی نامش «بازرس آبراههٔ ان **An**» بوده و بنابراین شاید همان اِنوگی **Ennugi** بوده باشد. اینانا **Inana** در شعر سومری «نزول اینانا به جهان زیرین» با ادعای اینکه برای شرکت در مراسم تشییع‌جنازهٔ گوگل ـ انه «شوهر خواهر بزرگتر ارشکیگل» آمده‌ام، برای دریافت اجازهٔ ورود به جهان زیرین تلاش می‌کند.

پسر ارشکیگل و گوگل ـ انه، خدا نینَزو **Ninazu** بود. در روایت دیگری، ارشکیگل با خدا نرگل **Nergal** ازدواج می‌کند که شعر «نرگل و ارشکیگل» به آن مربوط می‌شود. ارشکیگل در کاخی واقع در گنزیر Ganzir، در آستانهٔ جهان زیرین، زندگی می‌کرد که با هشت دروازه محافظت می‌شد که همهٔ آنها قفل شده و هر یک توسط یک دربان، نگهبانی می‌شدند. به گشتیننه **Geštinana** رجوع کنید.

Eridu

اریدو

اریدو شهری واقع در حاشیهٔ جنوب غربی بین‌النهرین بود که وقف خدا انکی **Enki** بوده است [۴]. و سومری‌ها بر این باور بودند که این اولین شهر بوده و دست‌کم ۲۵۰،۰۰۰ سال قدمت داشته است! حفاریها آشکار کرده‌اند که این مکان (که اکنون به آن ابوشهرین[1] گویند) در حقیقت بسیار قدیمی و کهن می‌باشد [۳]. ولیکن اریدو Eridu در ازمنهٔ تاریخی، شامل کمی بیشتر از ساختمانهای معابد و محوطه‌های موقوفی بوده است. در اصل در نزدیکی «اریدو»، مردابهایی واقع بوده‌اند و به طور مرتب به خدایان، ماهی پیشکش می‌شده است (به قربانی و پیشکش **sacrifice and offering** رجوع کنید). معبد انکی **Enki** که به اِ ـ ابزو E - abzu («خانهٔ ابزو **Abzu**») یا اِ ـ اِنگوره E - engura («خانهٔ اِنگور engur» واژهٔ دیگری برای ابزو abzu) ـ معروف است، زیارتگاه بسیار پراهمیتی بود که خدایان دیگری که با قایقهایشان سفر می‌کردند (به کرجیهای خدایان **boats of the gods** رجوع کنید) با انجام مناسکی

1. Abu Shahrain.

از آن بازدید می‌نمودند (به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید). در دوران سومری دروازه‌های آن توسط دو شیر سنگی عظیم‌الجثه حفاظت می‌شد که یکی از آنها تقریباً دست نخورده از خاک بیرون آورده شده و هم‌اکنون در موزهٔ عراق، واقع در بغداد می‌باشد [۹۷].

گاهی در مراسم سحر و جادو (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید) به ساحر گفته می‌شد که: «حالا تو طلسم اریدو[1] Eridu را عملی کن»؛ هرچند که ما هرگز نفهمیدیم که طلسم اریدو چه بوده ـ احتمالاً آن یک دستورالعمل محرمانه که به شکل شفاهی منتقل می‌شده، بوده است. مسلماً «انکی» رابطهٔ نزدیکی با سحر و جادو داشته است.

به آدپه **Adapa**؛ محرابها **altars**؛ هفت خردمند **Seven Sages**؛ معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

Erra

اِره

به نرگل **Nergal** رجوع کنید.

Erua

اِروئا

به سرپانیتو **Sarpānitu** رجوع کنید.

Esagil

اِسَگیل

اِسگیل، «منزلگاه رفیع»، نام معبد مردوخ **Marduk** در بابل است. این معبد به شکلی معنی‌دار در مجاورت محوطهٔ بسیار بزرگی واقع بود که زیگورات **Ziggurat** اِ ـ تمِن ـ ان ـ کی - E - temen - an - ki (به برج بابل **Tower of Babel** رجوع کنید) همراه با زیارتگاههای موقوف به برخی خدایان، در آن قرار داشتند. زیارتگاههای اصلی، متعلق به مردوخ و همسرش سَرپانیتو **Sarpānitu** بودند. محوطهٔ معبد حدود ۵۰۰ متر مربع وسعت داشته. «اِسَگیل» قبلاً هم در دوران بابلی کهن وجود داشته، ولی دوباره به شکل چشمگیری توسط نبوکدنصر[2] دوم (دورهٔ حکومت ۶۰۴ ـ ۵۶۲ پیش از میلاد)، بازسازی گردید. «هرودوت»، مورخ یونانی، در توصیف از بابل در قرن پنجم قبل از میلاد، به ثروت و تمول باورنکردنی معبد، اشاراتی کرده است. در زمان اسکندر کبیر، زیگورات فرسوده شده بود، ولیکن او پیش از آنکه فرصت بازسازی آن را پیدا کند از دنیا رفت.

گاهی در پرستش مردوخ، توافق شده بود که «اسگیل» نشانه‌ای کیهانی همچون «مرکز ارتباط آسمان و زمین» باشد. به این ترتیب این مسئله در حماسهٔ بابلی آفرینش آشکار می‌گردد که آفرینش خود «اسگیل» مرحله‌ای بنیادی در آرایش جهان توسط مردوخ بوده است. به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

1. Spell of Eridu.
2. Nebuchadnezzar.

E - Šu - me - Ša

اِ - شو - مِه - شه

به نینورته **Ninurta** رجوع کنید.

Etana

اِتنه

بنابر فهرست پادشاهی سومری، برتری سومر پس از سیل بزرگ **Flood** به شهر کیش **kiš** و پادشاهان نخستین سلسله‌اش انتقال یافت. یکی از این پادشاهان اِتنه Etana «شبانی که به آسمان عروج کرد»، نام داشت.

آنچه که بسادگی می‌توانست نکته‌ای انحرافی در داستان باشد، خوشبختانه با ثبت افسانه در



تصویر شمارهٔ ۶۱: اتنه *Etana* پادشاه افسانه‌ای کیش *Kiš* سوار بر عقاب، برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.

اشعار سومری، برای ما تکمیل شده است. داستان به‌عنوان یک حکایت اخلاقی آغاز می‌شود. مار بزرگ و عقابی با هم در صلح و آرامش در درختی زندگی می‌کردند. تا اینکه روزی عقاب نوزاد مار را بلعید. مار گریان و نالان نزد شَمَش Šamaš (اوتو **Utu**) رفت و او به مار یک سلسله اقدامات را پیشنهاد کرد. مار که خود را در شکم یک گاو نر مرده مخفی کرده بود، منتظر عقاب شد تا به آنجا آمده و از لاشه تغذیه کند. سپس او پرنده را گرفت، پاهایش را شکست، پر او را کند و در گودال عمیقی پرتاب کرد و بدین‌شکل انتقام خوفناک خود را ستاند.

در ضمن اتنه Etana مشکلات خاص خود را داشت. او که فرزندی نداشت، در جست‌وجوی گیاه زندگی‌بخش (داروی باروری؟) بود که فقط در آسمانها رشد می‌کرد (به گیاه زندگی **"plant of life"** رجوع کنید). شَمَش Šamaš به او توصیه کرد که عقاب را نجات دهد و به منظور استفاده از او جهت پرواز، با او دوستی کند. «اتنه» از این نصیحت استقبال کرد و عقاب که او را بر پشتش نهاده بود، در آسمانها اوج گرفت. همان‌طور که زمین از نظر ناپدید می‌شد، اتنه Etana خونسردی خود را از دست می‌داد. درست در نقطهٔ اوج داستان است که متن موجود، خرده پاره می‌شود. شاید بتوان چنین فرض کرد که «اتنه» نجات پیدا کرده و احتمالاً گیاه باروری را به دست آورده است. بر طبق فهرست پادشاهی سومری، او ۱۵۶۰ سال آبرومندانه زندگی کرد و پسر و جانشینی به نام بَلیح Balih داشت.

مهرهای استوانه‌ای، بویژه مهرهای دورهٔ اکدی، عموماً صحنه‌هایی از مردی را به تصویر می‌کشند که بر پشت یک عقاب پرواز می‌کند و ممکن است به‌عنوان ارائهٔ نوعی از سفر «اتنه» سوار بر پرنده، تفسیر گردد [۶۱].

به گیلگمش **Gilgameš** رجوع کنید.

E - temen - an - ki

اِ - تِمِن - ان - کی

به برج بابل **Tower of Babel** رجوع کنید.

eṭemmu

اِتِمو

به گیدیم **gidim** رجوع کنید.

extispicy

پیشگویی از روی امعا و احشا

به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

eye and eye - idols

چشم و بتهای چشمی

انگارهٔ چشم همواره تعویذ مؤثری در بین‌النهرین بوده است. حفاران در محوطهٔ «معبد چشم» در تل برک Tell Bark واقع در شمال شرقی سوریه که مربوط به اواخر دورهٔ اوروک Uruk است، هزاران «بت چشمی» کوچک پیدا کرده‌اند که از روی پیکره‌های شبه انسانی، الگوبرداری شده و از سنگ مرمر، سنگ آهک، سنگ صابونی و سفال سیاه صیقلی، ساخته شده بودند [۶۲]. ساده‌ترین شکلشان بدنی صاف با گردنی کشیده دارد که تکیه‌گاهی برای یک جفت چشم فراخ است که با رنگ سبز یا سیاه پُر شده. بعضی نمونه‌ها سه چشم و یا دو جفت چشم دارند که یکی بالای دیگری قرار می‌گیرد. این‌گونه اظهار شده که معبد، وقف خدای چشم بوده که تمثالش در اصل بالای پایهٔ ستونی در زیارتگاه، قرار داشته است. گه‌گاه این بتها در حال «در آغوش گرفتن» کودکی نشان داده می‌شوند، به‌گونه‌ای که اگر از جهت دیگری به آنها نگاه کنیم، آنها را ترجیحاً به عنوان پیش‌کشهایی به الههٔ مادر **mother goddess** سراپا بینا می‌بینیم.

به هر حال به نظر می‌رسد که تأکید بر چشمها، نشانهٔ کلی‌تری از «تقدس» بسیار زیاد مجسمه‌های کوچک موجود در زیارتگاه معبد سومری واقع در اِشنونه Ešnunna («معبد مربعی» مذکور) بوده است [۱]؛ و مطمئناً بیشتر نشان‌دهندهٔ پرستش‌کنندگان بوده تا خدایان که با چشمانی به شکل غیرطبیعی بزرگ و فراخ، چنان خیره می‌شوند که گویی در جهانی دیگر به سر می‌برند.

از دورهٔ سلسله‌ای نخستین تا نو ـ آشوری، چشم مضمونی متکرر در هنر است، با وجود این دانستن اینکه چه وقت نقش کاملاً زینتی داشته و چه وقت نقش آن جادویی بوده، چندان ساده نیست. در مورد تعویذها **amulets** و آویزهای چشم شکل، قطعاً اشارات مذهبی آشکارتر می‌گردند.

به لوزی **rhomb** رجوع کنید.

"eyes - of - Ningal"

چشمان نینگَل

الگوهای چشم که با سنگهای نسبتاً باارزش تراشیده شده‌اند، از زمانهای سومری تا نو ـ آشوری، وجود داشته‌اند. از آن جمله، یک



تصویر شمارهٔ ۶۲: مجموعه‌ای از «بتهای چشمی» متنوع از معبد چشم واقع در تل برک *Tell Brak*. اوایل تاریخ. ارتفاعها: ۶۰ ـ ۱۱۰*mm*

جفت چشم است که از قطعه‌ای عقیق رنگارنگ، حجاری شده و یک پادشاه پیشین بابلی، آن را به الهه نینگل **Ningal** (به وقف **dedication** رجوع کنید) اهدا کرده است. بعدها آشوری‌ها این قطعه را غارت و حدود ۱۰ قرن بعد دوباره به همان الهه در آشور، تقدیم کردند. از آنجا که دیگر الگوهای چشم، مختص رب‌النوع «نینگل» بوده، باستان‌شناسان، به طور کلی، به آنها تحت عنوان «چشمان نینگل» اشاره می‌کنند. ولیکن چنین الگوهایی به رب‌النوعهای دیگر نیز، اختصاص داده می‌شدند.

Ezida

اِزیده

ازیده (احتمالاً «منزل نیکوکار») نام معابد خدا نَبو **Nabû** است. این اسم در اصل به معبد بورسیپه Borsippa، درست در جنوب بابل که نَبو Nabû از دورهٔ بابل کهن در آنجا پرستش می‌شده، اشاره دارد. از این معبد بود که نبو Nabû در طول مراسم سال جدید **New Year ceremonies** بابلی به «ملاقات» پدرش، مردوخ **Marduk** رفت. زمانی که «نبو» به عنوان یک خدای معروف در آشور نیز پذیرفته شد، معبدی در قلعهٔ پایتخت سلطنتی آشور، کلهو Kalhu (نیمرود امروزی)، برای وی ساخته شد. می‌دانیم که آشورنصیرپال[1] دوم، پادشاه آشوری، این ازیده Ezida را در ۸۷۹ پیش از میلاد، بازسازی کرده است. کتابخانهٔ وسیعی شامل الواح خط میخی در «ازیدهٔ» واقع در کلهو، در اتاقی مشرف به زیارتگاههای دوقلوی نبو Nabû و همسرش تشمیتو Tašmētu از سمت حیاط، نگهداری می‌شده. به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

fan

بادزن

به بئو **Bau** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۶۳. خدای باروری. از سنگ بنای حجاری شده‌ای که در نزدیکی این چاه واقع در معبد خدا آشور *Aššur* در شهر آشور *Aššur* پیدا شده است. احتمالاً به نیمهٔ دوم هزارهٔ دوم قبل از میلاد برمی‌گردد. ارتفاع ۱/۶۳*m*.

1. Assurnasirpal.

fertility

باروری

با وجود آنکه در مورد کلیهٔ جوانب «آیین باروری» در مذهب و اسطورهٔ بین‌النهرین، قطعاً متعاقب جوّ مردم‌شناسانهٔ[1] حاکم در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰، که طی آن تمایلی به یافتن مناسک باروری در تمامی سطوح مذاهب باستانی (و نوین «ابتدایی») وجود داشت، مبالغه شده، اما شکی نیست که کشاورزی و حاصلخیزی خاک در بخش عمده‌ای از زندگی بین‌النهرین اهمیت بنیادی داشته و مناسک و عقاید مذهبی در تقویت این موضوع، نقش اساسی داشته‌اند. این موضوع بخوبی با جایگاه رفیع آیین دوموزی **Dumuzi** و جایگاهی که برای نمادسازی آب، همراه با مضامین بسیار متداولی همچون گلدان با آبهای جاری **vase with streams** و مقوله‌های خاص کشاورزی مانند بادزن **Bau**، ساقهٔ جو **barley stalk**، خیش **plough** و (نماد) بیلچه **spade (symbol)**، در نظر گرفته شده است، نمایش داده می‌شود [۱۷، ۶۳، ۱۱۴، ۱۱۵، ۱۵۳، ۲۹، ۱۲۱]. تصور می‌شد که خرمی خاک به ثروت خدایان و زندگی و سلامتی حاکم بستگی داشته است. دعاها و طلسمهای نو ـ آشوری، برای حیات پادشاه، تصور ارتباط نزدیک سلامت شخصی حاکم و سعادت ملت را که شامل شرایط کشاورزی است، روشن می‌سازد. هدف از مراسم علی‌البَدَل شاه و ملکه (به قربانی انسان **human sacrifice** رجوع کنید) نجات زندگی پادشاه و احتمالاً در نتیجهٔ آن، نجات تمام جامعه بوده است. مقاربت جنسی بشر به شکل قابل ملاحظه‌ای بر روی صفحه‌های خشتی و تختخوابهای نمونهٔ ایسین لارسا Isin Larsa / دورهٔ بابلی کهن و پیکره‌های راهنما از معبد ایشتر Ištar (اینانا **Inana**)، تا دورهٔ آشوری میانه، نقش بسته است [۱۲۹]. مورد دوم ظاهراً مجامعت را بر روی محراب **altar** نشان می‌دهد (به روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید).

به نظر می‌رسد که ازدواج مقدس **Sacred Marriage**، رسمی مربوط به باروری بوده است.

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses**؛ زن برهنه **nude woman**؛ شریده **Šerida** رجوع کنید.

"Figure with Mace"

پیکره‌ای با گرز

به گرز **mace** رجوع کنید.

figurines

پیکره‌ها

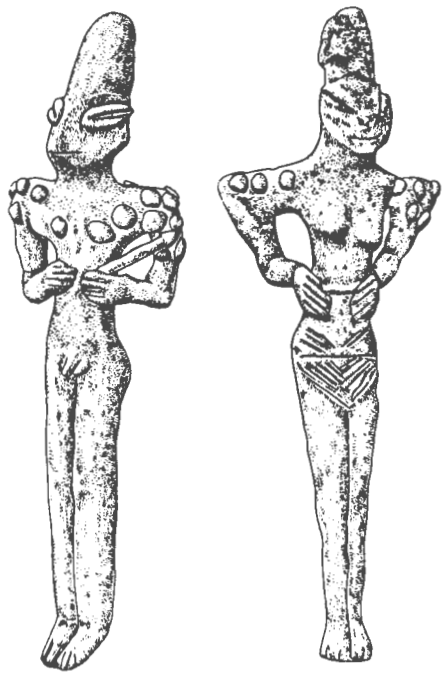
پیکره‌ها یا تندیسکها (شامل لوحه‌ها) تقریباً در تمامی دوره‌های بین‌النهرین باستان ساخته می‌شدند. بیشتر پیکره‌های به دست آمده سفالی هستند، ولی نمونه‌هایی از سنگ و فلز (شامل طلا، نقره، مس یا برنز) نیز وجود دارند. در همین خصوص، طلسمها و توصیف آیینها، به ساخت

1. anthropological.

پیکره‌هایی اشاره می‌کنند که از مواد بی‌دوام همچون چوب (مخصوصاً درخت گز)، خمیر (به آرد **flour** رجوع کنید)، قیر و موم درست می‌شدند [تصویر بدرقهٔ جلد، ۸، ۹، ۱۱، ۱۲، ۳۳، ۴۰، ۵۷، ۶۴، ۷۰، ۸۵، ۱۰۹، ۱۱۲، ۱۱۶، ۱۱۸، ۱۲۰].

هیچ هدف واحدی را نمی‌توان به کاربردِ پیکره‌ها نسبت داد. احتمال دارد که برخی از پیکره‌های انسانی و حیوانی، اسباب‌بازی کودکان بوده باشند. گاهی آنهایی که در قبرها پیدا می‌شوند، ملازمانی در بالای سر مرده و جایگزینهایی برای قربانیهای انسانی و حیوانی می‌باشند (به قربانی حیوان **animal sacrifice**؛ قربانی انسان **human sacrifice** رجوع کنید). سایر پیکره‌ها هم، وقف خدایان شده بودند (به وقف **dedication** رجوع کنید). به احتمال قریب به یقین، پیکره‌های انسانی به شکل طبیعی، نشان‌دهندهٔ عابدان هستند، درحالی‌که پیکره‌های خدایان و حیوانات (مانند تندیسکهای سگهای **dogs** یافت شده در معبد گولا **Gula** واقع در ایسین Isin)، نماد رب‌النوعهای مربوطه می‌باشند (به چهارپایان خدایان **beasts of the gods** رجوع کنید).

گاهی مواقع مشخص نیست که این پیکره‌های انسان‌انگارانه، بیانگر رب‌النوعها هستند و یا اشخاص ـ درست مثل پیکره‌های زن عریان **nude woman** [۱۱۸]. پیکره‌های انسانی ساخته شده از خمیر یا موم برای نشان دادن ساحره‌ها، در مناسکی به منظور مقابله با سحر و جادو، به کار



تصویر شمارهٔ ۶۴. پیکره‌های خشتی مذکر و مؤنث دورهٔ اوبید *Ubaid*. (هزارهٔ پنجم قبل از میلاد)، به ترتیب از اریدو *Eridu* و اور *Ur*. ارتفاعها: ۱۵۲*mm* و ۱۳۷.

برده می‌شدند. تخریب این پیکره‌ها بخشی از مراسم بوده (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

تصور می‌شود که پیکره‌های فلزی نو ـ سومری که «سبدهایی را حمل می‌کنند»، حاکم را نشان می‌دهند که مشغول انجام مناسک مربوط به مرمت یک ساختمان جدید است [۳۸]. پیکره‌های محافظ جادویی از جنس سفال و چوب، در سبک دیگری از مناسک ساختمانی دورهٔ نو ـ آشوری،

نشـــان‌دهندهٔ خـدایـان مـختلف کـهن، دیـوان و هیولاهای سودمند می‌باشند [۹، ۱۱، ۱۲، ۴۰، ۵۷، ۱۳۶]؛ این پیکره‌ها یا زیر خاک و یا در اتاقها قرار گرفته بودند. در بسیاری از این موارد تأثیر پیکره‌ها به محل تمرکز قدرت فرضی موجود فـراطـبیعی، واقع در خود پیکره، بستگی داشت (روند مشابهی نـیز در آمـــاده‌سازی مـجسمه‌های پـرستش **cult statues** مد نظر بوده).

پیکره‌ها و صفحه‌های خاص در مراسم ویژه، عملکردهای بسیار معینی داشتند. از جـملهٔ آنـها پـیکره‌هایی بـودند کـه بـه مـنظور دفـع لَـمَشتو **Lamaštu** استفاده می‌شدند [۱۵۱]. سایر پیکره‌ها برای تقویت نیروی جـنسی، کـه احـتمالاً شـامل صحنه‌های مقاربت و الگوهای اعـضای تـناسلی انسان بـوده، اسـتفاده مـی‌شدند کـه مـورد دوم، خصوصاً به بت ایشتر Ištar (ایـنانا **Inana**) مربوط مـی‌شد [۱۲۴، ۱۲۹] (بـه روسـپی‌روشی و آداب اعـــمال جـنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید). الگوهای اعضای دیگر بدن، همچون پاها، نیز مـعروفند و احـتمالاً ایـنها پـیشکشهای مربوط به ناخوشیهای خاص بوده‌اند.

به آفرینش **creation**؛ چشم و بتهای چشمی **eye and eye - idols**؛ پیکره در هیئت ماهی - **fish garbed figure**؛ گیپر **gipar**؛ دستان ایشتر **"hands of Ištar"**؛ هـــوواوا **Huwawa**؛ حـلقهٔ سـحرآمـیز **magic circle**؛ الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses**؛ کشـــتی‌گیران **wrestlers** رجوع کنید.

"filling motifs"

نقوش حاشیه‌ای

به طور کلی در هنر بین‌النهرین و بـویژه بـر روی مـــهرها، نـقوشی شـــامل پـیکره‌های کـوچکتر، حـیوانـات، نـمادها و دیگـر مـقولات در انـواع مختلف، در اطراف نقش اصلی یافت می‌شدند که به «پرکننده‌ها» یا «نقوش حاشیه‌ای» معروفند. البته گـروه خـاصی از مـحققان ایـن واژه را نـامناسب می‌دانند. آنها معتقدند که ترکیب چنین عـناصری تقریباً همواره سنجیده بوده و بـا اشکـال صـحنهٔ اصلی رابطه‌ای سحرآمیز، مفهومی و شـمایل‌گونه دارد. برای نمونه به ماهی **fish**؛ مگس **fly** رجـوع کنید.

fire

آتش

به گیبیل **Gibil**؛ ایشوم **Išum**؛ سحر و جـادو **magic and sorcery**؛ نوسکو **Nusku** رجوع کنید.

fish

ماهی

از زمانهای قدیم پیشکش مـاهی در بـین‌النـهرین صورت مـی‌گرفته است (بـه قـربانی و پـیشکش **sacrifice and offering** رجـــــوع کـــنید). رودخانه‌های آب شیرین دجله و فرات که گویی از ابزو **abzu** سرچشمه گـرفته‌انـد، مـملو از مـاهی، بخصوص ماهی کپور بـودند [۳۶، ۱۵۱]. ارتـباط ماهی با خدای آب یـعنی انکـی **Enki**، رابـطه‌ای طبیعی به شمار می‌رفت. از آنجا کـه انکـی Enki

خدای خردمندی بود، ماهی نیز نماد عقل و خرد محسوب می‌شد [۱۹، ۶۰].

اغلب، تصویر ماهی بر روی مهرها، بخصوص مهرهای دورهٔ بابلی کهن (به مثابهٔ «نقش حاشیه‌ای» **"filling motif"** ذکر شده)، در کنار پیکره‌ها و عناصر شوم برای بشر، همچون حملهٔ خدایان و دیوان به انسان، قرار دارد. شاید این استقرار به این دلیل بوده تا ماهی به عنوان نشانهٔ خیر و نیکی در برابر نیروهای بدخواه، تناسبی را ایجاد کند. مهرهای استوانه‌ای نو ـ آشوری، پیشکش ماهی را بر روی میزها که شاید محراب **altars** باشند، نشان می‌دهند.

زمانی‌که سناخریب[1]، پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) یک قایق طلایی را پیشکش اِئا Ea (انکی **Enki**) کرد، یک جفت شیء طلایی که یکی از آنها الگوی ماهی بود را نیز به دریا انداخت.

به پیکره در هیئت ماهی **fish - garbed figure**؛ بز ـ ماهی **goat - fish**؛ شیر ـ ماهی **lion - fish**؛ آدم دریایی و پری دریایی **merman and mermaid**؛ گلدان با آبهای جاری **vase with streams** رجوع کنید.

fish - garbed figure

پیکره در هیئت ماهی

این واژه برای اشاره به پیکرهٔ انسان ریش‌داری که از فرق سر و بالای صورتش، سری ماهی‌شکل عبور کرده و نیز بدن کامل ماهی که با باله‌های پشت و دم کامل شده و از پشتش آویزان است، به



تصویر شمارهٔ ۶۵: پیکره‌ای انسان‌نما ملبس به پوست ماهی که دلو و مخروطی را (به‌طرزی بدیع) در دست گرفته. اقتباس از حجاری سنگ بنایی متعلق به یکی از دروازه‌های جانبی معبد خدا نینورته *Ninurta* در شهر آشوری کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی) که در دوران حکومت شاه آشورنصیرپال دوم *Assumasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) بر پا شدند. تصویر توسط سِر آستن هنری لایارد *Sir Austen Henry Layard* باستان‌شناسی که مدیر حفاری محل در اواسط قرن نوزدهم بوده، کشیده شده است.

1. Sennacherib.

کار می‌رود. اولین‌بار این سبک در هنر دورهٔ «کاسی» پدیدار گشت که پس از آن به آشور رسید و در هنر دوره‌های نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، متداول گردید. نسخه‌برداری از این پیکره از روی کنده‌کاری کاخ آشوری در اوایل دورهٔ پارسی صورت گرفته. پیکرهٔ مشابهی که احتمالاً اوئن‌های Oannes بـــروسوس Berossos است در دوران سلوکیان شناخته شده بود. از قرنهای چهاردهم تا دهم قبل از میلاد، پیکره به‌گونه‌ای ترسیم می‌شد که پوست ماهی تا زمین برسد. در قرن نهم به اندازهٔ شنلی که در آن دم ماهی فقط تا زیر کمر می‌رسید، کوتاه گردید [۶۵].

البته از قرن هشتم بازگشتی به سمت شکل بلندتر صورت پذیرفت [۱۸، ۸۲، ۱۰۸].

از روی انگاره‌های لوحهای جادویی، که در آنها یک جفت پیکرهٔ ماهی‌شکل در کنار بستر مرد بیماری نشان داده می‌شود [۱۵۱]، برخی محققین پـــیکره‌هایی از ایـــن قـــبیل را، کـــاهنان priests تطهیردهنده در نظر می‌گیرند که لباس آنها یا بدن ماهی و یا جامه‌هایی به تقلید از آن، بوده است (به پوستهای حیوانی animal skins رجوع کنید) [۱۰۴]. به هر تقدیر حضور این نوع پیکره در دروازه‌های دربار آشوری و کنده‌کاری معبد، نشانگر طبیعت محافظ جادویی آن است. کشف پیکره‌های figurines این مخلوق که در زیر کف ساختمانها دفن شده‌اند نیز از این مقوله است [۱۲]. متون، با در نظر گرفتن مراسم خاصِ ساختن این انگاره‌ها و قرار دادنشان در اطراف خـــانه، ایـــن ســـبک را نـوعی از اَپکـلو apkallu «بصیرت و دانایی» می‌دانند. این مراسم مشخص می‌کند که این نوع پیکره‌ها در گروه‌های هفت‌تایی دفن می‌شدند (به اعداد numbers رجوع کنید).

نمونه‌هایی که به صورت دست‌نخورده پیدا شده‌اند، با این قضیه مطابقت می‌کنند. با وجود این شاید گاهی اوقات، ذات موجود آن‌گونه که کاهنان تأسی می‌کردند، باید مخلوقی فراطبیعی بوده باشد. نظیر دانایی که در پیش از طوفان نوح، روایاتش در اسطوره‌های هفت خردمند Seven Sages، منعکس شده است.

به دلو و مخروط bucket and cone رجوع کنید.

fish - man and fish - woman

مرد ـ ماهی و زن ـ ماهی

به مرد دریایی و پری دریایی merman and mermaid رجوع کنید.

Flood

سیل بزرگ

هر دو رودخانهٔ بین‌النهرین یعنی دجله و فرات وقتی که مملو از بارانهای بهاری و برفِ آب شده هستند، مستعد ایجاد سیل می‌باشند [۴]. بخصوص دجله می‌تواند طی ماههای بهمن تا اردیبهشت طغیان کرده و باعث پدید آمدن سیلهای بیش از اندازه مخرب بر روی پهنهٔ وسیعی از دشت هموار آبرفتی گردد. تا زمان مهندسی کنترل سیل در دههٔ ۱۹۵۰، این سیلهای ناگهانی و شدید، پدیدهٔ مکرر زندگی در جنوب بین‌النهرین



تصویر شمارهٔ ۶۶: نمایی از سرزمینهای باتلاقی نواحی جنوبی بین‌النهرین در عراق امروزی.

محسوب می‌شدند [۶۶]. حفاریهای باستان‌شناسی مدارکی دال بر وقوع چندین سیل بزرگ را در مناطق گوناگون و دوره‌های متفاوت، آشکار کرده‌اند.

درنتیجه اگر سیلها، صور خیالی ادبی بانفوذی بوده باشند، بس طبیعی می‌نماید و سیلاب مخرب، استعارهٔ محبوب قدرت نابودکنندهٔ خدا به شمار می‌رفته. شگفت‌آور نیست که اسطوره‌شناسی بین‌النهرین باید شامل افسانه‌های یک سیل عظیم، همراه با باد و بارانهای سیل‌زا که شدیدتر از هر نوع دیگر است و در حقیقت تمام جهان را فرا می‌گیرد، باشد. فهرست پادشاهان سومری، اسامی هشت شاه از پنج شهر، که پیش از سیل بزرگ حکمرانی می‌کرده‌اند را ارائه می‌دهد (منابع دیگر از نُه یا ده پادشاه نام برده‌اند). آخرین آنها پدر زیوسوره **Ziusura**، خردمندی بود که خدا انکی **Enki** او را به همراه خانواده‌اش برای زنده بودن پس از سیل بزرگ، انتخاب کرده بود، درحالی‌که مابقی مردم شهر، هلاک شدند. نسخه‌های بین‌النهرینی دیگر از این داستان، از وی به اتره هَسیس Atra - hasīs یا اوت ـ نَپیشتی Ūt napišti -، یاد می‌کنند.

اسطورهٔ سیل بزرگ جهانگیر، از بین‌النهرین به اوگاریت Ugarit و فلسطین منتشر شد که در آنجا با کتاب عبری سِفر پیدایش[1]، تلفیق گشت. احتمالاً افسانه‌های سیل یونانی دئوکالیون Deukalion، اُگیگِس Ogyges و داردانوس Dardanos نیز متأثر از داستان بین‌النهرینی هستند. «اَبَرسیل» (اَبوبو Abūbu) که به آن شخصیت داده شده، نام هیولای کیهانی بالداری، بوده است.

برخی از نویسندگان امروزی به‌گونه‌ای غیر محتمل، داستان سیل بزرگ را، استعاره‌ای از

1. Genesis.

«هجوم» مردم، در ارتباط با مهاجرتهای سامیان به سوی دشت بین‌النهرین، دانسته‌اند.

به گیلگمش Gilgameš؛ شیر lion رجوع کنید.

flour

آرد

از چندین نوع مختلف آرد، در آیینهای مختلف استفاده می‌شده. ممکن بود که آرد به منظور ترسیم یک طرح جادویی، مثلاً افکار ساحری که بیماری را افسون می‌کند، به کار رود. در مناسک مختلف تطهیرسازی و غیب‌گویی، آرد را بر روی زمین پخش کرده و با درست کردن کپه‌های کوچکی از آن، آیین ویژه را به جا می‌آوردند (زیدوب ـ دوبو Zidub - dubbû که معنای لغوی آن «آرد کپه شده» است و گاهی با شبیربیره‌دو Šebirbirredû «دانه‌های پراکنده» همراه بوده است). وقتی‌که کپه‌های جداگانهٔ آرد در برابر خدایان یا اشیای دیگری که نماد خدایان هستند، تشکیل می‌گردند، درواقع به منزلهٔ پیشکشی می‌باشند. در آیینهای دیگر، آن‌گونه که صریحاً بیان شده، خود کپه‌ها نماد خدایان خاصی هستند که اشتیاقی به حضورشان طی این مراحل وجود دارد.

خمیرمایه‌های گوناگونی که از غله‌های مختلف به دست می‌آمد، به صورت مخلوط با گیاهان برای درست کردن خمیری جهت معالجات پزشکی، به کار می‌رفت. آنها همچنین به طور تشریفاتی در ساختن پیکره‌هایی figurines برای مراسم جادویی به کار برده می‌شدند که هدف از آنها بهبود توان جنسی یا خنثی کردن آثار سحر و جادو بوده است. به امراض و پزشکی diseases and medicine؛ سحر و جادو magic and sorcery؛ روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی prostitution and ritual sex رجوع کنید.

"flowing vase"

گلدان لبریز

به گلدان با آبهای جاری vase with streams رجوع کنید.

fly

مگس

در نسخ بین‌النهرینِ داستان سیل بزرگ Flood، جسد انسانهای مرده که روی آب شناور بودند، با مگسها قیاس شده‌اند. وقتی اوت ـ نَپیشتی Ūt - napišti (زیوسوره Ziusura)، بازماندهٔ سیل، پس از به خشکی رسیدن کشتی، اولین قربانی sacrifice را ارائه کرد، بوی آن به مشام خدایان رسید و آنها همچون مگسها در اطراف وزوز می‌کردند. الههٔ مادر نینتو Nintu (یا بیلت ـ ایلی Bēlet - ilī در نسخهٔ داستان حماسهٔ گیلگمش Gilgameš) (به الهگان مادر و الهگان تولد mother goddesses and birth goddesses رجوع کنید)، برای ابراز پشیمانی خود از اصل فرستادن سیل، درحالی‌که سوگند می‌خورد هرگز این حادثهٔ وحشتناک را فراموش نخواهد کرد، گردن‌بند مگس نشان خود را که انو Anu (ان An) برایش ساخته بود، لمس می‌کند. مهرهای سنگ لاجورد

به شکل مگس در بین‌النهرین یافت شده‌اند و سایر جـواهـرات مگس‌نشـان، از اکـتشافات مـعبد، به‌دست آمده‌اند.

در یک شعر سومری وقتی که دیـوهای گـالا **galla** در حال شکار دومـوزی **Dumuzi** هسـتند، مگس کوچکی به یاری اینانا **Inana** می‌شتابد.

چنین تصور می‌شود که تـصویر یک مگس بـر روی مهرهای بابلی کهن، احتمالاً نماد نرگل **Nergal** به عنوان خدای مرگ و بیماری، بوده است.

food and drink of the gods

غذا و نوشیدنیهای خدایان

برخلاف خوراکـی کـه بـه خـدایـان المپ یـونان زندگی جاوید می‌بخشید و نیز شراب لذیـذشان، خدایان **gods** بین‌النـهرین هـیچ خـوراک خـاصی نداشتند و این مزیت الوهیت محسوب می‌شد. با این حال در داستان ادپهٔ **Adapa** خردمند، انو **Anu** (ان **An**) تصمیم می‌گیرد که هنگام ورود «ادپه» به بهشت، به وی «نان زندگی» و «آب حیات» اعطا شود و از متن چـنین بـرمی‌آید کـه مـصرف آنـها حیات (جاودان) را بـه ارمـغان خـواهـد آورد. در واقع وی با این خـیال کـه آنـها آب و نـان مـرگ بـوده‌انـد، از مـصرفشان سـر بـاززده و شـانس جاودانگی را از دست می‌دهد.

خدایان از قربانی گوسفندان، ماهیها، غلات و روغنی که بشر متعهد به پیشکش منظم آنها بود، امرار معاش می‌کردند. اینها خـوراکـی بـودند کـه انسانها خود نیز از آنها استفاده می‌کردند. آنها آب جو و شراب (احتمالاً شراب خرما به همان اندازهٔ شراب انگور) می‌نوشیدند و خدایان در شماری از افسانه‌ها، در حال افراط در نوشیدن، نمایش داده می‌شوند. ایـنانا **Inana** نـاچار بـه وانـمود کـردن پاکدامنی بود تا از تمایلات جنسی برادر مستش اوتو **Utu**، در یک شـعر سـومری، در امان بماند. او همچنین در «اینانا و انکی» به اصرار به انکی **Enki** شراب شیرین تعارف می‌کند، تا جایی‌که موافقت رسمی او را در خصوص بخشایش «مِـه» **me** یـا نیروهای ایزدی جهان، نسبت به خود جلب کرده و این عملی بود که «انکی» پس از به هوش آمدن از کرختی مستی بشدت از آن پشیمان شد.

بـه الکـل **alcohol**؛ قـربانی حـیوان **animal sacrifice**؛ نـین‌ماه **Ninmah**؛ قـربانی و پـیشکش **Sacrifice and offering**؛ سیدوری **siduri** رجـوع کنید.

fork

چنگک

نیزهٔ سه دندانه یا نیزهٔ ماهیگیری سه چنگکی، نماد نادر هـنر بـین‌النـهرین است. ایـن نـماد بـر روی مهرهای دورهٔ سلسله‌ای نخستین، اکـدی، بـابلی کهن / آشوری کهن و نـو ـ آشـوری، نشـان داده می‌شود. ممکن است که این نماد همراه با دیگـر نمادهای آشناتر خدایان ظاهر شود و یا بـه‌عنوان نشانی در دست خدا یا ورزا ـ انسانی **bull - man** پدیدار گـردد. بـر روی مـهری از دوران اسـتعمار تجاریِ آشور کهن در آناتولی[1]، خدایی سـوار بـر

1. Anatolia.

گاو وحشی، چنگال سه شاخهٔ آذرخش **lightning** را در دست گرفته و خدای دیگری سوار بر شیر، نیزهٔ سه دندانه را نگه‌داشته است. بنابراین هر دو نماد باید شناخته شده، بوده باشند. از نیزهٔ سه دندانه تحت عنوان آشوری کهن، یعنی مَزلگوم **mazlagum** به معنای «چنگال» یاد شده است. با این حال اینکه این شیء نماد کدام خدای بین‌النهرینی است، نامعلوم می‌باشد.

fortune - telling

پیشگویی

به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

foundation deposits

اموال دفن شده در پی بناها

به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits** رجوع کنید.

frog

قورباغه

در شعر سومری «اینانا و انکی» وقتی‌که انکی **Enki** پس از به‌هوش آمدن از عالم مستی، در می‌یابد که در یک قمار مستانه به اینانا **Inana** اجازه داده برندهٔ تمام مِه **me** باشد، سعی می‌کند با فرستادن موجودات مختلف آبی که قایق اینانا را تعقیب می‌کنند، آن را دوباره به دست آورد. اولین موجود قورباغهٔ کوچکی است که وی او را «از دست راستش» گرفته بود. ظاهراً قورباغه شکست می‌خورد و موجودات دیگری برای انجام این مأموریت فرستاده می‌شوند.

بر روی مهرهای استوانه‌ای دورهٔ کاسی[1]، قورباغه‌ای به‌عنوان نماد یا «نقش‌مایهٔ حاشیه‌ای» **filling motif**، به چشم می‌خورد. گاهی سنگهای وزنه به شکل قورباغه ساخته می‌شدند.

galla

گالا

«گالا» (گَلو gallû اکدی) یکی از چندین نوع دیو جهان زیرین **underworld** است که بویژه مسئولیت کشاندن انسانهای بخت‌برگشته به قعر جهان زیرین را به عهده داشته. اغلب در افسون‌خوانیهایی که در شمارش هفت نوع دیو اهریمنی (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید) انجام می‌گرفته، خود «گالا»ها در یک متن جادویی، به عدد هفت خوانده شده‌اند (به اعداد **numbers** رجوع کنید). «گالا»ها، اینانا **Inana** را در بازگشت از جهان زیرین، مشایعت کرده و دوموزی **Dumuzi** بیچاره را در یک کوله‌پشتی نهاده تا او را به نواحی زیرین بیاورند. چندین شعر سومری، آغل گوسفند متروکهٔ «دوموزی» را پس از آنکه «گالا»ها او را با خود بردند، تشریح می‌کنند.

«گالا»ها مانند بیشتر دیوان یا ارواح می‌توانند به شکل خوب و نیکو هم وجود داشته باشند. خدای فرعی ایگ ـ الیمه Ig - alima در حمد و ثنای گودئا Gudea به‌عنوان «گالای بزرگ گیرسو Girsu»، توصیف می‌شود (به نین گیرسو

1. Kassite.

Ningirsu رجوع کنید).

به گِشتیننه Geštinana رجوع کنید.

Ganzir

گنزیر

به ارشکیگل Ereškigal؛ دروازه‌بانان gatekeepers؛ جهان زیرین underworld رجوع کنید.

gatekeepers

دروازه‌بانان

معمولاً ورودیهای سپهر، جهان زیرین underworld و ابزو abzu توسط یک یا یک جفت خدای کوچکتر محافظت می‌شدند [۱۵۲]. در شعر «سقوط ایشتر Ištar (اینانا Inana)» و در افسون‌خوانیهای سحرآمیز بابلی، خدایی به نام «نِتی» Neti، محافظ دروازهٔ جهان زیرین است (به آن گنزیر Ganzir گویند). در «نرگل و اِرشکیگل Nergal and Ereškigal»، نامی از دروازه‌بانان جهان زیرین برده نشده. در افسانهٔ ادپه Adapa، خدایان دوموزی Dumuzi و گیشزیده Gišzida (نین‌گیش‌زیده Ningišzida) در حال نگهبانی از دروازهٔ آسمان انو Anu (ان An) دیده می‌شدند. ولیکن این نقش برای آنها نقشی معمول نبوده است.

دروازه‌ها بخصوص در دوران آشوری، توسط یک جفت حیوان پیوندی یا انسان ـ حیوان که به هم تکیه داده‌اند (به دیوها و هیولاها demons and monsters رجوع کنید) و گاهی نیز نیمه‌الهی بوده‌اند، محافظت می‌شدند (به لاما lama رجوع کنید).

به لوگَل ـ ایره و مِسلَمته ـ ائا Lugal - irra and Meslamta - ea؛ اتو Utu رجوع کنید.

Gatumdug

گَتومدوگ

گتومدوگ، الههٔ ایالت ـ شهر لاگاش Lagaš بود و همچون بَئو Bau، که بعدها آنها را با هم یکی فرض کرده‌اند، دختر «اَن» An به شمار می‌رفت. به او گاهی «مادر لاگاش» یا «مادری که لاگاش را پیدا کرد» گفته می‌شد. گودِئا Gudea، شاهزادهٔ لاگاش که معبد نین گیرسو Ningirsu را بازسازی کرده، در سرود بلندش در این‌باره، چگونگی بازدید خود از معبد گتومدوگ Gatumdug را طی سفرش به معبد ننشه Nanše، جهت گرفتن تعبیر رؤیایش dream، شرح می‌دهد. او «گتومدوگ» را مادر و پدر خطاب می‌کند و از وی برای اودوگ udug محبوبش و خدایان لاما Jama طلب صیانت می‌کند.

معبد گتومدوگ در اصل در حوزهٔ معبد لاگاش قرار داشت، ولی رفته‌رفته به سمت گیرسو Girsu، تغییر مکان یافت.

generations of gods

شجره‌نامهٔ خدایان

بسیاری از افسانه‌ها و آثار ادبی و همچنین فهرستهای خدایان lists of gods بین‌النهرین باستان، محتوی اطلاعاتی راجع به شجره‌نامهٔ خدایان gods هستند که بر طبق «خانوادهٔ» آنها، همسر، فرزند، سایر خویشاوندان، وزیر، خدمهٔ

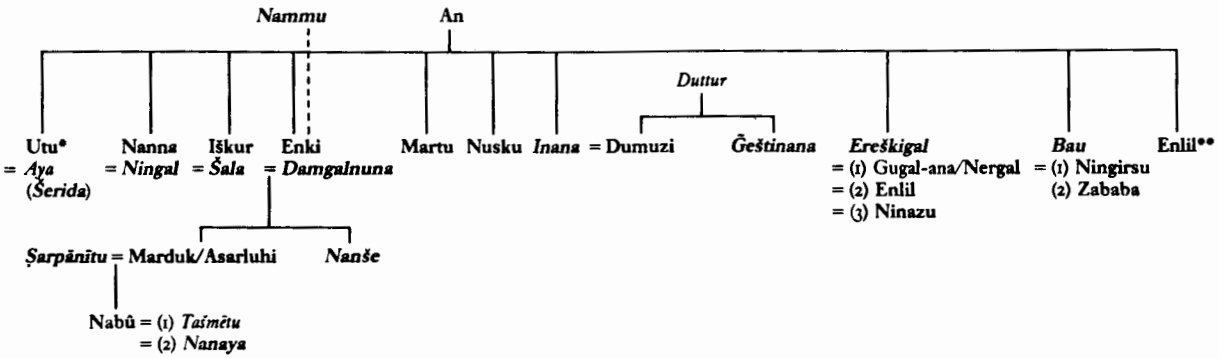
خانه و غیره، مرتب شده‌اند. گاهی «ازدواج»ها و «خویشاوندی» در میان خدایان، قابل استناد به مجاورت جغرافیایی مراکز پرستش، که خدایان در آنها مورد پرستش قرار می‌گرفتند، بوده است. با این حال، خصوصیت پایدار تاریخ آیین بین‌النهرینی این بود که گاه یک خدا در مکانهای مختلف و هر یک با مراسم خاص خود، پرستیده می‌شده و نیز آیینهای محلی همراه با رشد هرچه بیشتر واحدهای سیاسی، طی قرنها رفته‌رفته درهم تلفیق می‌شده‌اند. بالطبع از آنجا که ممکن است چندین روایت مختلف برای یک برههٔ خاص زمانی، ثبت شده باشد، گاهی ارائهٔ اطلاعات واحد غیرممکن می‌گردد. تصویر شمارهٔ ۶۷، جدول روابط خانوادگی چند خدای اصلی را بنابر بهترین روایات شناخته شده، نشان می‌دهد [۶۷]. این جدول را نمی‌توان کاملاً صحیح دانست؛ چرا که در حقیقت با ارائهٔ یک تصویر کامل بسیار فاصله دارد. به خواننده توصیه می‌شود که در مداخل تک‌تک خدایان و الهگان، کنکاش کند. در برخی موارد استفاده از واژه‌های «برادر» و «خواهر» در متون بین‌النهرینی، ممکن است چیزی بیش از بیان این مطلب نباشد که خدایان مربوطه همگی از یک «نسل» بوده‌اند. به‌همین ترتیب گاهی «پدر» به‌معنای «جد» خواهد بود و قس علیهذا.

genies

جنی‌ها

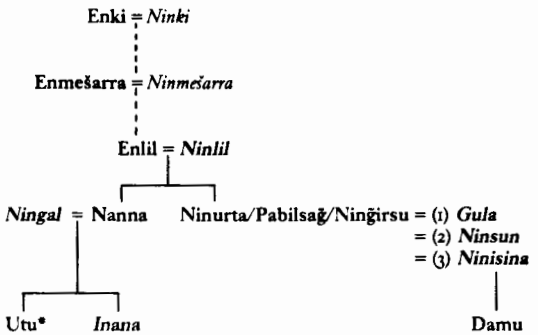
شماری از موجوداتی که به آنها «جنی» می‌گویند، در آثار تاریخی آشوری و آثار جزئی‌تر یافت می‌شوند که اغلب در مناسک سلطنتی به تصویر کشیده شده‌اند. گاهی مشاهده می‌شود که حیوانات پیوندی مانند شیردال ـ دیو - **griffin demon** در این مراسم شرکت کرده‌اند، ولی بیشتر مواقع این شرکت‌کننده‌ها دارای اشکال انسان‌گونه هستند. در واقع برخی از آنها خدایان فرعی محسوب می‌شدند، زیرا کلاه شاخداری **horned cap** به سر گذاشته‌اند که مشخصهٔ الوهیت آنهاست. دیگران احتمالاً انسان می‌باشند. خدای بالدار مذکری در حالت ایستاده یا زانوزده، دلو و مخروطی **bucket and cone** در دست دارد و ظاهراً درگیر صحنه‌های «آیین پرستش» درخت مقدس **stylized tree** می‌باشد [۳۷، ۴۹]. پیکرهٔ مؤنث مشابهی، تسبیحی از مهره‌ها در دست دارد. احتمال دارد که این پیکره‌ها تحت عنوان اکدی الدلَمو aladlammû، خوانده می‌شدند که ظاهراً برای نامیدن ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** نیز، استفاده شده‌اند [۶۸] (به لاما **lama** رجوع کنید). پیکرهٔ سوم، شاخهٔ پرگل و همچنین یک بُز قربانی (؟) در دست دارد، که گاهی کلاه شاخدار به سر می‌گذارد و حتی اگر این کلاه را نداشته باشد، اغلب بال دارد. بنابراین ظاهراً این پیکره‌ها نیز جاودانه هستند. آنها احتمالاً نشان‌دهندهٔ هفت خردمند **Seven Sages** در لباس و ظاهری انسانی می‌باشند.

به پیکره در هیئت ماهی **fish - garbed figure** رجوع کنید.



* An alternative tradition makes Utu and Inana the offspring of Nanna and Ningal, with Nanna as the son of Enlil and Ninlil

** An alternative tradition about the parentage of Enlil was:



نمودار شمارهٔ ۶۷ شجرنامهٔ خدایان و الهگان بین‌النهرین. رب‌النوعهای مؤنث با حروف ایتالیک تحریر شده‌اند. نقطه‌چینها نشان‌دهندهٔ تبار یا حتی نسبی دیگر هستند تا روابط پدر و فرزندی.

Ĝeštinana

گِشتینِنه

الهه «گشتیننه»، خواهر باوفای دوموزی **Dumuzi** و مانند وی فرزند الههٔ ساده‌دل، دوتور Duttur بود. آیین پرستش او تا دورهٔ بابلی کهن در سراسر سومر منتشر شده بود. به نظر می‌رسد که گاهی او را به‌عنوان «مادر گشتیننه» و «پیرزنی که



تصویر شمارهٔ ۶۸: جنِ بالدار با آهوی قربانی. به دست آمده از سنگ بنای حجاری شده در اتاق اورنگ کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) واقع در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی).

تعبیرکنندهٔ رؤیا بوده» در نظر گرفته‌اند. زمانی‌که اینانا **Inana** جهت تأمین آزادی خود از حبس در جهان زیرین **underworld** اقدام می‌کند و تصمیم بر آن می‌شود که شوهرش دوموزی **Dumuzi**، جایش را بگیرد، دیوهای گالا galla به منظور آوردن ایشان خدای جوان چوپان، از آغل گوسفندانش واقع در حومه، از راه می‌رسند. «گشتیننه»، خواهرش، که او هم یک رب‌النوع روستایی بود و مزارع از آن پس به نام او نامگذاری شدند (و بعدها با الههٔ اکدی بیلت ـ سری - Bēlet sēri «بانوی حومهٔ آزاد» یکی فرض شد) با فرستادن موفقیت‌آمیز برادرش به چهار مخفیگاه مختلف، به وی کمک کرد تا از دید دیوها پنهان ماند. در نسخهٔ دیگری از داستان، او از لو دادن برادرش، حتی آن زمان که شکنجه می‌شود نیز، سر بازمی‌زند. در این واقعه یکی از دوستان «دوموزی»، محل تقریبی وی را بر دیوان برملا می‌سازد. «گشتیننه» در مرگ برادر سوگواری می‌کند. اعتقاد بر این بود که او و «دوموزی» به طور متناوب یک دورهٔ شش ماهه را، یک در میان در جهان زیرین به سر می‌بردند که او در آنجا گاهی نقش کاتب ارشکیگل **Ereškigal** را به عهده داشته است.

ghosts

ارواح

به گیدیم **gidim** رجوع کنید.

Gibil (Girra)

گیبیل (گیره)

گیبیل یا گیره (گیروی girru اکدی)، به‌عنوان

خدای آتش پرستیده می‌شد. با در نظر گرفتن گیره Girra به‌عنوان خدا، گمان می‌شود که او پسر انو Anu (ان An) و الهه شالا Šala بوده است. او تمام جنبه‌های آتش را نشان می‌داد: نیروی مخرب و گرمای سوزان تابستان بین‌النهرین؛ نیروی خالق آتش آهنگری و آتش کورهٔ آجرپزی و همچنین «ریخته‌گر شهرها». به نوسکو **Nusku** رجوع کنید.

gidim

گیدیم

گیدیم (اِتِموی eṭemmu اکدی)، در درجهٔ اول روح شخص مرده است که در جهان زیرین **underworld** زندگی می‌کند و باید مورد احترام بوده و تسکین داده شود. به طور کلی شرایط این ارواح رضایت‌بخش نیست و باید به طور مرتب به آنها آب و خوراک تدفینی، پیشکش شود. اگر خوراکشان تأمین نشود، آنها بی‌قرار شده و مستعد بازگشت به جهان زندگان خواهند شد. در آن صورت گیدیم gidim روحی است که از جهان زیرین برای آزار زندگان باز خواهد گشت. مخصوصاً آنهایی که به طرز فجیعی مرده بودند، احتمالاً در جهان زیرین مستقر نشده و برای «هلاک» اشخاص زنده باز می‌گشتند. آنها ممکن بود از طریق گوش وارد بدن شوند. می‌شد سحر و جادو را علیه آنها به کار برد.

احضار روح یعنی بیدار کردن عمدی ارواح، در بابل شناخته شده و انجام می‌شد. از روحی که به این روش بیدار شده بود، می‌شد سؤالاتی راجع به آینده پرسید، گرچه با توجه به وجود مناسکی در مقابله با عوارض ناخوشایند ناشی از احضار روح، اعتقاد بر این بود که این کار، فعالیتی بس خطرناک بوده است (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

تصور می‌شده که ارواح قادر به ایجاد برخی بیماریها **diseases** نیز بوده‌اند. ظاهراً کات اِتمی Qāt eṭemmi (معنی لغوی آن «دست روح» است)، کمابیش یک بیماری روانی بوده است. از سوی دیگر سیبیت اِتمی Ṣibit eṭemmi («هلاک شده توسط روح»)، علایم جسمی مشخصی داشته است.

به حیات پس از مرگ **afterlife** رجوع کنید.

Gilgameš

گیلگمش

بیشتر محققان بر این باورند که گیلگمش احتمالاً پادشاه تاریخی شهر سومری اونوگ Unug (اوروک Uruk اکدی)، تقریباً در اوایل دورهٔ سلسله‌ای نخستین، بوده است. با این حال، به طور قطع می‌توان گفت که طی اواخر دورهٔ سلسله‌ای نخستین، خدایی به نام گیلگمش (یا بیلگمس Bilgames، نام سومری قدیم او) از قبل در شماری از اماکن واقع در سومر، پرستش می‌شده است. اولین ارتباط این خدا با اوروک Uruk، زمانی بود که اوتو ـ هِگَل Utu - hegal، شاه اوروک، گیلگمش را به‌عنوان خدای پشتیبان خود پذیرفت. گیلگمش همچنین، تحت حکمرانی جانشینان بلافصل اوتو ـ هگل Utu - hegal، طی سومین سلسلهٔ اور Ur، در شهر

کوچکی در نزدیکی اور Ur، پرستیده می‌شده. شاید این موضوع دلیلی بر ارتباط خاص پادشاهان سلسلهٔ سوم با گیلگمش باشد که او را «برادر ایزدی» یا «دوست» خود می‌خوانده‌اند. از این دوره اسطوره‌های مختلفی نشئت گرفته که طبق آنها گیلگمش که هم‌عصر اِن ـ مِه ـ برگَه ـ سی En me - barage - si ـ، پادشاه قدیم شهر کیش Kiš و یا پسر او یعنی اگه Agga بوده است، احتمالاً پادشاه مشهور اوروک Uruk باشد.

پنج شعر داستانی مستقل به سومری، در دست‌نوشته‌های نیمهٔ اول هزارهٔ دوم پیش از میلاد، به جای مانده و به طور معمول با عناوینی که ویراستاران جدیدشان بر آنها نهاده‌اند، خوانده می‌شوند. «گیلگمش و اگه Gilgameš and Agga»، داستان شورش موفقیت‌آمیز گیلگمش علیه ارباب و ولی‌نعمت خود، یعنی پادشاه کیش Kiš «اگه» Agga، می‌باشد. «گیلگمش و هوواوا Gilgameš and Huwawa» (یا «گیلگمش و جنگل سِدر») نقل‌می‌کند که چگونه خودِ قهرمان و زیردست وی، یعنی انکیدو Enkidu بر هیولا هوواوا Huwawa که از طرف انلیل Enlil برای حراست از جنگل سدر گماشته شده بود، غلبه کرده و او را از پای درآورده‌اند. داستان «گیلگمش و گاو آسمان Gilgameš and Bull of Heaven»، بیان می‌کند که چگونه نوای حماسی، گاو آسمان Bull of Heaven را که از جانب الهه اینانا Inana علیه گیلگمش، احتمالاً پس از رد تقاضای زناشویی فرستاده شده بود، مغلوب کرده و به قتل می‌رساند. روایت باقی‌مانده از «مرگ گیلگمش» بسیار ناچیز است ولی ظاهراً به مراسم مهم تشییع‌جنازه و رسیدن مرده به جهان زیرین underworld، اشاره می‌کند. احتمالاً این موضوع به اشتباه تفسیر شده، چرا که اشارهٔ آن به مرگ انکیدو محتمل‌تر می‌باشد. در «گیلگمش، انکیدو و دنیای اسفل»، گیلگمش دربارهٔ جهان زیرین از انکیدو سؤالاتی می‌پرسد.

تا دورهٔ بابلی کهن، داستانهایی راجع به گیلگمش و ماجراجوییهایش به دقت در یک یا چند شعر اکدی شرح داده شده است. با این حال کاملترین نسخه که یک حماسهٔ مشهور بوده و در دوازده لوح تکه‌تکه شده به دست آمده است، توسط یک سین ـ لِکه ـ اونینی Sîn - leqe - unninni و احتمالاً در دوران بابلی میانه گردآوری‌شده که برای اولین‌بار در حفاری کتابخانهٔ آشوربانیپال Assurbanipal، پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، در پایتختش نینوا، کشف گردیده است. برخی از جاهای خالی داستان را می‌توان با قطعات یافت شده در نقاط دیگر بین‌النهرین، آناتولی[1] و لوانت[2]، پُر کرد.

حماسه با مقدمه‌ای در ستایش گیلگمش، سازنده و اولین پادشاه «اوروک»، دلاور بزرگ، که یک‌سومش آدمیزاد و دوسومش خداست، آغاز می‌شود. با وجود این کنایه‌ای به ظلم و بیداد پادشاه شهر نیز وجود دارد که معمولاً یا به شکل

1. Anatolia. 2. Levant.

اجبار ظالمانهٔ شهروندان به کار اجباری و یا به صورت ظلم و بیداد جنسی بر تودهٔ مردم، تفسیر می‌شود. انو Anu (ان An) برای فرونشاندن این افراطها، انکیدو را خلق می‌کند که یک انسان وحشیِ حیوان‌صفت است که در آغاز وحشی‌گری را در میان حیوانات شیوع داد. به هر حال، انکیدو که در رویارویی با شَمهَتِ Šamhat روسپی، رام شده و اولین گام را در راه دنیای انسانی نهاد، به منظور برخوردی اجتناب‌ناپذیر با پادشاه، به اوروک Uruk سفر می‌کند. گیلگمش آمادهٔ رویارویی با وی می‌شود. لوح دوم انجام کشتی بین این دو نفر را تشریح می‌کند (به کشتی‌گیران wrestlers رجوع کنید). گیلگمش پیروز می‌شود، ولیکن قدرت و سرسختی حریفش، کلید احترام و دوستی پایندهٔ آنهاست. از این پس «انکیدو» به‌عنوان یار و یاور هم‌رتبهٔ گیلگمش شناخته می‌شود (نه آنکه آن‌گونه که در بیشتر نسخ‌سومری آمده، برده‌اش).



تصویر شمارهٔ ۶۹: گیلگمش و انکیدو، هیولا هومبابا را به میخ می‌کشند و او را به‌طرز فجیعی می‌کشند. به دست آمده از صفحهٔ قالبگیری شدهٔ خشتی دورهٔ بابلی کهن.

در لوحهای III تا V، دو همراه با یکدیگر در پناه نام «انلیل»، از ترس هومبابا Humbaba (نام اکدی هوواوا Huwawa)، به اعماق جنگل سدر سفر می‌کنند. بقیهٔ این ماجرا برای ما مفقود است، ولی ظاهراً «هومبابا» مغلوب و کشته می‌شود. با شروع لوح ششم، گیلگمش به شهر خود باز می‌گردد. ایشتر Ištar، الههٔ شهر (نام اکدی اینانا Inana) از او درخواست ازدواج می‌کند، ولی گیلگمش تقاضای معاشقهٔ وی را رد می‌کند و با کمک انکیدو، گاو خوفناک آسمان را که الههٔ انتقام‌جو علیه وی فرستاده بود، به قتل می‌رساند.

در آغاز لوح VII، انکیدو خوابی dream را بازگو می‌کند که در آن انو Anu (ان An)، اِئا Ea (انکی Enki) و شَمش Šamaš (اوتو Utu) به دلیل کشته شدن هومبابا Humbaba و گاو آسمان، تصمیم به الزام مرگ گیلگمش یا انکیدو، یکی از آن دو، می‌گیرند. آنها انکیدو را انتخاب می‌کنند. (در شعر سومری «گیلگمش و هوواوا» جرم خاص انکیدو، فقدان ترحم وی نسبت به هوواوا بوده است). انکیدو رفته‌رفته بیمار شده و رؤیای جهان زیرین را می‌بیند که باید انتظارش را بکشد. او می‌میرد. سوگواری گیلگمش برای دوست مرحومش و جزئیات چگونگی مراسم تدفین، در لوح هشتم توصیف شده است.

صحنهٔ بعدی (در الواح XI - IX) به داستان سیل بزرگ Flood و قهرمانش کشیده می‌شود که در ادبیات سومری، شعری مستقل بوده است. گیلگمش که از مرگ انکیدو افسرده بود و مرگ

خـود را احسـاس مـی‌کرد، سـفر طـولانی و پرمخاطره‌ای را به اقـامتگاه اوت ـ نَـپیشتی - Ūt napišti (زیوسوره Ziusura) آغاز کرد تا از وی رمز ابدیت را فراگیرد. وقتی سرانجام به آنجا می‌رسد، اوت ـ نپیشتی، داستان فرار خود از سیل بزرگ و کسب حیات جاوید را برایش بازگو می‌کند. اوت ـ نپیشتی در جواب تقاضای گیلگمش برای جاودانه شدن، او را جهت مبارزه با خواب، دعوت می‌کند. گیلگمش در این مـبارزه شکست مـی‌خورد، بـه طوری که فوری به خـواب فـرورفته و بـه مـدت هفت روز بیدار نمی‌شود. گرچـه اوت ـ نـپیشتی حـیات جـاوید بـه وی نـبخشید، امـا هـنوز می‌توانست جوانیِ دوباره را به وی بازگردانده، به این صورت که او را به محل گیاهی بـا خـاصیت جوان‌سازی دوباره، راهنمایی کند. گیلگمش گـیاه را می‌چیند، اما زمانی‌که بـرای رفـع خسـتگی در رودخانه به شنا مـی‌پردازد، آن را جـا گـذاشـته و بویش به مشام مار بزرگی در آن حوالی می‌رسد که آخرالامر گیاه را می‌رباید. مار بزرگ در حـال فـرار پوست‌اندازی کرده پوست جدیدی درمی‌آورد (به گیاه زندگی "plant of life" رجوع کنید).

گـیلگمش مـحزون و دلسـرد، درحـالی‌که شهرش را با غرور به اورشَنبی Uršanabi، قایقرانِ اوت ـ نـپیشتی (در نسـخهٔ بـابلی کـهن بـه او سورسونَبو Sursunabu گفته‌اند) نشان می‌دهد، به «اوروک» باز می‌گردد.

لوح دوازدهم ضمیمه‌ای است مربوط به گـم شدن کالاهای خاصی که ایشتر Ištar به گیلگمش داده بود. این قطعه بـرابـری نـزدیکی بـا قسـمت «گیلگمش، انکیدو و دنیای اسفل» سومری دارد و از آنجا که جای مناسبی در حماسهٔ جدید برایش فراهم نشده، بـه بـخش آخـر مـوکول شـده بـود. بنابراین شعر شامل دیدی از روح انکیدو است که قول می‌دهد اشیا گمشده را بازگردانیده و گـزارش غم‌افزایی از زندگی پس از مـرگ after life ارائـه می‌دهد.

از میان چـند (احـتمالاً سـه) شـعر سـومری گیلگمش و سایر موضـوعات، هـمچنین بـرخـی حکایات رؤیایی و سایر آثار غالباً فلسفی، حماسهٔ اکدی گیلگمش اثری با زیبایی و حساسیت ممتاز، ایجاد می‌کند. نقطهٔ تمرکز بر تـضادِ شـدید خـوار شمردن خـطر تـوسط قـهرمان در قسـمت اول و ترس فزایندهٔ وی از مرگ در قسمت دوم می‌باشد.

در زندگی گیلگمش یک حادثهٔ مـهم وجـود دارد که هیچ‌یک از نسخ اکدی و سومری آن را در نظر نگرفته‌اند و آن تولد قهرمان است. از آنجا که احتمالاً به رفتار و کردار وی علاقهٔ بیشتری مبذول شده، شاید تـولدش بـتنهایی چـندان حـیرت‌آور نـبوده بـاشد. بـا ایـن حـال، افسـانه‌های تـولد، خصوصیت مشـترک داسـتانهای حـماسی خـاور نزدیک و بین‌النهرین می‌باشد و این خلأ، بیشتر به چشم می‌آید، زیرا مجال اشاره به تولد گـیلگمش در اثـر نـویسندهٔ کـلاسیک، آئـلیان[1]، یـعنی «در سرشت حیوانات» دیده شده است. براساس گفتهٔ وی (که به‌عنوان مثالی از مـحبت حـیوانـات بـه

1. Aelian.

انسانها ذکر شده)، ساحرانِ «سوخوروس»[1]، پادشاه بابل، به وی هشدار داده بودند که پسری از دخترش متولد می‌شود که تخت سلطنتش را غصب خواهد نمود. بنابراین او دختر را در آکروپلیس[2] تحت محافظت شدید نگه می‌دارد. با این حال دختر باردار شده و نگهبانان از ترس خشم پادشاه، بچه را از قلهٔ کوه به پایین پرت می‌کنند، اما کودک توسط عقابی در حال پرواز، نجات پیدا می‌کند (بازگویی داستان اتنه **Etana**). پرنده بچه را به باغ میوه‌ای برده به دقت او را به زمین می‌نشاند. سرپرست باغ کودک را یافته از او مراقبت می‌کند. کودک که قرار بود بعدها پادشاه شود، «گیلگمُس» Gilgamos خوانده می‌شود. این قصه به روایتی دیگر از افسانه‌های تولد خاور نزدیک، نیز موجود است (سارگون[3]، کوروش[4]، موزس[5]). در هر حال این نقل و نسخهٔ هیتی[6] حماسه، به طور حتم به روایتهایی در خصوص تولد و اوان زندگی گیلگمش، پیش از آنکه پادشاه اوروک شود اشاره دارد و چنین اظهار شده که این موضوع می‌تواند توجیهی بر عدم اشتهار گیلگمش در شهر خود، در اوایل حماسه باشد. اگر او غاصب تخت سلطنت بوده، علی‌الظاهر باید انتظار خشم خاص یا درجاتی از سرکوب را داشته باشیم.

با آنکه داستانهای گیلگمش به طور طولانی مدت متداول بوده و به ظاهر در خاور نزدیک به طرز وسیعی شناخته شده بوده است، اما به دست آوردن تصاویر افسانه‌هایش در هنر، کاری صعب و دشوار می‌باشد. پیکرهٔ «قهرمان» با موی بلند و بویژه با چهار یا شش طرهٔ بزرگ (به لَهمو **Lahmu** رجوع کنید) و نیز ملازمش ورزا ـ انسان - **bull man** که در هنر بین‌النهرین در غالب دوره‌ها، مشترک است [۹۱، ۴۰]، به طور عامه‌پسندی برای نشان دادن گیلگمش و انکیدو در نظر گرفته شده که البته نادرست است. با این حال برخی از آثار هنری مربوط به هزارهٔ اول و دوم قبل از میلاد که بیشتر در صفحات سفالی (پیکره‌ها **figurines**) و مهرها ترسیم شده‌اند، به نظر می‌رسد که دو صحنه از داستانهای گیلگمش را به تصویر کشیده باشند. در یکی از آنها دو پیکرهٔ انسانی به یک دیو حمله‌ور شده‌اند که اغلب تعبیری است از «قهرمان» با موی مجعد [۶۹]. هر دو آنها، دیو را با سلاحهایشان زخمی کرده یا خنجر زده‌اند و هر دو با یک پا او را به زمین میخکوب کرده‌اند. این صحنه باید کشتار فجیع هوواوا / هومبابا، باشد. صحنهٔ دوم همان دو انسان را در حال حمله به گاو بالدار شیطانی با سر انسان، نشان می‌دهد که به احتمال قوی همان گاو آسمان است [۴۱].

ĝipar

گیپَر

گیپر (گیپروی giparuاکدی)، محل اقامت راهب یا راهبه «اِن en»، (به اکدی اینو ēnu یا اِنتو entu) (به کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and**

1. Seuechoros. 2. Acropolis.
3. Sargon. 4. Cyrus. 5. Moses.
6. Hittite.



تصویر شمارهٔ ۷۰: پیکره‌های خشتی نو ـ آشوری از بز ـ ماهی و آدم دریایی. احتمالاً به دست آمده از شهر آشور *Assur* با وجودی‌که جزئیات کشف آنها نامعلوم است، اما در جعبه‌های آجری دفن شده در پی یک بنا جهت رفع شرارت، قرار داشتند. طول: ۱۴۰*mm* و ۱۳۰.

priestesses رجوع کنید) و مرکز امور خانوادگیشان بوده است. نبونید[1]، پادشاه نو ـ بابلی، وقتی با احیای مسند قدرت باستانی پس از خسوف در ۲۶ سپتامبر ۵۵۴ قبل از میلاد، دختر خود، اِن ـ نیگلدی ـ نانا En - nigaldi - Nanna را به‌عنوان اِنتوی entu نانا Nanna وقف کرد، گیپر gipar را در «اور» Ur، بازسازی نمود. حفاری این بنا توسط سِر لئونارد وُولی[2] انجام گرفت. اصل «گیپر» (که طی سلسلهٔ سوم اور Ur ساخته شد) در حوالی محوطهٔ معبد اصلی نانا Nanna قرار داشت که شامل زیگورات **Ziggurat** نیز بوده و به دو قسمت تقسیم می‌شده است. یک قسمت مقر مخصوص اِنتو entu و خانواده‌اش بوده که قبرستان راهبه‌های سابق انتو entu در آن بود و دیگری الحاقیهٔ معبد شخصی اِنتو entu است به معبد الهه نینگل **Ningal** (همسر نانا Nanna). وقتی «نَبونید» گیپر gipar را بازسازی نمود، محل آن کمی به سمت شرق پیشروی کرد. معبد جدید نینگل داخل محوطهٔ معبد نانا Nanna، ساخته شده بود.

در زمان سین ـ بَلَسو ـ ایکبی Sîn - balassu - iqbi، حاکم آشوری، طی سلطنت آشوربانیپال[3] (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، محل اصلی «گیپر» توسط ساختمانی که بشدت تحت حفاظت پیکره‌های **figurines** خشتیِ جادویی، دفن شده در پی بنا بود، اِشغال گردید. آنها در جعبه‌های آجری «صاف ـ محدبِ» بلااستفاده‌ای از دورهٔ سلسله‌ای نخستین قرار داشتند که احتمالاً از زیر خاکِ ویرانه‌ای باستانی بیرون آمده بودند (به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits** رجوع کنید).

Girra

گیره

به گیبیل **Gibil** رجوع کنید.

Gišzida

گیش‌زیده

به نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۷۱. خدایان با یکدیگر می‌جنگند. تصویر وردنهٔ نوین یک مهر استوانه‌ای از سنگ لاجورد. دورهٔ اکدی که گفته شده از کیش *kiš* به دست آمده. ارتفاع ۲۸۰*mm*.

goat - fish

بز ـ ماهی

مخلوقاتی با سر و پاهای جلویی به شکل بُز و بدنی به شکل ماهی **fish**، که از دورهٔ نو ـ سومری تا دوران هلنی[4] آشکار می‌شود و حتی افسانه‌ها نیز آن را به‌عنوان نشانهٔ برج جدی[5] در دست

1. Nabonidus.
2. Wooley.
3. Assurbanipal.
4. Hellenistic.
5. Capricornus.

رومی‌ها، احیا کرده بودند (مخصوصاً بزغاله در هنر آگوستین[1]، نشانهٔ منطقةالبروج فرمانروا بوده است). یک لوح کودورو **kudurru** و کتیبه‌های مکتوب در آیینهای پرستش آشوری مربوط به چنین پیکره‌هایی **figurines** که در نمونه‌های واقعیشان پدیدار می‌شوند [۹۰، ۷۰]، هویت این مخلوق بین‌النهرینی را به‌عنوان سوهورمشو suhurmašû، «ماهی کپور ـ بز» ثابت می‌کند. وابستگی این پیکره با خدا اِئا Ea (انکی **Enki**) که



تصویر شمارهٔ ۷۲: سر شکستهٔ تندیسک سفالین الهه‌ای که کلاه شاخدار مخصوص را به‌عنوان نشان الوهیت خود به سر گذاشته. احتمالاً نو ـ بابلی. ارتفاع ۱۳۳*mm*.

از مجاورت شمایل‌نگاری مکرر آن با چوبدستی قوچ سر، مورد شک و تردید بود، توسط متون، ثابت می‌شود (به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید). این پیکره همچنین می‌توانست به طور کلی، یک نوع محافظ جادویی بوده باشد که اغلب در نقوش تصویری با آدم دریایی **merman**، همراه بوده است [۷].

goat - headed staff

چوبدستی با سر بُز

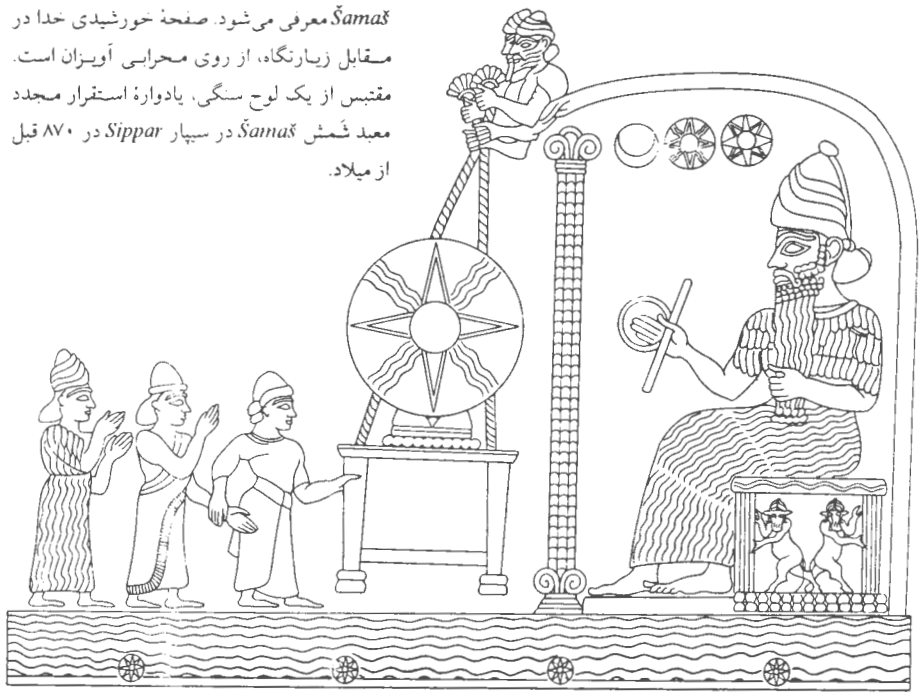
به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید.

gods and goddesses

خدایان و الهگان

تقریباً بدون استثنا تمام خدایان بین‌النهرین باستان، در طول تاریخ دارای شکل انسان‌گونه به صورت مذکر یا مؤنث بوده‌اند. ظاهراً آنها به شکل غول‌پیکر، همراه با قدرتهای مافوق بشری تصور می‌شدند، هرچند که قدرت همهٔ خدایان به‌هیچ‌وجه یکسان نبوده است. برخی از آنها نسبتاً فرعی‌تر بوده یا نفوذ محدودی داشته‌اند. آنها احساسات و نقاط ضعف مشترکی با آدمیزاد داشتند. اگر بخواهیم کلی صحبت کنیم، آنها جاودان بوده‌اند، هرچند خدایان خاصی نظیر دوموزی **Dumuzi**، گوگل‌انه Gugalana (به

1. Augustan.



تصویر شمارهٔ ۷۳: پادشاه بابلی نبو ـ اپله ـ ایدینه - *Nabū - apla - iddina* به حضور خدای خورشید، شَمش *Šamaš* معرفی می‌شود. صفحهٔ خورشیدی خدا در مقابل زیارتگاه، از روی محرابی آویزان است. مقتبس از یک لوح سنگی، یادوارهٔ استقرار مجدد معبد شَمش *Šamaš* در سیپار *Sippar* در ۸۷۰ قبل از میلاد.

ارشکیگل **Ereškigal** رجوع کنید)، گشتیننه **Geštinana** و قهرمانان مقتول **Slain Heroes** وجود داشتند که افسانه‌های منقول از ایشان، شامل مرگ یا ملاقاتشان با جهان زیرین **underworld** بوده است (به خدایان مرده **dead gods** رجوع کنید). خدایان نوعاً تدهین می‌شدند، یا به گفتهٔ بین‌النهرینی‌ها مِلَم **melam** که آنان را در جلال و جبروت مهیبی پوشش می‌داد، به تن می‌کردند. با وجودی‌که محل زندگی این خدایان، آسمان یا جهان زیرین بود، از چنان شخصیت وسیعی برخوردار بودند که در مجسمه‌های پرستش **cult statues** گوناگونشان که ساختهٔ دست بشر بود نیز، ذی حیات بوده‌اند [۴۹، ۸۷]. زمانی‌که یک مجسمه برای اولین‌بار اهدا می‌شد، بابلی‌ها آیینهای پرستش «شستن دهان» و «باز گشودن دهان» را برایش اجرا می‌کردند تا بدین‌گونه وسیله‌ای جهت نفوذ و حضور ربوبی در آن، فراهم گردد.

بزرگترین گروه خدایان، خدایان زیارتگاههای **pantheons** شهری مختلف می‌باشند، به اضافهٔ خدایان و الهگانی که نیروهای طبیعی را به نمایش می‌گذارند (گیبیل **Gibil**، نیسَبه **Nisaba**، ایشکور **Iškur** و غیره)، الهه‌های تولد (به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید)، گروههای خدایانی که نام مستعار دارند (نظیر انونه **Anuna**، ایگی‌گو **Igigū**

یا خدایان شب **night**)، خدایان وزیر (خدایان فرعی‌تری که ملازم خدایان و الهگان مهمتر هستند)، و همچنین خدایانی با هویت نیمه‌تمام که مربوط به دوران بسیار کهن، پیش از جدایی آسمان و زمین بوده‌اند؛ سپس نوبت به خدایانِ شخصیِ **personal gods** افراد («خدای فرد») می‌رسد که عمدتاً از روی بی‌نام بودنشان تمیز داده می‌شوند. دیوها **demons** که هم می‌توانند نیکوکار باشند و هم شرور، به طور طبیعی تحت فرمان خدایانِ بوده و معمولاً در جهانی که بشر در آن زندگی می‌کند، فعالیت بسیار دارند؛ بالاخره آنکه، برخی از انسانها ایزدی بوده‌اند. اغلب پادشاهان اکدی، سومری و بابلی از نرام ـ سوئن Narām - Suen (دورهٔ حکومت ۲۳۱۰ ـ ۲۲۷۴ پیش از میلاد) تا سَمسو ـ دیتانه Samsu - ditāna (دورهٔ حکومت ۱۶۸۱ ـ ۱۶۵۱ پیش از میلاد)، در دوران حیات خود ایزدی بوده‌اند و در معابد سراسر قلمروشان، مجسمهٔ پرستشی برای آنها برپا می‌شد که البته این عمل از آن پس منسوخ گردید. بین‌النهرینی‌ها به منظور برخورد ذهنی با تکثیر فراوان خدایان (بیش از ۳۰۰۰ نام به دست آمده است)، آنها را در گروههایی تقسیم کرده بودند که برایشان از استعاره‌هایی چون «خانوادگی»، «هزار فامیل»[1] یا «ملت» استفاده می‌شد. در افسانه‌ها، حامیان الهی شهرهای مختلف، در مجلس مشورتی خدایان **assembly of the gods** شرکت می‌کنند که احتمالاً این موضوع بازتابی از پدیدهٔ سیاسی انسانیِ سلسلهٔ سوم اور **Ur**، می‌باشد. سازماندهی تدریجی خدایان محلی **local gods** در یک زیارتگاه ملی،



تصویر شمارهٔ ۷۴. مردی در مقابل دو محراب که بر روی هر کدام یک نماد الهی نهاده شده (در این مورد نماد شیر سر ـ معیار نرگل *Nergal* خدای جهان زیرین و هلال، معیار سین *Sîn* خدای ماه می‌باشد). در حال پرستش است. از یک مهر استوانه‌ای متعلق به دورهٔ نو ـ بابلی.

همچون قبیلهٔ بزرگی که چندین نسل دارد نیز باعث پدید آمدن بی‌نظمی شده است. خدایی که با یک اسم در دو مکان مختلف پرستیده می‌شود، احتمالاً دو آیین پرستش کاملاً جداگانه داشته، که از آن به بعد این‌گونه شناخته شده است. مثلاً انوی Anu (ان **An**) اوروک Uruk یا انوی Anu دیر Dēr، ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) اربعیل Arba'il یا ایشتر اوروک و یا نینوا. گاهی به آشور **Aššur**، «انلیل **Enlil** آشوری» می‌گفتند. در آن زمان شمار کلی خدایان به اقتضای معادل‌سازی، یا در نظر گرفتن آنها به‌عنوان اشکال سایر خدایان با خصوصیات

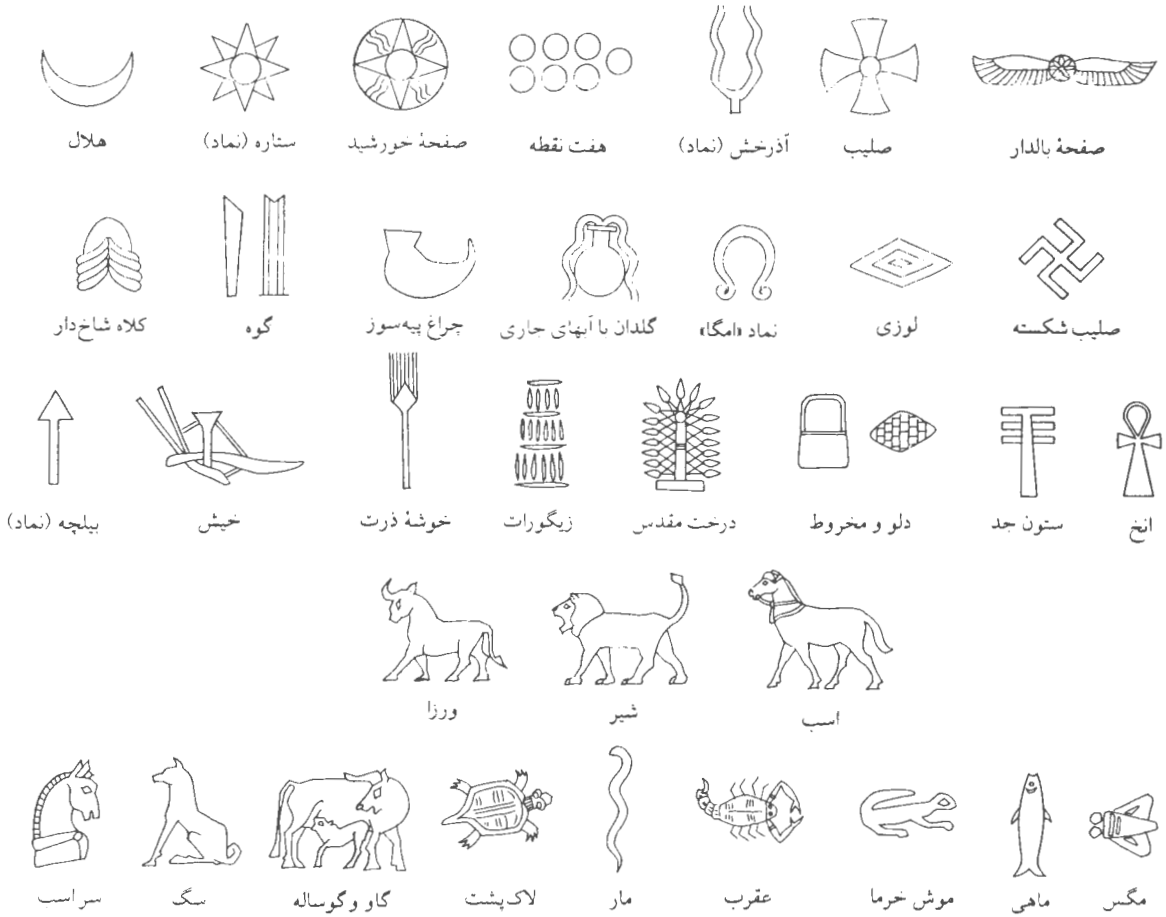
1. extended family.

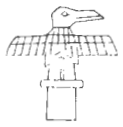


تصویر شمارهٔ ۷۵. دو تمثال پادشاهی. (چپ) نرام ـ سوئن *Narām - Suen* خدا ـ شاه اگده *Agade* (۲۲۵۴ ـ ۲۲۱۸ پیش از میلاد) که کلاه شاخدار ایزدی به سر دارد. از ستون سنگی یادوارهٔ پیروزی بر لولوبو *Lullubū* که در شوش، واقع در شمال غربی ایران* پیدا شده که در عهد باستان به‌عنوان غنیمت جنگی به آنجا برده شده بود. (راست) آشور نصیرپال دوم *Assurnasirpal* پادشاه آشور (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد)، در لباس ویژهٔ مراسم مذهبی. پادشاهان آشوری، الهی نبودند ولیکن کاهن اصلی خدا آشور *Aššur* محسوب می‌شدند. مقتبس از جعبهٔ (؟) قاب شکل عاج در کلهو *kalhu* (نیمرود امروزی).

*. صحیح است گفته شود جنوب غربی ایران. م

تصویر شمارهٔ ۷۶. نمادهای خدایان.




پرنده (خدا)


چوبدستی با
پرندهٔ گردن دراز


پرنده بر بلندی


پرنده بر زمین


پرنده با سر برگشته


پرنده قدم‌زنان


چوبدستی با سر قوچ


چوبدستی با
سر عقاب


چوبدستی با
سر شیر

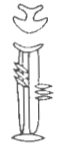

عصای دو سر شیر


ایمدوگود


بز ـ ماهی


مار ـ اژدها


پیکان


گوی ـ چوبدستی


ستون سر خم


تیرک حلقه‌دار


چنگک


عصای سرکج


ترکه و حلقه

مشابه، کاهش یافته بود. این موضوع در نهایت، به گرایشهای یکتاپرستی در پرستش مردوخ **Marduk** سوق پیدا می‌کند که طی آن از جهتی، تمامی اسامی خدایان دیگر که ارائه می‌شد، چیزی جز «اسامی مردوخ» نبوده است.

به طور کلی حداقل از هزارهٔ سوم قبل از میلاد، خدایانی که در هنر نمایش داده شده‌اند کلاه شاخداری **horned cap** به سر دارند که گاهی تا هفت شاخ گاو در آن بر روی هم قرار می‌گرفته. این نشان به‌عنوان الوهیت آنها توصیف شده است [۷۲]. آنها همچنین توسط نمادها و نشانهای خاصشان، قابل تشخیصند [۷۳، ۷۴، ۷۶]. اکثر آنها که برخی در دوران ماقبل تاریخ نمایش داده شده و بعضی مربوط به دورهٔ اکدی هستند، با تغییرات بسیار اندکی در شکل یا مفهوم، تا زمان غلبهٔ ایرانیان[1] (و در برخی موارد دیرتر از آن)، پیدا می‌شوند. با این اوصاف، اگر این نقش‌مایه‌ها همراه با خدایی نشان داده نشوند، در واقع نمادِ خود به‌عنوان یک رب‌النوع می‌باشند.

به انونه **Anuna**؛ شجره‌نامهٔ خدایان **generations of gods**؛ خدایان کبیر **"great gods"**؛ ایگی‌گو **Igigū**؛ فهرستهای خدایان **lists of gods** رجوع کنید.

"God with mace"

خدا با چماق

به چماق **mace** رجوع کنید.

"God with staff"

خدا با چوبدستی

به (خدا) نین شوبور **Nihšubur (god)** رجوع کنید.

good and evil

خیر و شر

تمام جوامع بشری دارای افکار اخلاقی خیر (از نظر اخلاقی ستودنی) و شر (از نظر اخلاقی قابل سرزنش) می‌باشند. وقتی‌که این افکار به شکل عناصر مجرد و مستقل برمی‌خیزند، سخن از خیر و شر به میان می‌آید و برخی از نظامهای مذهبی را می‌توان برحسب این دو قدرت متضاد تعریف نمود، که گاه دیده شده در پیکاری مداوم، با یکدیگر درگیرند. پیچیدگی مذهب بین‌النهرین باستان که ناشی از اعتقاد به تلفیق آیینهای پرستش محلی متعدد در طول سالیان متمادی بوده، به چنین دیدگاهی نرسیده است، ولو اینکه ما گاه‌گاه در روایت متعارف بابلی و مذهب نو ـ آشوری، به مفاهیمی در نقش خدایان برمی‌خوریم که به شکل مظهر چیزی درآمده‌اند، مانند کیتو **kittu** (صداقت، دختر شَمش Šamaš / اوتو **Utu**)، میشرو Mišaru (عدالت، پسر شَمش Šamaš) و یا دَیانو Dayyānu (قاضی).

ارتقای عدالت‌خواهی و انجام فعالیتهای خیرخواهانه برای بشر، حمایت از ضعیفان، بیوه‌ها و یتیمان و نابودی تبهکاران که توسط خدایان اصلی یعنی انلیل **Enlil**، اوتو **Utu** / شَمش Šamaš و انکی **Enki** / ائا **Ea**، انجام می‌گرفت، بیشتر خصوصیاتی از شخصیت الهی آنها به شمار می‌رفت، تا اشاعهٔ نقششان به‌عنوان مظهر خیر و برکت. در اغلب موارد «تبهکاران» از «دشمنان» تشخیص داده نمی‌شوند. رفتار خدایان **gods**

1. Persian.

سومری با خودشان، بدون تعهد اخلاقی و حتی غیراخلاقی و قبیح بوده است.

بسیاری از ارواحی که ما به آنها «دیو» "demons" می‌گوییم، مانند اودوگ **Udug**، لاما **lama**، اَلَد alad یا گالا **galla**، در اصل خنثی بودند و شکل شرور آنها به طور خاص به صورت «اودوگ‌های شریر» یا «گالاهای شرور»، مشخص می‌شده (بجز متون خاصی که در آن اشاره به شرور بودن، مسلم فرض شده است). احتمالاً نزدیکترین مظهر شیطانی معین در تاریخ بین‌النهرین، دیوی است که اغلب در افسون‌خوانیهای جادویی، وی را میمه لمنو Mimma lemnu می‌خواندند که چنین معنی می‌دهد: «سراسر وجودش شرارت است». هیچ اطلاعی مبنی بر چگونگی تجسم ترکیب بدنی این دیو در اذهان، در دست نیست.

به لَمَشتو **Lamaštu**، سین **Sîn** رجوع کنید.

goose

غاز

به بَئو **Bau** رجوع کنید.

graves

گورها

به مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices** رجوع کنید.

"great gods"

خدایان کبیر

در ظاهر، عبارت «خدایان کبیر» نامی است کلی برای خدایان **gods**، اما در واقع، بیشتر مربوط به خدایان اصلی زیارتگاههای مهم **pantheon** می‌باشد. وقتی خدایانی که به آنها اشاره شد برشمرده می‌شوند و یا نام آنها آورده می‌شود، این فهرست از زمانی تا زمان دیگر، کمی تغییر می‌کند، اما تعداد معمولترین اسامی موجود در کتیبه‌های سلطنتی آشوری، هفت یا دوازده عدد است. برتری شخصی تک‌تک پادشاهان، در ماهیت و ترتیب فهرست تأثیرگذار است (به خدایان شخصی **personal gods** رجوع کنید). مثلاً هواداری آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) از خدا نینورته **Ninurta** باعث شده که این خدا در این گروه و یا شاید در رأس آن قرار گیرد، اما او از آن پس کمتر مورد تأیید بوده است. به طور معمول آشور **Aššur** در رأس فهرست بوده، ولی آشوربانیپال[2]، مخصوصاً طرفدار الهه ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) بود که ظاهراً طی سلطنت وی (۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) اولویت داشته است. همیشه بر روی ستونهای سنگیِ یادبود که توسط پادشاهان آشوری (یا استثنائاً حکمرانان محلی) برای به یادگار گذاشتن حوادث خاص، یا ثبت سرحدات در لشکرکشیهای موفق بنا می‌گردید، پادشاه زیر نمادهای خدایان اصلی، نشان داده می‌شد [۲۱]. این پادشاهان و معمولاً خدایان اضافی، عمدتاً در کتیبه‌های ضمیمه مورد ستایش قرار گرفته‌اند.

به ایگی‌گو **Igigū** رجوع کنید.

1. Assurnasirpal.
2. Assurbanipal.

griffin

شیردال

شیردال (از گریفون gryphōn یونانی) نامی است که در اروپای قرون وسطی و نیز مطالعات هنری نوین، بر روی حیوانی ترکیبی و افسانه‌ای گذارده شده که نوعاً بدن (بالدار یا بدون بال) و پاهای عقبی و دمی به شکل شیر **lion** داشته، درحالی‌که سر و پاهای جلویی وی به شکل یک پرنده **bird**، معمولاً عقاب، می‌باشد. احتمالاً شیردال که اصل آن در هزارهٔ دوم قبل از میلاد در سوریه بوده، تا قرن چهاردهم قبل از میلاد در سراسر خاور نزدیک، شامل بین‌النهرین و همچنین یونان شناخته شده بوده است. شیردال اغلب همزاد مجسمهٔ ابوالهول است (به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید). شیردال گاهی در هنر آشوری، همراه با شیر دال ـ دیو **griffin - demon** به تصویر کشیده می‌شود.

چهارپای مذکور به شکل خوابیده یا نشسته بر کفلهایش نشان داده می‌شود. در نسخهٔ خاور



تصویر شمارهٔ ۷۷. وسیله‌ای از جنس عاج که شیردال بالداری را نشان می‌دهد. کلهو *kalhu* (نیمرود امروزی). دورهٔ نو ـ آشوری. ارتفاع: ۱۹۰*mm*.



تصویر شمارهٔ ۷۸: سنگ یادبود حجاری شده از کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، آشورنصیرپال دوم *Assumasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) واقع در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی). این نقش برجسته، «شیردال ـ دیوی» را نشان می‌دهد که در آن زمان گمان می‌شد حکیمی باستانی در هیئت یک پرنده است. او یک دلو و مخروط به منظور تطهیرسازی در دست دارد. نوشته‌ای مکتوب در وسط نقش برجسته (به روشی که در تمام لوحهای این کاخ مشترک است) فتوحات شاه را ثبت می‌کند. ارتفاع: ۲/۳۲m.

نـزدیک سـر آن کـاکـل دارد، درحـالی‌که نسـخهٔ یونانی، یک ردیـف حـلقهٔ پـیچ در پـیچ را نشـان می‌دهد که به شکل یال درآمـده است. در غـالب موارد این موجود در هر دو نسخهٔ خاور نزدیکی و یونانی، گوشهای دراز خرمانند **donkey ears** دارد کـه احـتمالاً از شـبیه‌سازی بـا اژدرشـیر - **lion dragon** گرفته شده است. اغلب منقار بـه مـنظور نشان دادن زبان خمیده، از هم باز می‌باشد.

ظاهراً این موجود کـه در خـاور نـزدیک در میان سایر چهارپایانِ خدایان **beasts of the gods** و در غرب در آثار مربوط به مراسم ترحیم نشـان داده شده، دارای مفهومی مذهبی بوده است. وی احتمالاً محافظی سحرآمیز بوده که البته روابط و اعمال ارزشمندش بر ما معلوم نیست.

griffin - demon

شیردال ـ دیو

شیردال ـ دیو با وجود داشتن پیشینه‌های احتمالی از دورهٔ بابلی کهن و پیکره‌های بسیار مشابه در هنر میتانی[1]، در آغاز به شکل مأنوس خود ـ پیکره‌ای با بدن انسان و سر و بالهای پرنده، روی مهرهای آشوری میانه به چشم مـی‌خورد و در هـنر نـو ـ آشوری، بـخصوص در قـرن نـهم قـبل از مـیلاد، پیکره‌ای بسیار مشهور می‌شود. این پیکره پس از قرن هفتم پیش از میلاد بندرت به چشم خورده، ولی بـر روی مـهرهای دورهٔ سـلوکیان، پـدیدار مـی‌گردد. اقـامتگاههای خـصوصی کـاخ آشورنصیرپال[2] دوم (دورهٔ حکـومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد)، مملو از نقش برجسته‌هایی بودند که این مخلوق را به تصویر کشیده است.

چنین اظهار شده که این سبک از پیکره‌ها در دورهٔ نو ـ آشـوری، نـماد هـفت خـردمند **Seven Sages** بوده‌اند و گروههای هفت‌تایی آنها ـ همراه با پیکره‌های **figurines** انسان‌گونهٔ بسیار متفاوت و پیکره‌های در هیئت ماهی **fish - garbed figure** (که آنها نیز نماد هفت خردمند هستند) ـ به‌عنوان اموال زیربنای خانه‌ها و کاخها به منظور حفاظت، به کار برده می‌شدند [۱۲، ۶۵].

به دلو و مخروط **bucket and cone**؛ نیسرُخ **Nisroch** رجوع کنید.

"Guardians of the gate"

نگهبانان دروازه

به دروازه‌بانان **gatekeepers** رجوع کنید.

gudm - alim

گود ـ اَلیم

بـه گـاومیش **bison**؛ ورزا ـ انسـان **bull - man** رجوع کنید.

Gugal - ana

گوگل ـ اَنه

به اِرِشکیگل **Ereškigal** رجوع کنید.

Gula

گوله

الهه «گوله» (که اسمش به معنای «بزرگ» است) الههٔ شفا بود که «بیماری را می‌شناخت» و حامی

1. Mitannian.
2. Assurnasirpal.

پزشکان بوده است [۷، ۷۹]. او همچنین تحت اسامی نین‌تینوگه Nintinuga، نین کرک Ninkarrak و مِمِه Meme که در اصل نام الهه‌های دیگری بوده‌اند و نیز نینی‌سینه **Ninisina** «بانوی ایسین Isin»، پرستیده می‌شد. زیارتگاه اصلی او اِ ـ گَل ـ مَه E - gal - mah در ایسین Isin بود، ولیکن در نیپور Nippur، بورسیپه Borsippa و آشور Aššur نیز معابدی داشت. او همسر نینورته **Ninurta** یا پَبیلسگ **Pabilsag** و یا خدای فرعی سرسبزی،



تصویر شمارهٔ ۷۹: الهه گوله *Gula* و سگش. برگرفته از حجاری کودورو *Kudurru* مربوط به سلطنت پادشاه بابلی، نَبو ـ موکین ـ اَپلی *Nabû - Mukīn - apli* (دورهٔ حکومت ۹۷۸ ـ ۹۴۳ پیش از میلاد).

یعنی اَبو Abu، محسوب می‌شد. «گوله» مادر دَمو **Damu**، خدای شفا و خدا نینَزو **Ninazu** (که او هم به شفا و التیام مربوط می‌شد) بود.

حیوان مقدس او سگ **dog** بود و عابدان، سگ‌های نمونهٔ کوچکی را به وی پیشکش می‌کردند (به وقف **dedication** رجوع کنید).

به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید.

hand

دست

از آنجا که دست نماد تسلط یا حملهٔ بیماری است، اسامی شماری از امراض اکدی حاکی از این تصور است و آنها را می‌توان به طور مستقیم به قدرت خدایان **gods** متعددی نسبت داد: «دست شَمش» Šamaš (اوتو **Utu**)، «دست ایشتر» Ištar (ایننا **Inana**)، «دست روح» (گیدیم **gidim**)، «دست خدا» (به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید). تشخیص این بیماریها یا مجموعهٔ علایم آنها براساس پزشکی نوین، غیرممکن است. نمونه‌های کوچک دست که از سنگ، استخوان یا صدف ساخته می‌شدند، تعویذهای **amulets** متداولی در دورهٔ سلسله‌ای نخستین بوده و گه‌گاه در دوره‌های بعدی شناخته شده بودند. نماد یک دست که گاهی بر روی تیرک بلندی نصب شده و تعداد انگشتانش متفاوت است، بر روی مهرهای دورهٔ بابلی کهن دیده می‌شود، که البته مفهوم آن نامشخص است.

"hands - of - Ištar"

«دستان ایشتر»

کات ـ ایشتر Qāt - Ištar، «دست ایشتر» (ایننا **Inana**) نام نوعی بیماری روانی بوده است (به

دست **hand** رجوع کنید). به هر حال این واژه در اصطلاح باستان‌شناسی نوین برای اشاره به شیئی خاص، مانند تمثالهای سفالین مُشت گره خورده، به کار رفته است. آنها در دیوارهای ساختمانهای اصلی پادشاهان آشوری یعنی آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) و پسر و جانشینش شَلَمنصر[2] سوم (دورهٔ حکومت ۸۵۸ ـ ۸۲۴ پیش از میلاد) نیز به کار رفته بودند. نوشته‌های مکتوب بر پشت این دستها نام پادشاه و کاخ یا معبدی که در آن قرار گرفته بوده‌اند را ثبت می‌کنند. گاهی آنها تمهیداتی جادویی برای راندن اهریمن از عمارت محسوب می‌شدند. با وجود این برخی از مفسران بی‌هیچ دلیل و برهانی، نقش حقیقی آنها را به‌عنوان پایه‌هایی برای تکیهٔ تیرهای سقف یا طبقهٔ فوقانی، ذکر کرده‌اند (احتمالاً بیشتر با اهداف تزئینی تا ساختمانی). از آنجا که آنها پوششی از قیر داشته‌اند، مانند سبوهایی جهت جمع‌آوری آب باران نیز، به کار برده می‌شدند. در هر حال، کاربرد عبارت «دستان ایشتر» برای این وسیله‌ها، هیچ پایه و اساس مکتوبی ندارد.

Haniš

هَنیش

به ایشکور **Iškur** رجوع کنید.

Haya

هیه

به نیسَبه **Nisaba** رجوع کنید.

heaven

آسمان

به کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید.

Hendursag̃

هندورسگ

به ایشوم **Išum** رجوع کنید.

"hero" with curls

«قهرمان» با موهای مجعد

به لهمو **Lahmu** رجوع کنید.

horned cap

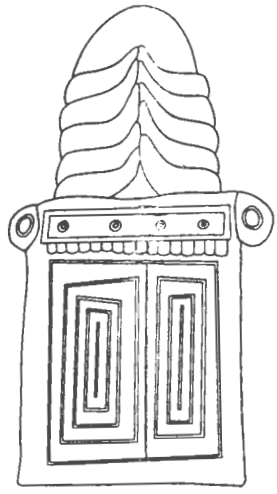
کلاه شاخدار

از اوایل هزارهٔ سوم قبل از میلاد به بعد، کلاهی که بر روی آن تا هفت شاخ نیز روی هم قرار می‌گرفته، سرپوش مخصوص الوهیت به شمار می‌رفته. این کلاه از اواخر دورهٔ کاسی[3] تا نو ـ بابلی، اغلب بر روی صفحهٔ سلطنتی به‌عنوان نمادی مجرد به چشم می‌خورد و همچنین در نقش نشان الوهیت در هنر هخامنشی، به تصویر کشیده می‌شود [تصویر بدرقهٔ جلد، ۱۶، ۷۱، ۷۲، ۹۲، ۱۰۷، ۱۳۲، ۸۰، ۵۱]. در اصل این نشانِ کلی در یک مجسمهٔ ایزدی، هرگز با کاربردش به‌عنوان نماد یک خدای عمده، سازگار نبوده است. این نماد در کودوروهای **kudurrus** کاسی به نام خدای تعالی آنو Anu (ان **An**) می‌باشد، ولی در هنر نو ـ

1. Assurnasirpal.
2. Shalmaneser.
3. Kassite.

آشوری، ظاهراً به خدای ملی جدید، یعنی آشور **Aššur** انتقال یافته است [۲۱]. مع‌الوصف گاهی سه کلاه بیانگر آشور **Aššur**، انو **Ann** (ان **An**) و انلیل **Enlil** هستند [۱۰] و یا آنکه در بابل، دو تا از این کلاهها نماد دو خدای آخر بوده و بندرت کلاه سوم به جای چوبدستی با سر قوچ اِئا Ea (انکی **Enki**)، نشان‌دهندهٔ اوست [۹۰]. مدل این کلاه ایزدی که مدور یا مسطح است، با توجه به سبک روز از زمانی تا زمان دیگر تغییر کرده است و گاهی با پر تزئین شده و یا گرهی به شکل گل سوسن[1] در بالای آن، به چشم می‌خورد.

احتمالاً کلاه شاخدار به طور تمام و کمال از شاخ احشام وحشی *(Bos primigenius)* گرفته



تصویر شمارهٔ ۸۰: نماد کلاه چند شاخ واقع بر یک محراب. به‌همان شکلی که به طور رایج بر روی سنگهای کودوروی *kudurru* بابلی، حجاری شده بود.

شده که حتی پس از اهلی شدنشان در سراسر خاور نزدیک، به صورت یک نوع مجرد، باقی مانده است. آنها در زمانهای نو ـ آشوری هنوز در دشتهای شمال غربی بین‌النهرین گشت و گذار می‌کردند، تا آنکه توسط پادشاهان آشوری، شکار شدند. گاو وحشی که طول قدش تا شانه‌ها شش پا[2] بوده و یک جفت شاخ بسیار پهن و بزرگ داشته، باید چهارپای باهیبت و باعظمتی بوده باشد. در مقایسه، احشام اهلی جثه‌ای بسیار کوچک داشته‌اند. احشام وحشی به‌عنوان تمثیلهای ادبی و بصری از قدرت و اقتدار، از پیش، قوهٔ پندار مردم بین‌النهرین را اشغال کرده و استفاده‌ای برای خدا یا قیاس مناسبی جهت قهرمانان یا پادشاهان، محسوب می‌شدند.

horoscopes

زیج‌ها

به منطقةالبروج **zodiac** رجوع کنید.

horse

اسب

تداول اسب در بین‌النهرین از نیمهٔ اول هزارهٔ دوم قبل از میلاد بوده است. تصویر اسب بالدار و یا قنطورس **centaur**، بر روی چند مهر دورهٔ آشوری میانه، به چشم می‌خورد. نقش سر اسب به‌عنوان نماد الهی، بر روی یک مهر مربوط به هزارهٔ دوم قبل از میلاد و مهرهای نو ـ آشوری و همچنین

1. fleur - de - lys. 2. Six feet.



تصویر شمارهٔ ۸۱: نماد سر اسب بر روی یک محراب. برگرفته از حجاری روی کودوروی *kudurru* نبوکدنصر اول *Nebuchadnezzar* شاه بابلی (دورهٔ حکومت ۱۱۲۵ ـ ۱۱۰۴ پیش از میلاد).

کودوروهای **kudurru** نَبوکدنصر[1] اول، پادشاه بابلی (دورهٔ حکومت ۱۱۲۵ ـ ۱۱۰۴ پیش از میلاد) دیده می‌شود [۳۱، ۸۲] که احتمالاً نشان‌دهندهٔ یک صورت فلکی می‌باشد (به رنگین‌کمان **rainbow** رجوع کنید). اگر به شناسایی خدا براساس صفحهٔ بالدار **winged disc** مربوطه اعتماد کنیم، در دورهٔ نو ـ آشوری، اسب، حیوان شَمش Šamaš (اوتو **Utu**)، خدای خورشید بوده است [۳۱، ۸۲].

گاهی تعهدات تجاری آشوری، اهدای **dedication** دو یا چند اسب سفید را به خدا آشور **Aššur** به‌عنوان جریمهٔ نقض قرار داد، در نظر می‌گرفته. احتمالاً اینها اسبهای زنده‌ای بوده‌اند که وقف معبد یا پادشاه (به‌عنوان کاهن اصلی خدا) می‌شده‌اند، نه صرفاً مجسمه‌هایی از آنها.

House God and House Goddess

خدای خانه و الههٔ خانه

یک جفت رب‌النوع که به آنها «خدای خانه» و «الههٔ خانه» می‌گفتند، در عمارات نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، رب‌النوعهای محافظ جادویی بوده‌اند. پیکره‌های **figurines** سفالی آنها برای دفع دیوان **demons** در پی ساختمانها، خاک می‌شد. شکل این پیکره‌ها تاکنون شناخته نشده است.

به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits** رجوع کنید.

Hubur

هوبور

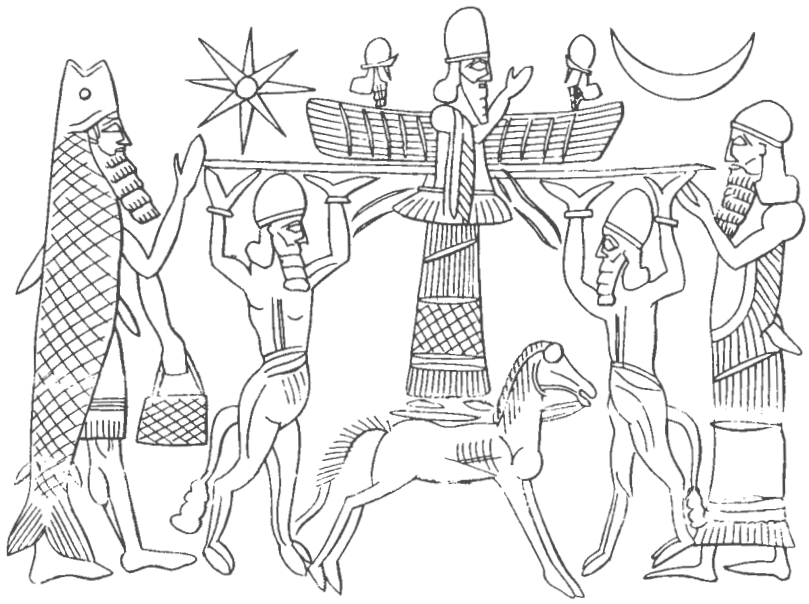
به رودخانهٔ جهان زیرین **river of the underworld**؛ رودخانهٔ آزمایش **river ordeal** رجوع کنید.

human sacrifice

قربانی انسان

در مورد قربانی **sacrifice** دسته‌جمعی در سلسلهٔ اول سومر که طی آن به هنگام مرگ فرمانروا یا زوجه‌اش، خدمهٔ عمارت، چه انسان و چه حیوان (به قربانی حیوان **animal sacrifice** رجوع کنید) قربانی می‌شدند، در منابع مکتوب اگر هم اشاره‌ای شده باشد، بسیار جزئی است. با وجود این،

1. Nebuchadnezzar.



تصویر شمارهٔ ۸۲: اثری برگرفته از مهر استوانه‌ای نو ـ آشوری. شَمش *Šamaš* خدای خورشید در صفحهٔ بالدارش (که ورزا ـ انسانها آن را نگه داشته‌اند) روی اسبی ایستاده، درحالی‌که پیکره‌ای در هیئت ماهی و شخص پرستش‌کننده (صاحب مهر رانشان می‌دهد)، در دو طرف صحنه حضور دارند.

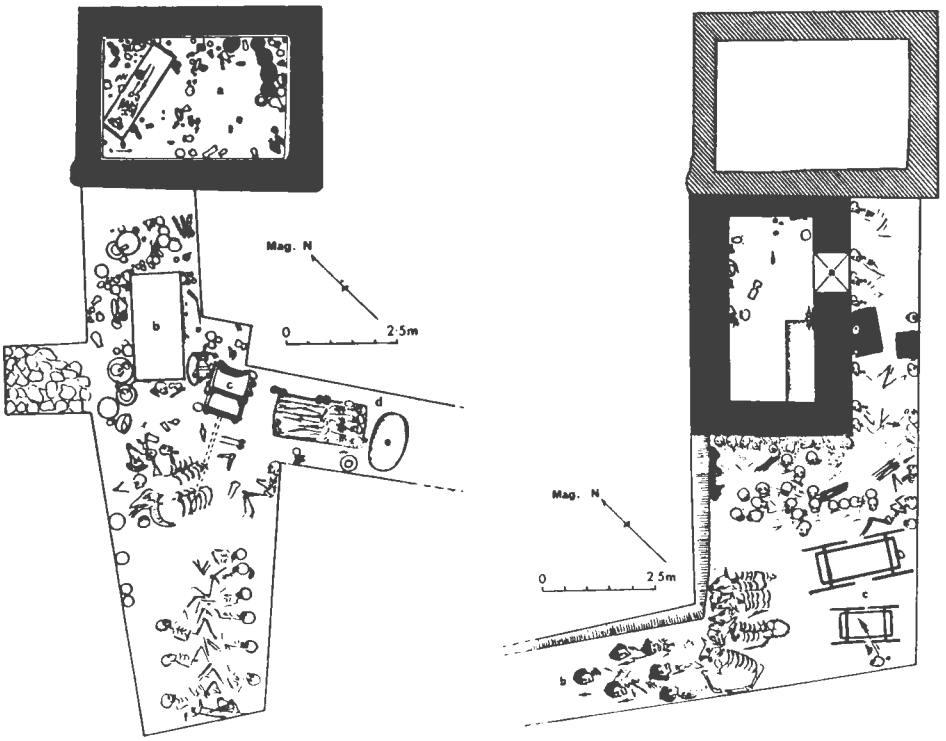
حفاریهای «گورهای سلطنتی» در اور Ur که توسط سر لئونارد وولی[1] انجام گرفته، به‌روشنی بر این موضوع صحه می‌گذارد. اشغال‌کنندگان اصلی این گورها، قربانیانی بودند که تعدادشان از شش تا هشتاد نفر بوده و آنها مجهز به آلات وافزار و سلاحهایی بودند که در طول زندگیشان به‌عنوان خدمتگزار، به کارشان می‌آمده است. جسد اصلی داخل حجرهٔ قبر از جنس آجر یا سنگی مخصوص، قرار داده شده بود. سپس قربانیهای انسانی، جاهای خالیِ گودال قبر را در حجره‌های جداگانه پر کرده بودند [۸۳] و یا آنکه به طور معمولتر، در «گودال مرگ» بزرگی (خندق سر باز مستطیلی‌شکل بزرگ حفر شده‌ای)، نهاده شده بودند. دیوارها و کف با نی پوشیده می‌شد و پلکان یا سطح شیب‌داری در یک سو، معبری درست می‌کرد که در پایین آن، مقبره قرار داشت. معمولاً فرمانروا یا زوجه‌اش در ابتدا همراه با سه چهارم ملازمانش که دولا شده بودند، داخل مقبره نهاده و مهر و موم می‌شدند. سپس داخل حفره صفوف منظم درباریان، سربازان، نوازندگان، خدمتکاران، ارابه‌ها و گاوهایی که حیوانات آنها را حرکت می‌دادند، همراه با رانندگان و مهتران، قرار داده می‌شدند [۸۴]. هریک از آنها ظرف سفالی، سنگی، یا فلزی کوچکی در دست داشتند که گمان

1. Sir Leonard Wooley.

می‌کنیم (با توجه به شرایط مسالمت‌آمیز اجساد که هیچ اثری از خشونت یا درگیری را بروز نمی‌دهند)، به آنها سم، یا داروی خواب ابدی خود را نوشانیده‌اند. سپس حیوانات کشته می‌شدند و حفرهٔ بزرگ با خاک پر می‌شد. بدون شک روند ورود به قبر با مراسم مجللی همراه بوده است [۳۵، ۵۲].

ظاهراً این قربانی کردن دسته‌جمعی در دورهٔ سلسله‌ای نخستین، زندگی کوتاهی داشته و با مرور زمان کنار گذارده شده است. با این حال در قرن هفتم قبل از میلاد، با این تصور که کسوف یا خسوف از مرگ پادشاه آشوری خبر می‌داد، تشریفاتی برای انتخاب پادشاه و ملکهٔ علی‌البدل صورت می‌گرفت. مدت زمانی با این زوج به طور رسمی و به‌گونه‌ای شاهانه رفتار می‌شد (ولی هیچ‌گونه قدرت سیاسی به آنها تفویض نمی‌گردید) و سپس در زمان مرگِ پیش‌بینی شده، کشته می‌شدند.

به مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices**؛ پیکره‌ها **figurines** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۸۳: نقشه‌های دو مقبرهٔ مهم سلسلهٔ اول در اور *Ur*. همان‌گونه که سر لئونارد وولی، حفاری کرده بود. (چپ) «قبر پادشاه» مذکور و (راست) در بالای آن، قبر ملکه پو ـ ابی *Pu - abi* واقع شده است.



تصویر شمارهٔ ۸۴: بازسازی صحنهٔ قربانی کردن در «گودال مرگ» و قبر پادشاه در اور *Ur* **به شکل نقاشی توسط ا. فورستیر** *A. Forestier* **(۱۹۲۸) براساس حفاریهای باستان‌شناسی.**

Humbaba

هومبابا

به هوواوا **Huwawa** رجوع کنید.

Hurrian gods

خدایان هوری

به ایش‌هره **Išhara**؛ ایشکور **Iškur**؛ شالا **Šala**؛ تیشپَک **Tišpak** رجوع کنید.

Huwawa (Humbaba)

هوواوا (هومبابا)

هوواوا (هومبابای اکدی)، در داستانهای گیلگمش **Gilgameš** به‌عنوان نگهبان جنگل سدرِ انلیل **Enlil** آشکار می‌شود. او که توسط هفت لایه تشعشع مهیب بشدت محافظت می‌شد (به مِلَم و نی **melam and ni** رجوع کنید)، به دست گیلگمش و انکیدو **Enkidu** کشته می‌شود.

هومبابا در هنر، نوعاً به شکل پیکره‌ای با بدن انسان که دستانش پنجهٔ شیر بوده و دارای صورت هیولا، مو و سبیل بلند است، به تصویر کشیده شده [۸۵]. مهرها و صفحات سفالی هزارهٔ دوم و اول قبل از میلاد، کشته شدن او توسط گیلگمش و انکیدو را به تصویر می‌کشند؛ درحالی‌که انکیدو

سر او را با خنجرش از بدن جدا می‌کند، آن دو وی را با پاهایشان به زمین میخکوب می‌کنند [۶۹].



تصویر شمارهٔ ۸۵: صفحهٔ نقش برجستهٔ سفالی که هوواوا *Huwawa* یا هومبابا *Humbaba* نگهبان جنگل سدر انلیل *Enlil* را نشان می‌دهد. احتمالاً مربوط به دورهٔ ایسین لارسا *Isin - Larsa* یا بابلی کهن. ارتفاع: *۱۰۵mm*.

الگوهای بابلی چهرهٔ هومبابا (که از دورهٔ بابلی کهن تا نو ـ بابلی در نوسان است) با غیب‌گویی **divination** در ارتباط می‌باشد. بر روی برخی از آنها، فالهایی به این مضامین نوشته شده: «چه زمانی روده‌ها به هومبابا شباهت دارد» یا «آیا زنی یک [جنین] به شکل هوواوا به دنیا آورده است» ـ پیش‌گویی همواره منقلب کننده است! [۸]. چنین تصور می‌شد که این الگوها به‌عنوان راهنمایی در غیب‌گویی به کار می‌رفته‌اند، اما در دورهٔ بابلی کهن، چهره‌های هومبابا به طور مکرر بر روی لوحهای سفالی و نقوش مهرها به چشم می‌خورند که در بالای زمینه به‌گونه‌ای نصب شده بودند، انگار که ـ احتمالاً به‌عنوان افسونهای جادویی ـ از دیوار آویزانشان کرده‌اند. چهرهٔ هومبابا بر روی سنگ یک طرفِ ورودی معبدی واقع در تل‌الرمح[1] در دورهٔ بابلی کهن کنده شده بود.

هوواوا / هومبابا، احتمالاً شکلی از هومبن Humban، خدای عیلامی **Elamite god** می‌باشد. نام و نقش هومبابا در نام و نقش کومبَبُس kombabos پیکرهٔ محافظ در افسانه‌ای هلنی[2] از شمال سوریه، باقی مانده است.

hybrids

جانوران پیوندی

به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید.

hydra

مار آبی

به مارها **snakes** رجوع کنید

1. Tell al - Rimah.
2. Hellenistic.

Ig - alima

ایگ ـ الیمه

به بَئو **Bau**؛ خدایان محلی **local gods** رجوع کنید.

Igigū

ایگی‌گو

ایگی‌گو یا ایگی‌گی **Igigi**، واژه‌ای است که در دورهٔ بابلی کهن به‌عنوان نام (دَه) «خدای کبیر» **great gods** معرفی می‌شود. با وجودی‌که در دوره‌های بعدی این مفهوم حفظ شده بود، از دورهٔ بابلی میانه به بعد، این واژه به طور کلی، برای اشاره به مجموعهٔ خدایان آسمان به کار گرفته می‌شد. درست همان‌طور که واژهٔ انونکو Anunnakkū (انونه **Anuna**) بعدها برای اشاره به خدایان جهان زیرین **underworld**، استفاده شد. گفته می‌شود که در حماسهٔ آفرینش، ۳۰۰ «ایگی‌گوی» آسمان وجود دارد.

Ilaba

ایلَبه

امروزه چنین تصور می‌شود که «ایلبه» تلفظ صحیح نام خدایی است که پرستش آن به‌عنوان خدای مبارز و رب‌النوع شخصی پادشاهان دورهٔ اکدی، به‌گونه‌ای مختصر ولی کاملاً برجسته، صورت می‌گرفته است. گاهی نام وی بر روی مهرهای استوانه‌ای جذاب آن دوره، یافت می‌شود.

او ظاهراً پس از دورهٔ اکدی تقریباً به طور کامل محو و گمنام می‌شود و فقط گه‌گاهی مثلاً بر روی یک کودوروی **kudurru** قرن هشتم قبل از میلاد، نامش ذکر می‌گردد. معبدی در بابل برای او وجود داشته. در یک متن توصیفی از ستاره‌شناسی، صورت فلکی چنگک‌مانندی که بابلی‌ها آن را شناخته بودند، به‌عنوان «سلاح ایلَبه» وصف شده است.

این عقیده که مظهر این خدا «پیکره‌ای با چوبدستی» **mace** است، بی‌پایه و اساس می‌باشد [۱۰۳].

Il - abrāt

ایل ـ اَبرات

به (خدا) نین‌شوبور **Ninšubur (god)** رجوع کنید.

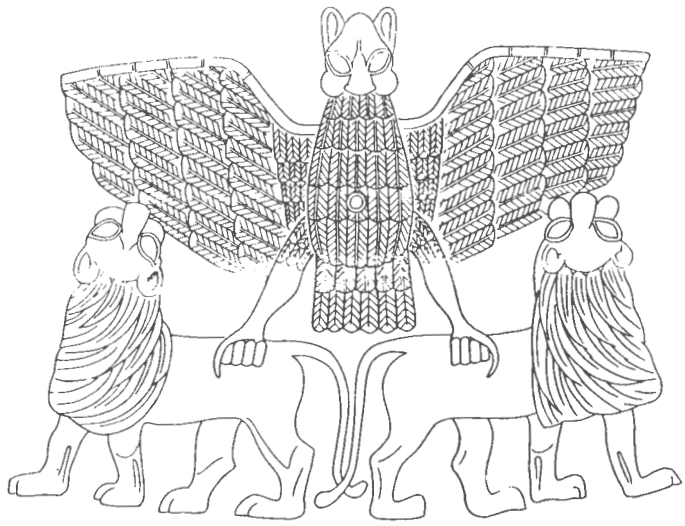
Imdugud (Anzû)

ایمدوگود (اَنزو)

احتمالاً «ایمدوگود» تلفظ صحیح نام سومری پرنده‌ای هیولامانند که در اکدی انزو Anzû نامیده می‌شده، باشد [۸۶]. این موجود به صورت پرنده‌ای ترسیم شده، اما دارای سر شیر و اندازه‌ای غول‌پیکر است، چنانچه تکان خوردن بالهایش موجب ایجاد طوفانهای شن و گردباد خواهد شد. «ایمدوگود» احتمالاً در اصل، شخصیت بخشیدن به نیرویی جوی بوده (نام وی در تحریر واژه‌ای به معنای «ابر تیره» یا «غبار مه» به کار می‌رفته). سایر تصاویر انزو **Anzû** حاکی از داشتن منقاری است «شبیه به اره» و به احتمال بسیار قوی، سری به شکل پرنده. در هنر نو ـ آشوری، هیولایی مرکب

از عناصر پرنده و شیر، ممکن است بیانگر انزو Anzû یا اَسکو Asakku (اَسگ **Asag**) باشد (به اژدر ـ شیر **lion - dragon** رجوع کنید) [۶، ۱۱۷].

ایمدوگود یا انزو، لوح سرنوشت **tablet of destinies** را از انکی **Enki** (نسخهٔ سومری) یا انلیل **Enlil** (نسخهٔ اکدی) می‌دزدد و این پرنده توسط نینورته **Ninurta** که سرانجام لوح را به صاحب حقیقی‌اش باز می‌گرداند، کشته می‌شود. این باید یک افسانهٔ بسیار قدیمی بوده باشد (اگرچه تا دورهٔ بابلی کهن شاهدی برراستی آن وجود ندارد)، زیرا «ایمدوگود» پیش از آن به‌عنوان یک حیوان جارچی، همراه با نین‌گیرسو **Ningirsu** بر روی «ستون کرکسها» (اواخر دورهٔ سلسله‌ای نخستین) به تصویر کشیده شده و در رؤیایی **dream** که توسط گودِئای لاگاش Gudea Lagaš بازگو شد، ارتباطش با این خدا ذکر شده بود. فرض بر این است که این ارتباط از شکست نین‌گیرسو Ningirsu / نینورته Ninurta در مقابل پرنده، اقتباس شده است (به قهرمانان مقتول **Slain Heroes** رجوع کنید). معمولاً بر روی مهرهای دورهٔ اکدی پرنده ـ انسانی **bird - man** نشان داده می‌شود که مانند یک زندانی به نزد اِئا



تصویر شمارهٔ ۸۶
ایمدوگود پرنده‌ای با سر شیر برگرفته از حجاری بر روی صخره‌ای سنگی، موقوف توسط کاهن دودو *Dudu* که در گیرسو *Girsu* یافت شده (تلوی *Tello* امروزی). دورهٔ سلسله‌ای نخستین.

Ea (انکی **Enki**) آورده می‌شود و برخی این را به نسخهٔ قدیمی داستان ایمدوگود / انزو، ربط می‌دهند [۸۸].

در شعر سومری لوگل‌بنده **Lugalbanda**، وقتی‌که ایمدوگود در حال گشت و گذار در کوههای زاگرس بود، این قهرمان نزد جوجهٔ ایمدوگود در لانه‌اش می‌رود. ایمدوگود و همسرش نیز بزودی برمی‌گردند. در «گیلگمش **Gilgameš**، انکیدو و دنیای اسفل»، ایمدوگود و جوجه‌اش در درخت مقدس هَلوب Halub که اینانا **Inana** در اوروک Uruk کاشته بود، آشیانه می‌سازند.



تصویر شمارهٔ ۸۷: نمادهای گوناگون ایشتر *Ištar* برگرفته از مهرهای استوانه‌ای دورهٔ نو ـ آشوری. الهه به ترتیب در حالت عریان، ملبس برای کشتن (به‌عنوان مجسمهٔ پرستش) و به شکل نجومی، که در حال پرستیده شدن است، نشان داده می‌شود.





بعدها واژهٔ انزو Anzû (همچنین به شکل جمع) برای اشاره به مظاهر پیام‌رسانی پرنده «اَنزو» بر روی عمارتها و غیره، استفاده گردید.

به اِ ـ کور **E - kur** رجوع کنید.

Iminbi (Sebittu)

ایمین‌بی (سِبیتو)

به هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

immortality

جاودانگی

به ادپه **Adapa**؛ خدایان مرده **dead gods**؛ گیلگمش **Gilgameš**؛ زیوسوره **Ziusura** رجوع کنید.

Inana (Ištar)

اینانا (ایشتَر)

مهمترین رب‌النوع مؤنث بین‌النهرین باستان در تمام ادوار، الهه اینانا یا ایشتر بوده. نام سومری او، یعنی اینانا، احتمالاً از نین ـ انه Nin - ana نیز هویدا می‌شود. نشان نام اینانا (ستون سرخم **ring post** -) در قدیمی‌ترین متون مکتوب، یافت می‌شود [۱۲۵]. ایشتر (اشتر Eštar سابق) که نام اکدی اوست، به نام رب‌النوع (مذکر) عربی در جنوب، یعنی «اَثتَر Athtar» (به خدایان عربی **Arabian gods** رجوع کنید) و نام الههٔ سومری، یعنی استَرته **Astarte** (برطبق کتاب مقدس، اَشتورث **Ashtoreth**) که بی‌شک با او مرتبط بوده، وابسته است.

روایت اصلی مربوط به اینانا، او را دختر «ان» **An** و بشدت وابسته به شهر سومری اوروک Uruk

معرفی کرده است. بنا بر روایت دیگری او دختر نانا **Nanna** (سین Sîn)، خدای ماه و خواهر اوتو **Utu** (شَمش Šamaš)، خدای خورشید، بوده است. او در روایات متعددی دختر انلیل **Enlil** یا حتی انکی **Enki** نیز محسوب شده است. خواهر اینانا، ارشکیگل **Ereškigal**، ملکهٔ جهان زیرین **underworld** و وزیرش الهه نین‌شوبور **Ninšubur** می‌باشد. این حقیقت که اینانا در هیچ روایتی یک همسر مذکر دائمی نداشته، با نقش وی به‌عنوان الههٔ عشق جنسی، بخوبی جور درمی‌آید. حتی دوموزی **Dumuzi** که اغلب عاشق وی معرفی شده، دارای روابطی بسیار مبهم با او بوده و او عاقبت مسئول مرگش نیز می‌شود. هیچ فرزندی به وی نسبت داده نشده است (بجز یک استثنای محتمل، یعنی شارا **Šara**).

این احتمال وجود دارد که شماری از الهگانی که در اصل محلی و مستقل بوده‌اند، با شخص الههٔ باستانی، یعنی اینانا / ایشتر، تلفیق شده باشند (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید) [۱۴۸]. مهمترین آنها به طور حتم اینانای اوروک بود که در آنجا زیارتگاه اصلی اِ ـ انه E - ana («منزلگاه آسمان») قرار داشت. اما سایر اشکال محلی الهه متمایز بوده و به‌گونه‌های مجزایی پرستش می‌شدند: اینانای زبلَه zabaḷa (در شمال بابل)، اینانای اگده Agade (بویژه مورد احترام پادشاهان سلسلهٔ «اگده» بود)، اینانای کیش Kiš و در آشور، ایشتر نینوا و ایشتر اربعیل Arba'il.

اینانا با الهه نانایا **Nanaya** نیز که با او در اوروک و کیش پرستش می‌شد، معاشرت صمیمانه‌ای داشت.

«شخصیت» اینانا / ایشتر را می‌توان به سه گرایش کاملاً مجزا تقسیم کرد [۸۷]. یک جنبه، جنبهٔ الههٔ عشق و روابط جنسی است که البته به طور خاص با روابط جنسی نامشروع و روسپی‌روشی **prostitution** در ارتباط است ـ در هر حال، بدون در نظر گرفتن ملاحظات «هرودوت»، هنوز تحقیق جامعی در این زمینه صورت نگرفته. اینانا نه الههٔ ازدواج است و نه الههٔ مادر. ازدواج مقدس **Sacred Marriage** مورد ذکر که وی در آن شرکت می‌کند، حامل هیچ‌گونه پیام اخلاقی برای ازدواجهای بشری نیست [۱۲۹]. لوح ششم، حماسهٔ آفرینش بابلی گیلگمش **Gilgameš** است، که در آن گیلگمش، اینانا را به‌خاطر رفتارش نسبت به تمامی مجموعهٔ عشاقش سرزنش کرده و از اینکه آخرین نفر این فهرست باشد، امتناع می‌جوید. این حماسه، همچون اشعار سومری متعددی که راجع به اینانا و عشقش به دوموزی Dumuzi است، منبع مهمی برای این وجه از شخصیت ایشتر Ištar به شمار می‌رود.

جنبهٔ دیگری از شخصیت این الهه، الههٔ جنگ‌طلبی است که به نبرد علاقه داشته و به «تفرجگاه ایشتر» ضرب‌المثل شده. در نتیجهٔ خشونت و شهوت زایدهٔ قدرت، او به هنگام مبارزه در کنار پادشاهان مورد علاقه‌اش، قرار می‌گیرد. در یک شعر سومری، اینانا علیه کوه اِبیح Ebih لشکرکشی می‌کند. سفرش به اریدو **Eridu**

برای به دست آوردن مِه me و سقوطش به جهان زیرین underworld، هر دو به‌گونه‌ای توصیف می‌شوند که بنا بوده به قدرت وی بیافزایند. ایشتر اربعیل Arba'il خصوصاً برای آشوری‌ها، الههٔ جنگ بوده است [تصویر بدرقهٔ جلد].

سومین سیمای اینانا، مانند سیارهٔ ونوس، ستارهٔ غروب و صبح بوده. او در «نزول اینانا به جهان زیرین» اظهار می‌کند که «من اینانای طلوع آفتاب هستم». در این حالت او گاهی با نام نین‌سیانا Ninsianna، شناخته می‌شد. استحالهٔ او به این سیما در شعری که احتمالاً در دورهٔ «کاسی» تصنیف شده، تجلیل شده است.

افسانه‌های دیگر مربوط به اینانا به قرار زیر هستند: یکی «اینانا و بیلولو Bilulu» (که در آن اینانا که فکر می‌کرد مسئول مرگ «دوموزی»، بیلولوی Bilulu پیرزن است، وی را به مشک آب برمی‌گرداند). دیگری «اینانا و شو ـ کلَه ـ توده Šu - kale - tuda» (در رابطه با شو ـ کله ـ تودهٔ باغبان) و نیز «گیلگمش، انکیدو و جهان زیرین» است که در بخش اول آن، اینانا درخت مقدس هَلوب halub را در اوروک می‌کارد و بعدها صندلی و تخت او از چوب آن درخت ساخته می‌شوند.

در هنر معمولاً اینانا به شکل الههٔ جنگجویی نشان داده می‌شود که اغلب بالدار بوده و مسلح به شمشیر است و یا آنکه هاله‌ای از ستاره‌ها دور او را احاطه کرده‌اند [۸۷، ۱۶، ۴۱، ۴۹]. حتی در این جنبه هم او می‌تواند ـ با حالت و طرز لباس پوشیدنش ـ نقش خود را به‌عنوان الههٔ روابط جنسی و روسپیها، برملا کند. در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، زنی که از جلو کاملاً لُخت نشان داده می‌شود و یا از کمر به پایین برهنه است، و نیز بالدار بوده و کلاه شاخدار ایزدی horned cap به سر دارد، احتمالاً ایشتر را مخصوصاً در جنبهٔ سکسی‌اش، به تصویر می‌کشد.

چهارپای ایشتر، شیر lion و نماد معمول وی ستاره star یا صفحهٔ نجومی بوده است. ممکن است که زمانی نماد وی گل‌آذین rosette نیز بوده باشد [۱۶، ۳۱].

به انونیتو Anunītu؛ ورزا و «دروازهٔ بالدار» bull and "winged gate"؛ گاو آسمان Bull of Heaven؛ گاو و گوساله cow and calf؛ اِ ـ انه - E ana؛ دستان ایشتر hands - of - Ištar"؛ ایش‌هره Išhara؛ له ـ تراک و لولَل La - tarāk - and Lulal؛ زن برهنه nude woman؛ نماد «اُمِگا» "Omega" (symbol)؛ قربانی و پیشکش sacrifice and offering؛ چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان standards, staves and sceptres of the gods؛ معابد و معماری معابد temples and temple architecture؛ زَبَبه Zababa رجوع کنید.

incantations

افسونها

به دیوان و هیولاها demons and monsters؛ سحر و جادو magic and sorcery رجوع کنید.

incense

بخور

بخور ریخته شده بر روی زغالهای آتشین داخل بخوردان، که در هوا به‌گونه‌ای حرکت داده می‌شد

تا دود خوش‌بویی از آن متصاعد گردد، در مراسم مذهبی بابلی، عنصری متداول به شمار می‌رفت. پیشکشهای بخور بخشی طبیعی از مراسم قربانیها بودند و اغلب در آیینهای جادو و جنبل نیز به کار گرفته می‌شدند. در اعمال پزشکی از صمغ سدر یا تراشه‌های آن و دیگر مواد ضدعفونی‌کننده (معمولاً گیاهان) یا معطر، به‌عنوان روشی از ضدعفونی کردن، استفاده می‌شد.

در دوران بابلی کهن، گونه‌ای از غیب‌گویی **divination** انجام می‌شد که طی آن، فال را به شکل بخار متصاعد از بخور، می‌خواندند.

Innin

اینین

به اینانا **Inana** رجوع کنید.

Isimud (Usmû)

ایسی‌مود (اوسمو)

«ایسی مود» یا به زبان اکدی «اوسمو»یک خدای فرعی است که وزیر انکی Enki / اِئا Ea، به شمار می‌رفته. او در اشعار سومری «اِنکی و نین هورسگه Ninhursaga» و نیز «اینانا و اِنکی» (که در آن تلاش می‌کند تا اینانا را متقاعد سازد که مِه **me** را به پدرش بازگرداند)، به‌عنوان پیک خدا وارد عمل می‌شود. ظاهراً نام او معادل کلمه‌ای است که (در هر دو صورت مذکر و مؤنث) در یک گزارش به معنی «دو چهره» آورده شده است. و در نتیجه می‌توان او را با رب‌النوع دو چهره‌ای که در هنر بین‌النهرین با اِنکی در ارتباط است، پیوند داد [۶۰، ۸۸].

Išhara

ایش‌هره

«ایش‌هره» الهه‌ای بود که به نظر می‌رسد بیشتر با سنت سامی در ارتباط باشد تا سومری. احتمالاً پرستش او در مناطق میانی فرات واقع در جنوب بین‌النهرین، متداول گشته است. در یک روایت، ظاهراً او با دگن **Dagan** به‌عنوان همسرش ارتباط دارد. او را به‌عنوان خدای عشق با ایشتر **Ištar** (اینانا **Inana**) برابر می‌دانند. در قالبی دیگر، او با جنگ و پیشگویی از روی امعا و احشا در ارتباط است (به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید) و یا اصلاً به صورت الههٔ مادر **mother goddess** ظاهر می‌شود. توضیحی که در خصوص یکی از آیینهای پرستش است، او را مادر سبیتو Sebittu یا (خدایان) هفت‌گانه **Seven (gods)**، توصیف می‌کند. در ابتدا حیوان مربوط به وی یک مار به نام بَشمو bašmu بود (به مارها **snakes** رجوع کنید) که از دوران «کاسی» به بعد، عقرب **scorpion** جای آن را گرفت [۳۹، ۱۳۰]. «ایش‌هره» از نظر ستاره‌شناسی، صورت فلکی عقرب[1]، محسوب می‌شود.

الههٔ مهمی به‌همین نام در زیارتگاهی «هوری»[2] واقع در جنوب شرقی آناتولی[3] و شمال

1. Scorpius.
2. Hurrian.
3. Anatolia.



تصویر شمارهٔ ۸۸: وزیر خدای دو چهره، یعنی اوسمو *usmû* «پرنده ـ مردی» را به حضور انا *Ea* خدای آب راهنمایی می‌کند. به دست آمده از یک مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.

سوریه، پرستیده می‌شده. او با جهان زیرین **underworld** در ارتباط بود.

Iškur (Adad)

ایشکور (اَدد)

سومری‌ها، خدایی را که قدرت طوفانها را در بر دارد، به ایشکور منسوب می‌داشتند. معادل اکدی این رب‌النوع، اَدد Adad (که ادو Addu یا اَده Adda نیز گفته می‌شد) بوده است. رب‌النوع وابسته‌ای که در ناحیهٔ سامی غربی، بیشتر در خانه به سر می‌برد، «وِر» wer یا «مِر» mer نامیده می‌شده. بیشتر مردمان خاور نزدیک باستان، خدای طوفان را می‌پرستیدند و اَدد Adad گاهی‌معادل خدای هوری[1] تِشوپ Tešup یا «خدای کاسی»[2] بوریاش Buriaš (که نامش احتمالاً ارتباط دوری با خدای باد شمال یونان، یعنی بوریاس Boreas داشته) به شمار می‌رود (به خدایان کاسی **Kassite gods** رجوع کنید).

معمولاً ایشکور / اَدد، پسر «ان» **An** محسوب می‌گردید. بنابر یک روایت قدیمی‌تر او پسر انلیل **Enlil** بوده است. همسرش که احتمالاً اصلیت «هوری» داشته، الهه شالا **Šala** بود که همسر «دگن» **Dagan** نیز شناخته شده بود. ورزای وی دو رب‌النوع جزء، یعنی شولَت Šullat و هَنیش Haniš بودند.

این احتمال وجود دارد که پرستش ایشکور، دست‌کم به دورهٔ سلسله‌ای نخستین برگردد. نشان نام وی (همانند نشان «باد») در قدیمی‌ترین فهرست خدایان به‌چشم می‌خورد. کَرکَره karkara، شهری در بابل که نام آن هم با نشان «باد» نوشته شده بود، مرکز پرستش اَدد Adad بوده

1. Hurrian. 2. Kassite.



تصویر شمارهٔ ۸۹: خدای آب و هوا ایستاده بر روی چهارپایش (چپ) ایشکور *Iškur* یا اَدَد *Adad* بر روی اژدرشیر به دست آمده از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی. (راست). اَدد *Adad* بر روی گاو خود. به دست آمده از لوح نو ـ آشوری در ارسلان تاش *Arsalan Tash*

است. بعدها انو Anu (ان **An**) و اَدد Adad معبد دوگانه‌ای را در آشور که دارای زیگورات‌های **Ziggurats** دوتایی بود، با هم قسمت کردند.

همان‌طور که ایشکور با سیل و طوفانِ جنوب سومر، که بنا بود طوفانی توأم با تندر باشد، در ارتباط بوده، اَدد Adad نیز احتمالاً در مناطقی که باران برای کشاورزی مهمتر بوده، به‌عنوان خدای بارانِ بارور و نهرهای کوهستانی، نقشی مفید و مثمر ثمر ایفا می‌کرده است.

نشان آذرخش **lightning** نماد این خدایان طوفان بوده است [۹۶]. ظاهراً به‌نظر می‌رسد که اَدد Adad (بندرت) با نماد نهرهای جاری نشان داده می‌شده. تصور می‌شود که چهارپای **beast** ایشکور، اژدرشیر **lion - dragon** و چهارپای اَدد **Adad** نیز اژدرشیر یا ورزا **bull** بوده است [۴۵، ۸۹]. ابرهای طوفانی «گوساله‌های ورزای» اَدد **Adad** به شمار می‌رفتند [۳۱، ۹۰، ۱۳۲].

به تیرک حلقه‌دار **staff - ring**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage**؛ چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods**؛ گوه **wedge** رجوع کنید.

Ištar

ایشتر

به اینانا **Inana** رجوع کنید.

Ištaran

ایشتَرَن

پرستش خدا «ایشترن» از اواخر (سومین) دوران سلسله‌ای نخستین، گزارش می‌شود. ظاهراً پرستش وی به طور مبهم تا دورهٔ بابلی میانه ادامه داشته است و از آن پس نامش در اسامی شخصی، دیگر به چشم نمی‌خورد. او در اصل به‌عنوان خدای محلی **local god** شهر «دیر» Dēr ایفای نقش می‌کرده که در مرز بین بین‌النهرین و عیلام، واقع در شرق رود دجله قرار داشته است. شرَت ـ دِری Šarrat - Dēri «ملکهٔ دیر Dēr»؛ صرفاً همسر وی شناخته شده و وزیرش، مار خدا **snake god** یعنی نیرَح Nirah بوده است.

از قبل از دورهٔ سلسله‌ای نخستین، نام «ایشترن» به‌عنوان خدایی که از وی تقاضا می‌شود در جنگ و جدال مرزی بین شهر ـ ایالتهای لاگاش Lagaš و اومه Umma داوری کند، به گوش می‌خورد. احتمالاً وجود زیارتگاه او در منطقه عامل چنین تقاضایی بوده است. همچنین ممکن است که به‌خاطر موقعیت شهر خود، یعنی «دیر» Dēr، از شایستگی ویژه‌ای برخوردار بوده باشد. گودِئا Gudea، حاکم لاگاش، به بنای زیارتگاهی برای ایشتَرَن، در معبد بزرگ نین‌گیرسو **Ningirsu** واقع در گیرسو Girsu اشاره می‌کند و از این خدا به‌عنوان رب‌النوع وابسته به عدل و داد، سخن می‌راند.

چهارپا **beast** و نماد «ایشترن» بر روی کودوروها **kudurrus**، یک مار **snake** می‌باشد که احتمالاً نیرح Nirah را نشان می‌دهد.

Išum

ایشوم

هرچند «ایشوم» خدای چندان مهمی نبوده، ولی از دورهٔ سلسله‌ای نخستین به بعد، بسیار معروف شده است. او احتمالاً با هندورسگ Hendursag، خدای سومری که هر دو دارای یک همسر (الهه نین‌موگ Ninmug) بودند، در ارتباط بوده است. براساس یک متن، شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) و نین‌لیل **Ninlil**، والدین او بوده‌اند.

در مجموع، جنبه‌های نیکوی شخصیت وی، شبگرد محافظ و پیام‌رسان بودن، است. او با جهان زیرین **underworld** و خدا اِره Erra (نرگَل **Nergal**) نیز در ارتباط بوده که برخلاف رفتار خشن وی، رفتاری آرام و تأثیرگذار، داشته است.

نام او احتمالاً با کلماتی که در زبانهای مختلف سامی به معنای «آتش» بوده، ارتباط داشته است. ولیکن او خدای آتش نیست (به گیبیل **Gibil** رجوع کنید).

هیچ نمادی از «ایشوم» شناخته نشده است.

journeys and processions of the gods

سفرها و مشایعین خدایان

خدایان **gods** (یا ترجیحاً مجسمه‌های پرستش **cult statues** آنها) در سراسر مملکت با ارابه و کرجی انتقال داده می‌شدند (به کرجیهای خدایان

boats of the gods؛ ارابه‌های خدایان chariots of the gods رجوع کنید) [۳۶، ۴۵]. دسته‌ای از قطعه‌های ادبی سومری دربارهٔ سفرهایی که خدایان با قایق انجام می‌دادند (مثل سفر نانا سوئن Nanna - Suen به نیپور Nippur) و نیز شواهد غیرادبی فراوان دال بر سفرهای پی‌درپی آنها، بویژه در دورهٔ سلسله‌ای نخستین و تحت سلسلهٔ سوم اور Ur، موجود می‌باشد. معمولاً مقصد این سفرها نیپور Nippur یا اریدو Eridu بوده، تا از انلیل Enlil به‌عنوان رئیس زیارتگاه اصلی pantheon و یا از انکی Enki به‌عنوان توزیع‌کنندهٔ مِه me، طلب خیر و برکت کنند. پادشاهان پی‌درپی قایق مسافربری را تعمیر یا عوض می‌کردند و این موضوع در سال ـ نامهای سلسلهٔ سوم اور Ur، گرامی داشته می‌شد (و فقط یک‌بار پس از آن).

«سفر نانا ـ سوئن به نیپور» توصیف‌کنندهٔ ساخت کرجی، تمهیدات پیشکشهایی که بایستی در کرجی قرار داده می‌شد و شش مرحله از سفر ۱۵۰ کیلومتری ـ احتمالاً هر صحنه، یک روز از سفر است ـ می‌باشد. در هر صحنه الههٔ شهر که سعی داشت «نانا ـ سوئن» را از ادامهٔ سفرش منصرف کند، کرجی را متوقف کرده و از او سؤال و جواب می‌کرد. شعر در جهانی قرار می‌گیرد که ساکنینش منحصراً خدایان بوده‌اند. احتمالاً این «سفر خدا» را نشان می‌دهد که طی آن مجسمهٔ خدا به نیپور Nippur منتقل می‌شده، ولی در شعر این قضیه به‌عنوان ملاقات «معنوی» رب‌النوع با خواست، اراده و وساطت خود، نشان داده می‌شود.

این احتمال وجود دارد که پس از سلسلهٔ سوم اور Ur، زمانی‌که سومر به طور فزاینده‌ای درگیر جنگ داخلی و درون ایالتی خود بوده، هیچ‌گونه شانسی برای تداوم پیشرفت باشکوه و توأم با تأنی خدایان، وجود نداشته است. پس از ۲۰۳۳ قبل از میلاد، نام هیچ سالی، ساخت یا تعمیر کرجیها را به یادگار نگه نداشت. با وجود این به طور حتم، بعدها انتقال تمثالهای ایزدی، مجدداً در مراسم سال نوی بابلی New Year ceremonies، صورت پذیرفت که در آن زمان مجسمهٔ نَبو Nabû توسط یک کرجی از بورسیپّه Borsippa به بابل آورده شد و تمثالهای تمامی خدایان، بر روی ارابه‌هایی از معبد مردوخ Marduk به اسکله منتقل و سپس به‌وسیلهٔ کرجی به بیت‌اکیتی bīt akiti تا بالای رودخانه برده شد.

متن رونوشت شده‌ای از دورهٔ سلوکیان وجود دارد که به خط سیر و مراحلی که باید در مراسم باشکوهِ حمل مجسمهٔ پرستش خدا انو Anu (ان An) در اوروک Uruk انجام شود، مربوط است، که این مسیر از معبد خدا آغاز و به بیت اکیتی bīt akīti، واقع در خارج شهر، ختم می‌شود. مشایعین در سر راه از اسکله‌ای عبور می‌کنند که قایق آنو Anu لنگر انداخته است.

Kassite gods

خدایان کاسی

پرستش خدایان متعددی توسط کاسی‌ها در بابل مطرح شده که روی هم رفته، تا آخر حکومت آنها، پابرجا نماند. بیشتر آنها صرفاً از اسامی

شخصی شناخته می‌شوند:

هَربه Harbe (معادل انلیل **Enlil** یا انو **Anu** (ان **An**) بابلی)؛

بودیاش Budiaš یا هودهه Hudha (= اَدد Adad / ایشکور **Iškur**؛ احتمالاً همان بورياس Boreas یونانی)؛

شوکمونه Šuqamune (= نرگل **Nergal**؛ نوسکو **Nusku**؛ به پرندگان **birds** رجوع کنید) و شومَلیه Šumalia؛

شوریَش Šuriaš یا سَح Sah (= شَمش Šamaš / اوتو **Utu**)؛

بوگَش Bugaš؛

مروتَش Marrutaš (= نینورته **Ninurta**)؛

شیپک Šipak؛

تورگو Turgu.

Ki

کی

«کی» واژه‌ای سومری برای «زمین» بوده و گاهی به‌عنوان یک الهه و طرف مؤنث «ان» **An** (آسمان)، به وی شخصیت داده می‌شده. در برخی گزارشهای سومری «ان» **An** با «کی» جفت‌گیری می‌کند تا گیاهان متنوعی را تولید کنند. گمان می‌شد که خود «ان» و «کی»، فرزندان الهه نمو **Nammu** (نشانگر آبهای زیرزمینی) بوده‌اند.

kingu

کینگو

به کینگو **Qingu** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۹۰: کودوروی *kudurru* حجاری شده با نمادهای خدایان مختلف، یافت شده در سیپار *Sippar* نوشتهٔ مکتوب بر یک سمت سنگ، اهدای رسمی زمین و امتیازاتی را از جانب نبوکدنصر اول *Nebuchadnezzar*، پادشاه بابلی (دورهٔ حکومت ۱۱۲۵ ـ ۱۱۰۴ پیش از میلاد) ثبت می‌کند. تصور شده که تمثیلهای کنده شده بر روی آن به منظور طلب نظم و ترتیب قانونی توسط رب‌النوعهای نمادین بوده‌اند. ارتفاع: ۰/۵۶*mm*

kišar

کیشار

به انشار و کیشار **Anšar and kišar** رجوع کنید.

kittu and mīšaru

کیتو و میشَرو

به خیر و شر **good and evil** رجوع کنید.

kudurrus

کودورروها

«کودورروها» سنگهای صیقلی هستند که نوشته‌هایی راجع به واگذاریهای رسمی سرزمین، که معمولاً شامل تاج و تخت هم می‌شده و نیز فروش زمینها را در بردارند. آنها اغلب از سنگهای سخت و آذرین محکم از جمله سنگ بازالت سیاه هستند. نمونه‌هایی از لوحهای مشابه، ولی نسبتاً کوچکتر سفالی نیز موجود است. کودورروهای به دست آمده از حفاریها، عمدتاً در معابدی پیدا شده بودند که در واقع نقش ضبط واگذاریهای رسمی سلطنتی را به عهده داشته‌اند، اما همچنین گفته می‌شود که اینها بیانگر رونوشت سنگهایی هستند که صرفاً بر روی مرزهای تعیین شدهٔ سرزمین، نهاده شده‌اند (از این جهت واژهٔ «سنگ مرزی»، ترجمهٔ متعارف «کودورو» می‌باشد). این سنگها فقط در جنوب بین‌النهرین یافت شده‌اند. احتمالاً آنها توسط کاسی‌ها معرفی شدند و از آن پس تا دورهٔ نو ـ بابلی، مورد استفاده بوده‌اند (قرن هفتم قبل از میلاد). با وجود این، این شکل از سنگها توسط آشوری‌ها در شمال تقلید نشد و پس از سقوط آشور، دیگر هیچ کودورویی شناخته نمی‌شود.

بر روی قسمتهای بالایی یا یک طرف کودورروها، نمادهای رب‌النوعهایی به چشم می‌خورند که ظاهراً بنا بوده قراردادها را به جا آورند [۹۰]. متن آن شامل لعن و نفرینهای شدیدی بر کسانی بود که از قراردادهایی که به نام خدایان دیگر است، سرپیچی کرده بودند (هرگز خدایانی که نمادشان کشیده می‌شد، حضور نداشتند).

بر روی برخی از سنگها، این نمادها همراه با اسامی رب‌النوعهایی که آنها مظهرشان بودند، نشاندار می‌شد که منبع موثقی در تعیین مفهوم این نمادها به شمار می‌رود [۷] (به دیباچه رجوع کنید). کودورروهایی با چنین نشانهایی، از جملهٔ آنهایی محسوب می‌شوند که توسط عیلامی‌ها در عهد عتیق از بابل به یغما برده شده و در حفاریهای شهر شوش در عیلام، کشف گردیدند. ادعا شده که این نشانها را عیلامی‌ها به‌عنوان «کلید» رمز نماد خدایان بابلی اضافه کرده بودند. برخی از نمادها احتمالاً نشانهٔ صور فلکی هستند (به رنگین‌کمان **rainbow** رجوع کنید).

برخی چنین پنداشته‌اند که موقعیت نمادهای موجود بر روی سنگ به درجه‌بندی نسبی رب‌النوعهای نشان‌داده شده مربوطند. حتی اگر روندی تعمدی و هوشیارانه در میان نبوده باشد، ترتیب موجود براساس قرارگیری رب‌النوعهای مهمتری که ابتدا به ذهن می‌رسند در بالا و سپس موجودات کم‌اهمیت‌تر در صورت باقی‌ماندن جا برای آنها، در پایین، صورت می‌گرفته. اگر این

اظهار نظر درست باشد، در بردارندهٔ مفاهیمی است حاکی از احیای دقیق تغییرات در حکمت الهی و انتقال قدرت گروههای محبوب مختلف، منسوب به معابد متعدد.

واژهٔ «کودوروهای باستان» توسط محققان در اشاره به معاملات مبادله‌ای زمین در دورهٔ سلسله‌ای نخستین، به کار برده شده و آن‌طور که شاید و باید، ارتباطی به کودوروهای بعدی بابلی، ندارند.

Kur

کور

واژهٔ «کور» به سومری دارای دو معنای جداگانه است. یکی از آنها «کوه» یا به طور کلی‌تر «سلسله‌جبال» بخصوص سلسله جبال زاگرس، واقع در شرق بین‌النهرین می‌باشد. بنابراین این واژه می‌تواند به «سرزمین بیگانه» (به غیر از سومر) یا به صورت جمع، به «کشورهای بیگانه» اشاره کند، چرا که کشورهای بیگانه‌ای که سومری‌ها چه در جنگ و چه در معاملات تجاری صلح‌آمیز با آنها سر و کار داشتند، بیشتر آنهایی بودند که داخل یا آن سوی کوهستان زاگرس قرار داشته‌اند.

معنای دوم «کور« (که شاید اصل آن کلمه‌ای کاملاً متفاوت باشد) از ریشهٔ «کی» **ki** به معنای «زمین» است و مخصوصاً «کور» یکی از اسامی جهان واقع در زیرِ زمینی است که ما بر روی آن زندگی می‌کنیم، یعنی جهان زیرین **underworld** یا اقامتگاه مردگان.

اگر چه هیچ زمینه‌ای برای اثبات این تفکر سومری وجود ندارد که جهان زیرین در کوهستان واقع بوده است، اما احتمالاً معتقد بوده‌اند که ورودی «کور» در کوههای شرق بین‌النهرین که هر سپیده‌دم طلوع آفتاب از آنجا قابل رؤیت بوده، قرار داشته است [۱۵۲]. به طور حتم در برخی از افسانه‌ها، کوهستان (کور) محل دنیوی دیگری، درست مانند جهان زیرین در نظر گرفته شده و در افسانه‌های دیگر نیز، جهانی است که رب‌النوعها برای بازدید از آن، یا تسلط بر آن، تلاش می‌کنند.

Labbu

لَبو

به تیش‌پک **Tišpak** رجوع کنید.

lahama

لَهَمه

پنجاه «لهمهٔ» انگور **engur** («اِنگور» مترادف اَبزو **abzu** است) جزو موجوداتی هستند که با اِنکی **Enki**، خدای سومری، در ارتباطند. آنها جزو موجوداتی هستند که در افسانهٔ «اینانا و انکی» فرستاده شده بودند تا برای پس گرفتن مه **me** از اینانا **Inana** تلاش کنند. بویژه آنها با «اَبزو» و اریدو **Eridu** نسبت داشتند، ولی اینکه به چه صورتی تصور می‌شده‌اند، معلوم نیست.

ظاهراً مورد دوم کاربرد واژهٔ «لهمه» در سومری، اشاره به پیکره‌های (مجسمه‌های) نگهبان باشد که در دروازه‌های معابد بزرگی همچون اِ ـ کور **E - kur** در نیپور **Nippur** یا اِ ـ نینو

E - ninnu در گیرسو Girsu، قرار داشته‌اند. به آنها گاهی «لهمهٔ ابزو» نیز می‌گفتند. باز هم مشخص نیست که آنها چگونه نمایش داده می‌شده‌اند. واژهٔ لهمه lahama از لَهموم lahmum در اکدی کهن (احتمالاً به معنای «پرمو») اقتباس شده است.

به لَهمو **Lahmu** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۹۱: خدا لهمو *Lahmu* (پرمو)، پیروزمندانه شیر ژیانی را بر بالای دستانش گرفته. اثری جدید از وردنهٔ مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ بابلی. نوشتهٔ آن، پیشکش مُهر به خدا نَبو *Nabû* «در برابر زندگی‌اش» توسط نَبو ـ شرهی ـ ایلانی *Nabû - Šarhi - ilāni* آبجوساز معبد مردوخ *Marduk* را بیان می‌کند. ارتفاع: ۴۴*mm*.

Lahmu

لَهمو

«لَهمو» (پرمو)، نام رب‌النوعی نیکوکار و محافظ است که در اصل با انکی **Enki** / اِئا Ea، و بعدها با مردوخ **Marduk** در ارتباط بوده [۹۱، ۱۵۳]. پیکره‌های **figurines** این خدا که با مو و ریش بلند نشان داده می‌شدند (اغلب با چهار یا شش طرهٔ بزرگ) در دورهٔ نو ـ آشوری به‌عنوان اموال تدفین شده در پی ساختمانها، به منظور دفع دیوان **demons** و ناخوشی، به کار برده می‌شدند [۹]. این پیکره در هنر (که بی‌هیچ مناسبتی «قهرمان برهنه» نامیده شده)، اغلب در ارتباط تنگاتنگ با کوسَریکو Kusarikku می‌باشد (به ورزا ـ انسان **bull - man** رجوع کنید).

در حماسهٔ آفرینش بابلی، لَهمو Lahmu و لَهَمو Lahamu، رب‌النوعهای نخستین زوج مذکر و مؤنث محسوب می‌شدند (به انشار و کیشار **Anšar and kišar** رجوع کنید). احتمالاً اسامی آنها از یک ریشه گرفته شده است (و آن‌گونه که سابقاً معتقد بودند به معنای «گل‌آلود» نمی‌باشد).

به لَهَمه **lahama**؛ لَهَمو lahamu در زیر مخلوقات تیامت **Tiāmat's creatures**؛ گلدان با آبهای جاری **vase with streams** رجوع کنید.

lama (lamassu)

لاما (لَمَسو)

واژهٔ سومری «لاما» (لَمَسوی lamassu اکدی) به رب‌النوع مؤنث محافظ نیکوکاری اشاره می‌کند که ظاهرش به شکل انسان تصور می‌شده. در مجموع این رب‌النوع، مجهول‌الهویه بود (رب‌النوع مذکر مربوطه اَلَد alad، شیدوی Šēdu اکدی، نامیده می‌شد).

در هنر نو ـ سومری، بابلی کهن، کاسی و نو ـ بابلی، این الهه‌ها که معمولاً عبادت‌کنندگان را به حضور رب‌النوعهای مهم معرفی می‌کنند، دامن بلند و اغلب چین‌داری به پا دارند و یک یا هر دو

دست خود را به نشان تضرع و التماس نزد خدای اصلی، بالا برده‌اند [۱۶، ۷۳، ۹۲، ۹۵].

به‌نظر می‌رسد که بعدها اَلدلَمو aladlammû که واژه‌ای وابسته و مرتبط است (البته اگر قرائت صحیحی از خط میخی باشد) برای مشخص کردن شیر و گاوی بالدار و عظیم‌الجثه همراه با سر انسان به کار رفته باشد که از دروازه‌های کاخها و معابد آشوری، محافظت می‌کردند. مجسمهٔ بالدار غول‌پیکر و مؤنث با سر انسان، اَپسَسو apsasû نام داشته (به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید).

Lamaštu

لَمَشتو

باوجودی که معمولاً در آثار نوین، او به‌عنوان یک «دیو مؤنث» توصیف می‌شود، ولی تحریر نام «لمشتو» در خط میخی، بیانگر آن است که وی در آشور و بابل به‌عنوان نوعی «الهه» شناخته می‌شده. او که دختر انو **Anu** (ان **An**) محسوب می‌شد، در رأس دیوهای **demons** «شیطانی» بوده است. برخلاف دیوهایی چنین، که فقط به دستور خدایان عمل می‌کنند، ظاهراً «لمشتو»، شیطان را ـ با ابتکار خود ـ برای قصد و منظور خودش تربیت کرده بود.

قربانیان اصلی «لمشتو»، جنینها یا نوزادان تازه متولد شده بودند. سقط جنین و مرگ نوزادان هر دو به وی نسبت داده می‌شد. او با ورود به خانهٔ زن حامله سعی می‌کند که برای کشتن جنین، شکم زن را هفت بار لمس کرده و یا آنکه «بچه را

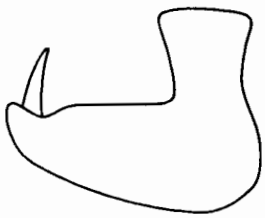


تصویر شمارهٔ ۹۲: لوح سنگی حجاری شده با پیکرهٔ لمسو *Lamassu* یکی از جفت الواحی که احتمالاً در دو سوی و روی زیارتگاه قرار داشته‌اند. دورهٔ کاسی *kassite* ارتفاع: ۰/۸۴m.

از دایه‌اش می‌دزدد». از جمله اسباب جادویی

علیه «لمشتو»، به سر گذاردن سر برنزی پزوزو **pazuzu** (به تعویذها **amulets** رجوع کنید)، توسط زن باردار می‌باشد. پیشکش موجودات و اشیا (نظیر هزارپایان و یا سنجاقهای سینه) جهت اغوا و دور ساختن «لمشتو» به کار می‌رفته. «لوحهای لمشتو»، از جنس فلز یا سنگ که اغلب شک و تردید او را به تصویر می‌کشیدند نیز، دربردارندهٔ قصد و نیت محافظ جادویی بوده‌اند [۱۵۱]. «لمشتو» را درحالی‌که توسط پزوزو **pazuzu** مجبور به بازگشت به جهان زیرین **underworld** می‌شود، به تصویر کشیده‌اند. با وجود این، ما بر روی این لوحها، بیشتر از زن حامله، مردی را در بستر می‌بینیم که بیانگر نمایش وجه دیگر «لمشتو» به‌عنوان حامل بیماری **disease**، توسط این الواح است.

«لمشتو» به این گونه توصیف می‌شود: همراه با سر شیر **lion** دندانهای الاغ، سینه‌های برهنه، بدنی پر مو، دستهای لکه‌دار (با خون؟)، انگشتان کشیده و ناخنهای بلند و نیز پاهای انزو **Anzû** (ایمدوگود **Imdugud**) که به صورت پنجه‌های پرنده **bird talons** می‌باشد. همچنین در هنر قرون نهم تا هفتم قبل از میلاد، وی با گوشهای دراز که مشابه گوشهای الاغ است (به گوشهای خر **donkey ears** رجوع کنید)، ترسیم می‌گردد [۱۵۱]. یک خوک و یک توله‌سگ از سینه‌های او شیر می‌خورند. وی در دستانش مار **snakes** نگه می‌دارد. او نیز به مانند سایر رب‌النوعها، حیوان مخصوص به خود یعنی الاغ و زورقی دارد که با آن رودخانهٔ جهان زیرین را **river of the underworld** می‌پیماید (به چهارپایان خدایان **beasts of the gods**؛ کرجیهای خدایان **boats of the gods** رجوع کنید).



تصویر شمارهٔ ۹۳: چراغ پیه‌سوز. نماد نوسکو *Nusku*

lamp

چراغ پیه‌سوز

چراغ به‌عنوان یک نماد الهی از دورهٔ کاسی تا نو ـ بابلی مشاهده می‌شود [۱۵۱]. و بر روی کودوروها *kudurrus* به‌عنوان نماد خدا نوسکو *Nusku* مشخص می‌گردد [۹۰، ۷].

Las

لَس

به نرگل **Nergal** رجوع کنید.

La - tarāk and Lulal

له ـ تراک و لولَل

یا آنکه «لولل» خدای سومری و «له ـ تراک» هم نام اکدی اوست و یا آنکه اینها در اصل دو خدای متفاوت هستند که نسبت، بسیار نزدیکی با یکدیگر دارند. در اواخر هزارهٔ دوم قبل از میلاد، «لولل و له ـ تراک» یک جفتِ مشترک محسوب می‌شدند و در دوران نو ـ آشوری، پیکره‌های

figurines آنـها بـه‌عنوان رب‌النـوعهای مـحافظ جادویی، در دروازه‌ها، خاک می‌شدند. فرض بـر این است که ظاهر آنها در ایـن زمـان، بـه شکـل خدایی انسان‌نما با مشت بـالا آورده (بـه خـدای کوبنده **Smiting god** رجوع کنید) و پیکری با بدن انسان اما سـر شـیر، مـلبس در پـوست شـیر کـه



تصویر شمارهٔ ۹۴: یک «شیر ـ جنی»، احتمالاً خـدا له ـ تـراک - *La tarāk* همراه با تازیانه. بـــرگرفته از مـــهر اسـتوانـه‌ای دورهٔ نـو ـ آشوری.

تازیانه‌ای را حمل می‌کند، ترسیم می‌شده. در یک متن جادویی آنها جزو رب‌النوعهای محافظ علیه افسونگری **witchcraft** نام برده شده‌اند [۱۳۶، ۹۴، ۲۴].

«لولَـل» بـه شـهر بـد ـ تـی‌بیره Bad - tibira منسوب است و در شعر «سقوط اینانا بـه جـهان زیرین» او روابط نزدیک و در عین حال، مبهمی با اینانا **Inana** دارد. به نظر مـی‌رسد کـه او خـدای جنگ و نبرد بوده، ولیکن به حیوانات اهلی نـیز منسوب است.

معنای هر دو اسم قطعی نیست. احتمالاً «له ـ تراک» با واژه‌ای که به‌معنای «تازیانه زدن» است، ارتباط دارد.

lecanomancy

لکانومانسی (غـیب‌گویی بـا مشـاهدهٔ آب داخـل کاسه)

به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

letters to gods

نامه‌هایی به خدایان

درست مـانند نـوشته‌های ادبـی سـومری کـه مضمونشان نامه‌هایی است که توسط یک پادشاه مشهور به دیگری، یـا از طـرف یک قـهرمان، یـا خردمند افسانه‌ای، به آن یکی فرستاده مـی‌شده، مکتوباتی نـیز بـه شـکـل نـامه وجـود دارنـد کـه نویسندگانشان آنها را خطاب به خدایـان **gods** یـا پادشاهان ایزدی، تنظیم کرده‌انـد. آنـها بـه زبـانی مصنوع و متکلف، به منظور ثبت تقاضای خاصی نوشته می‌شدند و با وجودی‌که این «نامه‌های راز و نـیاز» در اصـل، بـه مـنظور خـاصی نـوشته می‌شده‌اند، اما ظاهراً جذب عرف ادبـی آن دوره گردیده‌اند.

از دورهٔ بابلی کهن دو نامه خطاب به خدایان در ماری Mari واقع در سوریه بـه دست آمـده و نـامه‌های دیگـری هـم از دوران نـو ـ آشـوری، شناخته شده‌اند. از میان سه نامهٔ به دست آمـده، مهمترین آنها به شکل نامه‌ای خطاب به خدا آشور **Aššur** خدایان و الهگان شهر، شهر، سـاکـنین و

شـاه آن، یعنی سارگون[1] دوم است کـه شـامل گزارشی است از هشتمین نبرد شاه (در ۷۱۴ قبل از میلاد که از زبان پادشاه و بـه صـورت مـتکلم وحده بیان شده). هر یک از ایـن نـامه‌های نـو ـ آشوری به خدایان فقط، در یک متن تنظیم شده‌اند که احتمالاً اصل آنها در حقیقت وقف معبد خدا شده و در آنجا به‌عنوان گزارش فعالیتهای پـادشاه بـه‌عنوان کـاهن خـدا آشـور Aššur، نگـه‌داشـته می‌شده است ـ جهت استفادهٔ افرادی کـه بـعدها برای کسب اطلاعاتی راجع به خودِ خـدا، آنـها را مطالعه خواهند کرد.

libanomancy

لیـبانومانسی (پـیشگویی بـراسـاس حـالات دودبخور)

به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

libation

ساغرریزی

همراهی عـمل سـاغرریزی ـ ریـختن مـایعی بـه منظور مناسک و شعائر ویـژه ـ در تـمام اشکـال قـربانی و پـیشکش **sacrifice and offering** در بین‌النهرین باستان، ضرور بـوده است. گـاهی آب خنک چاه یا آب مقدس به حضور خدایان تقدیم مـی‌شد. بـه‌نظر مـی‌رسد کـه در پـیشکشهای تشریفاتی بابلی که به مردگان ارائه می‌شد، فقط از آب استفاده می‌کرده‌اند. در مناسک دیگر، ریختن شراب و آبجو (بـه الکـل **alcohol** رجـوع کـنید) رایج‌تر بوده و گاه شیر، عسل، روغن یا سرشیر نیز به آنها اضافه می‌شده. در مراسمی برای مقابله بـا کابوس، از ریختن سرکه سخن به میان آمده است.

مایع (مایعات)، دورتـادور پـیشکش‌کننده بـا یک فنجان، کاسه یا کـوزه‌ای کـه گـاهی از مـواد قیمتی ساخته می‌شدند، بر روی زمین ریخته، یـا به‌گونه‌ای دیگر بر روی سر گـوسفند قـربانی، بـر روی رودخانه یا آبشار، در جـامی دیگـر و یـا در روی دروازه، ریـخته مـی‌شد [۴۵، ۹۵]. بـرای مردگان از طریق لوله‌ای سفالی کـه داخـل زمـین تعبیه شده بود، ساغر می‌ریختند. به طور طبیعی ساغرریزی در مقابل مجسمهٔ پرستش **cult statue** خدا، یا در مقابل بخوردان **incense** یا اجاق آتش، گاهی بلافاصله پس از بخوردادن و یـا در مـورد قربانی **sacrifice**، پس از اهدای گوشت پیشکشی به محضر خدا انجام می‌گرفت.

برخلاف گوشتهای قربانی متعددی که پس از آن دوباره امکان تقسیمشان بـین کـارگزاران مـعبد وجود داشت، مایعات ریخته شده قابل بـازیافت نبودند. در مورد ساغرریزی برای مردگان، احتمالاً چنین تصور می‌شود که این مناسک راهـی بـرای اعطای نوشیدنی بـه آنـها بـوده است. در مـناطق گرمسیری اولین رفـتار مـیهمان‌نوازانـه، دادن آب خـنک مـی‌باشد. بـا ایـن حـال، عـمل بـاستانی پیشکشهای آشامیدنی بر روی زمین شاید با تفکر اسراف مقدس، در ارتباط بوده باشد.

به قـربانی حـیوان **animal sacrifice** رجـوع کنید.

1. Sargon.

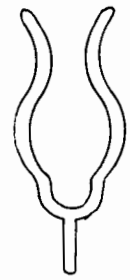


تصویر شمارهٔ ۹۵: پرستش‌کننده‌ای به حضور خدای نشسته راهنمایی می‌شود که روی محرابی در برابر خدا، ساغرریزی می‌کند. به دست آمده از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی. یافت شده در نیپور *Nippur*

lightning (symbol)

آذرخش (نماد)

نشان یک آذرخش واحد (خط زیگزاگ) در هنر دوره‌های اکدی و بابلی کهن، بسیار بندرت پیدا می‌شود، که ظاهراً در اواخر دوره به شکلی سه شاخه یا دو شاخه منجر شده که از آن پس تا دوران نو ـ بابلی، به چشم می‌خورد [۲۱، ۹۰، ۹۶، ۱۵۱]. البته باید این نشان را از چنگک **fork** یا نیزهٔ سه شاخه متمایز دانست. آن‌گونه که از شواهد مکتوب به دست می‌آید، این نشان در تمام دوره‌ها و تمام نواحی به‌عنوان نماد خدای طوفان وجود داشته که یا اَدد Adad (ایشکور **Iškur**) در آشور می‌باشد و یا یک رب‌النوع محلی دیگر [۱۰، ۸۹، ۱۳۲]. گاهی مواقع خدا آن را به‌عنوان نشان خاص خود در دست دارد. خدا نینورته **Ninurta** (؟)، بر روی نقش برجستهٔ یادبود مشهور دورهٔ نو ـ آشوری، نمادهای آذرخش سه گانه را در دست دارد که این موضوع احتمالاً به آن علت است که وی یک‌بار دارای نقش اسطوره‌ای منسوب به اَدد Adad بوده است (به اسگ **Asag** رجوع کنید) [۱۱۷].



تصویر شمارهٔ ۹۶: آذرخش شاخه‌دار. نماد خدای آب و هوا.

به تیرک حلقه‌دار **ring - staff** رجوع کنید.

lil

لیل

به شول ـ په ـ اِ Šul - pa - e رجوع کنید.

lilītu

لیلی‌تو

لیلوی lilû مذکر و لیلی‌تو lilītu و اردت ـ لیلی ardat - lili مؤنث، نوعی از گروه خانوادهٔ دیوان **demons** محسوب می‌شوند. آنها خدا به شمار نمی‌روند. «لیلو» در دشت و حومهٔ باز به طور مکرر آمد و شد می‌کند و بویژه برای زنان باردار و نوزادان، خطرناک است. به‌نظر می‌رسد که «لیلی‌تو» معادل مؤنث آن باشد، درحالی‌که «اردت ـ لیلی» (که نامش به معنای «دوشیزه لیلو lilû» است)، گویی روحیات یک عروس خنثی را داشته که از انجام فعالیتهای عادی جنسی، عاجز است. در عوض، بخصوص در قبال مردان جوان، رفتاری تهاجمی دارد. چنین به نظر می‌رسد که «اردت ـ لیلی» که اغلب در متون جادویی توصیف می‌شود، با لیلیث Lilith یهودی (مثلاً اشعیاء 34:14) نسبت دارد. «او یک همسر یا مادر نیست؛ او شادی و نشاط را نشناخته، در برابر شوهرش عریان نشده و در سینه‌هایش شیر ندارد». عقیده بر این بود که او باعث ضعف جنسی در مردان و نازایی در زنان می‌شود.

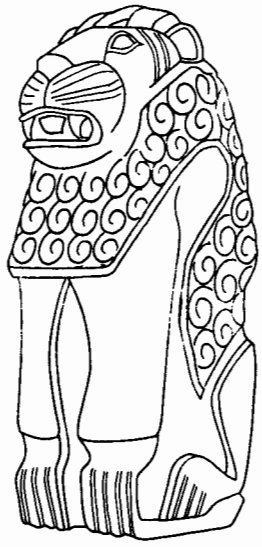
لوحی که احتمال می‌رود او را ترسیم کرده، ماده‌گرگی را با دم عقرب نشان می‌دهد که در شرف بلعیدن دختر جوانی است.

به زن برهنه **nude woman** رجوع کنید.

lion

شیر

آخرین شیر موجود در بین‌النهرین در قرن بیستم میلادی کشته شد، گرچه تاریخ دقیق این موضوع قابل بحث است. تا اواخر هزارهٔ سوم پیش از میلاد، شیرها در سراسر منطقه رواج داشته‌اند. از آن پس در شمال بین‌النهرین، ذکری از آنها به میان نیامده، با وجود این در قسمت میانی فرات و آشور، آفت شکار شیر که توسط پادشاهان آشوری ترویج می‌شد، همچنان برجای مانده و ضرورتی اصلی به شمار می‌رفت (به قربانی حیوان **animal sacrifice** رجوع کنید) [۲۲]. در حماسهٔ بابلی گیلگمش **Gilgameš**، خدایان این



تصویر شمارهٔ ۹۷: اصل این شیر سنگی غول‌پیکر در معبد انکی *Enki* واقع در اریدو *Eridu* قرار داشته. تاریخ آن احتمالاً به دورهٔ نو ـ سومری برمی‌گردد. ارتفاع ۱/۶۴m.

مورد را بررسی می‌کنند که آیاهجوم شیرها تنبیه مناسبتری برای نوع بشر نبوده است تا نزول سیل بزرگ **Flood**؟ [۹۱].

در ادبیات، شیر استعاره‌ای شایسته برای پادشاهان دوستدار جنگ و رب‌النوعهای تندخو،

بویژه نینورته **Ninurta** یا اینانا **Inana** می‌باشد. مثلی معروف به این قرار بوده: «کسی‌که دم شیر را بگیرد در رودخانه غرق خواهد شد؛ کسی‌که دم روباه را بگیرد، نجات خواهد یافت».

تا جایی‌که به سومری‌ها مربوط می‌شود، شیر به‌عنوان خانوادهٔ سگ‌سانان از گروه سگها **dogs** و گرگها بوده، نه در خانوادهٔ گربه‌سانان.

دو شیر سنگی عظیم‌الجثه از ورودی معبد انکی **Enki** یعنی اِ ـ ابزو **E - abzu** واقع در اریدو **Eridu** محافظت می‌کردند. یکی از آنها در حال حاضر در موزهٔ عراق در بغداد بوده، درحالی‌که از دیگری فقط تکه‌هایی به دست آمده است [۹۷]. در شعر «اینانا و انکی»، انکی دخترش اینانا را در میهمانی آبجوخوران «در مقابل شیرها» سرگرم می‌کند. در دورهٔ نو ـ آشوری پیاله‌های سفالی با پایه‌هایی که به شکل سر شیر (یا قوچ) بوده‌اند، جامهای عیش و نوش به شمار می‌رفتند.

شیری ایستاده قرار گرفته بر یک تیرک، بر روی ستونهای سومری و نقوش مهرهای دورهٔ سلسلهٔ سوم اور Ur، تصویر شده است. از آنجا که تمامی عناصر مورد نظر از شهر گیرسو Girsu می‌آمده، شیر ـ تیرک به‌عنوان مظهر خدا نین‌گیرسو **Ningirsu**، در نظر گرفته شده است.

شیر در دورهٔ اکدی به‌عنوان نشان خاص الهه‌ای شناخته می‌شود که عمدتاً رب‌النوعی کاملاً مسلح، احتمالاً ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) در لباس مبدل خود به‌عنوان الههٔ جنگاوری، بوده است [۸۷، تصویر بدرقهٔ جلد، ۱۶]. شیرهای سنگی یادبود پادشاه آشوری، یعنی آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد)، به یک بُعد از شخصیت ایشتر Ištar تقدیم شده و در دروازهٔ معبدش، واقع در کلهو kalhu (نیمرود امروزی) قرار داده شد؛ و کسی‌که در حال ایستاده بر روی شیر، روی تخته‌سنگهای سنگی مالتای[2] در قرن هفتم قبل از میلاد، نشان داده می‌شود، احتمالاً خود ایشتر است [۳۱]. بر روی همان نقوش برجسته، مولیسو Mullissu (نین‌لیل **Ninlil**) روی یک شیر، بر تخت سلطنت نشانده می‌شود. به نظر می‌رسد که این شیر، دست‌کم در دورهٔ آشوری، با الهه دمکینه Damkina (دَم گَلنونه **Damgalnuna**) نیز در ارتباط بوده است.

بر روی یک مهر «کاپادوکی»[3] (که از مستعمرات تجاری آشور کهن در آناتولی[4] بوده است)، شیر با رب‌النوع مذکری که نشان سه شاخه **fork** در دست دارد، همراه است.

در مجموع، در دورهٔ نو ـ آشوری، شیر واقعی، نوعی محافظ جادویی محسوب می‌شد که به آن اورگولو Urgulū می‌گفتند. دیو **demon** اهریمن‌صفتی که در دستشوییها می‌پلکد، به شکل یک شیر مجسم می‌شد (به شیر ـ قنطورس **lion - centaur** رجوع کنید) [۹۸].

صورت فلکی که شیر نامیده می‌شده، برابر با

1. Assurnasirpal.
2. Maltai.
3. Cappadocian.
4. Anatolia.

صورت فلکی اسد[1] است (به منطقةالبروج **zodiac** رجوع کنید) [۱۵۹].

به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید.

نشانهای وی در بیرون تن‌شوی‌خانه‌ها به منظور دفع حملات دیو شیرخو یعنی موکیل ـ ریش ـ لِمِوتی Mukil - rēš - lemutti، «ملازم شیطان»، قرار داده می‌شد.

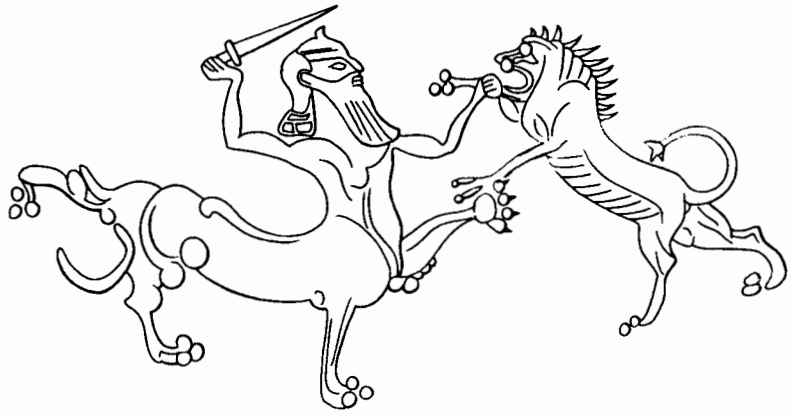
به مرد دریایی و پری دریایی **merman and mermaid** رجوع کنید.

lion - demon

شیر ـ دیو

پیکر پیوندی با بدن انسان، سر شیر، گوشهای دراز (به گوشهای خر **donkey ears** رجوع کنید) و پنجه‌های پرنده، از دورهٔ بابلی کهن (و نیز همراه با شباهتهای بیشتر با شیر، از دورهٔ اکدی) تا زمان استیلای ایران بر منطقه، وجود داشته که از آن پس نیز به هنر هخامنشیان و سپس سلوکیان، منتقل گشته است [۱۴]. در اغلب مواقع (و همواره در هزارهٔ اول قبل از میلاد)، دیو یک دستش را که با آن خنجری را نگه‌داشته، بالا می‌برد و در دست پایینی یک چماق دارد و به طور کلی بالاتنه‌اش برهنه است. معمولاً دامن کوتاهی به پا دارد، ولی مواقعی که کاملاً برهنه است، دارای دم مجعدی می‌باشد.

این نوع دیو دست‌کم برای دوره‌های نو ـ آشوری و نو ـ بابلی، به طور حتم می‌تواند

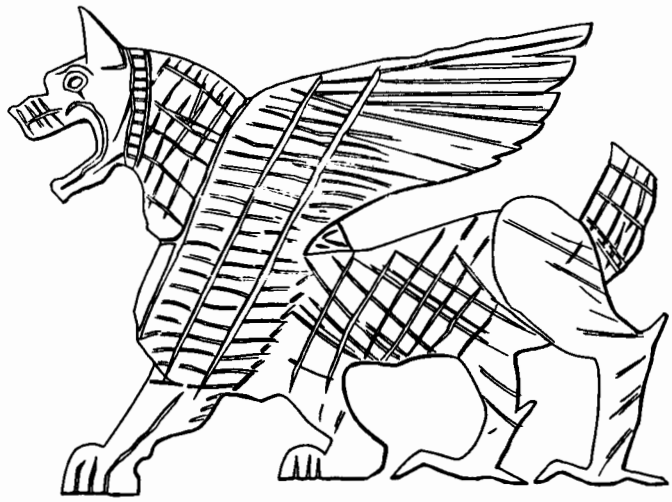


تصویر شمارهٔ ۹۸: «شیر ـ قنطورس» (اور مهلولو *urmahlullû*)، به موکیل ـ ریش ـ لِموتی *Mukil - rēš - lemutti* دیوی که به شکل شیر نشان داده شده، حمله می‌کند. به دست آمده از مهر استوانه‌ای دورهٔ آشوری میانه.

1. Leo.



تصویر شمارهٔ ۹۹: «شیر ـ دیوها» و یک «شیر ـ قنطورس»، ورود به نیروهای اهریمنی را ممنوع می‌کنند. سنگ بنای حجاری شده که روی طاقچه‌ای در اتاق کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، آشوربانیپال *Assurbanipal* (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) واقع در نینوا، قرار دارد. ارتفاع: ۱/۴۷*m*.



تصویر شمارهٔ ۱۰۰: «اژدر شیر» یا «شیر ـ اژدها». برگرفته از حجاری بر روی کودوروی *kudurru* اواخر دورهٔ کاسی.

به‌عنوان اوگالو ugallu، «مخلوق بزرگ آب و هوا»، که دیوی نیکوکار و محافظ در مقابل دیوهای شیطانی و امراض بوده، شناخته شود. او در نقوش برجستهٔ کاخ آشور ترسیم شده بود و پیکره‌های **figurines** سفالینش مابین اموال خانه‌ها و یا به جهت شعائر جادویی محافظتی در پی ساختمانها، خاک شده بودند (به دیوها و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید) [۹۹]. او اغلب همراه با پیکرهٔ خدای کوبنده **Smiting god** مشاهده می‌شود [۳۲، ۱۵۱]. با وجود این، بر روی مهرهای بابلی کهن، اغلب مردی را به صورت وارونه از یک پایش نگه‌داشته و با «خدای دارای شمشیر هلالی» که احتمالاً خدای جهان زیرین، یعنی نرگل **Nergal** است، در ارتباط می‌باشد. به این جهت، چنین عنوان شده که در آن دوران، وی نشانگر وزیر «نرگل» و نیز حامل بیماری **disease** بوده است [۵۵].

lion - dragon

اژدر ـ شیر

اژدرشیر (یا شیر ـ اژدها) با پاهای جلویی مشابه شیر و پاهای عقبی مشابه پرنده و نیز دُم و بال، از دورهٔ اکدی تا نو ـ بابلی، نشان داده می‌شود. من‌جمله در نقش برجستهٔ دیوار معبد نینورته **Ninurta** واقع در کلهو kalhu (نیمرود امروزی) [۱۰۰، ۶، ۱۱۷]. از آنجا که این مخلوق اغلب بوضوح مذکر نشان داده شده، تطبیقهای پیشنهادی با لَمشتو **Lamaštu** و تیامَت **Tiāmat** را می‌توان کمتر به حساب آورد. احتمال دارد که این هیولا، اسکو Asakku (اسگ **Asag**) یا انزو Anzû (ایمدوگود **Imdugud**) بوده باشد. پیشنهاد جدید، این مخلوق را ناعیروی nā'iru (اومو Ūmu) غُرّان

(چهارپای آب و هوا) و حیوان خدا ایشکور **Iškur**، به دلیل دهان بسیار باز وی، فرض می‌کند [۴۵، ۸۹، ۱۳۲]. اژدرشیر شاخداری با دُم عقرب، با اندک تفاوتی در هنر نو ـ آشوری، یافت می‌شود. بر روی نقوش برجستهٔ سنگی، احتمالاً متعلق به سناخریب[1] واقع در مالتای[2]، سه خدای مختلف روی چنین چهارپایی ایستاده‌اند که احتمالاً آشور **Aššur**، سین Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) و آدد Adad (ایشکور **Iškur**) می‌باشند [۳۱].

به شیردال **griffin** رجوع کنید.

lion - fish

شیر ـ ماهی

پیکره‌ای با سر شیر و بدن ماهی، نقش‌مایه‌ای است بر روی مهرهای بابلی کهن، که مفهوم آن نامعلوم می‌باشد [۵۳].

lion - garbed figure

پیکره در هیئت شیر

به له ـ تراک و لولل **La - tarāk and Lulal** رجوع کنید.

lion - headed bird

پرنده‌ای با سر شیر

به ایمدوگود **Imdugud** رجوع کنید.

lion - headed staves

چماقهایی با سر شیر

به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۱۰۱: پیکرهٔ ترکیبی انسان و شیر به‌عنوان دیو محافظ. نقاشی شده براساس سنگ بنای حجاری شده (اکنون از بین رفته) واقع در کاخ سلطنتی پادشاه آشوری، آشوربانیپال *Assurbanipal* (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، یافت شده در نینوا. که توسط هنرمند آثار باستانی، و. بوچر *W. Boutcher* در سال ۱۸۵۴ کشیده شده است.

lion - humanoid

شیر انسان‌نما

در هنر «کاسی[3]»، نو ـ آشوری و سلوکی[4]، ندرتاً یک رب‌النوع فرعی (با کلاه شاخدار **horned**

1. Sennacherib. 2. Maltai.
3. Kassite. 4. Seleucid.

cap) پیدا می‌کنیم که از کمر به بالا انسان بوده ولی دوپای آن و قسمت پشتش که شامل دم مجعد پیچیده‌ای است، متعلق به شیر می‌باشد [۱۰۱]. این نوع پیکره‌ها **figurines** گاهی همراه با پیکره‌های ورزا ـ انسان **bull - man** هستند و این مخلوق احتمالاً به‌همین نحو، به شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) مربوط می‌شود. در هر حال چنین به نظر می‌رسد که او ابتکاری جدید از ورزا ـ انسان و کژدم ـ انسان **scorpion - man** باشد. او یک پیکر محافظ بوده است. گویا نام اکدیش، اوریدیمو uridimmu بوده که می‌توان آن را «شیر دیوانه» (تحت‌الفظی «سگ دیوانه») ترجمه کرد.

lion with human head

شیر با سر انسان

به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید.

Lisin

لیسین

الهه «لیسین» همراه برادرش اَشگی Ašgi در شهرهای سومری ادب Adab و کِش Keš، پرستیده می‌شد. شوهرش نین‌سیکیله Ninsikila بود، اما بعدها به غلط به‌عنوان یک الهه از وی تعبیر شد و در نتیجه خود «لیسین» در نقش یک رب‌النوع مذکر محسوب گردید. گاه وی در دوران سومری «مادر لیسین» خطاب می‌شد و به‌عنوان یک الههٔ مادر **mother goddess** یا معادل با نین‌هورسگه **Ninhursaga** و یا دختر وی، به شمار می‌رفت. از لحاظ نجومی، لیسین از برج عقرب[1] می‌باشد.

lists of gods

فهرست خدایان

فهرستهای دقیق خدایان توسط مردم بین‌النهرین باستان برای استفادهٔ آموزشی در آموزش کاتبان تهیه می‌شدند. واضح است که آنها برای ما نیز در جمع‌آوری اطلاعات در خصوص مذاهب بین‌النهرین، بسیار سودمند می‌باشند. پیش از آن، در هزارهٔ اول پیش از میلاد، فهرستهای روایتی به صورت نوشته ثبت می‌شدند؛ که تنظیم آن گاهی با اصول ترسیمی و اغلب مواقع، براساس اهمیت ربوبی خدایانِ فهرست شده و همچنین میزان محبوبیت آنها، صورت می‌گرفت. برخی از این فهرستها، ستونهای توصیفی داشته که در مورد خدایان، اطلاعات اضافی را در اختیار می‌گذارند و بزرگترین فهرستها، نام نزدیک به ۲۰۰۰ خدا را ارائه می‌دهند. آنها نوعاً به این طریق تنظیم می‌شدند: در ابتدا خدا همراه با همسرش، سپس بزرگترین پسرشان همراه با زن، خانواده و ملازمانش، سپس مابقی فرزندان و در نهایت درباریانِ زوج اصلی (شامل وزرا، مدیران، حاملین تخت پادشاهی، دروازه‌بانان ـ و تمامی رب‌النوعها). تغییر درجهٔ ربوبیت خدایان در گذر زمان و یکی شدن خدایان فرعی در یک وجود واحد، یا تفکیک صفات خدایان اصلی و انتساب آنها به مجسمه‌های ایزدی خودشان، مطالعهٔ

1. Scorpionis.

فهرستهای دوباره مرتب شده را، کاری بس جذاب می‌نمایاند. حتی جنسیت برخی از رب‌النوعها هم تغییر می‌کرده است.

به زیارتگاه اصلی **pantheon** رجوع کنید.

local gods

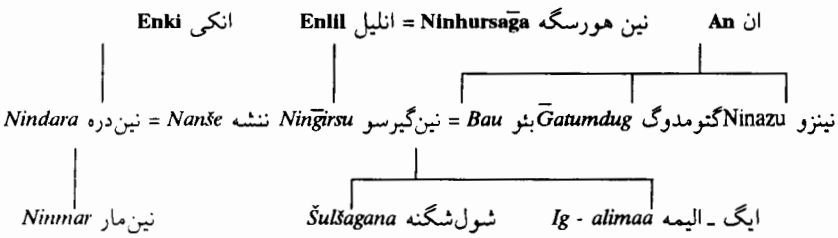
خدایان محلی

یکی از مهمترین خصوصیات باستانی مذاهب بین‌النهرین، ابقای الهه‌ها و خدایان محلی ـ رب‌النوعهای مخصوص به هر یک از شهرها یا دهکده‌ها ـ بوده است. مفهوم مکان در میان مردم بین‌النهرین باستان بسیار پرورش یافته بود و اینکه رب‌النوعهای محلی می‌بایست سیمایی از زیارتگاه اصلی **pantheon** باشند، با توسعهٔ اصیل سکونت شهری در این بخش از جهان، کاملاً وفق می‌کند. به طور کلی اگر القاب شهر با نام رب‌النوع در ارتباط باشد، یا معبدی مختص به آنها در شهر وجود داشته باشد، یا آنکه مرکز و شواهدی دیگر، وجود مجسمهٔ پرستش محلی آنها را آشکار سازد، و یا چنانچه اسامی شخصی مطابق با نام رب‌النوع، بویژه در منطقهٔ خاصی مرسوم بوده باشند، در این صورت آن رب‌النوع به طور اخص با آن شهرِ بخصوص، شناخته می‌شود. شمار رب‌النوعهای بین‌النهرینی که به طور خاص با شهر یا مکانی که از پیش مجسمهٔ پرستش آنها در آنجا بوده، در ارتباط نیستند، بسیار اندک است. از طرفی، درحالی‌که برخی از خدایان فرعی که مجسمهٔ پرستش آنها بعدها تحت‌الشعاع قرار گرفت، همچنان باقی مانده بودند، مقام و منزلت مابقی، از یک رب‌النوع محلی به یک رب‌النوع ملی ارتقا یافته بود. رویهٔ توسعهٔ سیاسی، نقش خود را در این مورد اینگونه ایفا می‌کرد: شهری که پایتخت یک امپراتوری می‌گردید، مجسمهٔ پرستش خدایان محلی خود را، صادر می‌کرد.

در برخی از شهرها، رب‌النوعهای محلی به صورت گروهی ـ گاهی با روابط خانوادگی به هم پیوسته ـ پرستیده می‌شدند. لاگاش Lagaš، ایالت ـ شهر سلسلهٔ اول سومری، نمونهٔ بازری از این مسئله را ارائه می‌دهد. در آنجا زیارتگاه محلی اصلی و پیچیده‌ای، مرکب از دو گروه خانوادگیِ توسعه یافته قرار داشت که احتمالاً از ترکیب مجسمه‌های پرستش محلی شهر و روستاهایی به‌وجود آمده بود که برپاکنندهٔ آن ایالت ـ شهر بوده‌اند [نمودار صفحهٔ بعد]:

(رب‌النوعهای محلی مخصوصاً با حروف «کج» نوشته شده‌اند، با وجود این برخی از آنها در جاهای دیگر هم پرستش می‌شده‌اند).

در شهرهای دیگر، فردیت رب‌النوع محلی چیزی بیش از نامی بر پایهٔ اسم محل جغرافیایی نبوده است، مانند Šarrat - Dēri «ملکهٔ دیر Dēr»، یا Bēl - mê Turān «ارباب مه ـ توران Mê - Turān». به‌نظر می‌رسد که برخی از رب‌النوعها چندین مجسمهٔ پرستش محلی داشته‌اند. مثلاً اینانای **Inana** اوروک Uruk، اینانای زبله Zabala، ایشتر Ištar (اینانا) اربعیل Arba'il، ایشتر نینوا و ایشتر اگده Agade و این وضعیت احتمالاً برپایهٔ تشخیص



رب‌النوع محلی اصیل از خدایان ملی معتبرتر، تعمیم یافته است.

به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید.

love charms

افسون عشق

به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

lozenge

قرص لوزی‌شکل

به لوزی **rhomb** رجوع کنید.

Lugalbanda

لوگل‌بنده

قهرمان «لوگل‌بنده» پادشاه الهی اوروک Uruk که شهری است سومری، بوده است. همسرش الهه نین‌سون **Ninsun** می‌باشد. در بیشتر روایات ادبی، آنها والدین گیلگمش **Gilgameš** محسوب می‌شدند. در دورهٔ سلسله‌ای نخستین، لوگل‌بنده به همراه نین‌سون، در فهرست خدایان **list of gods**، آورده شده‌اند. تکه‌پاره‌های یک نوشتهٔ ادبی دربارهٔ وی نیز به‌همین دوره باز می‌گردد. تمام پادشاهان سلسلهٔ اول اور Ur برای رب‌النوع، «لوگل‌بنده» در نیپور Nippur قربانی می‌دادند. در سروده‌های مذهبی خطاب به این پادشاهان، لوگل‌بنده و نین‌سون عمدتاً «والدین» الهی پادشاهان (و گیلگمش در نقش برادر وی) تعریف شده‌اند. لوگل‌بنده در کواره Kuara نزدیک اوروک و در اومه Umma نیز پرستیده می‌شده.

لوگل‌بنده در دو شعر داستانی حماسی، به تنهایی در عبور از کوهستانی پرخطر، با وجود یک بیماری تقریباً مهلک، پیروز شده و ارتباط خاص وی با اینانا **Inana** صریح و آشکار است. فهرست پادشاهی سومری، او را به‌عنوان شبانی که به مدت ۱۲۰۰ سال بر اوروک حکمرانی کرده، توصیف می‌کند.

Lugal - irra and Meslamta-ea

لوگل ـ ایره و مِسلمته ـ ائا

«لوگل ـ ایره» خدایی فرعی بود که احتمالاً نامش معنای «خداوند توانا» می‌دهد و بعداً هویتش با نرگل **Nergal** مشخص می‌شود. او به همراه قُل دومش، خدا «مِسلمته ـ ائا» در کیسیگه Kisiga که شهری بود واقع در شمال بابل، پرستیده می‌شد. شاید در اصل آنها، در ورودی جهان زیرین **underworld**، آمادهٔ جدا ساختن اندام مردگان به

تصویر شمارهٔ ۱۰۲: خدا لوگل ـ ایره *Lugal - irra* و مسلمته ـ انا *Meslamta - ea* «دوقلوهای کبیر» مقتبس از یک آویز تعویذی از سنگ یمانی. دورهٔ نو ـ آشوری.





تصویر شمارهٔ ۱۰۳: «پیکره‌ای با چماق». بر روی مهر استوانه‌ای دورهٔ بابلی کهن.

هنگام ورود، بوده‌اند. یقیناً آنها در نگهبانی از دروازه‌ها مؤثر بوده‌اند و در دوران نو ـ آشوری، تمثالهای کوچک آنها در ورودیها، خاک می‌شده، به طوری که لوگل ـ ایره در سمت چپ و مسلمته ـ انا در سمت راست و هر یک همراه با چماق و تبری در دست و کلاهی شاخدار **horned caps** بر سر، قرار می‌گرفتند [۱۰۲].

از نظر ستاره‌شناسی، این دو رب‌النوع، دوقلوهای کبیر (جوزا)[1]، نامیده می‌شدند (نام لوگل ـ ایره، سابق بر این «لوگل گیره» Lugalgirra خوانده می‌شد).

Lulal

لولَل

به له ـ تراک و لولل **La - tarāk and Lulal** رجوع کنید.

mace

چماق

تمثال مرسوم بر روی مهرهای دوران کاسی و بابلی کهن، پیکری مذکر با ریش پرپشت برجسته است که کلاه مدوری به سر داشته و ردای کوتاهی

1. Gemini.

به دور خود پیچیده و آن را روی یک ران گره زده است [۱۰۳]. طرز ایستادن او، گونه‌ای خاص را در ذهن تداعی می‌کند. سر و پایین‌تنه به صورت نیم‌رخ، پای جلویی یک قدم به جلو، بالاتنه با زاویهٔ سه چهارم خم شده، یک بازو در بغل افتاده، بازوی دیگر از آرنج خم گردیده و دست به صورت ملوکانه‌ای بر روی قسمت پایین سینه، قرار گرفته است (به سبک ردای رومی). پیکره اغلب و البته نه همیشه، در این دست چماقی دارد که احتمالاً بیانگر قدرت اوست. تصور می‌شود که این پیکره نشان‌دهندهٔ یک خدا است (ایلَبه **Ilaba**، نین‌شوبور (خدا) **Ninšubur (god)**، مرتو **Martu** یا هر خدای محلی **local god** دیگر). و یا از آنجا که او اغلب بر روی صفّهٔ سلطنتی قرار دارد، یک مجسمهٔ پرستش **cult statue** محسوب می‌گردد. اخیراً از وی بیشتر به‌عنوان یک «پیکره با چماق» یاد شده (تا یک خدا) و در مجموع نشانی از پادشاهی یا نقش ربوبیِ شاهی کهن، تفسیر شده است.

به شیر ـ دیو **lion - demon**؛ لوگل ـ ایره و مسلمته ـ ائا **Lugal - irra and Meslamta - ea** رجوع کنید.

magic and sorcery

سحر و جادو

جادو جنبه‌ای طبیعی از زندگی بین‌النهرین باستان بوده و به حوزهٔ ناموجهی تعلق نداشته است [۱۰۴]. در جهانی که هرکس به‌گونه‌ای پایان‌ناپذیر مورد تهدید دیوهای **demons** فراطبیعی و ساحران انسانی بوده و تابوها **taboos** و قسّامه‌ها **oaths**، وی را احاطه کرده بودند؛ و در جایی‌که فال‌بینیها (که گاهی پیشگیرانده نیز بوده‌اند)، گذشته، حال و آینده را زنجیروار به‌هم ارتباط می‌دادند، استفاده از وسایل جادویی بی‌آزار در بین دیگران به منظور فراهم کردن آرامش و احتمالاً سلامتی، کاری بدیهی می‌نمود. با وجود این سحر و جادو (جادوی کثیف و پرگزند تعمدی) به دلیل تأثیرات اجتماعیش، کاری شریرانه محسوب می‌گردید. البته به احتمال قریب به یقین، راه و روش آن همان روش مورد استفاده در اعمال جادویی هدفمند، بوده است.

از جادو و جمبل برای موارد زیر استفاده می‌شد: راندن، غلبه و تضمین علیه دیوها، ابطال تأثیرات بد اعمال «گناهکارانهٔ» خاص (معمولاً تخطّی‌های اجتماعی)، بی‌اثر ساختن تأثیرات نهانی حوادث پیش‌بینی شدهٔ بخصوص، افزایش توانایی جنسی (به روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید)، تداوم التفاتهای یک فرد معشوق؛ و در میان اعمال بسیار زیاد دیگر، خنثی ساختن عمل ساحران متخاصم.

این اعمال متضمن دیدگاههای خاصی از جهان‌بینی بودند. برای مثال، گروهی از دیوها باعث ایجاد انواع شرارتها، بخصوص بیماریها بودند؛ انسانها می‌توانستند با تخلف غیرعمد از تابوها یا ارتکاب کارهای «گناهکارانه» یا برهم ریختن نظم جهان، مرتکب «گناه» **sin** شوند (ارنوی arnu اکدی و کلمات دیگر، نوعی شرارت را در ذهن تداعی می‌کنند). انسانهای دیگر نیز قادر به انجام سحر و جادو بوده‌اند. اثر شرِ

بدفرجامی، در صورت پیش‌بینی آن، می‌توانست توسط جادو از بین برده شود، یعنی آنکه تعیین دوبارهٔ آیندهٔ از پیش تعیین شده، تا حدی امکانپذیر بوده است.

پرواضح است که عمل سحر و جادو در ارتباط تنگاتنگ با پزشکی و غیبگویی بوده است و گاهی تفکیک آنها از یکدیگر، کاری صعب و دشوار می‌نماید (به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید). پزشکی ـ «علمی»، جراحی، گیاهی ـ به طور حتم وجود داشته. ولیکن سحر و جادو نیز (به دلیل اینکه اغلب تصور بر آن بود که دلیل بیماریها، دیوها بوده‌اند)،اغلب علاوه بر عصاره‌گیری، ضمادگذاری، مرهمها، امالهها و سایر موارد، کاربرد داشته است. این اعمال توسط شخص معینی به نام آشیپو āšipu صورت می‌گرفت. متخصص دیگری تحت عنوان اسو asû، به طور خاصتری، یک پزشک بود. غیبگویی توسط یک غیبگو صورت می‌گرفت، اما حضور «آشیپو» برای دفع آثار فالهای شر، ضرورت داشت. احتمالاً «آشیپو» به‌عنوان بخشی از روحانیت به معبد پیوستگی داشته است (به کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses** رجوع کنید).



تصویر شمارهٔ ۱۰۴: نقاشی بازسازی صحنهٔ مناسک ویژه‌ای که احتمالاً در آشور، یا بابل، در حدود قرن هفتم قبل از میلاد، رخ داده است. توسط هـ م. هرگت *H. M. Herget* یک کاهن از بیماری مراقبت می‌کند و پیکره‌هایی در هیئت ماهی (حقیقی یا تخیلی) وی را تیمار و تطهیر می‌کنند. یک غیب‌گو بر روی الگوی جگر گوسفندی، کنکاش می‌کند. به تصویر شمارهٔ ۱۵۱، رجوع کنید.

اشکالی که از سحر و جادوی بابلی برای ما به جا مانده به قرار زیر است: افسونها یا طلسمهایی به زبان سومری، اکدی و گاهی زبانهای دیگری همچون عیلامی یا هوری[1] که گاهی آشفته و درهم بوده، ولی بندرت به طور کامل، ورد و سخنان نامفهوم می‌باشند؛ «مناسک» ویژه یعنی دستورالعملهای اصولیِ کارهایی که باید دنبال شوند (خطاب به ساحر)، شامل فهرست افسونهای مورد استفاده در موارد خاص که توسط جادوگر یا «بیمار» به زبان آورده می‌شدند؛ تعویذهایی **amulets** که معمولاً نوشته‌هایی از افسونهای مشهور گلچین شده بودند و به دور گردن بسته شده، یا گه‌گاه آن را به دیوار خانه‌ها آویزان می‌کردند؛ و نیز پیکره‌های **figurines** طراحی شده برای راندن شیاطین.

قدیمی‌ترین افسونهایی که برجای مانده، مربوط به دورهٔ سلسله‌ای نخستین، در حدود ۲۴۰۰ قبل از میلاد است که البته خواندن آنها بدون کمک گرفتن از نسخهٔ واضحتری که پس از آن به دست آمده، بسیار مشکل می‌باشد. هدف برخی از این افسونها حفاظت از نیش مار، کژدم، کمک در تولد نوزادان یا تقدیس اشیای مورد استفاده در مناسک جادویی است و آنها به طور کلی از این لحاظ حائز اهمیت می‌باشند که بیانگر وجود چنین مناسکی، از قبل در آن دوران، بوده‌اند. مشخص است که این رویه تا دورهٔ بابلی کهن به‌گونه‌ای آغاز گشته بود که تک‌تک طلسمها به سومری و براساس عملکردشان و یا آنکه دیوهایی که قرار بود تحت حفاظتشان قرار گیرند، دسته‌بندی شوند. اولین ترجمه‌های مدرج در میان سطور اکدی نیز مربوط به همین دوره است. این قضیه به هیچ‌وجه بر این موضوع که از گذشته، تمرینهای جادویی صرفاً مسائلی عجیب و غریب بوده‌اند، دلالت ندارد، بلکه نشان از آن است که ادبیات جادویی از آن پس به همان اندازه که به صورت شفاهی منتقل می‌شده، وارد جریان روایت مکتوب نیز گردیده است.

به طور کلی چهار نوع افسون قابل تشخیص هستند. نوع اول آنهایی که در آن ساحر اغلب، دیوها را به طور مستقیم مورد خطاب قرار می‌دهد و خود را به‌عنوان نمایندهٔ مشروع آن دسته از خدایانی که بویژه با جادوی بی‌آزار در ارتباطند (نظیر انکی **Enki** / ائا Ea، همسرش دمکینه **Damkina** و آسرلوهی **Asarluhi** ـ خدای کواره **Kuara** نزدیک اریدو **Eridu**، بعدها پسر انکی Enki به شمار رفته و بنابراین با مردوخ **Marduk**، تعیین هویت می‌گردد)، معرفی می‌کند. این افسونها کلاً با این عبارات پایان می‌پذیرند: «سوگند به آسمان!» «سوگند به جهان زیرین!». نوع دوم افسونهایی هستند که برای حفاظت افراد مفتون شده توسط دیوها، طراحی شده‌اند. در ابتدا دیوها را توصیف کرده و سپس آنها را می‌رانند. سومین نوع افسون نیز با توصیف دقیق دیوها و آنچه انجام داده‌اند، آغاز می‌شود. در یک قطعهٔ داستانی کوتاه، مردوخ از مسائلی آگاه می‌شود و برای گرفتن اطلاعات نزد پدرش می‌رود. اِئا Ea با عبارتی کلیشه‌ای پاسخ می‌دهد: «فرزندم، چه چیزی وجود دارد که تو از آن مطلع نباشی؟ من چه می‌توانم اضافه کنم؟ هر آنچه که من می‌دانم،

1. Hurrian.

تو نیز از آن آگاهی». و در ادامه اطلاعات مناسب در خصوص مناسک را در اختیار وی می‌گذارد. بدین‌صورت رویهٔ مراسم در متنِ خود افسون قرار داده می‌شود. در افسونهای پزشکی، جای قطعهٔ داستانی مرتباً خالی است، زیرا مراحل مناسکی که باید دنبال شوند، تفکیک و به طور جداگانه ثبت شده‌اند. و در آن هنگام که کل روایات جادویی از طریق حفظ کردن منتقل می‌شده، بدیهی است که این روشی مناسب جهت حفظ مناسک به طور صحیح، بوده است. در آخر نوعی افسون وجود دارد که دیوها یا خدایان جادویی بی‌آزار را مخاطب قرار نداده، بلکه رویکرد آن به اشیای مورد پرستشی است که بنا بوده در مناسک از آنها استفاده شود. این اشیا درصورتی‌که مسحور شوند، درکار جادویی خود، تأثیر بیشتری خواهند داشت. اینها به طور کلی تعدادی اشیای کاملاً معمولی هستند مثل اجاق یا منقل با آتش درونش، پیازها، خوشه‌های خرما، بوریا، یک دسته پشم، کرک بز، پشم قرمز رنگ شده، آرد **flour**، خوشه‌های درخت انجیر معبد، نیها، نمک، سدر یا سرو کوهی، صمغهای معطر، بخورها **incense**، آب شور و غیره.

یکی از مجموعه‌های جادویی بابلی که به بهترین نحو باقی مانده و همچنین دارای قابل توجه‌ترین مضمون می‌باشد، شورپو Šurpu («سوزانیدن») نامیده می‌شود. «شورپو» وقتی انجام می‌شود که مراجعه‌کننده به ساحر نمی‌داند به‌خاطر کدام عمل یا غفلتی، به خدایان توهین کرده و نظم جهان را برهم زده است. ارباب‌رجوع یا بیمار، با حالتی «زار و نزار، مضطرب، بی‌خواب و ناخوش» و گاهی نیز متشنج، با کف در دهان، افکار مالیخولیایی، یا با سر درد ـ نشانه‌هایی که احتمالاً ما به‌خاطر آنها به روانپزشک مراجعه می‌کنیم ـ نزد ساحر می‌رود. در این مناسک، تمامی «گناهان» محتمل، به طور کامل نام برده می‌شوند که اثرات سوگند را نیز در بر دارند ـ چه سوگند شکسته‌ای که به شکل یک مصیبت در می‌آید و چه سوگندی که با نیت نیکو انجام شده، ولی نیروهای جادویی ناشی از آن می‌توانستند سرچشمهٔ شر و بلا باشند. «سوزاندن» قسمتی از مناسک است که طی آن بیمار یک پیاز را در آتش پوست می‌کند، میوه‌های خرما را از شاخه جدا کرده و در آتش می‌اندازد، یا بوریا را از هم باز کرده به آتش می‌دهد و در طول این مدت، افسونهایی را که در آن «خنثی کردن» گناهان با عملی که انجام می‌دهد، مقایسه می‌شود، ادا می‌کند. در آخر ساحر آتش و نیز گناهان را خاموش می‌کند. واضح است که این مناسک تا جایی که مشکلات بیمار ریشهٔ روانی داشته باشد، بر وی تأثیر آرام‌بخش بگذارد.

ماهیت مناسک افسونی که به اکدی به آنها نَمبوربو namburbû می‌گویند، کاملاً متفاوت است. قرار است که آنها اثر شر آینده را که توسط فالها از پیش آشکار گشته است، از بین برده، یا آن را دفع کنند (به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید). نمبوربو namburbû، نوعاً شامل یک رشته قوانین پنج‌تایی می‌شود. در ابتدا آداب حصارکشی که هدف از آنها جدایی مکان مناسک از جهان خارج است اجرا می‌شوند که احتمالاً این کار با اجرای این مناسک، داخل کلبه‌ای از «نی» یا

مرزبندی کردن منطقه توسط حلقه‌ای جادویی **magic circle**، صورت می‌گرفته [۵۵]. سپس در آداب تطهیرسازی **purification**، بیمار شسته، حمام و اصلاح می‌شود. از درخت انجیر معبد برای غسل دادن و از بخور برای بخور دادن، استفاده می‌شده. محل، نظافت شده و احتمالاً یک بز را قربانی می‌کردند (به **animal sacrifice** رجوع کنید). یک زنگ **bell** مسی به صدا در می‌آید و بر طبلی کوفته می‌شود. پس از آن مواد خوراکی و عطریات به خدایان و رودخانهٔ الهی (به دلیل آنکه مواد زائد را با خود می‌برد)، پیشکش می‌شود. آداب اصلی، دفع شر است و احتمالاً شامل موارد زیر بوده است: تباه کردنِ مثلاً تولد یک حیوان غول‌پیکر شوم؛ پر کردن درزهای دروازه (با خون خفاش، عنکبوت یا مگس له شده و کژدم)؛ جایگزینی یا شبیه‌سازی، مثلاً ساختن تمثیلی از یک شیء، در جایی‌که خود شیء مورد نظر، قابل دسترس نباشد و یا لمس قسمتهایی از یک ساختمان که نماد ویرانی کل یک خانهٔ ملعون است. آداب آخر شامل تطهیرسازی بیشتر، از هم جدا کردن گیاهان، اعمالی که دوباره بیمار را به جهان بیرونی باز می‌گرداند (به او گفته می‌شود که به هنگام خروج، اطراف خود را نگاه نکند یا به وی می‌گویند که از آنجا برود و وارد میخانه‌ای شود)، و همچنین پیچیدن نسخه‌های جادویی که باید تا دوره‌ای خاص از آن پیروی کند (نظیر پرهیز از سیر یا انداختن گردنبد مخصوصی به مدت هفت روز)، می‌شود.

برخی از جنبه‌های این آداب در مناسک شبانهٔ طولانی‌مدت که به آن مکلو Maqlû (همچنین به معنای «سوزاندن») می‌گفتند، تکرار می‌شد. و این زمانی صورت می‌گرفت که بیمار متقاعد شود، او را جادو کرده‌اند. متن همواره در مشخص ساختن «ساحر یا ساحره» دقیق است، ولی اشکال فعلی معمولاً مؤنث هستند و چنین اظهار می‌شود که ترس از ساحره‌ها بسی شایعتر از ترس از جادوگران بوده است. «او در خیابان پرسه می‌زند، وارد خانه‌ها می‌شود...، در خیابان می‌ایستد... او با نگاهش نظر زن جوانی را به خود جلب کرد... وقتی که ساحره مرا دید، پشت سرم راه افتاد، او راه مرا با جادویش بست، او خدا و الههٔ (شخصی) مرا دور کرد...» و از این قبیل. پیکره‌هایی از جنس موم، خمیر، قیر یا سفال، ذوب شده یا در آتش سوزانده می‌شدند که البته نشان‌دهندهٔ مراحل جادوگری بودند. افسونها خطاب به خدایان شب **night**، گیبیل **Gibil**، خدای آتش، یا خدایان دیگر و یا حتی خود جادوگران می‌باشند.

در فوق، صرفاً به نمونه‌هایی از آثار مفصل جادویی اشاره شده سؤالی که از مطالعهٔ این آثار برانگیخته می‌شود این است، که دقیقاً چه کسی از این مناسک استفاده می‌برده و چه کسی به خدمات جادوگر، متوسل می‌شده؟ قطعاً هیچ تردیدی وجود ندارد که این مناسک طولانی و پیچیده، صرفاً جهت طبقات بالای اجتماعی که احتمالاً مردمی مرفه بوده‌اند، انجام می‌گرفته است. در مخیلهٔ هیچ‌کس نمی‌گنجد که جادوگران این همه وقت و مهارت خود را به طور رایگان در اختیار کسی بگذارند. از آنجا که فالهای سماوی

نوعاً به طور مستقیم به پادشاه یا حکومت مربوط می‌شده، برخی از این مناسک مختص وی در نظر گرفته می‌شد ـ مثل آنهایی که برای دور کردن شرِ حاصل از ماه‌گرفتگیها پیش‌بینی شده بود (به قربانی انسان **human sacrifice** رجوع کنید). در سوی دیگر این قضیه، احتمالاً می‌توان گفت که تمامی طبقات اجتماعی، کاربرد جادو را کمابیش طبیعی فرض کرده و همگان در یک جهان‌بینی مبتنی بر کاربردی بودن این اعمال، متفق‌القول بوده‌اند. اما در این خصوص مدرکی در دست نداریم. در مورد تمرینهای جادوگران و چگونگی پیش‌برد جادوگری نیز، هیچ اطلاعی نداریم. ممکن است که این تمرینات، به خود اعمال جادویی شباهت بسیار داشته و یا شاید کمتر تهذیب شده و ساده‌تر بوده باشند.

پیشرفتی را در تاریخ اعمال جادویی آشوری و بابلی، می‌توان دید. دسته‌بندی تدریجی افسونهای مربوطه، که قبلاً به آنها اشاره شد، در مجموعه‌ها («سری»های فوق‌الذکر)، چیزی بیش از فعالیت نوشتاری صرفی است که توسط محققان جادوشناس انجام گرفته. چرا که این «سری‌ها» منظم بوده و متضمن دستورالعملهایی در زمینهٔ مناسک پیچیده‌ای هستند که در آن تسلسل اعمال و افسونها، از اهمیت بسیار زیادی برخوردار بوده است. افسونها از منابع متعددی جمع‌آوری گشته و به صورت مناسک متوالی درآمده‌اند، با این تصور که ازدیاد سحر و جادو، آن را مؤثرتر خواهد ساخت. یک نمونهٔ ساده به قرار زیر است: دو رونوشت از مناسکی «یکسان» در دست است. تفاوت این دو، هزار سال می‌باشد و در آنها شمار لوازم مورد نیاز، که در این مورد مهرهای استوانه‌ای هستند که به دور گردن بیمار آویزان می‌شوند، از یک تا هفت افزایش یافته و بدیهی است که چنین معتقد بوده‌اند که از این پس بر قدرت سحر و جادو افزوده می‌گردد.

magic circle

حلقهٔ سحرآمیز

در مناسک جادویی مرسوم بود که با ریختن آرد **flour** (زیسوروی Zisurrû اکدی، معنای تحت‌اللفظی: «آردی که یک مرز درست کند») بر روی زمین، یک دایره را نشانه‌گذاری کنند. بیمار یا تخت وی، درصورتی‌که بیماریش به حدی باشد که نتواند حرکت کند، با این دایرهٔ سحرآمیز احاطه می‌شده است. اعمال مناسک داخل این دایره انجام شده و شاید پیکره‌های **figurines** جادویی توسط حلقهٔ حاصل از آرد احاطه می‌شده‌اند. گفته می‌شود که قدرت این حلقه تا حدی است که برخی از دیوها **demons** قادر به ورود به آن نبوده و این حلقه در گزارشها، نماد خدایان محافظ خاصی، «توصیف» شده است.

در مناسکی دیگر، احتمال دارد که حلقهٔ سحرآمیز در چپ و راست دروازه به منظور راندن شیاطین، توسط دوغاب یا رنگ تیره، رنگ‌آمیزی شده باشد.

magical figurines

پیکره‌های سحرآمیز

به آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits**؛ دیوان و هیولاها **demons**

monsters؛ پیکره‌ها **figurines** رجوع کنید.

Magillum - boat

مگیلوم ـ قایق

به کرجی با سر انسان **boat with human head**؛ قهرمانان مقتول **Slain Heroes** رجوع کنید.

Maltese cross

صلیب مالتی

به صلیب **cross** رجوع کنید.

Mami (Mama)

مامی (ماما)

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

Mamītu

مَمیتو

به نرگل **Nergal** رجوع کنید.

Mamu

مَمو

«مَمو» که در اصل رب‌النوعی سومری بوده، یکی از چندین رب‌النوعی است که با خواب و رؤیا **dreams** در ارتباطند (مَمود mamud، واژهٔ سومری برای «رؤیا» است) و گاهی مؤنث (دختر خدا اوتو **Utu**) و گاهی مذکر (به‌عنوان «خدای رؤیاها») اشاره شده است. پادشاه آشور، آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) همراه با بازسازی شهر ایمگور ـ انلیل - Imgur Enlil (بَلَوَت[2] امروزی)، برای خدایی که نامش به‌همین شکل نوشته می‌شد و شاید هم رب‌النوعی محلی با همین نام بوده است، معبدی آنجا ساخت.

Marduk

مردوخ

خدا مردوخ، دست‌کم از اوایل سلسلهٔ سوم اور Ur، خدای حامی شهر بابل بوده است [۱۰۵]. پرستش وی از دورهٔ سلسله‌ای نخستین تصدیق می‌شود. با این حال از اصل و ریشهٔ او چیز زیادی نمی‌دانیم. نوشتن مرسوم نام او با علایمی که به طور تحت‌اللفظی «گوسالهٔ خورشید» معنی می‌دهد، احتمالاً یک ریشه‌یابی عامه‌پسند است. از آن پس، مردوخ اغلب صرفاً به‌عنوان (خداوندگار) بِل Bēl، شناخته می‌شد.

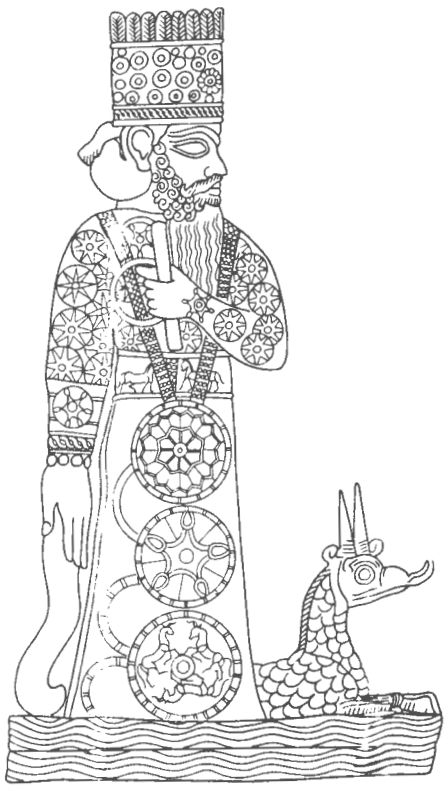
به‌نظر می‌رسد که مردوخ از همان ابتدا، شخصیت رب‌النوع محلی ناحیهٔ اریدو **Eridu** یعنی اسرلوهی **Asarluhi** که پسر انکی **Enki** محسوب می‌شده را جذب کرده و در نتیجه او پسر انکی Enki / اِئا Ea، شده است. زیارتگاه باشکوه مردوخ در بابل، اِسگیل **Esagil** نامیده می‌شد که وی در آنجا به همراه همسرش سرپانیتو **Sarpānītu**، پرستیده می‌شده است. گه‌گاه الهه نانایا **Nanaya** به‌عنوان همسر وی در نظر گرفته شده است. نَبو **Nabû** در نزدیکی بورسیپه Borsippa پرستیده می‌شد که در نتیجه پسر مردوخ گردید.

1. Assurnasirpal.
2. Balawat.

ترقی پرستش مردوخ در ارتباط تنگاتنگ با ارتقای سیاسی بابل از ایالت ـ شهر به پایتخت امپراتوری است. از دورهٔ «کاسی» به بعد، مردوخ هرچه بیشتر و بیشتر مهم می‌شود. چنانکه نه تنها نویسندهٔ حماسهٔ بابلی آفرینش، مردوخ را پادشاه تمامی خدایان معرفی کرده، بلکه بسیاری از خدایان بعدی، چیزی بیش از جنبه‌های مختلف شخصیت وی نبوده‌اند. بدین‌تقریر، پنجاه نام از مردوخ در این حماسه گنجانده می‌شود که فهرست خدایانِ **list of gods** هم‌عصر نیز، شصت و شش نام به آن می‌افزایند.

مردوخ از حدود قرن چهاردهم قبل از میلاد، خدای توده‌پسندی در آشور نیز بوده است. به دلیل مقام والای وی، تعیین صفات مشخصی در شخصیت مردوخ، کاری دشوار می‌باشد، ولی سحر **magic** و فرزانگی (منتج از رابطه‌اش با اَسرلوهی Asarluhi)، آبادانی و سرسبزی (در رابطه با پدرش اِئا Ea) و عدالت (به رابطه‌اش با شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) خدای خورشید، اشاره می‌کند)، قابل ذکر هستند. با وجود این در زمان سلطنت سناخریب[1] (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد)، برخی از جنبه‌های مناسک، اسطوره و پرستش مردوخ، به خدای حکومت آشوری یعنی خداآشور **Aššur**، منسوب بوده‌اند.

در نهایت، پرستش مردوخ با یکتاپرستی مقایسه شده است، ولیکن این موضوع هرگز منجر به تکذیب وجود خدایان دیگر، یا دفع رب‌النوعهای مؤنث، نگردید.



تصویر شمارهٔ ۱۰۵: خدا مردوخ و اژدر ـ مارش (موش‌هوشو *mušhuššu*) اقتباس از سنگ لاجورد استوانه‌ای که توسط پادشاه بابلی یعنی مردوخ ـ زاکیر ـ شومی اول *Marduk - Zākir - Šumi* (دورهٔ حکومت ۸۵۴ ـ ۸۱۹ پیش از میلاد) به مردوخ پیشکش شده بود. براساس نوشته‌های ضمیمه، بنا بود که این استوانه طلاکوب شده و به دور گردن پادشاه انداخته شود. یعنی به مجسمهٔ پرستش واقع در اِسگیل *Esagil* معبد مردوخ در بابل، متصل شود. این استوانه در بابل و در خانهٔ یک مهره‌ساز دورهٔ پارتی، یافته شده بود.

در حماسهٔ اِره Erra (به نرگل **Nergal** رجوع کنید)، زمانی‌که خدا اِره Erra، قصد سرنگونی

1. Senacherib.

مردوخ را دارد تا اینکه خود موقتاً عنان حکومت جهان را در دست گیرد، مردوخ، احتمالاً به قصد شوخی به شکل بسیار نامشخصی، همچون یک خدای بی‌کفایت و دست و پا چلفتی پیر که نشانهایش نیاز به اصلاح و تمیز کردن دارند، ظاهر می‌شود.

نماد مردوخ که کج بیل یا بیلچه **spade** با سر مثلثی‌شکلی است به نام مَرو Marru، احتمالاً اصلیت این خدا را به‌عنوان رب‌النوع محلی کشاورزی، منعکس می‌سازد [۱۴۱]. اژدر ـ مار **snake - dragon** (موشهوشو mušhuššu) به‌عنوان حیوان مردوخ و نَبو Nabû، احتمالاً بلافاصله پس از شکست اِشنونه Ešnunna به دست حمورابی[1]، از خدای محلی آن شهر، یعنی خدا تیش‌پک **Tišpak** گرفته شده است [۱۵۸].

به مراسم سال نو **New Year ceremonies**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Marru

مرو

به مردوخ **Marduk**؛ بیل (نماد) **spade (symbol)** رجوع کنید.

Martu (Amurru)

مَرتو (اَمورو)

خدا مرتو Martu (اموروی Amurru اکدی)، خدایی است که شهرها را ویران می‌سازد و همچون طوفان بر فراز زمین می‌خروشد. وی پسر «آن» **An** به شمار رفته و گاهی گفته می‌شود که



تصویر شمارهٔ ۱۰۶: خدا اَمورو *Amurru* برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ بابلی کهن.

پسر نین‌هورسگه **Ninhursaĝa** بوده است. براساس برخی روایات، همسرش بیلت ـ سیری Bēlet - Ṣēri («بانوی صحرا») یا اشرتو Ašratu بوده است. کمی جای تردید دارد که وی تجسم شخصیت مردم چادرنشین صحرا باشد، که دست‌کم از اواخر هزارهٔ سوم قبل از میلاد در افق سرسبز بین‌النهرین پدیدار گشتند. البته آنها در اصل از غرب وارد شده، ولیکن رفته‌رفته در منطقهٔ بین‌النهرین پراکنده شدند، تا اینکه در شرق نیز سرزمینهای واقع در تپه‌ماهورهای زاگرس را

1. Hammurabi.

اشغال نمودند. اولین امواج این مردم به سومری مَرتو Martu نامیده می‌شد. ولی ما به استفاده از واژهٔ کتاب مقدس، یعنی «آموریها»[1]، بیشتر تمایل داریم. نام خدا مَرتو Martu با آمورو Amurru از اواخر هزارهٔ سوم قبل از میلاد در اسامی شخصی، استفاده شده است.

در شعری سومری به نام «ازدواج مرتو Martu»، دختر خدا نوموشده **Numušda**، خدای حامی شهر کزَلو **Kazallu** در جنوب بابل، باوجود آنکه مرتو Martu «قارچهای خوراکی را از دل تپه‌ها بیرون می‌کشد، گوشت خام می‌خورد و خانهٔ ثابتی ندارد» ـ توصیف نسبتاً دقیقی از یک بادیه‌نشین حتی امروزی ـ بر ازدواج با وی پافشاری می‌کند. این شعر بوضوح نشانگر تلاشی برای جذب این خدای صحراها به زیارتگاه اصلی خدایان **pantheon** بین‌النهرین است. استعارهٔ طوفان به طور مکرر برای شرح تاخت و تازهای این مردم که «کشاورزی هیچ نمی‌دانستند» به کار گرفته می‌شد.

آمورو Amurru در هنر کاسی قدیم و بابل کهن مانند خدایی ملبس به یک ردای بلند، نشان داده می‌شود که عصای سرکج **crook** یا شمشیری در دست داشته و گاهی با غزال مربوط می‌شود [۱۰۶]. از نظر ترتیب تاریخی، پدیدآمدن این پیکره در هنر، به‌گونه‌ای ناهنجار، با تزئین مجسمهٔ پرستش این خدا در بابل همزمان شده و احتمالاً مردی با عصای سرکج، شکلی مناسب برای این خدای صحرانشینان مسافر، در نظر گرفته شده بود.

در اکدی، آمورو amurru همچنان به‌عنوان واژه‌ای طبیعی برای «غرب» به کار برده می‌شد. «آمورو» نام گروه ستارگان پرساووش[2] نیز بوده است.

maškim

مَشکیم

به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید.

me

مِه

واژهٔ سومری «مِه» (با تلفظ «می may: ترجمهٔ پَرسوی parṣū اکدی)، اسم معنی و جمعی است که در مذهب سومری، مفهومی بنیادی دارد. «مِه»، استعدادها یا نیروهای خدایان **gods** هستند که باعث وقوع عمده‌ترین فعالیتهای حیات بشر متمدن، بخصوص مذهب می‌شوند. واژهٔ گیش ـ هور giš - hur («نقشه»، «طرح») مشخص می‌کند که این فعالیتها به طور ایده‌آل چگونه باید باشند. «مِه» نیروهایی هستند که اجرای «گیش ـ هور» را ممکن و تداوم زندگی متمدن را تضمین می‌کنند. آنها ازلی، ابدی، مقدس و باارزشند. عمدتاً «ان» **An** یا انلیل **Enlil** آنها را نگه می‌دارد اما می‌توانند به خدایان دیگری که از لحاظ مفهومی در درجه‌ای پایین‌تر قرار دارند، واگذار، یا ارائه گردند. برخی از انواع «مه» قابل تصور در اسامی خاص هستند ـ تخت پادشاهی (نماد فعالیت شاهی) یا طبل معبد

1. Amorites. 2. Perseus.

(نماد اجرای موسیقی مناسک) ـ و در نتیجه گاهی افعالی همچون «در دست داشتن»، «پوشیدن» و «نشستن»، در مورد آنها به کار می‌رود. در زمان تحولات اجتماعی، احتمال دارد که «مِه» me، «پراکنده شده»، «فراموش شده» یا «جمع‌آوری و در گوشه‌ای قرار داده شوند». در شعر «اینانا و انکی»، خدا در حال مستی بر سر «مِه» شرط‌بندی کرده و اینانا **Inana** تمام آن را از پدرش انکی **Enki** می‌برد.

medicine

پزشکی

به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید.

melam and ni

مِلَم و نی

دو واژهٔ سومری هستند که اغلب به هم پیوسته‌اند. اگر بخواهیم در معنای لغات دقیق شویم، چنین به‌نظر می‌رسد که «نی» ni، به معنی تأثیر نیروی ایزدی «مِلَم» melam (مِلَموی melammu اکدی) بر روی بشر است. بابلی‌ها کلمات متعددی که مفهوم «نی» ni را در بر داشته باشد، از جمله پولوهتو **Puluhtu** «ترس» را به کار می‌بردند. درک مفهوم دقیق «مِلَم» melam، مشکل است. آن در واقع، جادویی مرئی و مشعشع است که توسط خدایان **gods**، قهرمانان، گاهی پادشاهان و همچنین از معابد بسیار روحانی و نمادها و نشانهای خدایان، تابیده می‌شود. در عین حال که مِلَم melam به‌گونه‌ای پدیدهٔ نور است، مهیب و الهامی پرهیبت نیز می‌باشد. «نی» ni را می‌توان در مورمور شدن گوشت بدن به صورت جسمانی تجربه کرد. هم زبان سومری و هم زبان اکدی، از لحاظ لغاتی که این پدیده و اثراتش را توصیف می‌کنند، غنی هستند. گاه گفته می‌شود که خدایان، مِلَم خود را مانند تن‌پوش یا تاجی پوشیده و می‌توانستند آن را همانند تاج یا تن‌پوش، از بدن درآورند. مِلَم melam در صورت کشته شدن پادشاه، ناپدید می‌شده (به خدایان مرده **dead gods** رجوع کنید). در عین حال که ملم melam، همیشه نشان فرد طبیعی است، هیچ‌گونه مفهوم باارزش اخلاقی را در بر ندارد. دیوها **demens** و غولهای مهیب نیز می‌توانستند آن را بپوشند.

Meme

مِه‌مِه

به گولا **Gula** رجوع کنید.

merman and mermaid

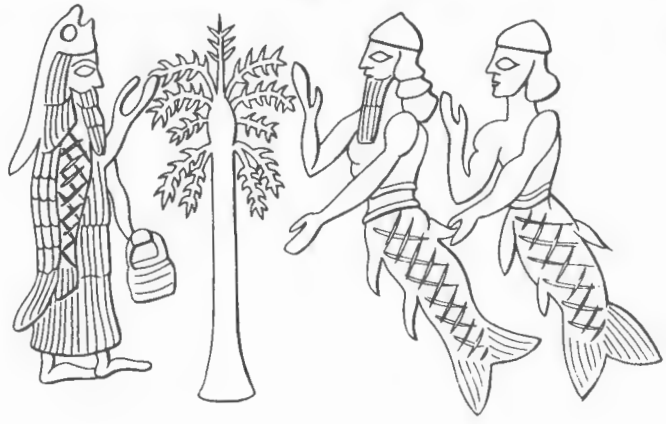
مرد دریایی و پری دریایی

پیکره‌ای با سر، بازوان و بالاتنهٔ انسان و پایین‌تنه و دم ماهی، در بیشتر ادوار هنر بین‌النهرین، از دوران بابلی کهن به بعد، وجود داشته است. احتمال داده‌اند که در دورهٔ آشوری میانه، او با شیر ـ قنطورس **lion - centaur** که ترکیبی است مشابه، جابه‌جا شده باشد. ولی اگر چنین بود به‌عنوان پیکرهٔ معروفی در دوران نو ـ آشوری، احیا

می‌گردید [۹۸]. این پیکره که تا دوران هخامنشیان و سلوکیان تداوم داشته، شاید شکل اولیهٔ پیکرهٔ «انسان دریایی» در روایت ادبی و هنر اروپای باستان و یونان، باشد. آشوری‌ها این مخلوق را صرفاً به‌عنوان کولولو Kulullû، «ماهی ـ انسان» می‌شناختند و او به همراه گیرتَب لولو girtablullû (کژدم ـ انسان scorpion - man) و اورماه لولو urmahlullû (شیر ـ انسان)، همان «شیر ـ قنطورس»)، گروهی از موجودات پیوندی انسان ـ حیوانِ مشابه را تشکیل می‌دادند. نمادهای این پیکره‌ها به همراه دیوها و هیولاهای **demons and monsters** دیگر در هنر نو ـ آشوری، با هدف محافظتی جادویی **magic**، هم به شکل مجسمه‌های یادبود معابد و کاخها و هم



تصویر شمارهٔ ۱۰۷: یک مرد دریایی در حال شنا. برگرفته از سنگ بنای حجاری شده در کاخ سلطنتی سارگون دوم *Sargon* پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۷۲۱ ـ ۷۰۵ پیش از میلاد)، واقع در دور ـ شرکین *Dūr - Šarkēn* (خورساباد امروزی). ارتفاع پیکره: ۲۵۵*mm*.



تصویر شمارهٔ ۱۰۸: درخت مقدس که یک «پیکره در هیئت ماهی» و یک مرد دریایی با پری دریایی در دو سوی آن ایستاده‌اند. برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ آشوری.

پیکره‌های **figurines** کوچک محافظ، به کار برده می‌شوند [۱۰۷، ۷۰]. با وجود این، انسان دریایی نه به‌عنوان نماد رب‌النوع خاصی، بلکه با طبیعتِ در مجموع محافظش، ظاهراً گاهی رابطه‌ای منطقی و ویژه با خدای آب، یعنی اِئا Ea (انکی **Enki**) داشته و به‌عنوان یکی از مخلوقات آپسو Apsû (اَبزو **abzu**)، شناخته می‌شده است.

در هنر نو ـ بابلی، نو ـ آشوری و بابلی کهن، گه‌گاه نوع مؤنث این پیکره (نیمی ماهی و نیمی زن) ظاهر می‌شود و شاید کولیل‌تو kuliltu، احتمالاً به معنای «ماهی ـ زن» باشد [۱۰۸].

به بز ـ ماهی **goat - fish** رجوع کنید.

Meslamta - ea

مسلمته ـ اِئا

به لوگل ـ ایره و مسلمته ـ اِئا **Lugal - irra and Meslamta - ea**؛ نرگل **Nergal** رجوع کنید.

minister deities

رب‌النوعهای وزیر

به خدایان و الهگان **gods and goddesses** رجوع کنید.

mongoose

موش‌خرما

نمس هندی یا موش‌خرما، اغلب در جنوب بین‌النهرین پیدا می‌شود. نین‌گیلین Ningilin (نین کیلیم Ninkilim) نام الههٔ‌ای (یا احتمالاً خدایی) است که با موش‌خرما در ارتباط بوده و نام اکدی آن بعدها همراه با نام رب‌النوع نوشته می‌شده است. احتمالاً نین‌گیلین Ningilin در روزگاران کهن با خدای سحر و جادو **magic** به نام نین‌گیریمه Ningirima؛ که در وردها جهت راندن مارها **snakes** خوانده می‌شد، اشتباه گرفته شده است. در یک مَثَل مشهور بابلی، موشی که از دست یک نمس هندی به سوراخ ماری فرار کرده است، با این عبارت، مار را ملاقات می‌کند: «من حامل درود و سلام از جانب افسونگر مار برای شما هستم!». از آنجا که مارها، طعمهٔ طبیعی نمس‌های هندی هستند، فهم اینکه چگونه این رب‌النوع و نمس هندی با هم ارتباط برقرار کرده‌اند، آسان می‌باشد.

در هنر کنده‌کاری بابلی کهن، مخلوقی با ظاهر طبیعیِ تقریبی یک موش‌خرما، نقشی رایج بوده، ولیکن معنا و مفهوم آن ناشناخته است.

monsters

هیولاها

به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید.

morality

پرهیزگاری

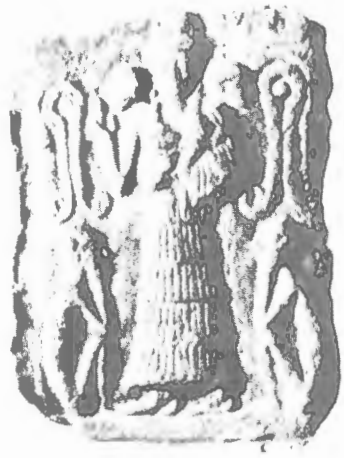
به شفاعت ایزدی **divine intervention**؛ خیر و شر **good and evil**؛ گناه **sin** رجوع کنید.

mother goddesses and birth goddesses

الهگان مادر و الهگان تولد

واژهٔ «الههٔ مادر» با معانی بسیار متعدد و نیز در تداخلی ویژه با سایر کلمات، نظیر «مادر زمین»،

«الههٔ زمین» یا «الههٔ باروری (**fertility**)، به طور گسترده در نوشته‌های معروف آیینهای چند خدایی و همچنین مذاهب بدوی، استفاده شده است [۱۰۹]. تصور وجود این رب‌النوعهای مؤنث برای دوره‌های ماقبل تاریخ، صرفاً از روی شواهد هنری یا باستان‌شناسی، امری رایج است. با وجود این، اغلب مواقع، تشخیص آنچه که ممکن است نشانه‌های این الهگان باشند، از مثلاً پیکره‌های **figurines** زن بارداری که به منظور ایمنی یا وضع حمل آسان، با تلاشهای سحرآمیز در ارتباط است، غیرممکن به نظر می‌رسد.



تصویر شمارهٔ ۱۰۹: الههٔ‌ای با نوزادان تازه متولد شده، احتمالاً نینتو *Nintu* به‌عنوان «بانوی تولد». لوح نقش برجستهٔ خشتی. احتمالاً از دورهٔ بابلی کهن یا ایسین ـ لارسا *Isin - Larsa* ارتفاع ۱۱۵*mm*.

برای دوره‌های تاریخی گذشتهٔ بین‌النهرین باستان، اطلاعات نسبتاً خوبی در خصوص الهگان مادر و الهگان تولد، در دست داریم. از آنجا که یکی از تصورات آفرینش **creation** نیروهای طبیعی یا خدایان **gods**، مقاربت جنسی بین دو رب‌النوع است، چنین تصور می‌شود که هر الهه‌ای می‌تواند به نحوی «الههٔ مادر» ـ الهه‌ای که خود، مادر است ـ بوده و نمونه‌های بسیار در این زمینه قابل ارائه هستند.

در هر حال، نقش مادری اکثر خدایان ابتدایی به الهه‌ای خاص منسوب بود که تا هزارهٔ دوم قبل از میلاد، تحت اسامی متنوع و متغیری ظاهر می‌شوند، که برخی از آنها واقعاً القاب وی بوده و این احتمال وجود دارد که این الهه در اصل چندین رب‌النوع مختلف بوده باشد. این اسامی به قرار زیرند:

آرورو Aruru؛

مامی Mami یا ماما Mama (بوضوح «مادر»)؛

دین گیرماه Dingirmah («خدا بانوی تعالی»)؛

نین‌ماه **Ninmah** («بانوی تعالی»)؛

نین‌تو Nintu («بانوی تولد»)؛

نین‌مِنه Ninmena (تاج‌بانو»)؛

بیلت ـ ایلی Bēlet - ilī («بانوی خدایان» به اکدی)

نَمو **Nammu**.

به‌نظر می‌رسد که دمگلنونه **Damgalnuna** در ابتدا الههٔ مادر بوده، ولی بعدها به‌عنوان همسر انکی **Enki** (و بنابراین مادر مردوخ **Marduk**)، نقش خاص‌تری را به عهده گرفته. نام نین‌ماه Ninmah توسط پسرش نینورته **Ninurta** به

نین‌هورسگه **Ninhursaga** («بانوی کوهستان») تغییر کرد، تا آنکه یادآور آفرینش کوهستان توسط وی باشد. نَمو Nammu، معمولاً خالق «ان» **An** و «کی» **Ki** و خدایان اولیه، شامل انکی Enki می‌باشد. البته وی در یک شعر سومری، بشر را نیز خلق می‌کند (به آفرینش **creation** رجوع کنید).

شکل دیگر آفرینش، ساخت پیکره‌های سفالین و جان بخشیدن به آنها می‌باشد. معمولاً و بخصوص در رابطه با آفرینش بشر (با آنکه گه‌گاه انکی Enki مسئول این کار است)، این الهه می‌باشد (تحت یکی از اسامی که در بالا ذکر شد) که سفال را ورز داده، قالبگیری کرده و در نتیجه به تعبیری دیگر، الههٔ مادر می‌شود. گاه الههٔ دیگری نقش قابله را ایفا می‌کند. واژهٔ تولد، هم برای این روشهای آفرینش و هم برای این قابله‌های ربوبی، واژه‌ای در خور و مناسب است.

واژهٔ شَسورو Šassūru که معنای لغوی آن به اکدی «زهدان» است، گاهی برای اشاره به خود الههٔ مادر استفاده می‌شده؛ ولیکن در روایت پیچیدهٔ آفرینش هفت زن و هفت مردِ نخستین در حماسهٔ اتره ـ هَسیس Atra - hasis (زیوسوره **Ziusura**)، در واقع چهارده شَسوراتو Šassurātu به یاری الههٔ مادر می‌شتابند که طی یک دورهٔ ده ماهه (قمری)، هر یک از آنها وظیفهٔ «شکل دادن» یا «آماده ساختن» یکی از پیکره‌های سفالین را برعهده داشته است.

سرانجام، جهت تکمیل شکل و شمایل پیکره‌های سفالی باید به این نکته اشاره کرد که در داستان اتره ـ هَسیس Atra - hasīs، انکی Enki با مخلوط کردن گِل و خون به مامی Mami کمک می‌کند ـ که برای قالبگیری و محکم‌کاری باید از پیش ورز داده و آماده شده باشد ـ و همچنین در شعر «انکی و نین‌ماه Ninmah»، مخلوقاتی به نام سیگ ـ ان ـ سیگ ـ دو sig - en - sig - du، گل را به شکل کپه‌هایی برای نَمو Nammu در می‌آوردند تا وی پس از ورز دادن، آنها را به شکل قالب درآورد، که در این حین، نین‌ماه Ninmah، نقش قابله را دارد. این چهار عمل الزاماً توسط یک رب‌النوع مؤنث انجام نمی‌شده. به علاوه، هفت الهه برای کمک به نمو Nammu، «آمادهٔ خدمت» هستند که احتمالاً خدمتگزارانی جهت پرستاری، به هنگام تولد، محسوب می‌شده‌اند.

به انونیتو **Anunītu**؛ ایش‌هره **Išhara**؛ لیسین **Lisin**؛ نین‌لیل **Ninlil**؛ زن برهنه **nude woman**؛ نماد «اُمِگا» **"omega" Symbol** رجوع کنید. در مورد اِروئا Erua، الههٔ تولد، به سرپانیتو **Ṣarpānītu** رجوع کنید.

Mullissu

مولیسو

به نین‌لیل **Ninlil** رجوع کنید.

mušhuššu

موش‌هوشو

به اژدر ـ مار **Snake - dragon** رجوع کنید.

Nabû

نَبو

«نَبو» (نبیوم Nabium کهن، نِبو Nebo در کتاب مقدس)، خدای کاتب بین‌النهرین، کاتب الهی قضا و قدر بوده است. با وجودی که او خدای کاتبان و حامی کتابت نیز بوده، ولی هیچ افسانه‌ای به وی مربوط نمی‌باشد. نظر به آنکه آموخته‌های زیادی از طریق نوشتن منتقل می‌شده، او بعدها به انا Ea (انکی **Enki**) و مردوخ **Marduk** به‌عنوان خدای تدبیر و خرد پیوست و در برخی روایات، صفات نینورته **Ninurta** را جذب خود کرده و بنابراین با آبیاری و کشاورزی، شناخته می‌شود. همسرش الهه تَشمیتو Tašmētu بوده. احتمال دارد که نماد وی، سیارهٔ عطارد بوده باشد.

شاید پرستش «نَبو» همراه با آموری‌های[1] بادیه‌نشین، در اوایل هزارهٔ دوم قبل از میلاد از سوریه به بابل رسیده باشد. مرکز پرستش وی در بورسیپه Borsippa در نزدیکی بابل قرار داشته و او در ابتدا به‌عنوان وزیر مردوخ و بعدها (از دورهٔ کاسی) به‌عنوان پسرش، جذب حلقهٔ خدا مردوخ شده است. بعدها نیسَبه **Nisaba**، همسر وی به شمار رفته است. در مراسم سال نو **New Year ceremonies** «نَبو» را از بورسیپه Borsippa برای ملاقات پدرش مردوخ، به بابل آوردند (به تطهیر **purification** رجوع کنید). «نَبو» به موقع خود، در کنار مردوخ، خدای متعال بابل گردید. در دوره‌های نو ـ آشوری، پرستش وی در آشور نیز مورد قبول واقع شد و تقریباً در حکومتهای اِسرهدُن Esarhaddon (دورهٔ حکومت ۶۸۰ ـ ۷۷۹ پیش از میلاد) و آشوربانیپال Assurbanipal



تصویر شمارهٔ ۱۱۰: نَبو *Nabû*، خدای کاتب. قلم خطاطی سه‌گوش خود را در دست دارد و بر روی اژدر ـ مار خود ایستاده است (اصل چشم خدا از بین رفته و در این نقاشی بازسازی شده است). برگرفته از لوح تعویذی، طرح مسی یا برنز از دورهٔ نو ـ آشوری.

(دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد)، خدای «آشوری» شده بود. نماد وی یک گوهٔ **wedge** افقی یا عمودی است (احتمالاً قلم

1. Amorites.

خطاطی، که گاهی بر روی لوح سفالی قرار داشته است). گه‌گاه این نماد و یا خود خدا «سوار بر پشت اژدر ـ ماری **snake - dragon**»، نشان داده می‌شوند [۵۴، ۳۱، ۱۱۰].

عمر پرستش «نَبو» طولانی بوده و طی قرن چهارم قبل از میلاد، خارج از بین‌النهرین، در بین جوامع تبعیدی آرامی[1] زبان، در مصر و آناتولی[2]، گسترش یافته است. زیارتگاه اصلی خدایان در بین‌النهرین که شامل «نبو» نیز می‌شده، از زمان آگوستوس[3] در شمال و مرکز سوریه واقع در پالمیرا[4] و دورا اروپوس[5]، پرستیده می‌شده و دست‌کم تا قرن دوم میلادی، ادامه داشته است. پرستش «نَبو» در بین‌النهرین پس از بابل نیز تداوم داشته و یونانی‌ها وی را به‌عنوان آپولو[6] می‌شناخته‌اند.به خدایان عربی **Arabian gods**؛ خدایان دیلمونی **Dilmunite gods**؛ اِنزگ **Enzag**؛ اِزیده **Ezida**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Nammu

نَمو

«نَمو» الهه‌ای بود که در برخی روایات چنین اظهار شده که «ان» **An** (آسمان) و «کی» **Ki** (زمین) و تعداد بیشتری از خدایان **gods** باستان را، متولد کرده است. بویژه آنکه مادر انکی **Enki** به شمار می‌رفته. او را یکی از الهگان مادر **mother goddesses** دانسته‌اند. نام او با همان علامت اِنگور **engur**، مترادف اَبزو **abzu** نوشته شده و این احتمال وجود دارد که وی در اصل تجسم شخصیت اقیانوس زیرزمینی بوده است.

Namrasit

نَمرسیت

به نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** رجوع کنید.

Namtar

نَمتر

«نَمتر» یا نَمترو Namtaru، یک رب‌النوع فرعی بود که به‌عنوان وزیر ارشکیگل **Ereškigal**، ملکهٔ جهان زیرین **underworld**، فعالیت می‌کرد. در روایتی از وی به‌عنوان فرزند انلیل **Enlil** و نین‌لیل **Ninlil** یاد شده است. این نام به یکی از دیوان **demons** مناطق زیرین که قاصد مرگ بوده نیز اعطا شده است. در اصل «نَمتر» به سومری به معنای «سرنوشت» یا «قضا و قدر» می‌باشد.

Nanaya

نانایا

الهه «نانایا» که ظاهراً در برخی از جنبه‌های جنسی اینانا **Inana** شریک بوده، همراه با دخترش کنی‌سوره Kanisura (اوسور ـ اَمَسهٔ - Usur amassa اکدی) و اینانای اوروک Uruk، در طول دورهٔ بابلی کهن، به شکل الهه‌های سه‌گانه در اوروک و بعدها در کیش kiš، پرستیده می‌شدند. بعدها نام «نانایا» در نوشته‌های مذهبی استفاده می‌شد، تا مفهومی کمی بیش از جنبهٔ دیگر اینانای

1. Aramaic.
2. Anatolia.
3. Augustus.
4. Palmyra.
5. Dura Europos.
6. Apollo.

ایشتر Ištar، داشته باشد.

به ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Nanibgal

ننیبگل

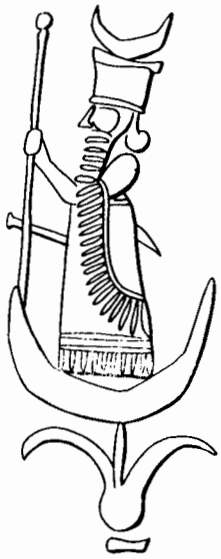
به اِنوگی **Ennugi**؛ نیسبه **Nisaba** رجوع کنید.

Nanna - Suen (Sîn)

نانا ـ سوئن (سین)

در بین‌النهرین باستان، خورشید و ماه هر دو، رب‌النوعهای مذکری بوده‌اند. به سومری به خدای ماه سوئن Suen یا نانا Nanna (نانار Nannar) گفته می‌شد که وی گاهی با هر دو نام به صورت «نانا ـ سوئن» خوانده می‌شد. بعدها «سوئن» به اکدی، سین Sîn تلفظ گردید. سایر اسامی شامل اَشیم بَبَر Ašimbabbar، نم‌رسیت Namraṣ̄it («آنکه پرتو می‌افکند») و اینبو Inbu («میوهٔ مقدس[1]»، احتمالاً به بدر یا هلال طبیعی ماه اشاره دارد) بودند. نام او بسادگی با عدد ۳۰، تعداد روزهای یک ماه نیز نوشته می‌شده است.

«نانا» پسر انلیل **Enlil** و نین‌لیل **Ninlil** بوده است. داستان تجاوز انلیل به یک الههٔ جوان در شعری سومری بازگو می‌شود. خدایان دیگر، انلیل را تبعید کردند، اما نین‌لیل که از پیش «نانا» را حامله بود، همراه وی رفت. همسر «نانا» الهه نینگل **Ningal** و فرزندانش، اوتو **Utu**، خدای خورشید و الهه اینانا **Inana** بودند. مهمترین زیارتگاه «نانا»، معبد اِ ـ کیش ـ نو ـ گَل E - kiš - nu - ḡal در اور Ur بود، ولی مرکز پرستش دیگری که در دورهٔ نو ـ بابلی بسیار اهمیت یافت، معبدی در هَرَن Harran، بخصوص نزد پادشاه بابلی، یعنی نبو ـ نَعید Nabû - na'id (در لاتین به‌عنوان نبونیدوس Nabonidus شناخته می‌شود، دورهٔ حکومت ۵۵۶ ـ ۵۳۹ پیش از میلاد)، محبوب بود که مادرش در آنجا به‌عنوان راهبه‌ای مشغول به کار بوده است. «نبو ـ نَعید»، دخترش را به‌عنوان راهبهٔ والا مقام سین **Sîn**، در اور **Ur**، معرفی نمود.



تصویر شمارهٔ ۱۱۱: سین *sîn*، خدای ماه. برگرفته از یک مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ بابلی.

با وجودی که «نانا»، رب‌النوع بسیار مشهوری در دوران بابلی کهن بوده است، ولی همواره زیر دست خدایان اصلی زیارتگاه مرکزی **pantheon** باقی مانده و در «سفر نانا ـ سوئن به نیپور Nippur»، او با کرجی به آنجا سفر می‌کند تا به

1.The Fruit.

رحمت خدا انلیل Enlil، نائل گردد (به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید).

نماد «نانا»، هلال ماه **crescent** و چهارپایش ورزا **bull** یا اژدر ـ شیر **lion - dragon** بوده است [۳۱، ۴۷].

به خدایان عربی **Arabian gods**؛ نماد «اُمگا» **"omega" symbol** رجوع کنید.

Nanše

نَنشه

«ننشه»، الههٔ سومری به زیارتگاه محلی ایالت ـ شهر لاگاش Lagaš، واقع در جنوب غربی سومر تعلق داشته است (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید). معبد وی نیز در شهر کوچکی در نزدیکی لاگاش بوده. در یک روایت همسان، وی دختر انکی **Enki** و همچنین خواهر نین‌گیرسو **Ningirsu** (شکل محلی نینورته **Ninurta**) و نیسبه **Nisaba** به شمار می‌رود. شوهرش، نین دره Nindara و وزیرش هندورسگ **Hendursag** می‌باشد.

وی بویژه با غیب‌گویی **divination** و تعبیر رؤیا **dreams** و نیز پرندگان **birds** و ماهیها **fishes** در ارتباط بوده است. در یک مناجات طولانی سومری که خطاب به وی سروده شده، او همواره به‌عنوان زنی نیکوکار، خیّر و مسئول رسیدگی به صحت اوزان و اندازه‌گیریها، تحسین و تمجید می‌گردد.

به دَمو **Damu** رجوع کنید.

Narūdu

نرودو

به هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

necromancy

نکرومانسی (غیب‌گویی از طریق احضار روح) به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید.

Nergal (Erra)

نرگل (اِره)

خدایان، نرگل و اِره Erra، در اصل رب‌النوعهایی جدا از هم بودند. ولی بعدها با از دست دادن شخصیت مستقل خود، هویتشان بسیار به هم نزدیک شد. از آنجا که نرگل در معبدی به‌نام اِ ـ مِسلَم E - meslam (یا «خانهٔ مِسلَم») در کوتو kutû واقع در بابل پرستیده می‌شد، گاهی تحت عنوان مسلمته ـ اِئا Meslamta - ea، «کسی‌که از مِسلَم Meslam پیش آمده» نیز معرفی شده است. بعدها وی را به اسم لوگل ـ ایره **Lugal - irra**، نیز شناخته‌اند. دیگر مرکز پرستش وی، مشکَن ـ شاپیر Maškan - Šāpir (تل ابو زواری[1]) بوده است.

«نرگل» با جهان زیرین **underworld** ارتباط داشت و معمولاً شوهر اِرشکیگل **Ereškigal**، ملکهٔ جهان زیرین، به شمار می‌رفت. داستان عشق آنها در افسانهٔ «نرگل و ارشکیگل» بازگو شده است. الهه‌های دیگری که گاهی همسر «نرگل» به حساب می‌آمدند، لَس Laṣ و مَمیتو Mamitu بوده‌اند. به نظر می‌رسد که «نرگل» پسر انلیل **Enlil**

1. Tell Abu Dhawari.

و نین‌لیل **Ninlil** و یا بیلیت ـ ایلی Bēlet - ilī بوده باشد.

وی علاوه بر ارتباطش با جهان زیرین، با آتشهای جنگل، تبها و طاعونها نیز در ارتباط بوده و گاهی روحیهٔ ستیزه‌جویی داشته است. اِره Erra، بخصوص خدای جنگجوی خشنی بود که بویژه مسئولیت طاعونها را به عهده داشته. او نیز در اِ ـ مِسلَم E - meslam در کوتو kutû، همراه با همسرش «مامی» Mami (که احتمالاً همان ممیتو Mamītu یعنی همسر نرگل بوده و نه «مامی» Mami که در زمرهٔ الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** به شمار می‌رفته است)، پرستیده می‌شد. گفته شده که پدر اِره Erra، «ان» **An** بوده است.

در شعر بابلی «ایشوم Išum و اِره Erra»، این خدا به طور موقت کنترل جهان را به دست گرفته (ظاهراً به دلیل اینکه بیش از تنبیه گناه، در حقیقت تخریب و تباهی در سرشت اوست)، به تاراج و غارت پرداخته و بابل را تباه می‌کند. احتمالاً این روایت افسانه‌ای، آیینهٔ تاخت و تازهای کشور توسط مردم بادیه‌نشین و قبیله‌ای همچون آرامیان[1] و «سوتیان»[2]ها، بین قرنهای دوازدهم و نوزدهم قبل از میلاد می‌باشد.

«نرگل» در هنر بابلی به شکل خدایی ملبس در یک ردای بلند جلوباز که اغلب یک پایش عریان بوده و یک گام به جلو برداشته است، نشان داده می‌شود. بیشتر مواقع پایش بر روی تکیه‌گاه بلندی قرار گرفته، یا در حال لگدمال کردن انسانی می‌باشد [۱۴، ۵۵]. او معمولاً شمشیر هلالی و عصای سلطنتی دو سر یا تک سر با سر شیر، در دست دارد که به‌عنوان نقوش مستقلی، به‌عنوان نماد این خدا نیز به کار می‌رفتند (به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید) [۷۶، ۱۱۲]. شاید خدایی که در حال استراحت در تابوتی نشان داده می‌شود، «نرگل» باشد (به خدایان مرده **dead gods** رجوع کنید).

در دورهٔ پارتی، «نرگل» با «هرکول»[3] یونانی شناخته می‌شد. به خدایان عربی **Arabian gods**؛ مگس **fly**؛ شیر ـ دیو **lion - demon** رجوع کنید.

New Year ceremonies

مراسم سال نو

مراسم سال نو در بابل، از اول تا دوازدهم نیسانو Nisannu، اولین ماه سال که حدوداً در نقطهٔ اعتدالین بهار می‌افتد، برگزار می‌شد. مراسمی که در بابل اجرا می‌شد، بر پرستش مردوخ **Marduk** متمرکز بود، اما جشنهای مربوطه در سایر شهرها و برای سایر رب‌النوعها نیز، آن هم به مدت طولانی، اجرا می‌شده است. نام جشنوارهٔ اکیتی akiti که در اور Ur تحت سلسلهٔ سوم، برای خدا نانا **Nanna** اجرا می‌شد، از اکیتو Akitu اکدی، یکی از مراسم سال نو، گرفته شده بود.

مراسم بابلی شامل توالی مناسکی بود که به

1. Aramaeans. 2. Suteans.
3. Herakles.

موارد زیر ارتباط داشت: (۱) جشن یا انجام درو جو بهاری؛ (۲) جشنوارهٔ خدای حامی شهر، یعنی مردوخ، که شامل به تخت نشاندن وی می‌شده (که با عنوان «بِل Bēl را به چنگ آوردن» شناخته می‌شد)؛ (۳) تلفیق نشان نمادین صحنه‌های خاص حماسهٔ بابلی آفرینش (به آفرینش **creation** رجوع کنید)؛ (۴) نمایش مراسم سال نو به صورت گاهشمار؛ (۵) بیعت با پادشاه به‌عنوان کسی‌که وظایف مقدس پادشاهی را برعهده دارد؛ (۶) پذیرش و برتخت نشاندن خدا «نَبو» **Nabû**.

نسخه‌ای بسیار قدیمی از یک سری دستورالعملهای تشریفاتی کاهنان **priests**، اطلاعات ارزشمندی از روز دوم تا پنجم این مراسم در اختیار می‌گذارد، ولیکن توالی اتفاقات در روزهای دیگر، به آن اندازه واضح نیست. این مراسم به طور حتم شامل حرکتی دسته‌جمعی و سفر به عمارت اکیتو akitu یا بیت‌اکیتی bītakīti، مناسک خضوع پادشاه، و در روز چهارم، «پیشکش» (احتمالاً قرائت) حماسهٔ آفرینش، همراه با مجموعهٔ مناسک مذهبی و جادویی در مفاهیم متعدد، می‌شده است.

آخرین مناسبت شناخته شده‌ای که اکیتوی akītu مردوخ در بابل جشن گرفته شد، زمانی بود که کمبوجیه[1]، پادشاه ایران[2] در ۵۳۸ قبل از میلاد «بل را به چنگ آورد»، هرچند که جشنهای اکیتو akītu برای رب‌النوعهای آنو Anu (ان **An**) و ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) در اوروک Uruk، طی قرن



تصویر شمارهٔ ۱۱۲: خدایی که ظاهراً در تابوتش خوابیده، بنا بر تصور برخی محققان، نرگل Nergal خدای جهان زیرین می‌باشد. پیکرهٔ خشتی. احتمالاً از زمان ایسین ـ لارسا *Isin - Larsa* یا بابلی کهن. ارتفاع: *mn*۱۳۳.

1. Cambyses. 2. Persia.

دوم پیش از میلاد، برگزار می‌گردیده است. به آشور **Aššur**؛ تطهیر **purification**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Nidaba

نیدبه

به نیسبه **Nisaba** رجوع کنید.

night

شب

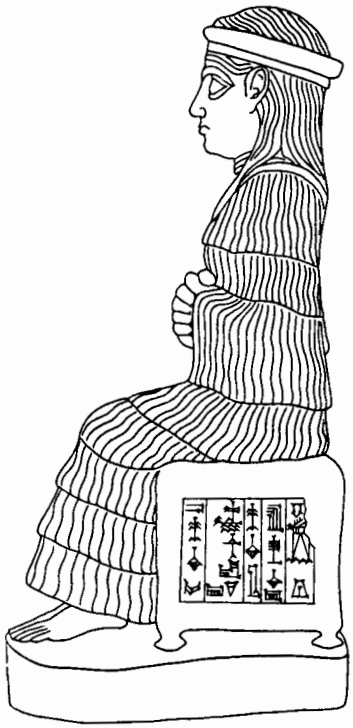
ظاهراً بابلی‌ها عقیده داشته‌اند که شَمش Šamaš (اوتو **Utu**)، خدای خورشید به هنگام غروب از دروازهٔ افق غربی وارد آسمان می‌شود و در خوابگاهی که در آنجا قرار دارد، شب را سپری می‌کند. در صبحگاه، وی از دروازه‌ای متناظر، واقع در افق شرقی طلوع می‌کند [۱۵۲]. پرواضح است که چنین تصور می‌شده، تشعشع آن طی ساعات شب، تقلیل می‌یابد، اما چگونگی تطابق این دیدگاه با روایت دیگری که برمبنای آن، وی در شب‌هنگام جهان زیرین **underworld** را روشن می‌سازد، هنوز کاملاً آشکار نیست.

مناسک خاصی باید در طول شب انجام می‌شد. اینها شامل مناسک پیشگویی از روی امعا و احشا، مخصوصاً مناسک جادویی که هدف از آنها ویرانی نیروی ساحران بوده و نیز مناسک نَمبوربو namburbû، می‌شده است (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید). به این دلیل چنین مناسکی اغلب راز و نیازهای خاصی را به دنبال داشت که خطاب به خدایان (بدون نام) شب یا ستارگان، انجام می‌گرفت.

Nikkal

نیکل

به نینگل **Ningal** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۱۱۳: مجسمه‌ای از سنگ چخماق از الهه نینگل *Ningal* در دورهٔ ایسین ـ لارسا *Isin - Larsa* که در گیپر *gipar* واقع در اور *Ur* پیدا شده و سراسر بازسازی گردیده است (وقتی مجسمه را پیدا کردند، سر نداشت و شکستگیهای زیادی داشت). نوشتهٔ آن، اهدای مجسمه توسط اِن ـ انه ـ توما *En - ana - tuma* دختر پادشاه ایشمه ـ دگن *Išme - Dagan* به نینگل *Ningal* را بیان می‌کند.

Nimrod

نیمرُد

در سفر پیدایش[1] IO می‌خوانیم که نیمرُد Nimrod «شکارچی بزرگی در حضور خدا» بوده و «سرآغاز قلمروش بابل Babel و اِرخ Erech (اوروک Uruk)، اکد Accad و کلنح Calneh، در سرزمین شینار Shinar» بوده است. از متن چنین برمی‌آید که در اینجا «نیمرُد» هواخواه ملت بابل است. وی به صورت چهره‌ای در سنت اسلامی باقی مانده و در اسامی جدید ویرانه‌های کلهو **kalhu** (نیمرود Nimrud) و بورسیپه Borsippa (بیرس نیمرود Birs Nimrud)، جاودانه می‌گردد. با این حال، هیچ‌گونه منبع بین‌النهرینی برای این افسانه، به دست نیامده است.

Ninazu

نینزو

خدا «نینزو»، پسر ارشکیگل **Ereškigal**، ملکهٔ جهان زیرین **underworld** محسوب می‌شده. وی پدر نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** نیز بوده است. ظاهراً وی با جهان زیرین در ارتباط بوده. به‌نظر می‌رسد که وی طی هزارهٔ سوم قبل از میلاد، در شهر اِشنونه **Ešnunna** پرستیده می‌شده، ولی مجسمهٔ پرستش خدا تیش‌پَک **Tišpak** (در اصل خدای هوری[2] طوفان یعنی تِشوپ **Tešup**)، بعدها جای وی را گرفته است. گویا چهارپای ایزدی «نینزو» اژدر ـ مار **snake - dragon** (موش‌هوشو **mušhuššu**) بوده که ظاهراً تیش‌پک **Tišpak** و بعدها مردوخ **Marduk**، آن را از وی تحویل گرفتند [۱۳۸].

احتمال دارد که «نینزویی» که در اِنگی Enegi واقع در جنوب سومر پرستیده می‌شده و پدرش انلیل **Enlil** بوده، در اصل خدای دیگری بوده باشد.

Nindara

نین‌دره

به خدایان محلی **local gods**؛ نَنشه **Nanše** رجوع کنید.

Ningal

نینگل

الهه «نینگل»، همسر خدا نانا **Nanna** / سین Sîn، و مادر شَمش Šamaš / اوتو **Utu** خدای خورشید بوده است. وی همراه با سین Sîn در اور Ur و همچنین محراب سین Sîn در هَرَن Harran، واقع در شمال سوریه، پرستش می‌شد. در هزارهٔ دوم قبل از میلاد، پرستش وی به طور مستقل در سوریه توسعه یافت که در آنجا نامش به نیکل Nikkal، تغییر یافت. این شکل از نام گاهی در بابل نیز به کار می‌رفته. ظاهراً پرستش نیکل Nikkal در سوریه، تا هزارهٔ اول میلادی بخوبی ادامه داشته است.

به «چشمان نینگل» **"eyes - of - Ningal"** رجوع کنید.

Ningilin

نین‌گیلین

به موش‌خرما **mongoose** رجوع کنید.

1. Genesis. 2. Hurrian.

Ninĝirsu

نین‌گیرسو

خدا «نین‌گیرسو» (که نامش به معنای «خداوندگار گیرسو Girsū» است)، به‌عنوان شکل محلی خدا نینورته **Ninurta** (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید)، از دورهٔ سلسله‌ای نخستین تا دورهٔ بابلی کهن، حائز اهمیت بوده است. او برجسته‌ترین خدای محلی ایالت ـ شهر لاگاش Lagaš بوده که مرزبندی شهر گیرسو Girsū (تلوی Tello امروزی) توسط وی انجام گرفته و در آنجا، پسر انلیل **Enlil**، شوهر بَئو **Bau** و برادر الهه‌ها، نَنشه **Nanše** و نیسبه **Nisaba** محسوب می‌شده است.

«نین‌گیرسو» خدایی بود که گودِئا Gudea، حاکم لاگاش Lagaš برای او معبد بزرگ اِ - نینو E ninnu ـ، «خانه پنجاه [مِه **me**]» را بازسازی کرد (به اعداد **numbers** رجوع کنید)، که از این موضوع در یک مناجات طولانی سومری، تجلیل شده است [۱۱۴]. در این مناجات گودئا Gudea در خواب می‌بیند که «نین‌گیرسو» با تقاضای بازسازی معبد، در برابر وی ظاهر می‌شود. وی به جای آنکه به شکل انسان ظاهر شود، در شکل پرندهٔ شیر سر، ایمدوگود **Imdugud** (اَنزو Anzû)، پدیدار گشت (به خوابها و رؤیاها **dreams nad visions** رجوع کنید). از آنجا که در نسخ قدیمی‌تر شعر «اَنزو Anzû»، وقتی وی لوح سرنوشت **tablet of destinies** را از انلیل Enlil می‌دزدد، کسی‌که با این پرنده به مبارزه برمی‌خیزد، کسی نیست جز «نین‌گیرسو» (درحالی‌که در نسخ بعدی، نینورته Ninurta، انتقامجوی ایزدی است)، بنابراین این موضوع قابل فهم خواهد بود که آنچه در اصل می‌بایست قربانی ـ «نشان ظفر» ـ پادشاه باشد، بعدها چنان به هویت وی نزدیک شد که به‌عنوان نماد این حضور الهی، مشخص گردید.

در مناجات گودئا Gudea، به افسانهٔ **قهرمانان مقتول Slain Heroes** که گروهی از رب‌النوعهای عجیب و غریب بودند ـ برخی به شکل انسانی، برخی هیولایی و برخی بی‌جان ـ و مغلوب «نین‌گیرسو» شده‌اند (یا در نسخ دیگر مغلوب نینورته Ninurta)، نیز اشاره شده است [۱۳۵].

در مجموع «نین‌گیرسو» از یک سو، چنانکه اعمال بالا نشان می‌دهد، خدای جنگجو بوده و از سوی دیگر، با فوائد زراعی، نشو و نمای گیاهی، تنظیم آبراهه‌های لازم جهت آبیاری و نیز حاصلخیزی، در ارتباط بوده است. در کودوروهای **Kudurrus** دورهٔ کاسی، از خیش **Plough** به‌عنوان نماد وی نام برده می‌شود [۱۲۱]. همزمان با تنزل اهمیت گیرسو Girsū (با جذب در امپراتوری سلسلهٔ سوم اور Ur)، از «نین‌گیرسو» کمتر چیزی به گوش می‌رسد و افسانه‌هایش به نینورته Ninurta، نسبت داده می‌شوند.

به شیر **lion**؛ زَبَبه **Zababa** رجوع کنید.

Ningišzida

نین‌گیش‌زیده

خدا «نین‌گیش‌زیده»، رب‌النوع جهان زیرین **underworld** و پسر خدا نینزو **Ninazu** بوده است.



تصویر شمارهٔ ۱۱۴: حوض اَبزوی *abzu* دورهٔ سلسله‌ای نخستین. از معبد نین‌گیرسو *Ninĝirsu* (تلوی *Tello* امروزی). عکس از موزهٔ خاور باستان استامبول.



تصویر شمارهٔ ۱۱۵: گودنا *Gudea*، شاهزادهٔ لاگاش *Lagaš* که توسط رب‌النوع شخصی‌اش، نین‌گیش‌زیده *Ningišzida*، به خدا انکی *Enki* معرفی می‌شود. همراه با مارهای شاخداری (بَشمو *bašmū*) که از شانه‌هایش بیرون زده‌اند. برگرفته از مهر استوانه‌ای خود گودنا *Gudea*. دورهٔ نو ـ سومری.

معنی نام وی با توجه به اصول واژه‌شناسی، «خداوندگار درخت پاک» می‌باشد.

در شعر سومریِ «مرگ گیلگمش»، گیلگمش **Gilgameš**، «نین‌گیش‌زیده» و دوموزی **Dumuzi** را با هم، در جهان زیرین، ملاقات می‌کند. افسونهای بابلی از «نین‌گیش‌زیده» به‌عنوان نگهبانی جهت دیوهایی **demons** که در جهان زیرین زندگی می‌کنند، نام می‌برند. نام این خدا در

سوگواریهای مرگ دوموزی Dumuzi نیز آورده می‌شود.

گودئا Gudea، حاکم سومری لاگاش Lagaš، که معبد نین‌گیرسو Ningirsu را ساخت، «نین‌گیش‌زیده» را رب‌النوع محافظ شخصی، به حساب می‌آورد (به خدایان شخصی **personal gods** رجوع کنید) و ظاهرش را برای وی در یک رؤیا **dream** توصیف می‌کند.

در اسطورهٔ ادپه **Adapa**، همان خردمندی که به آسمان عروج کرد، به طور غیرمنتظره‌ای با دوموزی Dumuzi و خدایی به نام گیش‌زیده Gišzida که مسلماً مخفف «نین‌گیش‌زیده» می‌باشد، مواجه می‌شویم که از دروازهٔ مرتفعترین آسمان، یعنی آسمان آنو Anu (ان An)، محافظت می‌کنند (به کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید). به ادپه Adapa گفته می‌شود که وی می‌باید در پاسخ به سؤالات خدایان نگوید که در حال عزاداری برای این دو خدا، یعنی «دوموزی» و «گیش‌زیده» که از روی زمین ناپدید شده‌اند، می‌باشد. این موضوع به همراه تأثیر متقابل و پیچیدهٔ مضامین مرگ و جاودانگی در این اسطوره، این قضیه را مشخص می‌سازد که پیدا شدن «دوموزی» و «گیش‌زیده» در آسمان، در چنین وضعیتی، یک استثنا بوده است. نماد و چهارپای «نین‌گیش‌زیده»، مار شاخدار یا اژدها بشمو bašmu بود (به مارها **snakes** رجوع کنید) و وی از لحاظ ستاره‌شناسی با صورت فلکی مار آبی[1] مرتبط می‌باشد.

نام این خدا، شاید «نین‌گیزیده Ningizzida» تلفظ می‌شده است.

به دَمو **Damu**؛ اژدر ـ مار **snake - dragon**؛ مار خدایان **snake gods** رجوع کنید.

Ninhursaga

نین‌هورسگه

«نین‌هورسگه»، نام سومری یکی از الهگان مادر **mother goddesses** بود که به‌عنوان «مادر خدایان» شناخته می‌شده و به طور حتم مسئول تولد بسیاری از خدایان و الهگان **gods and goddesses** بوده است. بسیاری از حاکمان نیز دوست داشتند وی را «مادر» خود بنامند.

در افسانهٔ سومری «انکی Enki و نین‌هورسگه»، وی (که در شعر به وی نین‌تور Nintur، دمگلنونه **Damgalnuna** و نین‌سیکیله Ninsikila نیز گفته شده است)، توسط انکی **Enki** باردار می‌شود و سپس انکی Enki به دختر حاصل از پیوندشان، در اولین سری از زنای با محارم، تجاوز می‌کند. سرانجام آنها دوباره مقاربت کرده و «نین‌هورسگه»، هشت رب‌النوع سودمند برای بشر به دنیا می‌آورد. در شعر دیگری به نام لوگله Lugale، ریشهٔ نام «نین‌هورسگه» تشریح می‌گردد: خدا نینورته **Ninurta** با شکست دیو آسگ **Asag** و ارتش سنگی‌اش، کوهی از سنگ می‌سازد و تصمیم می‌گیرد نام مادرش نین‌ماه **Ninmah** را با نام جدید «نین‌هورسگه» («بانوی کوهستان») عوض کند.

«نین‌هورسگه» که در واقع همان الهه نین‌ماه

1. Hydra.

Ninmah بوده، در معبد اِ ـ ماه E - mah واقع در شهر ادب Adab، پرستیده می‌شد. با وجود این ملاحظه می‌شود او با شهر کِش keš نیز در ارتباط بوده، زیرا گاهی به «بیلت ـ ایلی Bēlet - ilī» یا «دختر کِش Keš» شناخته می‌شده است.

به خدایان دیلمونی **Dilmunite gods**؛ لیسین **Lisin**؛ نماد «اُمگا» **"omega" symbol**؛ شول ـ په ـ اِ **Šul - pa - e** رجوع کنید.

Ninsina

نین‌سینه

«نین‌سینه» که معنای اسمش «بانوی ایسین Isin» می‌باشد، الههٔ حامی شهری سومری به‌همین نام بوده است (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید). وی دختر الهه اورَش **Uraš** بوده و شوهرش پَبیلسگ **Pabilsag̃** و پسرش، دمو **Damu** بوده‌اند. او قبلاً در هزارهٔ سوم قبل از میلاد، در سومر و خارج از ایسین Isin، مثلاً لاگاش Lagaš پرستیده می‌شد، ولی اهمیت وی به‌عنوان رب‌النوع مخصوص ایسین Isin، با پیدایش سلسلهٔ «ایسین»، کمی پس از سال ۲۰۰۰ قبل از میلاد، افزایش یافت. از این دوره به بعد نیز با لقب «پزشک اعظم سیاه سرها» (که منظور بشر می‌باشد) شناخته می‌شد و همچون پسرش دَمو Damu، به طور اخص با شفا در ارتباط بود (به امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید). او با اینانا **Inana** مقایسه شده و گاهی با «بزرگ دخترِ آن **An**» و دیگر القاب مخصوص اینانا، شناخته می‌شد. از آنجا که «نین‌سینه» در حقیقت یک لقب است تا اسم، به نظر می‌رسد که «نین‌سینه» در واقع همان گولا **Gula** است که با اسامی متعددی شناخته می‌شده است [۷۹].

Ninkarrak

نین‌کرک

به گولا **Gula** رجوع کنید.

Ninkilim

نین‌کیلیم

به موش‌خرما **mongoose** رجوع کنید.

Ninlil (Mullissu)

نین‌لیل (مولیسو)

الهه «نین‌لیل» همسر خدا انلیل **Enlil** بود. احتمالاً به منظور آمادگی جهت همسری شوهر بلندپایه‌اش، وی تا مدتی نقش یک رب‌النوع ابداعی را داشته است (زیرا پیشوند «نین» معمولاً به معنای «بانو» است. مانند «اِن En» که به معنای «خداوند» است). اغلب به وی «مادر»، «مادر رحیم» و از این قبیل نیز گفته می‌شد و شاید شکلی از الههٔ مادر **mother goddess** بوده است. وی به‌عنوان یک الههٔ سودمند و رحیم، اغلب به نفع موجودات فناپذیر، با شوهرش پادرمیانی می‌کند. شعر سومری «انلیل و نین‌لیل»، داستان تجاوز انلیل به نین‌لیل جوان را بازگو می‌کند که به‌خاطر آن توسط خدایان دیگر، تبعید شده بود و شرح می‌دهد که چگونه «نین‌لیل» متعاقباً همسر وی گردید. در روایت دیگری از شعر «انلیل و سود Sud»، انلیل با الهه سود Sud، ازدواج کرده و سپس

نام این الهه به «نین‌لیل» تغییر می‌یابد (به نیسبه **Nisaba** رجوع کنید).

با توجه به آنکه، آشور **Aššur**، خدای ملی آشوری، از برخی جهات با انلیل بابلی برابر بوده، نین‌لیل، همسر آشور نیز محسوب می‌شده است. او در آشور به اسم مولیسو **Mullissu** (گویش محلی موليلتوی **Mulliltu** آشوری که از گویش محلی سومری «نین‌لیل» گرفته شده) پرستیده می‌شد [۳۱].

حیوانِ «مولیسو» در آشور، شیر **lion** بوده است.

به اِ ـ کور **E - kur** رجوع کنید.

Ninmah

نین‌ماه

براساس شعر «انکی و نین‌ماه»، الهه نین‌ماه در خلقت بشر توسط نَمو **Nammu** نقش قابله را داشته است (به آفرینش **creation**؛ الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید). سپس به هنگام جشن، انکی **Enki** و نین‌ماه به مقدار زیاد آبجو نوشیده و سرمست شدند. «نین‌ماه» که در خلقت بشر، نقش فرعی را داشته است، هم‌اینک بر سر این موضوع که وی قادر است سرشت بشر را آن‌طور که خود مایل است، نیک یا شر بسازد، حال چه فیزیک بشر مساعد باشد چه نباشد، با انکی **Enki** به رقابت برخواست. انکی **Enki** نیز این رقابت را پذیرفت و مدعی شد که: «اگر سرشتی که می‌سازی، شر باشد، من آن را اصلاح خواهم کرد». این بازی مستانه دنبال شد که طی آن، نین‌ماه از توفیق انکی، سخت عصبانی گشت. سپس نقشها عوض شدند و انکی بزودی موجودی خلق نمود که در تمام اعضای بدنش به حدی بیمار یا ضعیف بود که نین‌ماه از عهدهٔ اصلاح آن برنیامد. بنابراین پیروزی از آن انکی **Enki** گردید.

«نین‌ماه» نام یک صورت فلکی نیز بوده است.

به نین‌هورسگه **Ninhursaga** رجوع کنید.

Ninmar

نین‌مر

به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید.

Ninmena

نین‌مِنه

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

Ninmešarra

نین‌مِشره

به اِن مِشره **Enmešarra** رجوع کنید.

Ninsianna

نین‌سیانه

به اینانا **Inana** رجوع کنید.

Ninsikila

نین‌سیکیله

به نین‌هورسگه **Ninhursaga**؛ لیسین **Lisin**؛ خدایان دیلمونی **Dilmunite gods** رجوع کنید.

Ninsun

نین‌سون

نام این الهه به معنای «بانوی گاو وحشی» است و احتمال دارد که پرستش وی با احشام وحشی در ارتباط بوده باشد (به کلاه شاخدار **horned cap** رجوع کنید). پیش از آن در دورهٔ سلسله‌ای نخستین، او همسر پادشاه ایزدیِ شهر اوروک Uruk، یعنی لوگل‌بنده **Lugalbanda** به شمار می‌رفت. لوگل‌بنده و نین‌سون، والدین قهرمان گیلگمش **Gilgameš** بودند و در حماسهٔ بابلی گیلگمش، نین‌سونِ دانا به‌عنوان تعبیرکنندهٔ رؤیاهای **dreams** شوم گیلگمش عمل می‌کند.

Ninšiku

نین‌شیکو

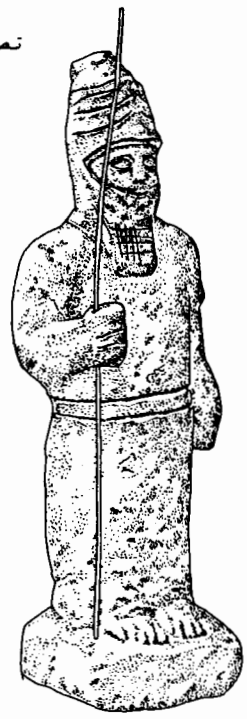
به انکی **Enki** رجوع کنید.

Ninšubur (god)

نین‌شوبور (خدا)

رب‌النوعی مذکر و فرعی محسوب می‌شد که مقام وزارت «ان» **An** را برعهده داشته (به خدایان و الهگان **gods and goddesses** رجوع کنید). شکل اکدی نام وی ایل ـ اَبرات Il - abrāt بود. او به خدا پَپسوکل Papsukkal نیز شباهت داشته که به طور کلی وظیفهٔ وزارت خدایان را برعهده داشت. پپسوکل به یک صورت فلکی مربوط می‌شد که امروزه به منظومهٔ جبار[1] شهرت دارد.

نین‌شوبور / پپسوکل، در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری به شکل خدایی شبیه به انسان که یک



تصویر شمارهٔ ۱۱۶: پیکرهٔ وزیر خدایان، نین‌شوبور، *Ninšubur* از جنس سفال پخته همراه با یک میلهٔ فلزی. دورهٔ نو ـ بابلی. مقتبس از جعبه‌ای آجری که در پی بنای معبد الهه نین‌هورسگه *Ninhursāga* در کیش *Kiš* دفن شده بود.

کلاه شاخدار **horned cap** به سر و ردای بلندی به تن دارد، ترسیم می‌شود. او به شکل خبردار ایستاده و چوب بلندی را در دست دارد که از بالای سرش تا زمین می‌رسد [۱۱۶]. او اغلب بر فراز یک صفهٔ سلطنتی می‌ایستد. به طور معمول در معابد این دوره (متعلق به رب‌النوعهای مختلف)، پیکرهٔ **figurine** خشتی این خدا، به این شکل در یک جعبهٔ آجری، زیر سکوی مخصوص مجسمهٔ پرستش **cult statue** خاک می‌شده. «پیکره‌ای با چماق» بابلی (به چماق **mace** رجوع کنید)، به‌عنوان شمایل‌نگاری قدیمی این خدا در نظر گرفته شده است، ولی این موضوع قابل شک

1. Orion.

و تردید می‌باشد [۱۰۳].

نماد حیوان نین‌شوبور / پیسوکل، دست‌کم از دورهٔ کاسی، پرنده‌ای **bird** در حال راه رفتن بوده است [۳۴].

Ninšubur (goddess)

نین‌شوبور (الهه)

رب‌النوعی فرعی و مؤنث بوده که مقام وزارت اینانا **Inana** را برعهده داشته (به خدایان و الهگان **gods and goddesses** رجوع کنید).

به نَمتر **Namtar** رجوع کنید.

Nintinuga

نین‌تینوگه

به گولا **Gula** رجوع کنید.

Nintu

نین‌تو

به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید.

Ninurta

نینورته

هیچ‌گونه مدرکی در خصوص معنای اسم خدا «نینورته» که پرستش وی در سومر بسیار کهن بوده است، وجود ندارد. مرکز اصلی پرستش وی به‌عنوان پسر انلیل **Enlil**، معبد اِ-شو-مِه-شه E - šu - me - ša در نیپور Nippur بود. همسر وی یا گولا **Gula** بوده و یا به‌خاطر ارتباط نزدیک وی با خدا نین‌گیرسو **Ningirsu**، بَئو **Bau** محسوب می‌گردید. در حقیقت صفات دو خدا «نینورته» و «نین‌گیرسو» بشدت به هم تنیده است، و با وجودی که اصلیت وی احتمالاً مستقل بوده، اما در زمانهای تاریخی، نین‌گیرسو شکل محلی «نینورته» بوده است.

مشخص‌ترین ویژگی شخصیت نینورته، سرشت جنگجویش می‌باشد. چند افسانه‌ای که کشورگشاییهای نظامی وی را بازگو می‌کند، عمدتاً بیانگر عناد علیه دشمنان سومر و به طور خاص علیه «سرزمینهای یاغی» یا «سرزمینهای دشمن» می‌باشد (سرزمینهای واقع در سلسله جبال شرق بین‌النهرین). زمانی‌که پرنده اَنزو Anzû (ایمدوگود **Imdugud**)، لوح سرنوشت **tablet of destinies** را از انلیل Enlil، می‌دزدد و در پی آن استحکام تمدن در خطر می‌افتد، نینورته (یا نین‌گیرسو)، پشتیبان خدا علیه این پرنده می‌شود [۶، ۱۱۷]. به کشتن قهرمانان مقتول **Slain Heroes** به دست نینورته (یا نین‌گیرسو)، چندین بار در یک اسطوره اشاره می‌شود، اما هیچ‌جا به طور کامل حفظ نشده است [۱۳۵].

جنبهٔ متناقضی که در مورد «نین‌گیرسو» نیز یافت می‌شود، نقش «نینورته» به‌عنوان خدای کشاورزی است. «نینورته» در آنچه که «فلاحت» سومری نامیده می‌شود، در خصوص زراعت غلات و آماده‌سازی مزارع، در حقیقت بر مبنای فعالیت کشاورزان در طول یک سال، نصایح دقیقی ارائه می‌دهد. خیش **plough** بر روی کودورروهای **kudurrus** کاسی به‌عنوان نماد



تصویر شمارهٔ ۱۱۷: یک صحنهٔ افسانه‌ای بر روی سنگ بنای حجاری‌شده از معبد خدا نینورته *Ninurta* در کلهو *Kalhu* (نیمرود امروزی) که به دوران سلطنت آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* پادشاه آشوری (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) تعلق دارد. «نینورته» یا ادد *Adad* پرنده ـ هیولای شیرشکلی را که احتمالاً انزو *Anzû* یا اسکو *Asakku* می‌باشد، تعقیب می‌کند.

«نین‌گیرسو» حک شده و درنتیجه شاید نشان «نینورته» در هنر نو ـ آشوری بوده باشد [۱۲۱]. نماد دیگر نینورته در دورهٔ نو ـ آشوری، یک پرنده **bird** نشسته برروی شاخه است [۶].

دو جنبهٔ جنگجویی و کشاورزی در شعر سومری لوگله Lugale، تلفیق شده که نینورته در آن در غلبه بر هیولای خوفناک اسگ **Asag** و ارتش هم‌پیمان سنگی‌اش پیروز شده و سپس با استفاده از سنگها، برای ساختن کوهستانی که نهرها و جویبارهایش به دجله و فرات می‌ریزند، تا آنها را برای آبیاری غنی کرده و کشاورزی را آسان سازند، و نیز به منظور سازماندهی جهان، اقدام می‌کند.

پادشاهان آشوری، وقف پرستش نینورته، به‌عنوان خدای جنگجویی که آنها را علیه دشمنانشان یاری می‌کند، شده بودند. آشورنصیرپال دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) در پایتخت جدید، یعنی کلهو **kalhu** (نیمرود امروزی) برای نینورته در مقابل زیگورات **Ziggurat** (که شاید آن هم به نینورته اهدا شده بود)، معبدی ساخت. صحنه‌ای که برروی تخته‌سنگهای واقع بر دو طرف دروازهٔ اصلی معبد، حجاری شده، شاید به‌گونه‌ای بی‌همتا در هنر جاودان نو ـ آشوری، بیانگر صحنه‌ای افسانه‌ای، یعنی شکست اسکو **Asakku** (اسگ **Asag**) یا پرنده انزو Anzû (ایمدوگود **Imdugud**) به دست «نینورته» می‌باشد [۶، ۱۱۷، ۱۵۵].

براساس یک فرضیه، صفحهٔ بالدار **winged disk**، در هنر رسمی قرن نهم قبل از میلاد، پیش از آنکه به آشور **Aššur** یا شمش Šamaš (اوتو **Utu**) منتقل شود، نماد نینورته بوده است. این عقیده که براساس نشانه‌های نصب شدهٔ خدا در قسمت

فوقانی صفحهٔ بالدار، این خود خداست که ظاهراً دُمی پرنده‌شکل داشته و در قسمت پایینی صفحه به‌چشم می‌خورد، در بین محققان از حمایت چندانی برخوردار نیست.

به خدایان پرنده **bird gods**؛ آذرخش (نماد) **lightning (symbol)**؛ نین‌هورسگ **Ninhursaĝa**؛ نیس‌رخ **Nisroch**؛ رنگین‌کمان **rainbow**؛ قهرمانان مقتول **Slain Heroes**؛ اورش (خدا) **Uraš (god)**؛ اورش (الهه) **Uraš (goddess)**؛ زببه **Zababa** رجوع کنید.

Nirah

نیرَح

به مار خدایان **snake gods** رجوع کنید.

Nisaba

نیسبه

آن‌گونه که گروهی از نشانه‌های به کار رفته در نوشتن نام وی (نشان تصویری یک خوشهٔ جو) نشان می‌دهد، بسیار احتمال دارد که الهه «نیسبه»، در اصل الههٔ جو بوده باشد. شکل نام نیسبه Nisaba (یا Nissaba) به‌نظر صحیح‌تر از نیدبه Nidaba می‌رسد.

پرستش این دخترِ «ان» **An** و اورَش **Uraš** از دورهٔ سلسله‌ای نخستین تأیید می‌گردد. «نیسبه» الههٔ علم کتابت، حسابداری و نگارش بود، یا شده بود. او در لاگاش Lagaš عضو زیارتگاه اصلی **pantheon** محلی در آن منطقه محسوب شده (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید) و در آنجا دختر انلیل **Enlil** و در نتیجه خواهر نین‌گیرسو **Ningirsu** به شمار می‌رفت. خدا هایا Haya، شوهر او بود، ولی بعدها، احتمالاً به دلیل ارتباطش با هنر کتابت، گفته شده که نبو **Nabû** (که او هم رب‌النوع نگارش است) زوجش بوده است. او گاهی با الهه نینیگل Nanibgal نیز شناخته می‌شده (به اِنوگی **Ennugi** رجوع کنید).

در دورهٔ سلسله‌ای نخستین، «نیسبه» الههٔ شخصی **personal goddess** حاکمان شهر سومری اومه Umma، محسوب می‌شد. با این حال بعدها طی دورهٔ ایسین ـ لارسا Isin - Larsa، وی الههٔ حامی شهر اِرش Ereš، به شمار رفته است. الههٔ شوروپگ Šuruppag، یعنی «سود» Sud، که در مجاورت آنجا بوده، دختر وی محسوب می‌شده است (به نین‌لیل **Ninlil** رجوع کنید). در افسانهٔ «انلیل و سود» آنجا که انلیل Enlil، خدای نیپور Nippur، خواستار ازدواج با «سود» Sud می‌شود، باید رضایت «نیسبه» را جلب کند.

Nisroch

نیس‌رخ

سناخریب[1]، پادشاه آشوری در سال ۶۸۱ قبل از میلاد، ظاهراً به دست ارد ـ مولیسو Arad - Mullissu و یکی دیگر از پسرانش (از آنها برای جانشینی به‌نفع اِسرهدُن Esarhaddon، چشم‌پوشی شده بود)، به قتل می‌رسد. براساس کتاب مقدس (2 موالید: 19؛ همچنین 2 تواریخ ایام: 32، اشعیای بنی‌اسرائیل: 37 و Tobit: 1)، سناخریب در آن هنگام که در معبد خدایش،

1. Sennacherib.

«نیس‌رخ»، در حال پرستش بوده، به قتل رسیده است. مشخص نیست که این موضوع به کدام پادشاه آشوری اشاره می‌کند. گفته شده که این مربوط به تباهی نینورته **Ninurta** است، ولی این گفته، پایه و اساسی ندارد. وقتی «سر اُستن هنری لایارد» Sir Austen Henry Layard، در قرن نوزدهم میلادی، کاخ پادشاه آشوری، آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۴ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) واقع در شهر کلهو **kalhu** (نیمرود امروزی) را حفاری کرد، تعداد بسیاری، نقوش برجسته پیدا نمود، که بر روی آنها تصاویر پیکر بالداری با سر عقاب حک شده بود [۷۸]. وی با ارجاع این نقوش به داستان کتاب مقدس (با در نظر گرفتن شخصیت فرضی نینورته Ninurta به‌عنوان یک خدای پرنده **bird god**) این پیکره‌ها را «نیس‌رخ Nisroch»، نامگذاری کرد. امروز می‌دانیم که پیکر عقاب سر، به‌عنوان یک پیکرهٔ یادبود، در کاخهای زمان سلطنت سناخریب وجود نداشته‌اند. واژهٔ «نیس‌رخ» هنوز هم گه‌گاه در آثار تاریخی هنری نوین، جهت این پیکره به کار می‌رود، و از دیگر سو به شیردال ـ دیو **griffin demon** - نیز معروف است.

"Nude Hero"

قهرمان برهنه

به لَهمو **Lahmu** رجوع کنید.

nude woman

زن برهنه

پیکره‌های **figurines** سفالین دست‌ساز از زنان برهنه متعلق به زمانهای ماقبل تاریخ در بین‌النهرین به چشم می‌خورد. آنها صورتهایی بزک شده و رنگ شده دارند [۶۴]. پیکره‌های زنان برهنه، برجای مانده از قالبهای سنگی یا سفالی، اولین‌بار در آغاز هزارهٔ دوم قبل از میلاد، دیده شده‌اند. با وجودی که نحوهٔ ایستادن و قرار گرفتن کمی متفاوت است، ولی این پیکره‌ها در بیشتر جوانب به هم شبیه بوده و احتمالاً به صورت انبوه تولید می‌شدند. بسیار بعید به‌نظر می‌رسد که آنها نشاندهندهٔ یک الههٔ مادر **mother goddess** همگانی بوده باشند. البته شاید هدف از آنها، تبلیغ باروری **fertility** بوده است. احتمالاً همین عقیده در مورد گروهی از پیکره‌های مؤنث مرتبط که نوزادانی شیرخواره به سینه دارند، معتبر می‌باشد.

پیکره‌های سفالی و مهرهای اوایل هزارهٔ دوم قبل از میلاد، معمولاً زن برهنه‌ای را به صورت تمام رخ به نمایش می‌گذارند. اغلب وی بر روی پایهٔ مجسمه قرار دارد، طوری که گویا بیانگر مجسمهٔ پرستش **cult statue** می‌باشد. این پیکره هرگز کلاه شاخدار **horned cap** الوهیت به سر ندارد، ولی گاهی در نقش وسیلهٔ پرستش، مشاهده می‌گردد. گفته شده که وی نشاندهندهٔ ایشتر Ištar (اینانا **Inana**)، در سیمای الههٔ عشق جنسی (به روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید) و یا آنکه برطبق فرضیهٔ دیگری، نشانگر الهه شالا **Šala**، بوده است [۱۱۸].

1. Assurnasirpal.

در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، زن برهنهٔ تمام رخ ایستاده‌ای که کلاه شاخدار به سر نداشته و اغلب بالدار می‌باشد، بدون شک ایشتر Ištar در جنبهٔ الههٔ روابط جنسی است (البته برخی اشکال تهدیدآمیزانه‌تر این سبک را، نشانه‌های دیو مؤنث، لیلی‌تو **Lilītu**، تفسیر کرده‌اند) [۸۷].

Nudimmud

نودیمود

به انکی **Enki** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۱۱۸: زنی برهنه که بر روی پایهٔ مجسمه ایستاده (چپ). برگرفته از یک مهر استوانه‌ای و (راست) نقش برجسته‌ای بر روی لوح خشتی از لارسا *Larsa* دورهٔ بابلی کهن.

numbers

اعداد

برخی از ارقام بنابه دلایل اساسی ریاضی، مفهوم جادویی یا مذهبی خاصی را در بر دارند. مثلاً عدد سه، به‌خاطر فایدهٔ جادویی و کمالش، همواره مهم در نظر گرفته شده است. از نظر گرافیکی، سه نقطه به گونه‌ای می‌توانند قرار گیرند که هر یک از دیگری فاصله‌ای یکسان داشته باشد. و یا آنکه اگر یک نقطه در وسط قرار گیرد، دوتای دیگر را می‌توان با فاصله‌ای مساوی در دو طرف آن قرار داد. بنابراین جهان توسط بابلی‌ها به سه ناحیهٔ طبقاتی، آسمان، زمین و جهان زیرین **underworld** تقسیم شده بود که زمین در وسط قرار داشته است. آسمان به سه ناحیهٔ افقی که هر یک برفراز دیگری قرار داشت، تقسیم می‌شد (به کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید). و به‌همین گونه، افق شرقی به سه ستون عمودی، یعنی راههای آنو Anu (ان **An**)، انلیل **Enlil** و ائا (انکی **Enki**) قسمت‌بندی می‌گردید (به ستاره‌شناسی و طالع‌بینی **astrology and astronomy** رجوع کنید).

احتمالاً در کیهان‌شناسی قدیم سومری، زمین مسطح مستطیل‌شکل، که چهار «گوشه» داشته، مبدأ چهار جهت و چهار باد بوده است (معمولاً به ترتیب جنوب، شمال، شرق و غرب نامیده می‌شدند).

همین‌طور در مورد پیکره‌های **figurines** پی بناهای نو ـ آشوری، دو دستهٔ پنج‌تایی از سگهای **dogs** نمونه (از هر رنگ دو تا)، تعبیه می‌گردید [۵۷].

تا به حال، مهم‌ترین عدد بین‌النهرین باستان، عدد هفت بوده است. درک منشأ این مفهوم، کاری

بس مشکل است. گروه خدایانی که به آنها هفت (خدا) Seven (gods) می‌گفتند با صورت فلکی پروین[1] یا هفت خواهران (که به طور قراردادی تعدادشان هفت بوده) برابر بودند. در سحر و جادوها magic، طلسمها اغلب باید هفت مرتبه تکرار می‌شدند، هفت دیو رانده و هفت خدا خوانده می‌شد، مناسک هفت مرتبه انجام می‌گردید، هفت مهر استوانه‌ای به گردن بیمار بسته می‌شد و...الخ. هفت (یا چهارده) دروازه به جهان زیرین راه داشت. در برخی متون ممکن است عدد «هفت» یا «هشت» به منظور نشان دادن رقمی نامحدود، به کار برده می‌شد.

یازده قهرمان مرده Slain Heroes وجود داشت و تعداد مخلوقات تیامَت Tiāmat's creatures نیز هفت عدد بود.

از عدد پنجاه به طور مکرر، صرفاً به منظور نشان دادن یک عدد بزرگ استفاده می‌شده است. حماسهٔ بابلی آفرینش، با ستایش پنجاه نام از مردوخ Marduk، به پایان می‌رسد.

نظر به اینکه بابلی‌ها برای شمارش، سیستم شصت‌تایی به کار می‌بردند، ضریب شصت و مخصوصاً عدد ۳۶۰۰ (60^2) را که واژهٔ مخصوص (شر Šar) برای آن به کار می‌بردند، استعمال کرده در مواقع لزوم نیز ۳۶۰۰۰ بویژه در مورد اعداد بزرگ ـ اعداد بزرگی که ما برایشان از عبارات «صدها»، «هزارها» یا «میلیونها» استفاده می‌کنیم ـ به کار برده می‌شد.

گاهی اعداد برای نوشتن نام مهمترین رب‌النوعها به کار برده می‌شدند: مثل ۲۰ (شَمش Šamaš)، ۳۰ (سین Sîn)، ۴۰ (اِئا Ea) و ۵۰ (انلیل Enlil).

Numušda

نوموشده

خدا «نوموشده» مخصوصاً با شهر کزَلو kazallu در شمال بابل در ارتباط بود. شواهد پرستش وی پیش از آن در دورهٔ سلسله‌ای نخستین وجود دارد، ولیکن پس از دورهٔ بابلی کهن ادامه نمی‌یابد. او پسر نانا Nanna فرض شده و شاید از خدایان طوفان بوده است. در افسانهٔ ازدواج مرتو Martu، دختر «نوموشده» علی‌رغم عادات بدون جذابیتش و نداشتن مسکنی ثابت، بر ازدواج با خدا مرتو Martu، پافشاری می‌کند.

Nungal

نونگل

الهه «نونگل» (یا منونگل Manungal)، دختر ارشکیگل Ereškigal و رب‌النوع جهان زیرین underworld می‌باشد. به نظر می‌رسد که خدای فرعی، یعنی بیرتوم Birtum، پسر انلیل Enlil، شوهر وی بوده است. با وجودی که وی در طول اواخر هزارهٔ سوم و اوایل هزارهٔ دوم قبل از میلاد، در شماری از شهرها پرستش می‌شده و عضو زیارتگاه اصلی Pantheon محلیِ لاگاش Lagaš بوده است (به خدایان محلی local gods رجوع

1. Pleiades

کنید)، ولیکن به طور اخص، با معبد اِکور **E - kur** در نیپور **Nippur** ارتباط داشته است. بعدها او با نین‌تینوگه **Nintinuga**، شناخته می‌شد (به گولا **Gula** رجوع کنید).

Nusku

نوسکو

خدا «نوسکو» (احتمالاً نوسکه **Nuska** خوانده می‌شده)، هم پسر و هم وزیر انلیل **Enlil** به شمار می‌رفت. در روایت متفاوتی، او در یک سرود سومری، پسر اِنول **Enul** و نینول **Ninul** توصیف می‌شود که آنها نیز در روایتی دیگر از تبار وی، جزو نیاکان وی محسوب می‌شدند. در یک برداشت کلی، «نوسکو» سوای مقامش به‌عنوان وزیر، شخصیتی مستقل به‌عنوان خدایی در ارتباط با آتش و نور داشته است. گاهی گیبیل **Gibil** به‌عنوان خدای آتش، پسر «نوسکو» توصیف می‌شود. در افسونهای جادویی، نوسکو از زمرهٔ خدایانی است که برای کمک رساندن در امر سوزاندن ساحران و ساحره‌ها، خوانده می‌شود (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

در دورهٔ نو ـ آشوری، «نوسکو» در بین خدایانی بود که همگی با هم در هرّن **Harran**، واقع در شمال غربی سوریه، پرستیده می‌شدند (به نینگل **Ningal** رجوع کنید). و ظاهراً در آن دوره او از اعتبار بیشتری نسبت به وجود نسبتاً حقیرش برخوردار گردیده. او در هرّن **Harran**، پسر رب‌النوع اصلی آنجا یعنی سین **Sîn** (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) به شمار می‌رفت. احتمالاً تعداد زیادی از مردم آرامی[1]، این گروه رب‌النوعها را می‌پرستیدند و این احتمال وجود دارد که «نوسکو» همان نام «نسوه **Nasuh**» باشد که در اسامی شخصی نو ـ آشوری پیدا شده و یا همان خدایی باشد که در نوشته‌های آرامی کهن، «نسک **Nsk**» تحریر شده است. به‌نظر می‌رسد که این مجسمه‌های پرستش، تا قرنهای ابتدایی میلادی و شاید هم حتی بیشتر، تداوم داشته‌اند.

نماد چراغ پیه‌سوز **lamp** که گاهی از دورهٔ کاسی تا نو ـ بابلی در هنر بین‌النهرین ظاهر می‌شود، به‌عنوان نشان «نوسکو» بر روی کودوروها **kudurrus** نقش بسته است [۹۳، ۷].

Oannes

اُئن‌ها

به بروسوس **Berossos**؛ پیکره در هیئت ماهی **fish - garbed figure**؛ هفت خردمند **Seven Sages** رجوع کنید.

oaths and curses

سوگندها و نفرینها

به رسمیت شناختن اظهارات، شواهد یا موافقت‌نامه‌ها با سوگند و پیمان، و تنبیه کسانی‌که پیمانشان را می‌شکنند و یا از آن روی برمی‌گردانند، در هر جامعه مسئله‌ای طبیعی به شمار می‌رود. در دنیای مرافعه‌جوی بین‌النهرین

1. Aramaic.

باستان، پیمان و سوگند، بویژه در جو قانونی، به‌همان اندازهٔ معاهدات و موافقت‌نامه‌های سیاسی به کار می‌رفت، تا بر تمام انواع بیانات صحه گذارد. معمول بود که به «زندگیِ» یک یا تعداد بیشتری خدا و بخصوص در دوره‌ای که پادشاهان، ربوبی بودند (به الوهیت پادشاهان **deification of kings** رجوع کنید)، به پادشاه و در اوایل دورهٔ آشوری به شهر خدا (آشور **Aššur**) نیز سوگند خورده شود. در برخی موارد قانونی، خصوصاً آنهایی که در رابطه با نزاعهای مرزی، یا سایر مسائل بودند و امکان دادرسی دقیق وجود نداشت، معمول بود که نشانهٔ خدا، مثل ارهٔ شَمش **šamaš** (اوتو **Utu**) را از معبد به محل درگیری برده و طرفین در همان جا در حضور آن سوگند یاد کنند. سوگند به خدایان در افسونهای جادویی نیز معمول بوده که در آنجا، در طرد دیوها، فهرستهای بلندبالایی از خدایان، قرائت می‌شد (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید).

تنبیهات شدید جسمانی و روانی در خصوص پیمان‌شکنان، قابل پیش‌بینی بوده است. اعتقاد بر این بود که قسامهٔ بیش از حد و حتی بدتر از آن پیمان‌شکنی، باعث ایجاد قدرتهای فراطبیعی شده که ممکن است برضد شخص قسم خورده عمل کند، تا حدی که وی مستلزم حفاظت توسط سحر و جادو گردد. به‌همین دلیل قسم خوردن (مامیتو **Māmītu**) جزو اعمال ذاتاً خطرناک بوده که احتمالاً یک فرد روان‌پریش به طور غیر عمد مرتکب آن شده و منجر به پریشانیش گشته است [۱۵۱]. در افسونهای موجود بر لوحهایی که تصویر الهه لَمشتو **Lamaštu** بر آنها حک شده، به مصیبت دیوی به‌نام مامیتو **Māmītu** که مسلماً تجسم شخصیت سوگند است، اشاره شده و چنین تصور می‌گردید که علت بیماری یا سرشت دیوخوی وی، شکست عهد و پیمان بوده است. گفته می‌شود که نمادهای خدایان که در بالاترین محل این لوحها قرار دارند، استعاره‌ای بصری برای سوگند اصلی، محسوب می‌شوند (به دیوان و هیولاها **demons and monsters**؛ امراض و پزشکی **diseases and medicine** رجوع کنید).

به‌همین نسبت نفرینهای آشکار و مهیب گریبان کسانی را می‌گرفت که مرتکب جرمهای اجتماعی می‌شدند؛ بخصوص شواهد زیادی از نفرین بر کسانی‌که یادبناهای تاریخی و حجاری شدهٔ حاکمان و یا لوحهای سنگی کودورو **kudurru** را از بین می‌بردند، به دست آمده است [۹۰]. نفرینها جهت عبرت خوانندگان آتی، بر روی یادبناها نوشته می‌شد تا دو چندان در موردشان تفکر و تأمل صورت پذیرد: «خدا آشور می‌تواند اقتدار او را (شخص نفرین شده) را درهم بکوبد، سلاحهایش را درهم بشکند، با ارتشش به مبارزه برخیزد، مرزهایش را کم کند، به پایان سلطنتش حکم دهد، روزهایش را تیره و تار کند، سالهایش را تباه سازد و نام و تخم و ترکه‌اش را از روی زمین محو و نابود سازد».

به سَلمو **Salmu** رجوع کنید.

offering

پیشکش

به کرجیهای خدایان **boats of the gods**؛ ماهی **fish**؛ قربانی و پیشکش **sacrifice and offering** رجوع کنید.

oil

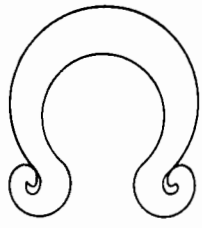
روغن

به تدهین با روغن **anointing**؛ غیبگویی **divination**؛ ساغرریزی **libation** رجوع کنید.

"omega" symbol

نماد «اُمِگا»

نمادی تقریباً به شکل حرف یونانی اُمگای معکوس یا مستقیم و البته با تفاوتهای جزئی، در ابتدا در اثری از مهر دورهٔ سلسله‌ای نخستین دیده شد [۹۰، ۱۱۹]. این نماد به طور معمول از دورهٔ بابلی کهن تا دورهٔ نو ـ بابلی به‌چشم می‌خورد. این نماد توسط مفسران امروزی به انحای گوناگونی، تفسیر شده است؛ همچون: نماد ترازو؛ اتصال دستهٔ ارابه؛ ستارهٔ دنباله‌دار؛ چهارپایی با شاخهای بزرگ؛ سربند؛ کلاه‌گیس؛ نوارهایی برای قنداق بچه؛ و یا نمادی از رَحِم. حامیانِ دو پیشنهاد اخیر، معمولاً این نماد را به الههٔ مادر، نین‌هورسگه **Ninhursaga** یا نین‌تو **Nintu**، ارتباط می‌دهند (به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید). برخی الواح سفالین با نقوش برجستهٔ قالبی، احتمالاً متعلق به دورهٔ بابلی کهن یا ایسین ـ لارسا **Isin - Larsa**، الهه‌ای (احتمالاً نین‌تو **Nintu**) را نشان می‌دهند که در کنار نقوش «اُمگای» معکوس، ایستاده است و در زیر آن، اشکال انسانی نشسته‌اند که شبیه به نوزادان تازه تولد یافته و تازه از رحم بیرون آمده، می‌باشند [۱۰۹]. گفته شده که این اشکال انسانی نسبتاً لاغر و نزار، احتمالاً نشان‌دهندهٔ دیوهای کوبو **kūbu** (جنینهای مرده به دنیا آمدهٔ ربوبی) بوده‌اند. مشهور است که این دیوها **demons** کانون احساسات مذهبی بوده‌اند. از آنجا که نماد «اُمگا» بر روی مهرهای نو ـ آشوری در زیارتگاه ایشتر **Ištar** (اینانا **Inana**) نشان داده شده، شاید این نماد با این الهه که الههٔ روابط جنسی و روسپی‌روشی **prostitution** محسوب می‌شده، در ارتباط بوده است [۴۹]. بر روی مهر استوانه‌ای دورهٔ آشوری میانه، به دست آمده از سَمسَت **Samsat**، خدایی درحالی‌که بر روی قایقش در قسمت علیای رودخانهٔ فرات (امروزه در ترکیه) ایستاده است، پرستیده می‌شود (به کرجیهای خدایان **boats of the gods** رجوع کنید). از آنجا که این رب‌النوع یک هلال ماه **crescent** در دست دارد، بایستی سین Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**)



تصویر شمارهٔ ۱۱۹: نشان ایزدی به شکلی که شبیه به «اُمگا» است. نقش معمول در میان نمادهای حجاری شده بر روی مهرها و سنگهای کودوروی بابلی *kudurru*.

Suen) یا خدای محلی ماه بوده باشد. او در دست دیگرش نماد «اُمگا» را نگه‌داشته است.

oneiromancy

تعبیر خواب

به غیب‌گویی **divination**؛ خوابها و رؤیاها **dreams and visions** رجوع کنید.

Pabilsag

پیلسگ

پرستش خدا «پبیلسگ» از دوران سلسله‌ای نخستین به بعد تصدیق می‌شود. وی پسر انلیل **Enlil** و همسر نینی‌سینه **Ninisina**، الههٔ حامی ایسین Isin، محسوب می‌شده (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید). به‌همین جهت او هم در ایسین Isin و هم در نیپور Nippur دارای مراکز پرستش بوده است. شخصیت وی تقریباً مبهم است. ولیکن از زمان بابلی کهن گاهی با نینورته / نین‌گیرسو **Ninurta / Ningirsu** شناخته می‌شده. یک شعر سومری سفر «پبیلسگ» به نیپور Nippur را شرح می‌دهد (به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید).

براساس یک روایت سومری، «پبیلسگ» با شهر لاراگ Larag، یکی از شهرهایی که در دوران پیش از طوفان نوح، پادشاهی در آنجا شکوفا بوده، نیز مرتبط بوده است.

پبیلسگ Pabilsag از لحاظ ستاره‌شناسی صورت فلکی قوس[1] امروزی محسوب می‌شد (به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید).

Palm - tree king

پادشاه درخت خرما

«پادشاه درخت خرما»، نام یکی از هیولاهای مغلوب خدای جنگجو یعنی نینورته / نین‌گیرسو **Ninurta / Ningirsu** می‌باشد (به قهرمانان مقتول **Slain Heroes** رجوع کنید). اطلاعات بسیار قلیلی در خصوص وی در اختیار داریم. احتمالاً او رب‌النوع محلی ناحیهٔ لاگاش Lagaš بوده که پرستش خدا نین‌گیرسو Ningirsu، جای پرستش وی را گرفته است (با توجه به افسانهٔ مغلوب شدن وی توسط نین‌گیرسو Ningirsu). مشخص است که وی در دورهٔ سلسله‌ای نخستین در گیرسو Girsu پرستیده می‌شده.

شواهد، مبنی بر پرستش درخت در بین‌النهرین بسیار محدودند. نقش مایهٔ بعدی متداول، یعنی درخت مقدس **stylised tree**، تا آن زمان آشکار نگردیده بود [۴۴].

pantheon

زیارتگاه اصلی خدایان

چنین احساس می‌شود که صحبت از یک زیارتگاه اصلی جهت تمامی خدایان و مذاهب مختلف («مجموعه‌ای از رب‌النوعهای مردم») در خصوص بین‌النهرین باستان، غیرممکن باشد. دلیل این امر این است که تحت عنوان بین‌النهرین (که از لحاظ جغرافیایی ناقص تعریف شده)

1. Sagittarius.

دست‌کم تاریخ ۳۰۰۰ ساله‌ای وجود دارد که سه قوم اصلی متحد (سومری‌ها، بابلی‌ها و آشوری‌ها) را در برداشته و البته گروههای قومی دیگری که یا به‌عنوان مهاجمان وارد شده (مانند کاسی[1]ها) و یا زندگی در ناحیهٔ مرکزی را ترجیح داده بودند (همچون آموری‌ها[2]، عیلامی‌ها[3] و هوری‌ها[4]) نیز جزو آنها محسوب می‌شدند. هرکدام از این اقوام خدایان خاص خود را داشتند. بدیهی است که در طی این دورهٔ وسیع زمانی، پیشرفتهایی، بخصوص در زمینهٔ اعتقاد به وحدت عقاید، پدید آمده است. دوم آنکه هیچ‌گونه گزارش منظم و معتبری در مورد تمام اسطوره‌ها یا تمام رب‌النوعها در بین‌النهرین وجود ندارد، تا بتوان آنها را همچون اسطوره‌شناسی کلاسیک رم یا یونان، از زمانی تا زمان دیگر، تشخیص داد (فی‌المثل مطالعه در شناسایی اجداد و اعقاب خدایان هزیود Hesiod و یا استحالهٔ اُوید Ovid). هرچند که در اغلب اوقات، اشاره به «خدایان gods» به طور کلی صورت می‌گیرد، اما به طور حتم منظور اشاره به چیزهای مختلف و در زمانهای مختلف می‌باشد.

از سوی دیگر، به‌دلیل درجهٔ بالای توحیدگرایی بین رب‌النوعهای اقوام گوناگون، تا حدی می‌توان معبد اصلی تمام خدایان و مذاهب مختلف را، همراه با کتیبه‌های خط میخی و (تا اندازه‌ای) هنر مذهبی سنت‌گرا، یکی از چندین عنصر اتحاد فرهنگ «بین‌النهرین» در نظر گرفت.

با وجود این، نام بیش از ۳۰۰۰ رب‌النوع در نوشته‌های خط میخی ثبت شده‌اند. بزرگترین نشان واحد اینها، فهرست خدایان **list of gods** است که به آن (برگرفته از اولین سطرش) «اَن An = آنوم Anum» گفته می‌شده و نیز اثری تحقیقی و بابلی است که بنا بوده برای رب‌النوعهای سومری، معادلهای اکدی ارائه دهد. ترکیب کامل این فهرست شامل حدود ۲۰۰۰ رب‌النوع و الهه می‌شود، ولیکن مقدمهٔ فهرست هنوز کشف نشده است.

Papsukkal

پَپسوکل

به نین‌شوبور (خدا) **Ninšubur (god)** رجوع کنید.

Pazuzu

پَزوزو

«پَزوزو» یک خدای دیوصفت بابلی و آشوری در هزارهٔ اول قبل از میلاد بوده است [۱۲۰]. او با صورتی نسبتاً سگ‌مانند و چشمانی به طور غیرطبیعی برجسته، بدنی پولک‌دار، آلت جنسی مردانه‌ای با سرِ مار، پنجه‌های پرنده‌شکل و معمولاً دارای بال، به تصویر کشیده می‌شود. اغلب دیو اهریمن‌خوی جهان‌زیرین **underworld** **demon** به شمار می‌رفته، اما به‌نظر می‌رسد نقش نیکوکارانه‌ای به‌عنوان محافظ علیه بادهای مخرب (مخصوصاً بادهای غرب) نیز داشته است. همراهی نزدیک وی با لَمشتو **Lamaštu** منجر به

1. Kassites. 2. Amorites.
3. Elamites. 4. Hurrians.



تصویر شمارهٔ ۱۲۰: پیکر برنز یا طرح مسی، خدای دیوصفت، پزوزو *Pazuzu* در پشتش نوشته شده: «من خدا پزوزو *Pazuzu* پسر خدا هَنبی *Hanbi* پادشاه دیوهای باد شرور هستم». آشور یا بابل. قرن هفتم قبل از میلاد. ارتفاع: *۱۴۶mm*.

تقابل با نیروی زیان‌آوری می‌شده [۱۵۱]. وی لَمشتو Lamaštu را وامی‌دارد تا به جهان زیرین **underworld** بازگردد. تعویذهای **Amulets** پزوزو Pazuzu در منازل نصب می‌شد و اغلب فقط شامل سرش بوده که دور گردن زنان حامله انداخته می‌شد.

پزوزو Pazuzu، به طور شایع، آخرین چهرهٔ خود را در آن دوران، به‌عنوان دیوی نشان می‌دهد که همچون فیلمهای جن‌گیر[1] هالیوودی، روح دختری را به تصرف می‌آورد.

personal gods

خدایان شخصی

شواهد به دست آمده از هزارهٔ سوم قبل از میلاد، حاکی از آن است که حاکمان، دست‌کم گاهی رب‌النوع، یا رب‌النوعهای خاصی را، تقریباً به شکلی خصوصی، به‌عنوان محافظ یا محافظان ویژهٔ خویش، در نظر می‌گرفته‌اند. بدین‌جهت ظاهراً سارگون[2] اگده Agade و پادشاهان سلسله‌اش، ارادت خاصی به ایلبه **Ilaba** و حاکم لاگاش Lagaš یعنی گودئا Gudea داشته و الهه گتومدوگ **Gatumdug** را «پدر و مادر» خود خطاب می‌کردند. به‌همین منوال، اوتو ـ هگل Utu - hegal که گوتی‌های[3] بربر را از سومر بیرون کرد، از دوموزی **Dumuzi** و گیلگمش **Gilgameš** می‌خواهد که محافظان او باشند. پادشاهان سلسلهٔ سوم اور Ur، گیلگمش را برادر خود دانسته و برای پدر این خدا، یعنی لوگل بنده **Lugalbanda**، مراسم پرستش خاصی را به جای می‌آوردند.

به هر حال، به‌نظر می‌رسد که ایدهٔ یک رب‌النوع انفرادی و شخصی‌تر، پس از این دوره گسترش یافته باشد. معمولاً چنین رب‌النوعی به

1. Exorcist.
2. Sargon.
3. Gutians.

نام خوانده نمی‌شود و با عنوان «خدای من» یا «الههٔ من» به آن اشاره می‌گردد. ظاهراً می‌توانسته از هر جنسیتی بوده و (با قضاوت از روی اسامی شخصی)، هرکس قادر بوده چنین خدای شخصی‌ای داشته باشد. این رب‌النوع بی‌نام و نشان در نقش نیرویی محافظ عمل کرده که مراقب زندگی فرد می‌بوده است. ارجاعات اغلب به خدا (ایلو ilu) یا الهه (ایشترو Ištaru) صورت می‌گرفت. گاه در مورد رب‌النوعهای شخصی گفته می‌شود که آنها، افراد تحت حمایت خود را، «خلق» کرده‌اند. احتمالاً نام رب‌النوع برای شخص شناخته شده بود، ولی وی در صحبت عادی آن را حذف می‌کرد، چرا که گه‌گاه رب‌النوعی، مثلاً به نام ادد Adad «خدای تو» یا ایشتر Ištar «خدای من» نامیده شده است.

ایدهٔ خدای شخصی نیکوکار با ایدهٔ شیدو šēdu (مذکر) یا لَمَسوی lamassu (مؤنث) نیکوکار ـ موجودات شبه انسانی که همراه بشر بودند ـ در تقارب است (به لاما **lama** رجوع کنید). در متنی خدای شخصی، مسئول فرستادن این موجودات، به‌عنوان عاملان حفاظتش می‌باشد. بدیهی است که آرام کردن الهه، یا خدای شخصی که احتمالاً به طور عمد یا غیرعمد از برخی جهات، مورد اهانت قرار می‌گرفته، مسئله‌ای مهم به شمار می‌رفته است. اغلب نیز در مورد شخص بدبختی که «خدایش ترکش کرده بود» یا شخص روان‌پریشی که یا به شکلی «خدایش را آزرده» و یا مرتکب عملی ممنوع taboo در خصوص خدایش شده باشد، مطالبی گفته می‌شد.

به خدایان کبیر **great gods** رجوع کنید.

"plant of life"

«گیاه حیات»

در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš**، وقتی مشخص می‌شود که وی قادر به تصاحب جاودانیتی که در جست‌وجویش بوده نیست، اوت ـ نپیشتیِ - **Ūt napišti** (زیوسوره **Ziusura**) خردمند، به وی شانس جوانی می‌دهد. «اوت ـ نپیشتی» مکان تقریبی گیاهی را که به گیلگمش جوانی دوباره خواهد بخشید، برایش آشکار می‌سازد. برای آوردن گیاه، گیلگمش به پاهایش سنگ بسته و وارد دریا می‌شود. سنگینی به او کمک می‌کند که ته آب غوطه‌ور شده و در آنجا گیاهی را پیدا کند که همچون گل رز، خاردار است. گیلگمش برای اورشنبیِ **Uršanabi** قایقران توضیح می‌دهد که هرکس این گیاه را بخورد، دوباره جوان خواهد شد. گیاه، «پیر مردی که جوان شده» نام می‌گیرد. سپس زمانی که گیلگمش در حال آب‌تنی بود، بوی گیاه (که گیلگمش بر روی زمین جا گذاشته بود) به مشام ماری رسیده، آن را برداشته، در نتیجه پوست‌اندازی می‌کند.

مضمون مشابهی در شعر اتنه **Etana** یافت می‌شود که در آن پادشاه سوار بر پشت یک عقاب به آسمان سفر می‌کند. آنچه که اتنه Etana را به شروع این سفر ترغیب می‌کرد، نداشتن فرزندی حاصل از ازدواجش بود. همسر «اتنه» در خواب، رؤیای **dream** «گیاه تولد» را دید و دعای وی

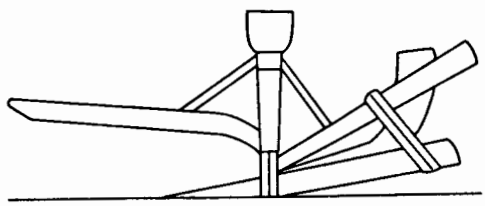
خطاب به شَمش Šamaš (اوتو Utu)، برای این گیاه، منجر به سفر «اتنه» همراه با عقاب گشت.

با آنکه ـ عبارت «گیاه حیات» در خود حماسهٔ آفرینش به کار نرفته، گه‌گاه در اشاره به گیاهی افسانه‌ای و جوان‌کننده، مورد استفاده قرار می‌گیرد. به‌نظر می‌رسد که این نام یک گیاه دارویی خاص هم بوده است.

plough

خیش

«خیش» که از دوران سلسله‌ای نخستین تا دوران نو ـ آشوری، نمادی مذهبی شناخته می‌شده، بر روی کودوروهای **kudurrus** کاسی، جهت نشان دادن خدا نین‌گیرسو **Ningirsu** (و به‌همین نحو در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری احتمالاً به‌عنوان نشان نینورته **Ninurta**)، استفاده می‌شده است [۱۲۱]. با این وصف در دوره‌های پیشتر، به‌عنوان شاخص خدایان و الهگان متعددی نیز نمایش داده شده است. براساس روایت سومری، خیش اختراع خدا دگن **Dagan** بوده است.



تصویر شمارهٔ ۱۲۱: خیش کشاورزی. برگرفته از سنگ بنای بازالتی متعلق به پادشاه آشور و بابل، اِسرهَدُن *Esarhaddon* (دورهٔ حکومت ۶۸۰ ـ ۶۶۹ پیش از میلاد). شامل گزارشی مبنی بر استقرار مجدد دیوارها و معابد شهر بابل.

priests and priestesses

کاهنان مرد و کاهنان زن

تقریباً در مدارک مکتوب قدیمی، فهرست عناوین کارمندانی یافت می‌شوند که شامل طبقات مختلف کاهنان می‌باشند. برخی از آنها، کارگزاران اجرایی امور تشریفاتی معبد و مابقی متخصصان مذهبی هستند که با حوزه‌های خاص در امور پرستش، سر و کار داشته‌اند. گزارشهای بعدی مشخص می‌کند که سلسله‌مراتبی پیچیده از «سران روحانی» یعنی «کاهنان عالی‌رتبه» گرفته، تا «جاروکشهای حیاط»، به معابد **temples** وابسته بوده‌اند. مشخص نیست که آیا بین روحانی لایق تقدس و روحانی امور اجرایی، تمایز ثابتی وجود داشته یا خیر. گروه خاصی از کاهنان، «تدهین شده» و بقیه «واردشدگان به معبد» نامیده می‌شدند. و این نشان می‌دهد که مناطق خاصی از زیارتگاهها، دور از دسترس بوده‌اند. در مجموع، بیشتر معمول بوده که روحانیون مؤنث در خدمت رب‌النوعهای مؤنث باشند، ولی اِن en (انتوی entu اکدی)، استثنای قابل توجهی به شمار می‌رود. وی کاهن زن عالی‌رتبه‌ای در معابد برخی خدایان مذکر در دوره‌های بابلی کهن و سومری بوده است؛ بخصوص کاهن خدای ماه، یعنی نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** در اور Ur ـ جایی‌که این مقام به دست نبونید[1] در دوران نو ـ بابلی احیا گردید (به گیپَر **gipar** رجوع کنید) ـ و نیز معابد لارسا Larsa، ایسین Isin، سیپار Sippar، نیپور Nippur و کیش kiš. گاهی این مقام در دست دختر پادشاه بوده است.

1. Nabunidus.



تصویر شمارهٔ ۱۲۲: الههٔ مؤنثی احتمالاً اینانا *Inana* که در مقابل نماد تیرک حلقه‌دار ایستاده و از دستهٔ مردان برهنه که تصور می‌شود عابدان معبدش هستند، پیشکشی دریافت می‌کند. برگرفته از گلدان سنگی، اواخر دورهٔ اوروک *Uruk* که در اوروک *Uruk* (ورکهٔ *Warka* امروزی) پیدا شده.

بقیهٔ کاهنان زن عبارت بودند از:

ـ نَدیتو naditu، اوگبَبتو ugbabtu: با آنکه اینها می‌توانستند صاحب مال و دارایی باشند و مشغول به تجارت شوند، ولی به شکل منزوی در اقامتگاهی داخل معبد، زندگی می‌کردند؛

ـ کَدیشتو qadištu، کولمشیتو kulmašitu: اینها برعکس، احتمالاً در مناسک روسپی‌روشی حضور داشته‌اند؛

موارد زیر در بین طبقات کاهنان، قرار داشتند؛

ـ اِن en (انوی ēnu اکدی): کاهنی مشابه اِنتو entu؛ ولی در خدمت پرستش رب‌النوعهای مؤنثی همچون اینانای **Inana** اوروک Uruk [۱۲۲]؛

ـ مشمش mašmaš (آشیپو āšipu یا مَشمشو mašmaššu): جادوگرانی که در پزشکی و مناسک جادویی، جهت تضمین حفاظت در قبال دیوها **demons**، بیماریها **disease** و سحر و جادو (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید)، مهارت داشته‌اند؛

ـ مَش ـ شو ـ گید ـ گید maš - šu - gid - gid (بارو bārû): غیب‌گویانی ماهر در پیشگویی از روی امعا و احشا (به غیب‌گویی **divination** رجوع کنید)؛

ـ گالا gala (کلو kalû): نوازندگان ماهر در اجرای بلگ balag و سرودهای مذهبی دیگر (احتمالاً به صورت هم‌سرایی با همراهی دهُل) [۱۲۳]؛

ـ نَر nar (نارو nāru): نوازندگان ماهر در

تک‌نوازی سرودهای مناجات که خود را با سازهای زهی هماهنگ می‌کردند؛ به طور کلی خوانندگان؛

ـ موهَلدیم muhaldim (نوهتیمو nuhatimmu): آشپزان معبد (قصابان، آبجوسازان و... نیز حضور داشتند)؛

ـ ایشیب išib (پَشیشو pašišu و رَمکو ramku): کاهنان ماهر در مناسک تطهیر **purification** (به تدهین با روغن **anointing** رجوع کنید)؛

ـ سنگه sanga (شنگو šangû): به طور کلی «کاهنان»، ولی مجریان نیز جزو آنها بودند؛

شَتَم šatam (شَتمو šatammu): مجریان معبد؛

ـ انسی ensi (مؤنث) (مذکر: شاعیلو Šā'ilu مؤنث: شاعیلتو Šā'iltu): معبّران خواب **dream**.

احتمالاً کاهنان زن و مرد از طریق وقف **dedication** به روحانیت وارد شده‌اند. آنها ظاهراً براساس لباس روحانیت، بخصوص کلاهشان (در برخی موارد)، سر تراشیده و یا برهنگی‌شان، قابل تشخیص می‌باشند [۲۲]. البته عناوین و اعمال کاهنان از زمانی تا زمان دیگر و از مکانی تا مکان دیگر، متفاوت بوده است.

به پوستهای حیوانی **animal skins**؛ پیکره در هیئت ماهی **fish - garbed figure**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

processions of the gods

مشایعین خدایان

به سفرها و مشایعین خدایان **journeys and processions of the gods** رجوع کنید.

prostitution and ritual sex

روسپی‌روشی و آداب روابط جنسی

هرودوت[1]، در نوشته‌هایش در خصوص بابل قرن پنجم پیش از میلاد، بیان می‌کند که هر زنی یک‌بار در طول زندگی‌اش باید به معبد «آفرودیت»، معبد الههٔ عشق و زیبایی که ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) می‌باشد، رفته و در آنجا به انتظار غریبه‌ای بنشیند تا در قبال پاسخ مثبتش، سکه‌ای در دامنش بیاندازد. سپس به وی امر می‌شد که به همراه غریبه از معبد خارج شده و برای انجام وظیفه‌اش در قبال الهه، با آن غریبه مقاربت کند. این داستان احتمالاً بسیار تخیلی است. با این حال، نویسندهٔ قرن دوم میلادی، یعنی لوسین[2]، ظاهراً از دانش خود، رسم مشابهی را در معبد «آفرودیت» (احتمالاً آستارته Astarte) در بیبلوس Byblos واقع در لبنان توصیف می‌کند.

البته روسپی‌گری در بین‌النهرین باستان (که ازدواج یک قرارداد قانونی مهم به شمار می‌رفته) وجود داشته و اغلب به آن اشاره می‌شده است. روسپی مشهوری در ادبیات بابلی وجود دارد به نام شَمهت Šamhat که ابتدا انکیدو **Enkidu** را در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš** اغوا می‌کند. سپس انکیدو در بستر مرگ با عباراتی او را نفرین کرده بیان می‌دارد که جایگاه معمول روسپی‌ها در میخانه، کنار دیوارهای شهر، تقاطع جاده‌ها و بیابان می‌باشد.

روسپی‌ها با هم در گروههای زنانهٔ متعددی

1. Herodotus. 2. Lucian.

تعریف می‌شدند که کمابیش درگیر فعالیتهای مذهبی نیز بودند. به‌نظر می‌رسد که اینانا **Inana** / ایشتر Ištar، به‌عنوان الههٔ محافظ روسپی‌ها، ایفای نقش می‌کرده [۸۷]. این الهه در سروده‌های مذهبی، گه‌گاه به خود به‌عنوان یک روسپی

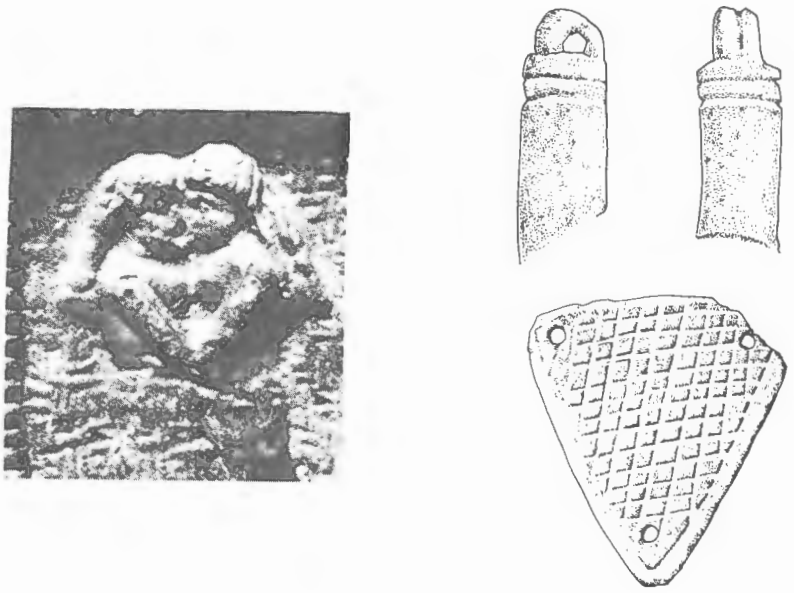


تصویر شمارهٔ ۱۲۳: کلوی *kalû* آشوری. در حال نواختن یک ساز موسیقی برگرفته از خرده‌های سنگی حجاری شده منعلق به کاخ سلطنتی پادشاه سناخریب *Sennacherib* (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) واقع در نینوا. ارتفاع: *۱m*.

اشاره می‌کند و معبدش به طور استعاره، میخانه نامیده می‌شده. ظاهراً ممکن است که روسپی‌گری تا حدی همچون سایر فعالیتهای اناث (مانند قابلگی یا دایگی) سازماندهی شده و تا حدی در تشکیلات معبد، صورت می‌گرفته است. البته این موضوعی است که هنوز به روشنی درک نشده و تحقیقات بیشتر، استثمار زنان در بین‌النهرین را روشن خواهد ساخت.

اشیای متعددی از بین‌النهرین در فاصلهٔ زمانی ماقبل تاریخ تا دوران آشوری میانه، صحنه‌های مقاربت جنسی را به نمایش می‌گذارند که به درست یا غلط، نشانه‌های آداب روابط جنسی، بویژه در ازدواج مقدس **Sacred Marriage** تفسیر شده‌اند [۱۲۹]. احتمالاً در بسیاری از کنایه‌های مبهم موجود در آثار مربوط به فعالیتهای جنسی، مثل اعمال نه چندان انسانی و آداب کم‌اهمیت در ارائهٔ پیامهای اجتماعی، به طور ضمنی به رفتار جنسی تودهٔ اجتماع اشاره شده و شواهد مصور ظاهراً به این نکات مربوط می‌گردند. تجزیه و تحلیل این موضوعات به دلیل مبهم و نامفهوم بودن برخی نشانه‌های موجود در منابع مکتوب و نیز به دلیل عدم نشر بسیاری از عناصر تصویری (بازتابی از فرهنگ اخلاقی امروزه)، به‌دشواری صورت خواهد پذیرفت.

گویا ترسیم مقاربت جنسی تمام‌رخ در بالای صفحه‌های هنری، محدود به دورهٔ سلسله‌ای نخستین بوده است (با تأییدی احتمالی در هنر دورهٔ اکدی). نوعی تختخواب مخصوص با پایه‌هایی به شکل حیوان، حضور چندین پیکره در



تصویر شمارهٔ ۱۲۴: برخی مضامین مسائل جنسی از معبد ایشتر *Ištar* واقع در آشور *Aššur* متعلق به دورهٔ آشوری میانه. پیکرهٔ اصلی به شکل صحنهٔ مقاربت جنسی، که ظاهراً بر روی محرابی رخ می‌دهد، ترسیم شده؛ الگوهایی از اعضای تناسلی انسان. با سوراخهایی به منظور اتصال و آویزان کردن: آلتهایی از جنس سنگ و شرمگاهی و مادگی زن از خشت پخته.

کنار عشق‌ورزان و گه‌گاه وجود ضیافتهایی، بیانگر مراسمی خاص ـ احتمالاً ازدواج مقدس ـ می‌باشد، نه یک مقاربت خصوصی.

چندین لوح خشتی در اوایل هزارهٔ دوم قبل از میلاد، صحنهٔ مقاربت جنسی مردی را نشان می‌دهند که از پشت با زنی که به جلو خم شده و در حال نوشیدن از ظرفی توسط یک نی بلند است، در حال مقاربت می‌باشد.

پیکره‌های **figurines** سربی آشوری میانه، صحنهٔ مقاربتی را به تصویر می‌کشند که در آن، مرد می‌ایستد و زن روی بنای معبدی که معمولاً محراب **altar** تعبیر شده، دراز می‌کشد. شاید این پیکره‌ها، نشان‌دهندهٔ مقاربت جنسی مذهبی باشند، البته مطمئناً ازدواج مقدس کهن نمی‌باشند، چرا که در آن تخت وجود دارد، نه محراب؛ در عوض، آنها احتمالاً تا حدی با پرستش ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) به‌عنوان الههٔ عشق جسمانی و روسپی‌روشی در ارتباط بوده‌اند و در حقیقت در معبد وی واقع در آشور Aššur، یافت شده‌اند (به معابد و معماری معابد **temples and temple architecture** رجوع کنید). از همان ساختمان، الگوهای اعضای تناسلی زنانه و مردانه به دست آمده، از آن‌جمله است: آلت مردانهٔ سنگی یا سفالی، که به طور واقعی داخل آن از

طـــول ســـوراخ است (و احـــتمالاً انســـان یـــا مجسمه‌های چوبی، آن را به کار می‌برده‌اند) و نیز الگوهای سفالین شرمگاه و مادگی زن.

بدون شک تمام این اشیا ماهیت تـعویذگونه داشته‌اند و از آنجا که صحنه‌های روابط جنسی که صرفاً شامل مقاربت یک زوج باشد و هیچ شخص ثالثی در آن شرکت نداشته باشد، بسیار نادر است، بنابراین احتمال می‌رود بیشتر این نشانه‌ها نوعی عـبادت بـاشند، تـا روابـط جـنسی خـصوصی. افسونهای بابلی به منظور کمک به غلبه بر ضعف جـنسی، بـه‌عنوان قسمتی از مـراحـل مـربوطه، تجویز می‌کنند که «پیکره‌ای بسازید» که در طـول مقاربت، بالای سر بستر قرار گیرد. لوحهای سفالی دورهٔ بـابلی کـهن بـا صـحنه‌هایی از نـوع روابـط جنسی، شاید برای چنین منظوری به کـار گـرفته شده باشند.

به آرد **flour**؛ کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses** رجوع کنید.

purification

تطهیر

به منظور به جا آوردن خدمت خدایـان بـا انـجام قـــربانی و پـیشکش **sacrifice and offering**، شرکت جستن در مراسم مذهبی، یا اجرای مـؤثر مـناسک جـادویی **magic** (بـویژه آنـها کـه عـلیه افسون‌گریها هـدایت مـی‌شدند)، «پـاک و مـطهر کردن» شرکت‌کنندگان، امری ضروری مـحسوب می‌گردید.

اکثر مـناسک تـطهیر، شـامل اجـرای اعـمال مجازی بودند. جـاروکشی و آب‌پـاشی، مـعبد را پاکیزه ساخته گرد و خاک را فرونشانده و (به طور مجازی) مکان را تطهیر می‌نماید. دود کردن بخور **incense** و دیگر گیاهان خوشبو، هوا را پاکـیزه و (به طور مجازی) جـو را مـطهر مـی‌سازد. حـمام کردن و شستن دست توسط شرکت‌کنندگان، بدن را پاک (و به طور مجازی) انسان را تطهیر می‌کند.

قـــربانیهای حـیوانـی **animal sacrifices** در هنگام لزوم، همچون مراسم سال نـو **New Year ceremonies**، می‌توانستند تأثیر پاک‌کنندگی داشته باشند. یک ساحر در روز پنجم جشنها بـه مـعبد خالی خدا نَبو **Nabû** بـا مـعجون اِسگـیل **Esagil** وارد و آنجا را پاک می‌کرد (هنوز مجسمهٔ پرستش **cult statue** نَبو **Nabû**، از بورسیپه Borsippa، شهر مجاوری که به طـور طـبیعی اقـامتگاه وی بـوده است، نـرسیده بـود). سـاحر قـصابی را احـضار می‌کرد که سر از تن گوسفند جدا کرده تـا وی بـا جسدش، زیارتگاه نبو Nabû را تطهیر نماید (واژهٔ مســتعمل در ایـن خـصوص «شســتن بـه‌وسیلهٔ مالیدن» می‌باشد). در طی مـراسـم، جسـد را بـه رودخانه‌ای می‌انداختند کـه از کـنار مـعبد عـبور می‌کرد، در غیر این صورت قصاب سر گوسفند را دور می‌انداخت. جزئیات این مراسم بسیار شـبیه به مراسم نمبوربو namburbû است کـه بـنا بـوده تأثیر نیروهای شرور آتی را خنثی سازد (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کـنید). بـدیهی است که این مربوط به زیارتگاه نـبو Nabû بـوده است نه مردوخ **Marduk** که عمدتاً تـصور بـر آن است که مرکز مراسم سال نو بوده باشد.

به دلو و مخروط **bucket and cone**؛ درخت مقدس و «مناسک» آن **stylised tree and its "rituals"**؛ کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses** رجوع کنید.

Qingu

کینگو

در حماسهٔ بابلی آفرینش، تیامَت **Tiāmat**، پس از کشته شدن اَپسو Apsû (به اَبزو **Abzu** رجوع کنید) به دست ائا Ea (انکی **Enki**) به‌عنوان قهرمان و فرماندهٔ کل قوا، خدا «کینگو» را خلق کرد. تیامَت با اهدای لوح سرنوشت **tablet of destinies** به او، وی را قدرت و توانایی بخشید. وی را عاشق تیامت توصیف کرده‌اند، هرچند زمانی‌که ارتش «کینگو» با مردوخ **Marduk** مواجه شد، وی بسرعت خود را باخت و تسلیم شد. فقط خود تیامَت و سپاه دیوانش (مخلوقات تیامت **Tiāmat's creatures**) در میدان جنگ باقی ماندند که آنها نیز در نبرد بعدی مغلوب و کشته شدند. «کینگو» و خدایان گروهش به اسارت گرفته شده و در پیروزی مردوخ، به طور دسته‌جمعی رژه رفتند. مردوخ لوح سرنوشت را از وی غصب و آن را به انو Anu (ان **An**) اهدا نمود.

مردوخ پس از پیروزی‌اش وظیفهٔ نوسازی و سازماندهی مجدد را به عهده گرفت. بجز «کینگو»، او خدایان اسیر را عفو کرد و برای بازسازی بابل، آنها را در گروه خود جای داد. از آن پس او ایدهٔ تحمیل هرچه بیشتر بیگاری به نسل جدید، یعنی بشر را در سر می‌پروراند. او در قبال تقاضای پدرش ائا Ea برای خلق بشر، «کینگو» را به خیانت متهم کرده و برایش حکم مرگ صادر کرد. پس از اعدام، از خون وی بشر به وجود آمد.

به آفرینش **creation**؛ خدایان مرده **dead gods** رجوع کنید.

rābisu

رابیسو

به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید.

rainbow

رنگین‌کمان

تاج خدا نینورته **Ninurta** به شکل قوس و قزح توصیف شده بود. منزات Manzāt، واژهٔ اکدی رنگین‌کمان، نام الهه و ستاره‌ای در صورت فلکی مراةالسلسله[1] نیز بوده است. احتمالاً این همان ستاره‌ای است که بر روی یک کودورو **kudurru** به شکل رنگین‌کمانی که روی سر اسبی خم شده، نشان داده شده است (ستاره‌ای که به آن اسب[2] می‌گفتند نزدیک ستارهٔ رنگین‌کمان[3]، قرار دارد) [۸۱، ۹۰].

«رنگین‌کمان» نام ادبی شهر اوروک Uruk، نیز بوده است.

ram - staff headed

چوبدستی با سر قوچ

به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان

1. Andromeda.
2. Horse.
3. Rainbow.

Standards, staves and sceptres of the gods

رجوع کنید.

rhomb

لوزی

«لوزی» یا «قرص لوزی‌شکل»، بیضی نوک‌تیزی است که چهار ضلع بسته دارد [۷۶]. این شکل در هنر بین‌النهرین از دوره‌های تاریخی ابتدایی تا دورهٔ نو ـ آشوری، نقش بسیار متداولی می‌باشد. مفهوم آن مشخص نیست، اما به اشکال مختلف نظیر دانهٔ ذرت، نماد زمین، چشم **eye** یا شرمگاه یک زن، توصیف شده است. این نماد در هنر در ارتباط تنگاتنگ با الهه ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) بوده و شبیه به الگوهای سفالین شرمگاههایی هستند که به حمایت از آخرین نظریه، در معبد وی واقع در آشور، یافت شده‌اند [۱۲۴]. به نظر می‌رسد که «لوزی» نقش محافظتی سحرآمیزی داشته است.

right and left

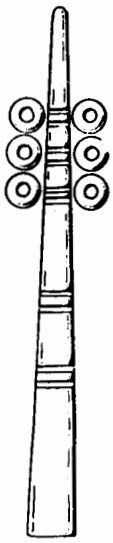
راست و چپ

همواره به طور ثابت، بین‌النهرینی‌های باستان «راست و چپ» را به ترتیب به کار می‌بردند. دست راست، دست احوالپرسی یا نیایش و پاکیزگی بود که برای غذا خوردن استفاده می‌شد. فرض بر این است که به دلیل دست راست بودن بیشتر مردم، سمت راست (جگر، ماه، صورفلکی) به طور کلی در غیب‌گویی **divination** به بخت



تصویر شمارهٔ ۱۲۵: الگوی سفالی ستون سرخم. نماد الهه اینانا *Inana* از اوروک *Uruk* (ورکهٔ *Warka* امروزی). دورهٔ اوروک *Uruk*.

نیک نسبت داده می‌شد، درحالی‌که دست چپ با بخت بد در ارتباط بوده است. ولی به دلیل پیچیدگیِ حساب غیب‌گویی و لزوم به حساب آوردن تمامی جنبه‌های شوم امعا و احشا، یا دیگر عناصر بدشگون به منظور ارائهٔ پاسخی کامل، عمومیت دادن همه جانبه به این مسئله، ممکن



تصویر شمارهٔ ۱۲۶: تیرک حلقه‌دار.
برگرفته از حجاری روی کاسهٔ سنگی.
دروهٔ اوروک *Uruk* از اوروک *Uruk*.

نیست. مثلاً در پیشگویی از روی امعا و احشا، نه تنها موقعیت عضو، بلکه موقعیت حالت بدشگون آن عضو هم، می‌بایست به حساب آید.

در پیکره‌های **figurines** محافظ ایزدی و نیمه‌ایزدی دوره‌های نو ـ آشوری و نو ـ بابلی، پای چپ می‌توانست برهنه بوده و یک گام به جلو برداشته باشد. ظاهراً این مربوط به نقششان در راندن و دور ساختن ارواح شیطانی بوده است (به دیوان و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید).

در موارد حفاظت ایزدی، ایستادن رب‌النوعهای نیکوکار در طرف راست و چپ شخص، مسئله‌ای خوشایند محسوب می‌گردید.

ring - post

ستون سرخم

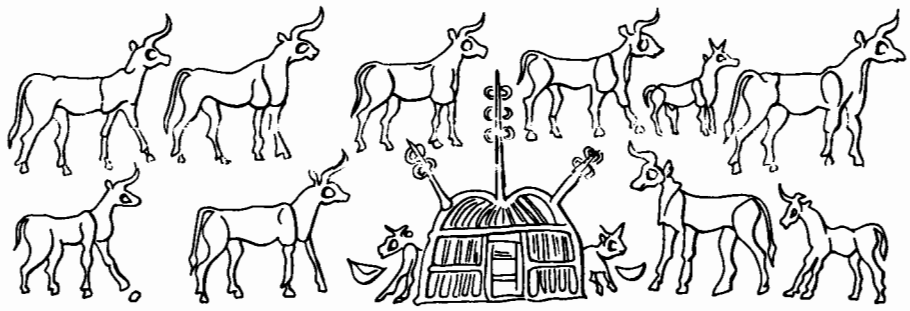
ستون سرخمی معمولاً با پرچمهای باریک و خوش‌رنگ، عمدتاً در هنر بدوی اوروک Uruk رایج بوده که اغلب به شکل تیرک در بنای ساخته شده از نی و احتمالاً ساخته شده از دسته‌های نی متصل به هم، ترسیم شده و انتهای بالایی آن در قسمت تلاقی، یک حالت خمیده یا حلقوی را درست می‌کند [۱۲۵، ۱۲۲]. از آنجا که این شکل، اولین نشان نوشتاری نام الهه ایننا **Inana** است، باید نماد وی نیز بوده باشد. ناپدید شدن آن از هنر، احتمالاً در نتیجهٔ منسوخ شدن نوشته‌های تصویری بوده است.

ستون سرخم نسبتاً متفاوتی بدون نوارها و نشانهای تزئینی، نمادی در هنر دورهٔ سلسله‌ای نخستین محسوب می‌شده [۱۳۹]. این ستون که به‌عنوان ستون خمیدهٔ دروازه اغلب توسط خدایان حمل می‌شود، ارتباط احتمالی با خدا انکی **Enki** را نشان می‌دهد (به لَهمو **Lahmu** رجوع کنید).

ring - staff

تیرک حلقه‌دار

این نماد در هنر بدوی رایج بوده و مانند ستون سرخم **ring - post** به‌عنوان نشانی در خط تصویری استفاده می‌شد، اما مفهوم آن مشخص نیست [۶]. در نقوش قدیمی‌تر، این نماد اغلب در موضوعات معماری و در ارتباط با صحنه‌های دامپروری دیده شده است [۷]. تیرک حلقه‌دار به‌عنوان نماد و مشخصه‌ای در دورهٔ نو ـ سومری، از بیشترین شهرت برخوردار بوده و در نهایت در هنر بابلی کهن دیده شده است. در موارد اخیر، همواره خدا آن را به‌عنوان وسیله‌ای در دست



تصویر شمارهٔ ۱۲۷: گلهٔ گاو، که در اطراف آغل گاوی جمع شده‌اند که با ستونهای حلقه‌دارش، مشخص می‌شود. مقتبس از مهر استوانه‌ای اواخر دورهٔ اوروک *Uruk*.

داشته، درحالی‌که هرگز در دست یک الهه چنین چیزی دیده نمی‌شود. پیشنهاداتی که در مورد هویت این خدا ارائه شده، خدا اَدد Adad (ایشکور **Iškur**) و شَمش Šamaš (اوتو **Utu**)، خدای خورشید، می‌باشند. حامیان نظریهٔ اول این نماد را به‌عنوان سبکی از (نماد) آذرخش **lightning (symbol)** در نظر گرفته، درحالی‌که طرفداران تعیین هویت خدا به‌عنوان شَمش Šamaš، به آن به‌عنوان نوعی ترکه و حلقه **rod and ring** که تصور می‌شود نماد شَمش Šamaš باشد، نگریسته‌اند. صلاحدیدهای استدلالات فوق هرچه باشد، تعیین هویت خدایی که تیرک حلقه‌دار را در دست دارد، به‌عنوان شَمش Šamaš، پیشنهاد معقولتری است، چرا که این نماد گاهی با ورزا ـ انسان **bull - man** نیز در ارتباط بوده است.

river god

خدای رودخانه

به رودخانهٔ آزمایش **river ordeal** رجوع کنید.

river of the underworld

رودخانهٔ جهان زیرین

براساس برخی روایات موجود دربارهٔ جهان زیرین **underworld**، همچون روایت متأخر یونانی، رسیدن به جهان زیرین از طریق عبور از رودخانه، صورت می‌گرفته است. البته این نسبت به دیدگاه معمول، نظری غیرطبیعی به‌نظر می‌رسید (که براساس آن جهان زیرین در قسمت تحتانی زمین، زیر ابزو **abzu** قرار داشته؛ به کیهان‌شناسی **cosmology** رجوع کنید). در یک شعر نو ـ آشوری به‌نام «چشم‌اندازی از جهان زیرین»، دیوی به‌نام هوموت ـ تَبل Humuṭ - tabal (که به معنای «بشتاب و حرکت کن» است)، ناخدای کشتی بوده است. احتمال دارد که این ناخدا با سورسونبو Sursunabu یا اورشنبی Uršanabi، قایقرانی که در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš**، وی را از آبهای مرگ می‌گذراند، قیاس شود. به هر حال به احتمال قریب به یقین،

اورشنبی Uršanabi، قایقران اوت ـ نپیشتی - Ūt napišti (زیوسوره **ziusura**) بوده و زمانی که وی با اوت ـ نپیشتی ملاقات کرده، گیلگمش در حال بازدید جهان زیرین نبوده است.

صحنه‌های هنر نو ـ بابلی که لمشتو **Lamaštu** را در حال بازگشت به جهان زیرین نشان می‌دهند، او را سوار بر الاغی واقع در قایقش که بر روی رودخانه‌ای، احتمالاً رودخانهٔ جهان زیرین، شناور است، ترسیم می‌کنند [۱۵۱].

محل دقیق رودخانهٔ جهان زیرین مشخص نیست. گاهی به نام هوبور Hubur، نامیده می‌شود (همان اید لو روگوی **id lu rugu** سومری که احتمالاً به معنای «رودخانه‌ای که راه انسانی را سد می‌کند» می‌باشد).

river ordeal

رودخانهٔ آزمایش

وقتی که یک نزاع قانونی به‌وسیلهٔ روشهای معقول حل شدنی نبود (مثلاً به دلیل سوگندهای متعارض ادا شده توسط گروههای درگیر)، ارجاع مورد به خدای رودخانه و یا به‌عبارت دیگر، تصمیم‌گیری توسط رودخانهٔ آزمایش، از دورهٔ بابلی کهن به بعد در بین‌النهرین، کاری عادی به شمار می‌رفت. در نتیجه قضاوت با نام «اید» **Id** («رودخانهٔ الهی») یا «شَزی» **Šazi** (پسر خدای رودخانه) و یا اِئا Ea (انکی **Enki**) اظهار می‌شد. شخص تحت آزمایش می‌بایست داخل رودخانه شیرجه بزند (در مکان خاصی در حضور اولیای امور) و احتمالاً مسیر معینی را شنا کند. درصورتی‌که افراد سالم بیرون می‌آمدند تبرئه می‌شدند. اگر آنها مغلوب و غرق می‌شدند، می‌بایست جهت اجرای حکم (جریمه یا اعدام) به دادگاه مراجعه کنند، مگر آنکه احتمال غرق شدنشان غیرمترقبه بوده باشد. ظاهراً سرنوشت، تنها یکی از طرفین دعوا را انتخاب می‌کرده تا این آزمایش را تحمل کند؛ در این صورت سرنوشت، به همان میزانِ توانایی رقیب در شناگری، نتیجه را تعیین می‌کرده است. رودخانهٔ آزمایش یک فریضهٔ متین محسوب می‌شده و در حقیقت شکلی از غیب‌گویی **divination** بوده است.

نام معمول رودخانهٔ آزمایش، هورشان hurŠān (اید لو روگوی **id lu rugu** سومری) بود. گاهی رودخانهٔ آزمایش با رودخانهٔ (ایزدی) خاصی همچون «دَبَن» Daban یا دیاله Diyala (که هر دو در شمال غربی بابل گسترده شده بودند) و یا هوبور Hubur (احتمالاً همانند هَبور Habur، جلگهٔ فرات علیا) یکی بوده است [۴]. تمام این رودخانه‌ها، خارج از بین‌النهرین گسترده شده بودند و این احتمال هست که در این موارد، رودخانهٔ آزمایش به رودخانهٔ جهان زیرین **river of the underworld** متصل بوده و شاید تصور می‌شد که تا دورترین حد جهانِ شناخته شده، امتداد داشته باشد. در غیراین‌صورت به آن صرفاً رودخانه (الهی) گفته می‌شد.

به افسونگری **witchcraft** رجوع کنید.

rod and ring

ترکه و حلقه

به استثنای تعبیرات شک‌برانگیز و نامعلوم دورهٔ

سلسله‌ای نخستین، مشخصهٔ الهی «ترکه و حلقه» (ظاهراً در اکدی هم به‌همین نام بوده) از دورهٔ رنسانس سومری تا دورهٔ نو ـ آشوری، در هنر به چشم می‌خورد [۷۵]. تصور می‌شود که این نماد، یک جفت وسیلهٔ اندازه‌گیری را به تصویر می‌کشد. مثلاً خط‌کش و نواری که نماد الهی در نظر گرفته می‌شده. هرگونه رابطهٔ ویژه با خدا شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) مورد تردید می‌باشد [۷۳، ۲۷]. با این حال گاهی ترکه و حلقه به صورت یک چوب بلند و تسبیح **chaplet** از مهره‌ها پدیدار می‌گردد. از آنجا که تمام خدایان و الهگان اصلی می‌توانستند آنها را در دست داشته باشند، بدیهی است که این نشانه‌ها بیانگر درجات عالی ربوبیت بوده‌اند [تصویر بدرفهٔ جلد، ۱۰۵، ۱۳۲]. بر روی نقوش برجستهٔ نو ـ آشوری واقع در مالتای[1]، رب‌النوعهای مذکر، «ترکه و حلقه» و رب‌النوعهای مؤنث، حلقه‌ای بدون ترکه، احتمالاً تسبیح مهره‌ای را، در دست دارند [۳۱].

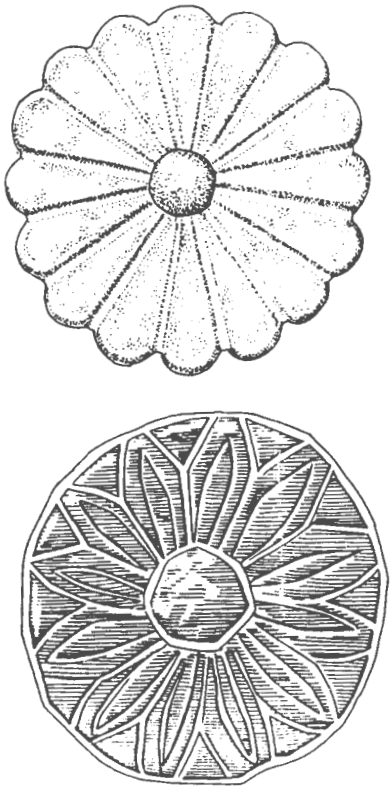
به تیرک حلقه‌دار **ring - staff** رجوع کنید.

rosette

گل‌آذین

«گل‌آذینها» در مقطع کوتاهی از اواخر دورهٔ اوروک Uruk در شهر اوروک و در ارتباط با حیوانات و آغلی که با ستونهای اینانا **Inana** (به ستون سرخم **ring - post** رجوع کنید) تزئین شده، ظاهر می‌شوند.

بر روی مهرهای سبک میتانی[2]، نماد هفت نقطه **seven dots** به طور طبیعی، طوری منظم



تصویر شمارهٔ ۱۲۸: گل نوارهای دورهٔ آشوری میانه از معبد الهه ایشتر Ištar در شهر آشور *Aššur* (بالا) بدل چینی و (پایین) سربی.

شده‌اند که یک گل‌آذین را درست می‌کنند. در هر حال، این نماد به گل آذینهای شناخته شده از هنر آشوری میانه که عمدتاً بدل چینی بوده و به تعداد فراوان و به صورت دسته‌جمعی یافت شده‌اند، ربطی ندارد [۲۱]. با توجه به این موضوع که

1. Maltai. 2. Mitannian.



تصویر شمارهٔ ۱۲۹: الگویی از بستر خواب با زوجی در حال معاشقه از جنس خشت. احتمالاً متعلق به دورهٔ ایسین ـ لارسا *Isin Larsa* - یا بابلی کهن. تصور می‌شود که چنین مضامینی احتمالاً ارتباطی آیینی با مناسک «ازدواج» دوموزی *Dumuzi* و اینانا *Inana* داشته‌اند. طول: ۱۱۷mm.

بسیاری از آنها در معبد ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) در شهر آشور پیدا شده‌اند، برخی محققان این نقش‌مایه را به «ایشتر» نسبت داده‌اند و این امکان می‌رود که گل‌آذین در دورهٔ نو ـ آشوری، گاهی جای ستاره **star** را به‌عنوان نماد وی گرفته باشد [۱۲۸]. اما شاهد و مدرک قاطعی برای آن موجود نمی‌باشد. گل‌آذینهای تکی، اغلب به‌عنوان تزئیناتی روی نوارهای کمری که هم انسان و هم پیکره‌های فراطبیعی در هنرِ یادبناهای نو ـ آشوری به کمر می‌بستند، دیده می‌شوند.

Sacred Marriage

ازدواج مقدس

ازدواج مقدس واژه‌ای است عاریه‌ای از تاریخ مذهب یونان (hieros gamos) که دست‌کم دو نوع متفاوت، از مراسم مذهبی بین‌النهرین باستان را شرح می‌دهد [۲۹]. تصور ازدواج بین رب‌النوعها در شماری از افسانه‌های بین‌النهرینی به‌عنوان راهی برای توجیه آفرینش، ذکر می‌شده. در یک مراسم که تاریخش عمدتاً به دوره‌های نو ـ بابلی و

نو ـ آشوری و یا جدیدتر برمی‌گردد، ازدواج بین رب‌النوعها با یک مراسم نمادین که طی آن مجسمه‌های پرستش **cult statues** دو رب‌النوع با هم آورده می‌شدند، به رسمیت شناخته می‌شد (مراسمی به نام هَشادو hašādu). برای آنکه مجسمه‌ها بتوانند «ازدواج» کنند، به یک بستر خواب تشریفاتی نیاز بود. چنین مراسم نمادینی برای مردوخ **Marduk** و سرپانیتو **Ṣarpānītu** (که بخشی از مراسم سال نو **New Year ceremonies** را تشکیل می‌داد)، نَبو **Nabû** و تَشمیتو Tašmētu (یا نانایا **Nanaya**)، شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) و آیه Aya (شریده **Šerida**)، و آنو Anu (آن **An**) و آنتو Antu، برگزار می‌گردید. به‌نظر نمی‌رسد که این ازدواجها به طور مستقیم به افسانه‌های خاصی مربوط بوده باشند.

شکل کاملاً متفاوتی از این مراسم که از دوره‌های بسیار قدیمی‌تر شناخته شده، نوعی عشق‌بازی تشریفاتی است که ظاهراً بین یک پادشاه ایزدی (به الوهیت پادشاهان **deification of kings** رجوع کنید) و الهه اینانا **Inana** صورت می‌گرفته و به صورت مقاربت نمادین در وصلت خدا دوموزی **Dumuzi** با اینانا Inana، دیده می‌شود. گواه ادبی منحصر به فردی برای این نوع «ازدواج» به دورهٔ سلسلهٔ سوم اور Ur و دورهٔ ایسین Isin، باز می‌گردد و هنوز هم مشخص نیست که آیا بین پادشاه و کاهن زنی در نقش اینانا، «ازدواج» موقت، یا واقعی رخ می‌داده، یا اینکه تمام مراسم صرفاً نمادین بوده است. سرودها و اشعار زیبای سومری متعلق به پرستش «اینانا ـ دوموزی»، بیان می‌کنند که زایایی **fertility** زندگی گیاهان، حیوانات و انسانها، به‌نحوی به پیوند اینانا و امه ـ اوشومگل ـ انه Ama - ušumgal - ana (جنبه‌ای از دوموزی Dumuzi) بستگی داشته، اما به دلیل عدم توصیف دقیقی از بقایای این مراسم (در واقع جزئیات آن در قالب مراسم سال نو، باقی مانده بود)، فهمیدن این موضوع که آیا نوعی اجرای مجدد نمایشی صورت می‌گرفته یا خیر، مشکل می‌باشد. «ازدواج» بین یک کاهن زن به نام اِنتو entu (به کاهنان مرد و کاهنان زن **priests and priestesses** رجوع کنید) با خدای محلی طوفان، احتمالاً آدد Adad یا ور Wer (به ایشکور **Iškur** رجوع کنید) در شهر سومری اِمار Emar در قرن چهاردهم قبل از میلاد، گزارش شده است. احتمالاً اینجا هم یک حاکم هویت خدا را به خود انتساب کرده است.

معلوم نیست که منبع مستقیم اطلاعات راجع به داستان بازگو شده توسط هرودوت (که احتمالاً بابل را در قرن پنجم قبل از میلاد بازدید کرده) چیست، که براساس آن زنی شب را در زیارتگاهی بر روی زیگورات **Ziggurat** بابل در انتظار ملاقات بِل Bēl (مردوخ **Marduk**) سپری می‌کند. البته بدیهی است که این یادآوری و خاطره‌ای است از آنچه که در دوره‌های قدیمی‌تر در بین‌النهرین شناخته می‌شده است.

به روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید.

sacred tree

درخت مقدس

به درخت مقدس و «مناسک» آن **stylised tree and its "rituals"** رجوع کنید.

sacrifice and offering

قربانی و پیشکش

عقیدهٔ رایج بین‌النهرینی که طی آن هدف از خلقت انسان، خدمتگزاریِ خدایان **gods** بوده است، به این معناست که پیوسته تغذیه و لباس پوشاندن خدایان و تقدیم هدایا به آنها، امری واجب و ضروری محسوب می‌شده. در میان انواع متعدد پیشکش، واژهٔ قربانی به طور خاص به کشتار حیوان اشاره دارد. اغذیه و آشامیدنیهای پیشکش شده به خدایان، دقیقاً همانهایی بودند که توسط بشر مصرف می‌گردید که احتمالاً بر جلال و شکوه آن تأکید بیشتر می‌شده است. مثل: گوشت تازهٔ همیشگی، ماهی، سرشیر، عسل، کیکها و بهترین انواع آبجو. بخور **incense** و چوبهای معطر در برابر آنها سوزانده می‌شد، به طوری که گویی ضیافتی انسانی می‌باشد. این قربانیها و پیشکشها دو نوع بودند: پیشکشهای «منظمی» که در سراسر سال، به طور روزانه به هنگام صرف غذا اهدا می‌شد (درست مانند خدمات روزانه‌ای که در یک کلیسای مسیحی صورت می‌گیرد)؛ و پیشکشهای خاص مناسک که در جشنواره‌ها انجام گرفته و شاید ماهانه یا سالانه اجرا می‌شدند. پوشاک نیز اهدا می‌گردید. خوراکی و پوشاک حقیقی پس از آنکه به خدایان اهدا شوند، مجدداً بین خادمین معبد (براساس مقررات سلسله‌مراتبی، از کاهنان **priests** والامقام گرفته تا جاروکشان حیاط)، پخش می‌گردید. اشخاصی به اضافهٔ پیشکشهای سازماندهی شده، ممکن بود که به انتخاب خود، هدایای شخصی نیز پیشکش کنند.

پیشکشهایی که به شکل هدایا هستند در سه طبقه جا می‌گیرند: در درجهٔ اول آنهایی که برای خدایان مفید بوده‌اند ـ تخت‌خوابها، صندلیها، قایقها، فنجانها و ظروف، سلاحهای اهدا شده از غنایم جنگی و جواهرات ـ که همگی به‌عنوان بخشی از دارایی خدا به خزانهٔ معبد برده می‌شدند. دوم آنکه، مجسمه‌های تقدیم‌کنندگان، به منظور نشان دادن پرستش دایمی رب‌النوعها توسط آنها، می‌بایست در برابر خدا قرار داده می‌شدند. اینها و پیشکشهای شکرگزاری دیگر، نوشته‌هایی به همراه داشتند که بیان می‌کرد آنها «برای زندگی» تقدیم کننده، یا به نفع شخص دیگری، اهدا شده‌اند. در آخر آنکه، احتمال داشت که این پیشکشها در قالب اظهار یک تقاضا، ارائه گردند. الگوهای اعضای بدن انسان، تختخوابها، زنان حامله و پیکره‌های **figurines** حیوانات، شاید از این دسته بوده‌اند [۱].

صرفاً محرابها **altars** و میزهای پیشکش داخل معبد، محل پیشکش قربانی حیوان **animal sacrifice** نبوده است، چرا که در دوره‌های قدیمی‌تر، مکانهای خاصی در خارج از معبد، برای این منظور در نظر گرفته می‌شده است. باستان‌شناسان در یکی از مجموعه‌های معابد

ماقبل تاریخ (دورهٔ اوبید Ubaid) واقع در اریدو Eridu و در اتاقی در مجاورت در ورودی اتاقی دیگر، توده‌هایی از بقایای اجساد پیدا کردند که شامل مقادیر معتنابهی استخوان ماهی بوده است. ظاهراً آنها بخشی از ذخیرهٔ غذا یا پس‌مانده‌های آشپزخانه‌ها نبوده‌اند، بلکه بقایای قربانیهای مکرر و مداوم بوده‌اند. در یک ساختمان متعلق به دوره‌های بعدی (دورهٔ اوروک Uruk)، محوطه‌ای با بقایای اجساد و استخوانهای ماهی، پرشده بود. برخلاف اتاقهای معابد قدیمی‌تر، این محوطه سه‌گوش و از جلو باز بوده و ناحیهٔ مشخصی را دور از خود معبد در بر می‌گرفت. پیشکشهای ماهی از دوره‌های تاریخی کهن و ماقبل تاریخ نیز از گیرسو Girsu (تلو Tello) و اوروک Uruk شناخته شده است، چرا که در آن مناطق، مقادیر زیادی استخوان ماهی، شامل اسکلتها و پوستهای کامل که محوطه را پر کرده بودند، یافت شده.

این نوع پیشکش ماهی در مقیاس زیاد، از دورهٔ سوم سلسلهٔ نخستین به بعد، دیده نمی‌شود. در عوض، از این دوره‌های تاریخی کهن، ذخایر محفوظی یافت می‌شوند که شامل پیشکشهای درهم از انواع حیوانات، از جمله ماهیها، پرندگان و حیوانات کوچک و نیز بزها و سایر احشام، می‌باشند. برخی از این ذخایر، دانه و سبزیجات نیز در بر داشتند. آنها دو دستهٔ اصلی هستند: اتاقی شامل حفره‌های مستطیلی‌شکل عمیق که هر یک سطحی شیب‌دار (منحصر به دورهٔ سلسله‌ای نخستین) و بناهای آجری مدور (که به طور رایج تا دورهٔ سلسلهٔ سوم اور Ur، شامل خود آن دوره، یافت شده و آخرین ظهورش در دورهٔ بابلی کهن دانسته شده) دارد.

در ابتدای این مقدمات، مناطق قربانی، تقریباً همانند اماکن قدیمی‌تر پیشکش ماهی، گسترده شده بودند که گودال باریکی (برخی به طول ۴ متر و عرض دوسوم متر) از یک گوشهٔ زمین محوطه، حفر شده بودند. دیواره‌های داخلی گودال گل‌اندود شده و پس از هر بار سوزاندن، دوباره گل‌اندود می‌شدند. گه‌گاه کناره‌های گودال با آجر، آراسته می‌گردید. نیها یا حصیر بر روی کف پهن می‌شدند. گودال در ورودی به طور مستقیم حفر می‌شد، اما در عمق، آنجایی‌که آتش روشن می‌شد، پیچ می‌خورد. پس از آنکه همه‌چیز سوزانده شد، گودال را تمیز و جارو می‌کردند تا برای سوزانیدن بعدی آماده گردد. در اوروک Uruk، ورودی گودال همیشه به سمت شمال غربی تمایل داشت. در برخی موارد ظروف گلی بزرگی کنار گودالها گذارده می‌شدند؛ آنها نیز محتوی استخوان ماهیها، پرندگان و سایر حیوانات کوچک بودند. گاهی این محوطه‌ها چنان مملو از بقایای قربانیها می‌شد که ارتفاع دیوارهای محیط را می‌بایست افزایش می‌دادند. برخی از گودالهای قربانی در اوروک Uruk (در میان قدیمی‌ترین گودالها) در بخش اِ ـ انه E - ana از معبد اینانا Inana قرار دارند. در زمان کمی پس از آن، این گودالها با آجرکاری منظمی پرشده و دیگر استفاده‌ای از آنها نمی‌گردید.

به‌نظر می‌رسد که بناهای مدور، کمابیش برای همین منظور به کار می‌رفته‌اند. جایگاه آنها یا در محوطه‌های بسته و یا در مکانهای سرباز بوده است.

ما در خصوص پیشینهٔ این روش از قربانی کردن، هیچ چیز نمی‌دانیم؛ جز آنکه همواره در همان مکانهایی تکرار می‌شدند که اغلب در نزدیکی معبد قرار داشته و هرگز در خودِ جایگاههای مقدس، صورت نمی‌گرفته‌اند.

به حیات پس از مرگ **afterlife**؛ وقف **dedication**؛ غذا و نوشیدنیهای خدایان **food and drink of the gods**؛ قربانی انسان **human sacrifice**؛ ساغرریزی **libation** رجوع کنید.

Ṣalmu

صَلمو

واژهٔ اکدی «صلمو» (نو nu یا اَلم alam سومری)، برای اشاره به هرگونه هنر تجسمی ـ چه تصویری و چه غیر آن ـ به کار می‌رود. «تصور»، «ترسیم» یا «تجسم» (زمانی که یک شیء برای یک شخص یا مخلوق، بدون آنکه الزاماً تصویری از آن باشد، در نظر گرفته می‌شود)، همگی ترجمه‌های قابل قبولی هستند. این کلمه برای اشاره به مجسمه‌ها، لوحهای سنگی و پیکره‌ها **figurines** استفاده می‌شده. این واژه می‌تواند به معنای «صورت فلکی» نیز بوده باشد.

حداقل از دورهٔ آشوری میانه، گاهی «صلمو» به صورت اسمی خاص برای یک رب‌النوع خدای خورشید، که می‌تواند همان شَمش Šamaš باشد، استفاده می‌شده و در یک متن بابلی میانه، پدر خدا بونِنه Bunene (به اوتو **Utu** رجوع کنید)، در نظر گرفته شده است. در منابع نو ـ آشوری، گه‌گاه این نام به صورت جمع می‌آید، به طوری که گویی به گروهی از رب‌النوعها اشاره می‌کند. شکل صلمو ـ شری Ṣalmu - šarri («صلموی پادشاه»)، احتمالاً گونهٔ دیگر نام همان خدا (خدایان) می‌باشد (جمع یا مفرد).

احتمال داده شده که «صلمو» نامی برای صفحهٔ بالدار **winged disc** بوده است.

Samana

سَمَنه

هدف از افسونهای دورهٔ بابلی کهن، حمایت از نوزادان، مردان و زنان جوان و روسپیها، از شر دیوی **demon** به نام «سمنه» بوده، که گفته می‌شد دهان شیر، دندانهای اژدها، پنجه‌های عقاب و دم عقرب داشته است. به‌نظر می‌رسد که این نام با یک بیماری که احتمالاً توسط پشه‌ای مهلک، انتقال می‌یافته در ارتباط بوده است.

مشخص نیست که آیا این دیو در اصل همان رب‌النوع فرعی بوده که پرستش آن در لاگاش Lagaš و یکی دو شهر دیگر سومری، طی دورهٔ سلسله‌ای نخستین، تأیید می‌شود، یا خیر. نوشتن نام وی غیرعادی است ولیکن ظاهراً سمن Saman تلفظ می‌شده است. او تحت عنوان (سمن ـ انه Saman - ana) جزو قهرمانان مقتول **Slain Heroes**، که در شعر لوگله

Lugale از آنها یاد شده، نیز می‌باشد.

Ṣarpānītu

سَرپانیتو

«سرپانیتو» نام الهه‌ای بود که همسر مردوخ **Marduk** محسوب می‌شد و در نتیجه، الههٔ اصلی شهر بابل بوده است. او تحت نام اِروئا Erua به عنوان الههٔ تولد پرستیده می‌شده که از اِروی erû اکدی به معنای «حامله بودن» گرفته شده است. احتمالاً نام وی به معنای «دختر سرپان Ṣarpān»، (شهر یا دهکده‌ای که مکانش ـ هنوز هم ـ مشخص نبوده، چه بسا در نزدیکی بابل) می‌باشد و آن‌گونه که قبلاً تصور می‌شد، «دختری که همچون نقرهٔ خالص می‌درخشد (سرپو Ṣarpu)»، معنی نمی‌دهد.

به خدایان دیلمونی **Dilmunite gods**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

sataran

سَتَرَن

به ایشتَرَن **Ištaran** رجوع کنید.

saw

اره

به اوتو **Utu** رجوع کنید.

scimitar

شمشیر هلالی

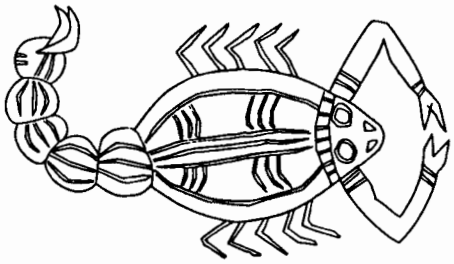
به نرگل **Nergal**؛ چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید.

scorpion

عقرب

تصاویر کژدمها از دوران ماقبل تاریخ به بعد شناخته شده‌اند، ولیکن آنها صریحاً نماد مذهبی نبوده‌اند، تا آنکه در اواخر دورهٔ کاسی، این مخلوق به‌عنوان نماد الهه ایش‌هره **Išhara**، بر روی کودوروها **kudurrus**، حک شدند [۷، ۹۰، ۱۳۰].

با آنکه نیش عقرب پیدا شده در بین‌النهرین



تصویر شمارهٔ ۱۳۰: (بالا) عقرب. نمادالهه ایش‌هره *Išhara* یکی از نمادهای حجاری شده بر روی کودوروهای *kudurrus* دورهٔ کاسی *kassite*

کشنده نیست، ولی به اندازه‌ای دردناک است که می‌توان این مخلوق را تمثیل مناسبی برای قدرت و حمایت در نظر گرفت. وردهای جادویی برای مقابله با اثر نیش عقرب، استفاده می‌شدند. در تصاویر کژدم و کژدم ـ انسان **scorpion - people**، همیشه بر دم که به گونه‌ای تهدیدآمیز در راستای پشت یا بالای سر، بالا آمده، تأکید می‌شود.



تصویر شمارهٔ ۱۳۱: (چپ) مهرهای استوانه‌ای نو ـ آشوری با نقوش غلتان که انواع مختلف کژدم ـ انسان را به تصویر می‌کشند. ارتفاع: ۲۹mm.

کژدم نام بابلی برج عقرب[1] نیز بوده است (به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید).

scorpion - people

کژدم ـ انسان

گیرتبلولو Girtablullû «کژدم ـ انسان»، واژهٔ اکدی موجودی فراطبیعی است، با کلاه شاخدارِ **horned cap** ایزدی، سر انسان ریش‌دار، بدن انسان، پاهای پشتی و پنجه‌های پرنده، آلت تناسلی مردانه به شکل سر مار، و دمی مثل دم عقرب. او هم می‌تواند بال داشته باشد و هم نداشته باشد. در ابتدا این مخلوق در هنر سلسلهٔ سوم اور Ur و دورهٔ اکدی دیده می‌شده، ولی صرفاً در دوره‌های نو ـ بابلی و نو ـ آشوری متداول بوده است. این سبک تا دورهٔ هلنی[2] در هنر باقی ماند. کژدم ـ انسان به‌عنوان ملازمان شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) (که در هنر غالباً یا از صفحهٔ بالدار **winged disc** بخوبی حفاظت کرده و یا شاید سرشان در بالای نوک بالهای این صفحه، نشان داده می‌شود)، تا دورهٔ نو ـ آشوری نیز علیه دیوان، حامیان قدرتمندی بوده‌اند. بر روی پیکره‌های **figurines** چوبی آنها به همراه پیکره‌های سایر دیوان و هیولاهای **demons and monsters** نیکوکار، دستورالعملهای آداب جادوییِ **magic** باطل سحر، متعلق به دورهٔ نو ـ آشوری حک شده بود که یک نمونهٔ حقیقی از آن در انبار شهر اورارتیان Urarṭian (کارمیر بلور

1. Scorpious.

2. Hellenistic.

Karmir Blur امروزی) پیدا شده است. این مراسم به پیکره‌های «مرد و زن» کژدم ـ انسان اشاره می‌کند که نشان می‌دهند (با وجودی که هیچ نشانه‌ای از «کژدم ـ زن» تا به حال در هنر مشخص نشده است) این موجود پیکره‌ای در هنر بوده است. جفتهای پیکره‌های عقرب دم‌دار، بسیار رایج هستند، ولی به‌نظر می‌رسد که معمولاً نشان‌دهندهٔ دو مرد ریش‌دار، باشند (با مرد دریایی و پری دریایی **merman and mermaid** مقایسه کنید).

با سر انسان و بدن کامل و پاهای پرنده و نیز دم عقرب در هنر کاسی، نو ـ آشوری، نو ـ بابلی و سلوکی، دیده می‌شود [۹۰، ۱۳۱]. معلوم نیست که آیا این نیز یک گیرتبلولو girtablullû بوده یا خیر.

seals of the gods

مهرهای خدایان

خدایان **gods** نیز همچون بشر برای علامت زدن



تصویر شمارهٔ ۱۳۲: یک عابد در مقابل خدا آشور *Aššur* زانو می‌زند (در پشت سر وی، خدای آب و هوا یعنی آدد *Adad* ایستاده است). طرح مهر آشوری میانه، خدا آشور *Aššur* از روی نقش موجود بر روی یکی از لوحهای سفالی «معاهدات رعایای» پادشاه اسرحَدّن *Esarhaddon* در کلهو *kalhu* (نیمرود امروزی) پیدا شده. نقش زمینه با یک متن طولانی، مفروش شده بود، که حالا بسیار رنگ و رو رفته و بسیار ناخواناست.

در حماسهٔ بابلی آفرینش، کژدم ـ مرد یکی از مخلوقات تیامت **Tiāmat's creatures** ذکر می‌شود، درحالی‌که در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš** یک کژدم ـ مرد و یک کژدم ـ زن خوفناک از ورودی کوهستان مَشو Mašu، که خورشید از آنجا بالا می‌آید، محافظت می‌کنند.

ترکیبی از شمایل نسبتاً متفاوت انسان و کژدم

دارایی یا اعلام موافقت خود در مدارک قانونی، مهرهای مخصوص به خود را داشتند. این مهرها در عمل برای مشخص ساختن مایملکات یا توافقات اجرایی، به کار برده می‌شدند. مشهورترین آنها مهرهای استوانه‌ای خدا آشور **Aššur** بر روی لوحهایی مربوط به پادشاه آشوری

اِسـرهدُن Esarhaddon (دورهٔ حکـومت ۶۸۰ ـ ۶۶۹ پیش از میلاد)، به نام «معاهدات رعایا» بود، که هدف از آنها، ثبت تضمین سلطنت مـوروثی بوده است [۱۳۲].

Sebittu

سبیتو

به هفت (دیو) **Seven (demons)**؛ هـفت (خـدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

serpents

افعی‌ها

به اژدهاها **dragons**؛ مارها **snakes** رجوع کنید.

seven

هفت

به اعداد **numbers** رجوع کنید.

Seven (demons)

هفت (دیو)

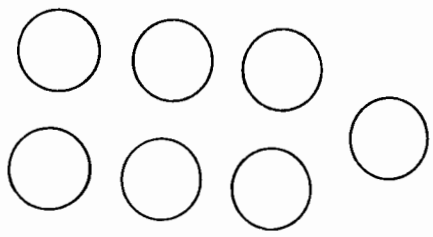
واژهٔ اکدی سبیتو sebittu، اسم مـفردی است بـه معنای «گروه هفت‌تایی» و واژهٔ سومری ایمین‌بی iminbi نیز به‌همین معناست. «هفت» نـامی است که به گروه دیوان **demons** زادهٔ «آن» **An** و «کی» **ki** که نقششان یاری به خدا نرگل **Nergal** (اِرَه Erra) است، داده می‌شود. ظاهراً مجموعه‌ای از وردهای جادویی، «هفت» را مـعادل هـفت اودوگ **udugs** شیطانیِ نامدار می‌داند که گاهی به آنها «هـفت و هفت» یا «هفت در هفت» نیز گفته می‌شده.

به هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

seven dots

هفت نقطه

با ارجاع پیشینهٔ احتمالی به زمـان مـاقبل تـاریخ، می‌بینیم که نماد هفت نقطه (یا قرص) اولین‌بار به شکلی واضح در هنر حکاکی مـیتانی[1] شـناخته شده و سپس در دوره‌های نو ـ بابلی و نو ـ آشوری ترویج می‌یابد. بر روی مهرهای مـیتانی مـعمولاً نقطه‌ها به شکل شش نقطه در اطراف یک نـقطهٔ مرکزی مرتب می‌شوند که نوعی گل‌آذین **rosette** را درست می‌کنند. به هر حال، از آن پس نقطه‌ها به طـور طـبیعی در دو ردیـف سـه‌تایی نشـان داده



تـصویر شـمارهٔ ۱۳۳: هـفت نـقطه، نـماد هـفت (خـدا). همان‌طور که به طور معمول در هنر نو ـ آشـوری و نـو ـ بابلی به تصویر کشیده می‌شده.

می‌شوند که نقطهٔ هـفتمی در انـتهای آن بـین دو ردیف قـرار مـی‌گیرد [۱۳۳، ۴۹، ۵۵]. از زمـانهای قدیم به ایـن طـرف (دست‌کـم از دوران آشـوری میانه)، هفت نـقطه بـه شـکـل نـمادی در ارتـباط نزدیک با دیگر نمادهای کاملاً نجومی، هـمچون صـفحهٔ خـورشیدی **solar disc** و هـلال مـاه

1. Mitannian.

crescent ظاهر می‌شود [۱۵۱]. گونهٔ جدیدتر و البته با شهرت کمتر این نماد، به جای نقطه، هفت ستاره را نشان می‌دهد [۸۷، ۱۵۹]. افسونها نیز این نماد را، نماد سبیتو **Sebittu** یا هفت (خدا) **Seven (gods)** می‌دانند که قطعاً هفت خواهر یا پروین با آنها در ارتباط بوده‌اند [۱۰].

به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید.

Seven (gods)

هفت (خدا)

درست همانند گروه دیوها (به هفت (دیو) **Seven (demons)** رجوع کنید)، یعنی سبیتو **Sebittu** (ایمین‌بی **Iminbi** سومری)، «هفت»، نام گروه خدایان نیکوکار نیز بوده است که می‌توان قدرتشان را با استفاده از افسونهای جادویی، علیه دیوان **demons** شیطانی، مهار کرد. «هفت خدا» با یکدیگر به همراه خواهرشان نَرودو **Narūdu** که احتمالاً اصلیتش عیلامی و به نام الهه نرونته **Narunte** بوده (به خدایان عیلامی **Elamite gods** رجوع کنید)، و بنابراین شاید اصلیت خود خدایان نیز عیلامی بوده باشد، فعالیت می‌کردند. آنها را باید از هفت خردمند **Seven Sages** (اَپکلو **apkallū** بابلی) متمایز دانست. آنها شاید همان هفت فرزند ایش‌هره **Išhara** باشند. آنها گاهی با گروه دیگری که احتمالاً هفت پسر اِن‌مشره **Enmešarra** می‌باشند، (تحت عنوان «هفت و هفت») نامیده می‌شوند. معابدی برای این هفت خدا در پایتختهای آشوری، یعنی کلهو *Kalhu* (نیمرود)، دور ـ شرکین Dūr - Šarkēn (خورساباد) و نینوا، وجود داشته است. از نظر ستاره‌شناسی آنها با گروه ستاره‌ای هفت خواهر یا پروین، مشخص می‌شدند.

شمایل‌نگاری حساب شده از هفت خدا در دورهٔ نو ـ آشوری مشخص است. آنها کلاههای استوانه‌ای با لبه‌های بالایی پردار به سر داشته و رداهای بلند جلوباز به تن دارند. هریک تبر و چاقویی و همچنین یک تیر و کمان در دست دارند [۱۳۴]. اینها خصوصیاتی هستند که با توجه به کارایی پیکره‌های **figurines** محافظ واقع در اطراف خانه طی مراسم مذهبی مخصوص هفت خدا، در نظر گرفته می‌شدند. در عمل ظاهراً، وقتی این شمایل‌نگاری در هنری غیر از هنر تجسمی، ظاهر می‌شدند، مشکلاتی را ایجاد می‌کرده‌اند، چرا که بر روی یک تخته‌سنگ کنده‌کاری شده از کاخ آشوربانیپال[1] (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) در نینوا، کمانهای بلندی که اول حجاری شده بودند، بعدها به‌خاطر تبرها و چاقوها، پاک گردیدند.

دست‌کم در هنر نو ـ بابلی و نو ـ آشوری، نماد «هفت خدا»، هفت نقطه بوده است که گاهی هفت ستاره (احتمالاً اشاره‌ای به هویت هفت خواهر یا پروین) جای آنها را می‌گرفته است.

به منطقةالبروج **Zodiac** رجوع کنید.

seven - headed snake

مار هفت سر

به مارها **snakes** رجوع کنید.

1. Assurbanipal.



تصویر شمارهٔ ۱۳۴: سه تا از هفت خدای ربانی با تبرها و چاقوهایی در دست که کمانهای اصلی آنها پاک شده است. سنگ بنای حجاری شده‌ای از کاخ سلطنتی پادشاه آشور، آشوربانیپال *Assurbanipal* (دورهٔ حکومت، ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) در نینوا. ارتفاع: ۰/۸۹m.

Seven Sages

هفت خردمند

براساس روایت بابلی، هفت آپکلو apkallū («مردان دانا» یا «خردمندان»)، پیش از سیل بزرگ **Flood** می‌زیسته‌اند. در متون مذهبی نو ـ آشوری و نو ـ بابلی، نام آنها و هفت شهری که گمان می‌شد آنها از آنجا آمده‌اند، آورده شده. البته روایات متعددی وجود دارد که نمی‌توان آنها را به طور کامل با یکدیگر تطبیق داد. همچنین گفته شده که پیکره‌های متعلق به قبل از طوفان نوح نیز آپکلو apkallū بویژه ادپهٔ **Adapa** اریدو **Eridu** بوده‌اند.

هفت خردمند را باید از هفت (خدا) **Seven (gods)** (سبیتو Sebittu) متمایز دانست، زیرا فرمانهای مناسک نو ـ آشوری، مشتمل بر دستورالعملهایی در خصوص پیکره‌های **figurines** محافظی است، که جای تصاویر هفت خردمند را پس از هفت (خدا) تعیین می‌کنند. پیکره‌های هفت خردمند می‌بایست به گونه‌ای متفاوت ساخته شده باشند. برخی ظاهراً به شکل انسان، برخی ملبس به پوست ماهی (به پیکره در هیئت ماهی **fish - garbed figure** رجوع کنید) و برخی پیکره‌هایی بالدار با چهرهٔ پرندگان (به شیردال ـ دیو **griffin - demon** رجوع کنید)، می‌باشند.

به نظر می‌رسد که روایت هفت خردمند در داستان هشت مخلوق بروسوس **Berossos** محفوظ شده باشد که در «روزهای نخستین» که با اُئن‌ها Oannes آغاز و با اُداکُن Odakon پایان یافت، از دریا پدیدار گشتند. در حماسهٔ بابلی گیلگمش **Gilgameš**، هفت خردمند با ساختن دیوارهای اوروک Uruk، دارای اعتبار می‌شوند.

به خدایان مرده **dead gods** رجوع کنید.

sex

روابط جنسی

به آفرینش **creation**؛ اینانا **Inana**؛ روسپی‌روشی و آداب اعمال جنسی **prostitution and ritual sex**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Sibittu (Sebittu)

سی‌بیتو (سبیتو)

به هفت (دیو) **Seven (demons)**؛ هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید.

Siduri

سیدوری

الهه «سیدوری» (شیدوری Šiduri در نسخهٔ هوری Hurrjan)، در حماسهٔ گیلگمش **Gilgameš**، مالک میخانه‌ای واقع در کرانهٔ دنیاست. گیلگمش در سفرش به اوت - نپیشتی Ūt - napišti (زیوسوره **Ziusura**) با «سیدوری» ملاقات می‌کند. وی تلاش می‌کند تا این قهرمان را قانع سازد که دست از جست‌وجوی جاودانگی برداشته و از آنچه که فواید زندگی حاضر به وی تقدیم می‌دارد، لذت برد:

گیلگمش به کجا می‌روی؟
آن حیاتی که به دنبالش هستی نخواهی یافت
در آن زمان که خدایان به آفرینش بشر پرداختند
مرگ را برای انسان و
حیات را برای خویش خواستند
گیلگمش بگذار شکمت پُر باشد
شب و روز شادی کن
هر روز با شادی و نشاط خوش‌گذرانی کن
شب و روز پایکوبی و تفریح کن
لباسهایت را تمیز و نو کن
سرت را بشوی و آب‌تنی کن
به کودکی که دستت را چنگ می‌زند نگاهی کن
همسرت را از آغوشت بهره‌مند ساز
که کمال بشر در اینهاست!

sin

گناه

کلمات متعدد سومری و اکدی که به «گناه» ترجمه می‌شوند (عدول از قوانین الهی یا اخلاقی)، همگی برای اشاره به «جرم» (تخلف از حقوق مدنی یا کیفری) یا انحرافات اجتماعی همچون شیوع بزه‌کاری در یک کشور، به کار می‌روند. پادشاهان آشوری به بحث در خصوص «تنبیه» خلافهای دشمنانشان (خلافهایی شامل مقاومت در برابر امپراتوری آشور یا قصور در وفاداری نسبت به پیمانهای تحمیل شده بر آنها) علاقه‌مند بودند، که البته بیشتر جنبه تبلیغاتی داشته. با این حال تفاوتی میان گناههایی که می‌بایست با دادگاهها سر و کار داشته باشند و گناههایی که بیشتر ماهیت اجتماعی داشته‌اند، در نظر گرفته می‌شده است. چنین «گناهانی» احتمالاً عمدی بوده‌اند، ولی مراسم جادویی کاملی نیز مختص خلاص کردن بیمار از گناهان متعددی که یحتمل از روی غفلت و به طور غیرعمد مرتکب شده بوده، وجود داشته است. بیمار شاید حتی نمی‌دانسته که به کدام خدا یا الهه، جسارت کرده. گناهانی از این دست می‌توانستند توسط خدا، «خنثی»، «حذف» یا «باطل» شوند و تأکید بر آن بوده که «دعا می‌تواند گناه را بی‌اثر سازد». کاربرد کلمهٔ «بیمار» در این متن تأکید می‌کند که دیدگاه بابلی از گناه، با بیماری **disease** قابل مقایسه است. گناه می‌تواند از طریق خویشان منتقل شده یا از والدین به ارث برده شود. یک شخص ممکن است مثلاً با نشستن روی یک صندلی که قبلاً فردی گناهکار روی آن نشسته بوده، به گناه «مبتلا» شود. «گناه» نیز همچون بیماری با مناسک جادویی شامل شربتها و مرهمهای گیاهی به همراه افسونها، قابل درمان بوده است. در این مورد می‌توانیم «گناه» را احساس هوشیارانهٔ تقصیر و خطا، یعنی وجدان در نظر بگیریم که از طریق اعمال جادویی یا دعا قابل درمان است. از دیدی دیگر می‌توان گفت که ظهور روان‌پریشی علامت «گناه» تعبیر می‌شده و ممکن بود بخوبی از طریق مناسکی که بیمار به آن اعتقاد داشته، درمان گردد. بابلی‌ها دربارهٔ گناه «نخستین»[1] هیچ عقیده‌ای نداشتند. آنها فقط معتقد بودند که همهٔ ما بسیار مستعد ارتکاب گناه می‌باشیم.

به خیر و شر **good and evil**؛ سحر و جادو **magic and sorcery**؛ محرمات **taboos** رجوع کنید.

Sîn

سین

به نانا ـ سوئن **Nanna - Suen** رجوع کنید.

Slain Heroes

قهرمانان مقتول

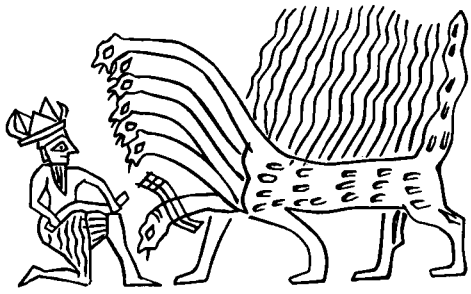
قهرمانان کشته شده، گروه عجیب و غریبی از هیولاهای مرده‌ای بودند که تصور می‌شد به دست خدای جنگجو، یعنی نین‌گیرسو **Ningirsu** (یا در نسخه‌ای دیگر نینورته **Ninurta**) کشته شده‌اند

1. original.

[۱۳۵]. اینها شامل قوچ وحشی شش سر، مار هفت سر (به مارها **snakes** رجوع کنید)، اژدها، پادشاه درخت خرما **Palm - tree king**، سنگ گچ، مِس سنگین، کولی ـ انه **kuli - ana**، مگیلوم ـ قایق **Magillum - boat**، خداوندگار سَمن ـ آنه **Saman - ana**، گاومیش ـ ورزا و ایمدوگود **Imdugud** پرنده، می‌شدند [۳۵، ۸۶]. اسطورهٔ مربوط به کشتار این هیولاها ـ برخی جاندار و برخی ظاهراً بی‌جان ـ می‌تواند به دورهٔ گودئا Gudea، حاکم سومری ایالت ـ شهر لاگاش Lagaš برگردد، که معبد نین‌گیرسو Ningrisu واقع در گیرسو Grisu را بازسازی نمود و برای ارتقای پرستش آن خدا، کارهای زیادی انجام داد. وی ترتیبی داد تا «قهرمانان مقتول» در معبد جدید نین‌گیرسو Ningirsu، هدایای خود را دریافت دارند.

در حقیقت مدرکی در دست است که نشان می‌دهد، دست‌کم درخت خرما، قوچ وحشی، مِس و سمن Saman، به‌عنوان رب‌النوعهای فرعی، تا دویست سال پیش از آن پرستیده می‌شدند و استدلالی برای این عقیده وجود دارد که افسانهٔ «کشته شدن» آنها به دست «نین‌گیرسو» تلاشی جهت جذب آنها در اسطوره‌شناسی وی، بوده است.

بعدها نشانهای یادگار دیگری به فهرست اضافه شدند و این اسطوره به رب‌النوعهای دیگری همچون زبابه **Zababa**؛ لوگل‌بنده **Lugalbande**؛ اِره Erra (نرگل **Nergal**)، مردوخ **Marduk** یا حتی نبو **Nabû**، انتقال پیدا کرد. سرانجام برخی از هیولاهای خوفناک پیشین



تصویر شمارهٔ ۱۳۵: خدا نین‌گیرسو *Ningirsu* یا نینورته *Ninurta* هیولا مارهفت‌سر به نام موش‌مَهو *mušmahhu* را می‌کشد. برگرفته از لوح مرصع و کنده‌کاری بر روی صدف از دورهٔ سلسله‌ای نخستین.

به دیوهای **demons** فرعی و موجودات بی‌خطری تبدیل شدند که می‌شد حضور آنها را برای دفع دیوهای متخاصم، مهار نمود. در دورهٔ نو ـ آشوری، پیکره‌های **figurines** سفالی کوچک موجوداتی که می‌توان برخی از آنها را در قهرمانان مقتول «نین‌گیرسو» یافت، در پی ساختمانها، به منظور حمایت از ساکنانش در قبال اخلالگریهای دیوان، قرار داده می‌شدند. روایاتی همچون روایت قهرمانان مقتول، شاید در نهایت وارد افسانه‌های یونانی که منشأ آنها خاور نزدیک بوده است، نظیر افسانه‌های هفت خوانهای هرکول، شده باشند.

به زنگ **bell**، گاومیش **bison**؛ ورزا ـ انسان **bull - man**؛ خدایان مرده **dead gods**؛ دیوان و هیولاها **demons and monsters**؛ اژدها‌ها **dragons**؛ مرد دریایی و پری دریایی **merman and mermaid**؛ سمنه **Samana**؛ مخلوقات تیامت **Tiāmat's creatures** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۱۳۶: پیکرهٔ خدایی که مشتش را بالا برده و در هوا می‌کوبد، احتمالاً خدا لولل *Lulal* از خشتی به رنگ آبی. این پیکره که کاملاً با قیر روکش شده، در گوشهٔ اتاقی از کاخ سلطنتی پادشاه بابلی، یعنی نبوپولەسر *Nabopolassar* (دورهٔ حکومت ۶۲۵ـ۶۰۵) در شهر بابل پیدا گردیده. ارتفاع: ۱۷۰*mm*.

Smiting god

خدای کوبنده

از آنجا که حالت «کوبیدن»، حالتی بدیهی برای خوب به کار بردن سلاحهای خاصی است، «خدایان کوبنده» در هنر تمام دوره‌ها ظاهر شده است. این واژه به طور اخص برای پیکره‌ای در هنر نو ـ آشوری و نو ـ بابلی به کار برده می‌شود که کلاه شاخدار **horned cap** ایزدی به سر داشته و اغلب دامن کوتاه مردانه‌ای به پا دارد و گاه ممکن است از کمر به بالا برهنه باشد. او یک مشت خود را در هوا و دست دیگر را به سمت زمین نگه می‌دارد [۳۶]. او اغلب با یک شیر ـ دیو - **lion demon** جفت می‌شود. هویت وی هنوز به طور قطع با هیچ خدای نامداری مشخص نشده است. البته ممکن است که خدا لولَل Lulal را نشان دهد (به له ـ تراک و لولل **La tarāk and Lulal** رجوع کنید) [۴۲، ۵۱].

snake - dragon

اژدر ـ مار

اژدر ـ مار (شاخدار با گردن و بدن مار، پاهای جلویی شیر و پاهای عقبی پرنده) از دورهٔ اکدی تا هلنی[1] به‌عنوان نماد خدایان متعددی، یا به طور کلی، به‌عنوان یک موجود پیوندی محافظ سحرآمیز، که مختص هیچ رب‌النوعی نبوده، نشان داده می‌شود. با مقایسهٔ پیکرهٔ منقوش بر دروازه‌ها و راه ورودی بابل و شرح عملکرد ساخت بنا، که پادشاه نبوکدنصر[2] دوم (دورهٔ حکومت ۶۰۴ ـ ۵۶۲ پیش از میلاد) ارائه داده، این امکان به‌وجود آمده که این موجود را به طور قطع با نام اکدی

1. Hellenistic.

2. Nebuchadnezzar.

موش‌هوشو mušhuššu، «مار خشمگین» بشناسیم [۱۳۷]. اسطوره‌ها و روابط الوهی که این موجود را فراگرفته، اخیراً جمع‌آوری و شرح داده شده‌اند. «موش‌هوشو» در اصل ملازم نینزو **Ninazu**، خدای شهریِ اشنونه Ešnunna بوده است. جانشینی وی به جای «نینزو»، خدای شهری در دورهٔ اکدی یا اوایل دورهٔ بابلی کهن و ارتباطش با پسر «نینزو»، یعنی نین‌گیش‌زیده **Ningišzida**، به خدا تیش‌پک **Tišpak**، به «ارث» رسید. احتمالاً پس از غلبهٔ حمورابی بر اشنونه Ešnunna، این مخلوق به خدای ملی جدید بابلی یعنی مردوخ **Marduk** و سپس به نَبو **Nabû** انتقال یافته است [۱۰۵، ۱۱۰]. شکست بابل توسط پادشاه آشوری، یعنی سناخریب[1] (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد)، این نقش‌مایه را طبیعتاً به‌عنوان چهارپای خدای ایالت، یعنی خدا آشور **Aššur** به شهر آشور Assyria، رسانید. با این حال این مخلوق بر روی نقوش برجستهٔ سنگی سناخریب واقع در مالتای[2]، سه خدای متفاوت یعنی آشور، الیل Ellil (انلیل **Enlil**) و خدای دیگری که به احتمال قوی نَبو Nabû است را همراهی می‌کند [۳۱].

snake gods

مار خدایان

به‌نظر می‌رسد که مار خدایان بین‌النهرین باستان، بخصوص نیرَح **Nirah**، رب‌النوعهای کاملاً حیوانی و بدون هرگونه شباهت انسانی بوده باشند (البته له ـ تراک **La - tarāk** احتمالاً چهرهٔ شیر و نیز پوست شیر به تن داشته است). مار خدا نیرَح **Nirah**، در شهر «دیر» Dēr واقع در مرز شمالی میان بین‌النهرین و عیلام، به‌عنوان وزیر ایشترن **Ištaran**، خدای شهری «دیر» Dēr (به خدایان محلی **local gods** رجوع کنید)، پرستیده می‌شده. پرستش وی در آنجا از کهن‌ترین زمانها گواهی می‌شود و عمر آن بسیار طولانی بوده است. وی تا زمان بابلی میانه در اِ ـ کور **E - kur** نیز، در معبد الیل Ellil (انلیل **Enlil**) واقع در نیپور Nippur، به‌عنوان رب‌النوع محافظ معبد، پرستیده می‌شده است. پرستش ایرهَن Irhan، رب‌النوع شهر اور Ur و احتمالاً در اصل نماد خدای رودخانهٔ فرات تا دورهٔ سلسلهٔ سوم اور Ur، به گونه‌ای مستقل انجام می‌گرفته، اما بعدها با پرستش نیرَح Nirah، یکی شده است. این احتمال می‌رود که نماد مار موجود بر روی کودوروها **Kudurrus**، خدا نیرَح Nirah را به تصویر کشیده باشد (به مارها **snakes** رجوع کنید).

خدای انسان‌نمایی با پایین‌تنهٔ مار که بر روی مهرهای استوانه‌ای دورهٔ اکدی کهن، نشان داده می‌شوند نیز احتمالاً بیانگر نیرَح Nirah می‌باشد.

در مورد مارهای هفت‌سر به مارها **snakes** رجوع کنید.

بر روی مهرهای استوانه‌ای گودئا Gudea، شاهزادهٔ لاگاش Lagaš، حاکم توسط خدایی که از شانه‌هایش مار شاخداری بیرون آمده، به‌حضور یک رب‌النوع والاتر معرفی می‌شود [۱۱۵]. احتمالاً بنا بوده که این تصویر نشان‌دهندهٔ

1. Sennacherib. 2. Maltai.



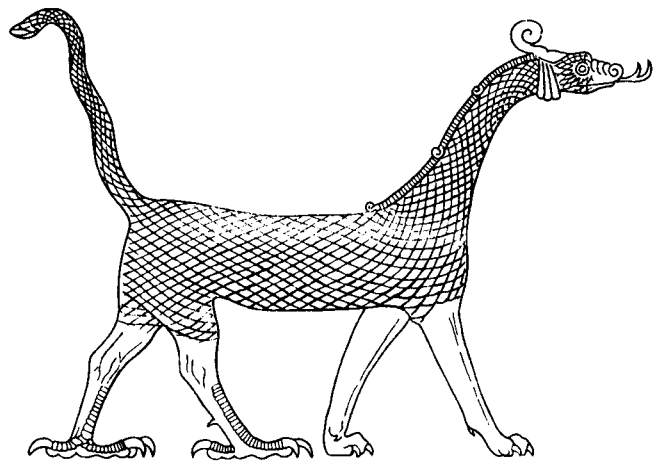
تصویر شمارهٔ ۱۳۷: مار خدایان. برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ اکدی.

نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** باشد که توسط گودئا Gudea به‌عنوان رب‌النوع محافظ شخصی خود، محسوب می‌شده (به خدایان شخصی **personal gods** رجوع کنید).

snakes

مارها

ترسیم مارها به طور طبیعی به شکل شمایل‌نگاری از دوران ماقبل تاریخ به این طرف فراوان است، ولیکن تصمیم‌گیری در مورد اینکه آیا آنها حامل ارزش مذهبی هستند یا خیر، همیشه هم کار آسانی نیست. دیده شده، زمانی که آنها به‌عنوان مشخصه‌های خدایان ترسیم می‌شوند، هم با خدایان و هم با الهگان در ارتباط هستند. نماد مار به شکل مستقل بر روی کودوروها **kudurrus** ظاهر شده و نوشتهٔ یکی از آنها، مار را نمادی در نقش وزیر خدا ایشترن **Ištaran** (و بنابراین احتمالاً نیرَح Nirah باشد: به

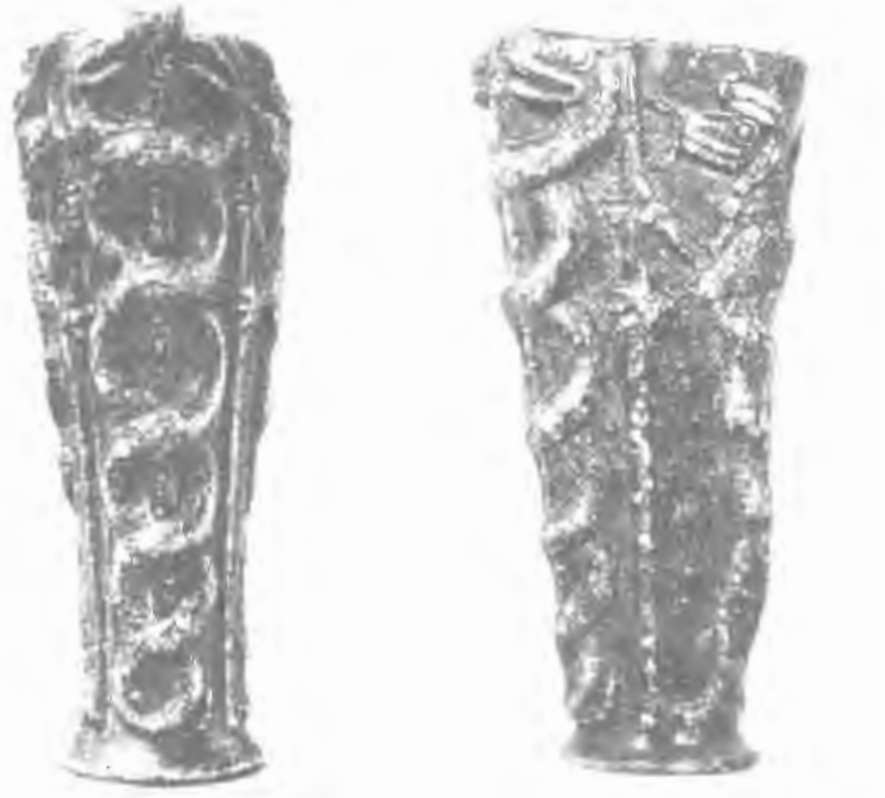


تصویر شمارهٔ ۱۳۸: اژدر ـ مار (*mušhuššu* مُشخشو) همان‌گونه که به طور مکرر بر روی آجرهای قابی دروازه و راه ورودی ایشتر *Ištar* واقع در بابل که برای پادشاه، نبوکدنصر دوم *Nebuchadnezzar* (دورهٔ حکومت ۶۰۴ ـ ۵۶۲ پیش از میلاد)، ساخته شده بود، نقش شده است.

مار خدایان **snake gods** رجوع کنید) معرفی می‌کند. مارها همچنان در هنر مذهبی و غیرمذهبی در دوره‌های بعدی، به تصویر کشیده می‌شوند [۷، ۹۰].

به‌عنوان یک نماد مذهبی در هنر نو ـ آشوری و نو ـ بابلی، متون مذهبی مار را مستقیماً خدا نیرَح **Nirah** معرفی می‌کنند.

نقش‌مایهٔ دو مار در هم تنیده به طوری که گویی تکه‌ای طناب هستند، در هنر تاریخ کهنِ سومری و نو ـ سومری، نقشی متداول بوده و پس از آن به شکل پراکنده بر روی مهرها و تعویذها **amulets** تا قرن سیزدهم قبل از میلاد،



تصویر شمارهٔ ۱۳۹: گلدانی از جنس سنگ صابونی با نقش اژدها (بَشمو *bašmu*) و مارهای به‌هم تنیده که بر روی آن چیزی نوشته شده و گودئا *Gudea*، شاهزادهٔ لاگاش *Lagaš* آن را به «خدای شخصی» خود، نین‌گیش‌زیده *Ningišzida* تقدیم کرده است. به دست آمده از گیرسو *Girsu* (تلوی *Tello* امروزی). ارتفاع: *۲۳۰mm*.

دیده می‌شود. یکی از ظریفترین نمونه‌های آن بر روی گلدانی از جنس سنگ صابونی که گودئا Gudea حاکم لاگاش Lagaš به خدای حامیش نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** تقدیم کرده بود، حجاری شده است [۳۹]. افعی شاخدار (Cerastes cerastes)، مار بسیار سمی بومی خاورمیانه، پوست میخی‌شکل دولایی روی سرش داشت. در هنر، این شکل مار، با یک جفت شاخ که از پیشانیش بیرون آمده، به‌عنوان نمادی بر روی کودوروهای **kudurrus** کاسی و در هنر نو - آشوری به عنوان نوعی از طرح مهر و به شکل پیکره‌های **figurines** محافظ سحرآمیز، ظاهر می‌شود. این افعی با موجودی که در اکدی به آن بَشمو bašmu می‌گویند (موش - شَه - تور - muš - ša - tur سومری)، مشخص می‌شود. روایات اسطوره‌ای مبهم هستند، ولیکن این پیکره تا زمان آشوری، اغلب نوعی محافظ سحرآمیز بوده است. مار شاخدار دیگری با پاهای جلویی، ظاهراً مخلوق دیگری در نظر گرفته می‌شده، هرچند که نام اکدی آن همان بشمو bašmu (اوشوم ušum سومری) می‌باشد. این موجود به نام اوشوم‌گلو ušumgallu (اوشوم گل ušumgal سومری) نیز شناخته می‌شده [۱۳۹]. در اصل این، یکی از غنایم جنگی نینورته **Ninurta** بوده که بعدها وقتی اژدر - مار **snake - dragon**، حیوان مردوخ **Marduk** گردید، نماد خدایان متعددی که در گذشته با اژدر - مار در ارتباط بودند، از جمله نین‌گیش‌زیده **Ningišzida**، به شمار رفته است.

به موش‌مَهو mušmaḫḫu، هیولای هفت‌سری که نوعی اژدها **dragon** با هفت‌سر و گردنی به شکل مار بوده، در متون اسطوره‌ای اشاره شده و در هنر سلسله‌ای نخستین نیز ترسیم شده است [۱۳۵]. شاید این مخلوق، جانور پیوندی هفت‌سری باشد که توسط خدا نین‌گیرسو **Ningirsu** یا نینورته Ninurta (به قهرمانان مقتول **Slain Heroes** رجوع کنید)، کشته شده بود که در افسونها نیز اشاراتی به وی می‌شده است.

به موش خرما **mongoose**؛ «گیاه زندگی» **"plant of life"** رجوع کنید.

solar disc

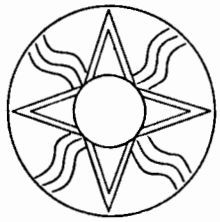
صفحهٔ خورشیدی

صفحه‌ای با چهار ستارهٔ نوک‌تیز و سه اشعهٔ مواج بین هر نوک ستاره، از دورهٔ اکدی تا نو - بابلی مشاهده می‌شود. تقریباً به طور حتم به‌عنوان نماد خدای خورشید، یعنی شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) تعیین می‌شده [۲۱، ۹۰]. اسامی اکدی این نماد، شَمشَتو Šamšatu و نیپ‌هو niphu می‌باشد. این نماد اغلب بر روی تیرکی به‌عنوان یک علَم، نمایش داده می‌شود [۷، ۷۶].

sorcery

جادو

به سحر و جادو **magic and sorcery**؛ افسونگری **witchcraft** رجوع کنید.



تصویر شمارهٔ ۱۴۰: صفحهٔ خورشیدی شمش *Šamaš* خدای خورشید.

Spade (symbol)

بیلچه (نماد)

میله‌ای با سر مثلثی که گاهی بر روی پایه‌ای قرار دارد، به‌عنوان نمادی مستقل و نشانی در دست یک پیکره از دورهٔ نو ـ سومری تا نو ـ بابلی شناخته می‌شود [۱۴۱، ۴۹]. این نماد بر روی کتیبه‌های یادبود نو ـ بابلی و نو ـ آشوری و کاسی به‌عنوان بیلچه یا کج‌بیل (مَرو marru) خدا مردوخ **Marduk** معرفی می‌شود که احتمالاً در اصل رب‌النوع کشاورزی بوده که به خدای ملی بابل تغییر هویت داده است [۹۰، ۷، ۱۰]. هدف اصلی کشاورزی این وسیله در دورهٔ آشوری مشخص بود، اما ظاهراً به‌نظر می‌رسد که از ارتباطش کاسته شده باشد. احتمالاً وقتی این نماد در نشانهای آشوری، بخصوص نقوش برجستهٔ کاخها، در دست پیکره‌های لهمو **Lahmu** دیده می‌شود،



تصویر شمارهٔ ۱۴۱: «بیلچه» مرو *marru* نماد مردوخ *Marduk* خدای بابلی

شکل آن به نیزه‌ای تقریباً شبیه به شکل اصلی‌اش، تغییر یافته است. با این حال «مرو marru» هنوز هم به «بیلچه» اشاره می‌کرده است.

در دوره‌های بعدی بابلی، برخی از برده‌ها را با استفاده از بیلچه، داغ می‌زدند (به غیب‌گویی **dedication** رجوع کنید).

sphinx

ابوالهول

به ورزاها و شیرها با سر انسان **bulls and lions with human head** رجوع کنید.

standards, staves and sceptres of the gods

چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان

شماری از چوبدستیها، بیرقها و عصاهای سلطنتی مختلف به‌عنوان نمادهای ایزدی وجود داشته‌اند. تیرکی با سر قوچ از دورهٔ بابلی کهن تا هخامنشی شناخته می‌شود و با مدارک مکتوب از سنگتراشی آشوری و کاسی، به‌عنوان نماد خدا اِئا Ea (انکی **Enki**) مشخص می‌گردد. این نماد معمولاً به پایه‌ای تکیه داده می‌شود، ولی گه‌گاه به تنهایی یا بر پشت یک بز ـ ماهی **goat - fish** قرار می‌گیرد. اِئا Ea گاهی بر روی مهرهای نو ـ آشوری، عصای سرکجی **crook** را در دست دارد که شاید فرم مختصر تیرک قوچ سر، باشد.

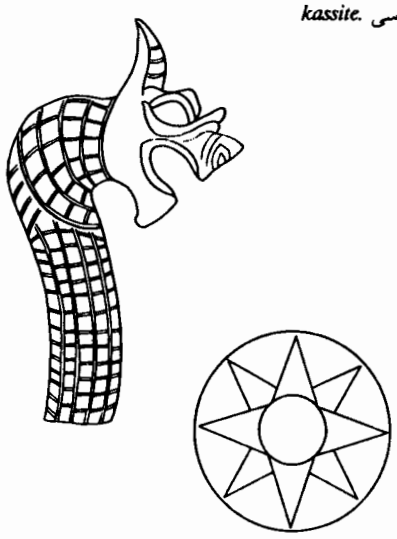
تیرکی با سر عقاب (یا سر شیردال) تنها، بر روی کودوروهای **kudurrus** کاسی نشان داده می‌شود که از روی نوشته‌های مکتوب بر یکی از آنها به‌عنوان نماد خدا زببه **zababa** شناخته

می‌شود. این نماد بعدها به‌عنوان یکی از چوبهای درفشهای نظامی آشوری، اتخاذ گردید. یک چوبدستی یا شمشیر هلالی با سر شیر (یا بلکه شیر ـ دیوی **lion - demon** با گوشهای الاغ **donkey ears**) به‌عنوان نقشی از دورهٔ اکدی تا نو ـ بابلی دیده می‌شود، که از روی نوشته‌های موجود بر یک کودورو **kudurru** و کتیبهٔ نو ـ بابلی، به‌عنوان نماد خدای جهان زیرین، یعنی نرگل **Nergal** معرفی می‌شود.

شمشیر هلالی یا چماق با دو سر شیر، نشان و نماد رایج در هنر نو ـ سومری است و در آنجا با رب‌النوعهای مختلفی، مذکر و مؤنث، در ارتباط می‌باشد. ظاهراً این نماد یک رب‌النوع خاص بر روی یادبودهای نو ـ آشوری و کاسی بوده است. اینکه این دقیقاً در آنجا نشاندهندهٔ کدام خداست، به احیای افتادگیهای مختصر موجود در نوشته‌های دو ستون سنگی باوی[1] پادشاه آشوری، یعنی سناخریب[2] (دورهٔ حکومت ۷۰۴ ـ ۶۸۱ پیش از میلاد) بستگی دارد: نرگل **Nergal**، نینورته **Ninurta** و نوسکو **Nusku**، همگی پیشنهاد شده‌اند. به احتمال قریب به یقین نرگل Nergal در زمینه‌های کنده‌کاری شده حضور دارد. چرا که نماد وی بر روی کودوروها **kudurrus** به شکل ترکه‌ای با سر شیر بخوبی دیده می‌شود، اما شاید شمشیر هلالی با دو سر شیر صرفاً گونه‌ای متفاوت از آن در نظر گرفته شده باشد (و اغلب سرهای شیر، دارای گوشهای دراز می‌باشند). در هر صورت، دو خدای دیگر نیز هر یک نمادی مشخص بر روی کودوروها **kudurrus** داشتند (یکی پرندهٔ **bird** به شاخه نشستهٔ نینورته Ninurta و دیگری چراغ پیه‌سوز **lamp** نوسکو Nusku) و می‌دانیم که اِئا Ea، دو نماد جداگانه یعنی بز ـ ماهی **goat - fish** با چوب بلند قوچ سر و لاک‌پشت **turtle** داشته است.

چوبهای درفشهای نظامی نو ـ آشوری، گه‌گاه در صحنه‌های جنگی بر روی مجسمه‌های

تصویر شمارهٔ ۱۴۲: تبرکی با سر دیو ـ شیر (شیر با گوشهای دراز)، نشان خدای جهان زیرین، نرگل *Nergal* یکی از نمادهای حجاری شده بر روی کودوروی *kudurrus* دورهٔ کاسی *kassite*.



تصویر شمارهٔ ۱۴۳: صفحهٔ نجومی. نماد الهه ایشتر *Ištar*

حجاری شدهٔ آشوری، بخصوص نقوش برجستهٔ

1. Bavian. 2. Sennacherib.

آشورنصیرپال[1] دوم (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد) نشان داده می‌شوند. آنها نشاندهندهٔ رب‌النوعهای متعددی هستند و گفته شده که ارتش به قسمتهایی تقسیم می‌شده که هر یک مورد حمایت معابد مختلفی بوده‌اند. سربازان ایشتر Ištar (اینانا **Inana**) درفشی را حمل می‌کردند که خودِ الهه را مسلح و در بین هاله‌ای از ستاره‌ها نشان می‌دهد. ترکهٔ دیگری خدایی را به تصویر می‌کشد که در حال کشیدن کمان بوده و در میان آبهای روان ایستاده و یک جفت پیکره با صورت ظاهری گاو که شاید نشان از لشکرهای معبد آدد Add (ایشکور **Iškur**) هستند را نشان می‌دهد ـ عقیده بر این بوده که نهرهای کوهستانی، تحت‌الامر خدای طوفان بوده‌اند؛ شاید به این دلیل که وی خدای باران بود و صدای پرطنین آبهای جاری بر روی صخره‌ها، یادآور تندر بوده است. چوب درفش نظامی از لشکرهای سارگون[2] دوم (دورهٔ حکومت ۷۲۱ ـ ۷۰۵ پیش از میلاد)، خدای غیرمعمولی را با سر شاهین نشان می‌دهد که هویت وی شناخته شده نیست.

به پرندگان **birds**؛ خدایان پرنده **bird - gods**؛ نین‌شوبور (خدا) **Ninšubur (god)**؛ ستون سرخم **ring - post**؛ تیرک حلقه‌دار **ring - staff**؛ صفحهٔ خورشیدی **solar disc** رجوع کنید.

star (symbol)

ستاره (نماد)

ستارهٔ هشت‌پر از دوران ماقبل تاریخ تا دورهٔ نو ـ بابلی، شناخته شده بوده است [۷۳، ۹۰، ۱۴۳، ۱۵۱]. در نشانه‌های قدیمی احتمالاً به طور کلی یک مفهوم نجومی داشته است، ولی دست‌کم از دورهٔ بابلی کهن (و به احتمال کلی‌تر از دورهٔ سلسله‌ای نخستین)، به طور معمول و البته نه همیشه، نماد ایشتر Ištar / اینانا **Inana**، الههٔ عشق و جنگ و سیارهٔ ونوس[3]، بوده است. به طور معمول، ستاره از دورهٔ بابلی کهن به بعد به یک صفحه پیوسته است [۷، ۲۱، ۷۳، ۹۰، ۱۴۳، ۱۵۱]. گاهی بر روی مهرهای نو ـ آشوری و میانه، بالاتنهٔ الهه‌ای، احتمالاً ایشتر Ištar، در بالای شمشیری هلالی قرار دارد که با ستاره‌ها احاطه شده است. گونه‌ای معمولتر، الهه را مسلح و محصور در هاله‌ای از ستارگان نشان می‌دهد.

نقش‌مایهٔ ستارهٔ شش‌پر نیز در همان دوران ظاهر می‌گردد که البته مفهوم آن مشخص نیست.

در دوره‌های بعدی بابلی، برخی افراد که به‌عنوان برده، وقف معبد می‌گشتند، توسط ستاره‌ای، داغ زده می‌شدند (به وقف **dedication** رجوع کنید).

به هفت نقطه **seven dots**؛ صفحهٔ خورشیدی **solar disc** رجوع کنید.

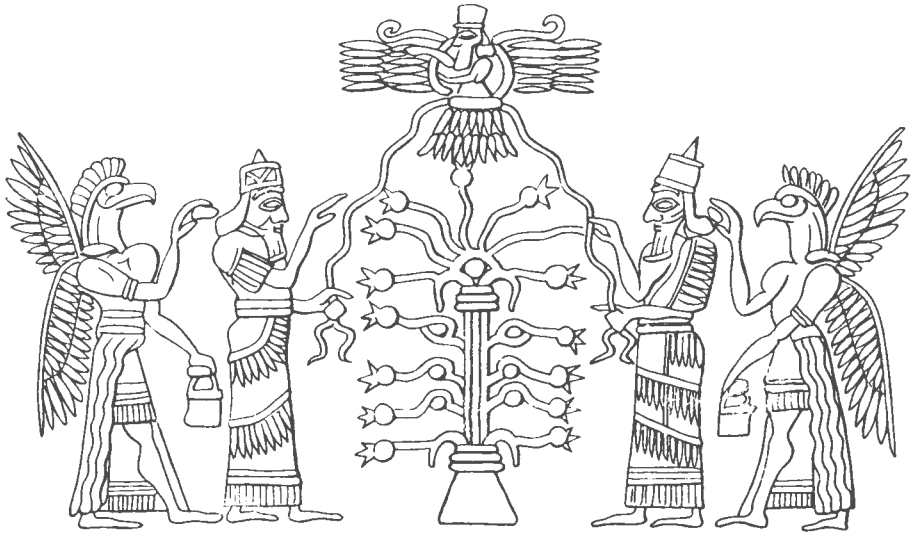
statues

تندیس‌ها

به مجسمه‌های پرستش **cult statues** رجوع کنید.

---

1. Assurnasirpal.
2. Sargon.
۳. (الههٔ عشق و زیبایی) venus.



تصویر شمارهٔ ۱۴۴: دو تصویر از پادشاه آشوری که در دو سمت درختی مقدس قرار دارد و تصویر خدای خورشید، شَمش *Šamaš* بر روی صفحهٔ بالدارش. شیردال ـ دیوهای بالدار با سطلهای پاکسازی و مخروط در اطراف صحنه حضور دارند. برگرفته از مهر استوانه‌ای دورهٔ نو ـ آشوری.

storm gods and storm demons

خدایان طوفان و دیوان طوفان

به ایشکور **Iškur**؛ شیر ـ دیو **lion - demon**؛ نوموشده **Numušda**؛ اومو دَبروتو **ūmu dabrūtu** رجوع کنید.

stylised tree and its "rituals"

درخت مقدس و مناسک آن

نقشی که مفسران امروزی از آن تحت عنوان درخت «مقدس» یا «اسلوب‌دار» و یا با جسارت بیشتر «درخت زندگی» یاد می‌کنند، تقریباً بیش از هرچیز دیگری در هنر بین‌النهرین، بحث و جدل برانگیخته است. مکتوبات در این خصوص تقریباً به همان گستردگی تصاویر خودِ نقش‌مایه است و شامل شماری از کتابها که کاملاً مختص به این موضوعند، می‌شود. نقطه‌نظرها راجع به معنا و مفهوم این نماد نیز به همان اندازهٔ صفحهٔ بالدار **winged disc** که اغلب به صورت تصویری بوده و در همه‌جا حضور دارد، تا حد زیادی متفاوت است و فقدان منبع کتبی صریح و روشن در مورد درخت یا عملکرد آن، منجر به آزادی مطلق تفکر و اندیشه در این خصوص می‌شود.

درختان مقدس به هر سبکی در هنر بین‌النهرین

از دوران ماقبل تاریخ تا دورهٔ نو ـ بابلی به طور رایج ترسیم شده‌اند. در یک زمان درخت بسیار رسمی و اغلب مزین می‌باشد و در زمانی‌دیگر بیشتر به سمت طبیعت‌گرایی نیل می‌کند، ولی در هر مورد معمولاً بالای مکانی مرتفع قرار داشته و یا در موقعیتی نهاده می‌شود که نسبت به علایم دیگر، طرح آن برجسته و بلندتر به نظر آید. در اغلب موارد، درخت با حیوانات یا پیکره‌های فراطبیعی احاطه می‌گردد.



تصویر شمارهٔ ۱۴۵: تزئینات نقاشی شده درون کاسهٔ سفالین ماقبل تاریخ، یافت شده در سامره. طرح پرندگان و ماهیهایی را نشان می‌دهد که دور یک صلیب شکستهٔ مرکزی می‌چرخند.

در صحنه‌هایی که اغلب مختص هزارهٔ اول و دوم قبل از میلاد هستند و مخصوصاً در آشور از شهرت برخوردارند، درخت مقدس که معمولاً بالای آن، صفحهٔ بالداری به چشم می‌خورد، توسط جنی‌های نیمه‌انسانی که احتمالاً یکی دو تا از آنها دلو و مخروطی **bucket and cone** در دست دارند، احاطه شده است. تفسیرهای مختلف این مراسم «مخروط ـ مالی» شامل موارد زیر می‌شود: مراسم محافظتی سحرآمیز، نیایش، تدهین نماد یا خود پادشاه (گاهی مخروطها پشت سر پادشاه نیز نگه داشته می‌شدند) به‌وسیلهٔ روغن مقدس، تعبیر مجازی از چیدن میوه یا کود دادن به درخت خرما، افسانهٔ خدا دوموزی **Dumuzi**، مرجعی نمادین برای آب و آتش به‌عنوان عناصر حیات، یا یک نمونه از نمادهای نجومی. این مراسم احتمالاً بیش از یک جنبه داشته است. مثالاً ماهیت جنی‌ها **genies** که نسبت به بشر تقریباً به طور تغییرناپذیری فراطبیعی می‌باشند، حاکی از اصول دور کردن ارواح شیطانی است، درحالی‌که ارتباط، یا حتی اقتباس از کوددهی واقعی درخت خرما (البته فقط در جنوب بین‌النهرین نه در آشور) عملی منطقی به‌نظر می‌رسد. به هر حال بسیار محتمل است که هدف اصلی این مراسم، مناسک تطهیر **purification** بوده باشد (به دلو و مخروط **bucket and cone** رجوع کنید).

به محبوبیت درخت مقدس در طی زمان دامن زده شده است و تفسیرهای آن اغلب از درخت حیاتِ (و نیز «درخت دانش و خیر و شر») باغ عدن[1] در سِفر پیدایش[2] 3 - 2، تأثیر گرفته

1. Eden. 2. Genesis.

است. در هر حال هیچ استدلالی مبنی بر رابطه با این دو روایت، وجود ندارد.

به پادشاه درخت خرما **Palm - tree king** رجوع کنید.

stylus

قلم حکاکی

به گوه **wedge** رجوع کنید.

Sud

سود

به نین‌لیل **Ninlil**؛ نیسبه **Nisaba** رجوع کنید.

Sumuqan

سوموکَن

به شکن **Šakkan** رجوع کنید.

sun disc

صفحهٔ خورشید

به صفحهٔ خورشیدی **solar disc** رجوع کنید.

sun god

خدای خورشید

به اوتو **Utu** رجوع کنید.

swastika

صلیب شکسته

«صلیب شکسته» در هنر بین‌النهرین بندرت به چشم می‌خورد، ولیکن نقش این نماد که تازگی به آن توجه زیادی مبذول شده، عاری از جذابیت نیست. این نماد به روشنی بر روی ظروف سفالین منقوش دوران ماقبل تاریخ و آثار مهر متعلق به تاریخ کهن، به تصویر کشیده شده، ولی از آن پس مجدداً، صرفاً در یک کتیبهٔ نمونه از جنس سنگ آهک در نمای ساختمان معبدی نو ـ آشوری واقع در آشور Aššur، دیده می‌شود که بر روی قیر، نقش شده است [۱۴۵]. برای از بین بردن فاصلهٔ بین این دو پیشامد که بسیار از هم دور هستند، برخی از محققان (بویژه آنها که در حول و حوش و طی جنگ جهانی دوم، در زمان حد اعلای توجه به این نقش‌مایه، قلم می‌زدند)، تلاش کرده‌اند تا طرح این نماد را در انواع تنسیق بشر، حیوانات دورگه و نقش‌مایه‌های هندسی، به سراسر دوره‌های هنر بین‌النهرین باستان، تسری بخشند که البته این تفاسیر نوعی بسط تخیلات را سبب می‌گردند.

این طرح به اشکال مختلفی همچون: نماد خورشیدی مقتبس از چرخهای ارابهٔ خدای خورشید؛ علامت دژ یا منطقه‌ای مستحکم؛ نماد گردباد و یا بادهای چهارگانه، توصیف شده است. دست‌کم در بین‌النهرین، هیچ مدرک معتبری مبنی بر وجود این نقش‌مایه به‌عنوان طرحی خورشیدی، وجود ندارد (به صلیب **cross** رجوع کنید).

Šakkan شَکن

در زمانهای باستان در ییلاقهای گسترده و مسطح بین‌النهرین، شمار زیادی از حیوانات وحشی زندگی می‌کردند. این حیوانات عبارت بودند از شیر، یوزپلنگ، گرگ، شغال، کفتار، گاو



تصویر شمارهٔ ۱۴۶: حیوانات وحشی تحت حمایت خدا «شکن» *Šakkan* نسخه در اندازهٔ واقعی نقاشی دیواریِ محراب اصلی در اواخر دورهٔ اوروک *Uruk* در معبدی واقع در تل عُقیر *Tell 'uqair*. ارتفاع: ۰/۹m.

وحشی، انواع غزال، گربهٔ وحشی، سیاه‌گوش و نیز بیدستر و موش خرما **mongoose** [۱۴۶]. در مناطق کوهستانی‌تر، گوزن کوچک زردرنگ، بزوحشی، بز کوهی، گوسفند وحشی و بسیار بندرت پلنگ و خرس نیز دیده می‌شدند. خدایی که از همهٔ اینها حمایت می‌کرد، «شکن» Šakkan (سوموکن Sumuqan اکدی) بوده است. در یکی از اشعار سومری به نام «مرگ گیلگمش **Gilgameš**»، در جهان زیرین **underworld**، پیشکشهایی به «شکن» Šakkan تقدیم می‌گردد. در لوح هفتم حماسهٔ بابلی گیلگمش، دیدگاه انکیدو **Enkidu** از جهان زیرین، سوموکن Sumuqan را نیز به همان اندازهٔ اتنه **Etana** و اِرشکیگل **Ereškigal** در بر دارد. در تفکر بابلی احتمالاً ارتباط «شکن / سوموکن» با جهان زیرین تا حدی از ارتباط جهان زیرین با بیابان منتج می‌گردد.

تصور می‌شد که «شکن» پسر خدا خورشید یعنی شَمش (اوتو **Utu**) است. وی گاهی به خاطر نقشش به عنوان حافظ حیوانات وحشی به شکل یک چوپان ترسیم شده است. او همچنین مسئول باروری **fertility** موجودات وحشی بوده است.

Šala

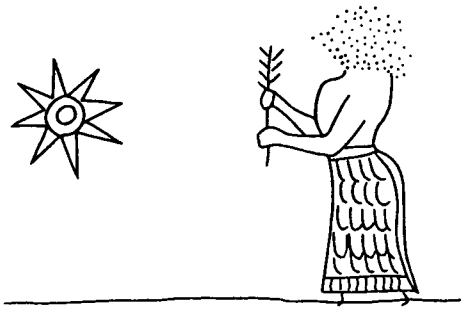
شالا

الهه «شالا» (یا شَـلَش Šalaš، که احتمالاً شکل هیتی[1] نام اوست) اصلیت بومی بین‌النهرینی نداشت. به‌نظر می‌رسد که وی در اصل، الهه‌ای «هیتی» بوده است و یا به‌عنوان همسر اَدد Adad

1. Hittite.

(ایشکور Iškur) یا در روایتی متضاد به‌عنوان همسر دگن Dagan، به دنیای بین‌النهرین وارد شده است.

در افسونهایی خطاب بـه خـدای آتش، گـیره Girra (گیبیل Gibil)، به منظور استفاده در مناسک جادویی جهت خنثی ساختن سحر و جـادو (بـه سحر و جادو magic and sorcery رجوع کـنید) گفته شده که گیره Girra پسر شالا Šala می‌باشد.



تصویر شمارهٔ ۱۴۷: الهه شالا *Šala* که ساقهٔ جو در دست دارد، بر روی لوح سفالی همراه با یک متن نجومی کشیده شده که در اوروک *Uruk* (ورکهٔ *Warka* امروزی) یـافت شده و تاریخ آن به دورهٔ سلوکیان باز می‌گردد.

نماد وی، ساقهٔ جو barley stalk بود. و ایـن بیانگر آن است که وی احتمالاً رب‌النوع کشاورزی بوده است [۲۹]. در یک متن، «شالا» و ساقهٔ جو بـا صـورت فـلکی سـنبله (Virgo) ارتـباط داده می‌شوند که روشن‌ترین ستاره‌اش در واژه‌شناسی امروزی ساق‌الاسد نام دارد (virgo و spica لاتین بوده و به معنای «سنبله» و «ساقهٔ جو» می‌باشند) [۱۴۷].

بـه زن بـرهنه nude woman؛ مـنطقةالبـروج zodiac رجوع کنید.

Šamaš

شَمش

به اوتو Utu رجوع کنید.

Šara

شارا

خـدا «شـارا»، خـدای مـحلی local god شـهر سومری اومه Umma بود که در آنجا در مـعبد اِ ـ ماه E - mah پرستیده مـی‌شد. شکسـته‌های یک کاسهٔ سنگی موقوف به «شارا» در زباله‌دانی معبد سلسلهٔ اول، واقع در شمال شرقی بابل یافت شده که امروزه به آن تل عقرب Tell Agrab می‌گویند و احتمالاً نشان می‌دهد که این شهر (که نام باستانی آن مشخص نیست) مرکز پرستش «شارا» نیز بوده است.

لقب «پهلوان آن An» و همچنین این مـطلب کـه در افسـانهٔ بـابلیِ اَنـزو Anzu (ایـمدوگود Imdugud)، شارا Šara یکی از خدایانی است که از وی خواسته شده مبارزه علیه اُنزو Anzu (کـه سرانجام توسط نینورته Ninurta انجام گـرفت) را به عهده گیرد، نشان از آن است که «شارا» خدای جنگاوری بوده است. در شعر سومری نزول اینانا Inana به جهان زیرین underworld، شارا یکی از سه رب‌النوعی است که پس از بازگشت اینانا، بـا وی بیعت می‌کنند. اینکه «شارا» پسر اینانا Inana بـوده، شـاید بـا روایت بـاقی مـانده در اسـطورهٔ لوگـل‌بنده Lugalbanda و کـتیبه‌ای از سـومین

سلسلهٔ اور Ur، در ارتباط باشد.

Šēdu

شیدو

به لاما **lama** رجوع کنید.

Šerida (Aya)

شریده (اَیه)

«شریده» (ایهٔ Aya اکدی)، الههٔ نور است؛ که همسر اوتو **Utu** / شَمش Šamaš محسوب می‌شده. وی با عشق جسمانی و باروری در ارتباط است. نام «ایه» Aya در اسامی شخصی سلسلهٔ سوم اور Ur، یافت می‌شود. او بخصوص در طی دورهٔ بابلی کهن و مجدداً در طول دورهٔ نو ـ بابلی، شهرت داشت. وی به همراه شَمش Šamaš در سیپار Sippar و لارسا Larsa، پرستیده می‌گردید.

به ازدواج مقدس **Sacred Marriage** رجوع کنید.

Šullat

شولَت

به ایشکور **Iškur** رجوع کنید.

Šul - pa - e

شول ـ په ـ اِ

پرستش خدای سومری یعنی «شول ـ په ـ اِ» («جوان زیرک») از دورهٔ سلسله‌ای نخستین به بعد، تصدیق می‌شود. علی‌رغم نامش او خدای جوانی نبود، ولی براساس روایتی، شوهر «الههٔ مادر» یعنی نین‌هورسگه **Ninhursaga** (به الهگان مادر و الهگان تولد **mother goddesses and birth goddesses** رجوع کنید) بوده که سه فرزند برایش به دنیا آورده است (اَشگی Ašgi، لیسین Lisin و لیل Lil). این روایت با افسانهٔ سومری که در آن انکی **Enki** شوهر نین‌هورسگه Ninhursaga می‌باشد، مغایرت دارد. «شول ـ په ـ اِ» خدایی فرعی باقی می‌ماند که هویتش نامعلوم است. در یک شعر سومری، در جهان زیرین **underworld**، به وی پیشکشهایی اهدا می‌شود و در روایتی پس از آن، وی در میان دیوان **demons** قرار می‌گیرد. «شول ـ په ـ اِ» از لحاظ ستاره‌شناسی، یکی از چندین نام سیارهٔ مشتری[1] بود.

tablet of destinies

لوح سرنوشت

لوح سرنوشت به همراه «مِه» **me** و تاج و تختش، از جمله مقولاتی بود که مالکیت آن، موقعیت والای انلیل **Enlil** را به‌عنوان حاکم جهان هستی و کنترل‌کنندهٔ امور بشر و خدایان **gods**، تضمین می‌کرد. این لوح به شکل لوح خط میخی با آثار مهرهای استوانه‌ای، به عبارت دیگر به‌عنوان یک مدرک قانونی تغییرناپذیر یا پیمانی مصوب، در نظر گرفته می‌شد. خدا به گونه‌ای ترسیم می‌شود که «آن را در دست دارد» و یا «آن را به سینه‌اش

1. Jupiter.

می‌فشارد». این لوح به دارندهٔ خود، قدرت تعیین سرنوشت جهان را اعطا می‌کرد و بی‌جهت نیست که او را به‌عنوان حلقهٔ اتصال جهان زیرین **underworld** و آسمان، توصیف می‌کردند. در شعر سومری «نینورته **Ninurta** و لاک‌پشت»، این انکی **Enki** است که لوح را در دست دارد. هم این شعر و هم شعر اکدی اَنزو **Anzû** به سرقت لوح توسط پرنده اَنزو Anzû (ایمدوگود **Imdugud**) اشاره می‌کنند. در حماسهٔ بابلی آفرینش، تیامت **Tiāmat** لوح را به کینگو **Qingu** می‌دهد.

taboos

محرمات

این واژه که منظور از آن، حریم و موقوفهٔ مختص خدا است، بالطبع جهت استفادهٔ عموم، ممنوع بوده است. که به‌عنوان ترجمهٔ تقریبی نی ـ گیگ ni-gig سومری و ایکی‌بوی ikkibu اکدی، به کار برده می‌شود. ازگ azag (اسکوی asakku اکدی) نیز معنای مشابهی دارد.

مفهوم این تفکر آن است که یک چیز، مکان یا عمل، برای عموم ممنوع می‌باشد، چرا که وقف یک خدای ویژه شده است. یا آنکه یک چیز، مکان، موقعیت یا فعالیتی به خدا یا پادشاهی خاص، تخصیص یافته است. بنابراین مثلاً یک شخص نمی‌بایست در یک روز خاص از ماه، گوشت، ماهی یا سبزی معینی را می‌خورده، زیرا اینها «ایکی‌بوی» ikkibu خدایی ویژه بوده‌اند. مثلاً خوردن شکار شاید «ایکی‌بوی» خدا سوموکن Sumuqan (شکن **Šakkan**) بوده باشد. به‌همین منوال و به‌همین دلایل، انسان در یک موقعیت ویژه یا طی یک مناسک خاص، نباید از موضوعات معینی سخن به میان می‌آورده، یا اعمال خاصی را انجام می‌داده. نام خدای مربوطه همواره ذکر می‌شده. ممکن است که مکان خاصی، «ایکی‌بوی» پادشاه بوده و برای افراد دیگر، ممنوع بوده باشد.

کاربرد مرسوم عبارات «خوردن ایکی‌بو ikkibu»، «ربودن یا دزدیدن اَسکو asakku» و همچنین «پا گذاشتن بر اَنزیلو anzillu» (واژه‌ای نظیر این)، با اشاره به شکل تخلف، احتمالاً ایده‌ای جهت استعمال بدیع این مفاهیم می‌داده است. این لغات بعدها به عنوان مترادف «گناه **sin**» و حتی بالاتر از آن به کار رفتند.

به سحر و جادو **magic and sorcery**؛ تطهیر **purification** رجوع کنید.

talismans

طلسمها

به تعویذها **amulets** رجوع کنید.

Tammuz

تموز

به دوموزی **Dumuzi** رجوع کنید.

Tašmētu

تشمیتو

به نَبو **Nabû** رجوع کنید.

temple and prostitution

روسپی‌روشی و معبد

بـــه روســـپی‌روشی و آداب اعـمال جـنسی **prostitution and ritual sex** رجوع کنید.

temples and temple architecture

معابد و معماری معابد

احتمال دارد که اهالی بین‌النهرین در عبادتگاههای روبـاز، زیـارتگاههای کـوچک خـصوصی در سراهای خانوادگی و یـا زیـارتگاههای جـداگـانهٔ کوچک در مـناطق مسکـونی شـهر، بـه عـبادت می‌پرداخته‌اند. به هر حال، قلب حیات مـذهبی، معبد بوده است.

همان‌طور که لغات به کار رفته برای معبد در زبانهای بین‌النهرینی نشان می‌دهند، معبد چـیزی جز مسکن شخصی خدا بر روی زمین نبوده است («اِ» e به سومری، بیتو bītu به اکدی، هـر دو بـه معنای «منزل») و رب‌النوع به طور طبیعی در معبد خود به شکل مجسمهٔ پرستشی **cult statue** که در زیارتگاه اصلی قرار دارد، زنـدگی مـی‌کرده است. دست‌کم در ادوار تاریخی، معابد خدایان مختلف نام خاص خود را داشته‌اند، همچون اِ ـ کـور - **E kur** معبد انلیل **Enlil** («منزلگاه کوهستان») واقع در نیپور Nippur؛ یا اِ ـ ابزو **E - abzu** معبد انکی **Enki** («خانهٔ آبـزو») واقـع در اریـدو Eridu (بـه همین قیاس اِ ـ انه **E - ana**؛ اسگیل **Esagil**، ازیده **Ezida**).

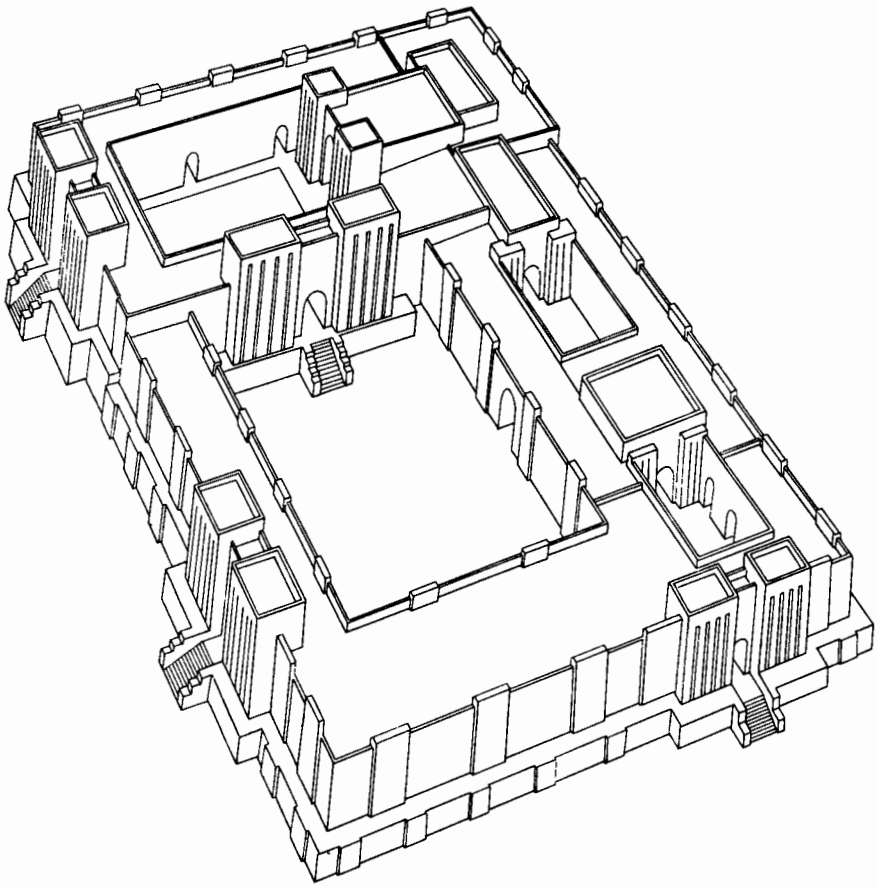
بـراســاس روایت ســومری، اریـدو **Eridu** قدیمی‌ترین شهر جنوب بین‌النـهرین بـوده است. باستان‌شناسان در آنجا معابدی از گل و آجر را از دل خاک بیرون کشیده‌اند که در طی اواخر هزارهٔ پنجم و اوایل هزارهٔ چهارم قـبل از مـیلاد، مکـرراً بـازسازی شـده‌انـد. اولیـن آنـها صـرفاً زیـارتگاه کوچکی در حدود ۳ متر مربع است. با این حال این بـنا عـناصر مـهمی را نشـان مـی‌دهد کـه در دوره‌های بعدی، در شکل معبد ادامه پیدا می‌کند؛ عناصری چون محرابی **altar** واقـع در تـورفتگی دیوار در برابر درِ ورودی و میزِ کوچک پیشکشی در مـقابلش. ایـن نـقشه در دوره‌هـای بـعدی تجملی‌تر شده، ولیکـن اصـولش هـمچنان بـاقی ماند. زیارتگاه از نظر طولی گسترش یافت و تعداد اتاقها به هر دو طرف آن اضافه گشت. معبد اریدو Eridu در بازسازیهای پی‌درپی بر روی خرابه‌های اسبقش ساخته می‌شد و احتمالاً سرانجام بر روی پشتهٔ خود قرار گرفته که تصویر گیرایی را در خط افـق ایـجاد کـرده بـرفراز تـمامی سـاختمانهای مجاورش قرار گرفته است. براساس نظریه‌ای این توسعه منجر به بنای زیگـورات‌هـا **Ziggurats** یـا برجهای معبد گشته است. نمای خارجی معبد نیز با چندین پایه و حایل متناوب که احتمالاً تقلیدی از دسته‌های عـمودی سـاخته شـده از نـی، کـه تکیه‌گاه دیوارهای خانه‌های نئی بود، بهبود یافته است. در دوره‌هـای بـعدی، ایـن شـکل نـمای خارجـی حـایل‌دار، مشـخص‌ترین ویـژگی بـنای معابد بـین‌النـهرین گشت کـه در سـاختمان‌سازی معابد مصر نیز از آن نسخه‌برداری گردید [۱۴۸].

در زمانهای تاریخی کهن (اواخر هزارهٔ چهارم قبل از میلاد)، می‌توان تنوع بیشتری را در مطابقت با نقشهٔ ناب معبد، مشاهده کرد. در منطقهٔ اِ ـ انه E - ana واقع در اوروک Uruk، شش معبد که البته دیگر از ارتفاع چندان بلندی برخوردار نبودند، با یک حرم اصلی، اتاقهای جانبی و محراب محوری، نظم ابتدایی خود را حفظ کرده بودند. در این زمان، حرم گه‌گاه به شکل صلیب است، مانند حرم معبد هم‌عصر خود در تل‌برک Tell Barak، واقع در شمال سوریه (به چشم و بتهای چشمی **eye and eye - idols** رجوع کنید). این نقشه از سایر لحاظ پیرو نقشهٔ معابد ماقبل تاریخ است. با این حال برخی از معابد مانند «معبد سفید» معروف در اوروک Uruk، همچنان بر روی زمین مرتفع ساخته می‌شدند. البته ویرانه‌های بناهای پیشین در آن زمان مجدداً صرفاً به‌عنوان سکو به کار می‌رفتند و مثل بنای «زیگورات» با آجرهای مستطیلی‌شکل روسازی می‌شدند. خود دیوارهای معبد نیز کاملاً حایل‌دار می‌شدند که تزئین چوبی ناب داخل شاه‌نشینها، گواهی بر این امر است. در چنین معابدی، زیارتگاه طویل و اتاقهای جانبی و نیز یک ورودی از یکی از اتاقهای جانبی، برای پرستش‌کنندگان در نظر گرفته می‌شدند. با وجود این در هر دو سمت زیارتگاه، درهای ورودی اصلی قرار داشته و حرم آنها نوعی ورودی به شمار می‌رفته است. محراب نیز به منظور آنکه در این معبر، اخلالی ایجاد نکند، به طور محوری قرار می‌گرفته.

برخی از باستان‌شناسان، بخشی از این معابد را از روی عملکردشان قیاس کرده‌اند. رب‌النوع معمولاً در معابد مسطح یا کم‌ارتفاع مسکن داشته و مورد پرستش واقع می‌گردید که وجود مجسمهٔ پرستش **cult statue** بیانگر این موضوع است. در مقابل، تصور می‌شود که خدا از معابد مرتفع یا واقع بر سکوها، به‌عنوان دروازه‌ای جهت بازدیدهایش از زمین، استفاده می‌کرده است.

نشانه‌های معبد بر روی مهرهای تاریخی کهن، پیش از آنکه حتی تصویری از هرگونه خدایی داشته باشیم، نشان داده می‌شوند. معبد به صورت مستطیلی‌شکلش، به تصویر کشیده می‌شود. ماهیت آن به‌عنوان معبد وقتی مشخص می‌شود که گروههای دسته‌جمعی انسانها، به طور مکرر با در دست داشتن انواع و اقسام پیشکشها به سمت بنا پیش می‌روند. این قبیل ساختمانها شاید با نشانهای ایزدی در اطرافشان، معمولاً ستون سرخم **ring - post** یا تیرک حلقه‌دار **ring - staff** نیز نشان داده شوند (اگرچه هر دوی اینها احتمالاً به‌عنوان محافظ الهی حیوانات بر روی آغلها نیز به چشم می‌خورند) [۲۶، ۲۷]. ساختمانهای مربع‌شکل مشابهی نیز بر روی طرحهای مهر که مربوط به گروههای چهارپایان، معمولاً بزها هستند، نشان داده می‌شوند. ظاهراً اینها گونهٔ متفاوتی از معابد هستند، در واقع یک زیارتگاه روستایی ساخته شده از الوار و بوریا، نه از گِل و آجر.

ما از دورهٔ سلسله‌ای نخستین، بقایای دو معبد مرتفع و یا سکوهای معبد را در اختیار



تصویر شمارهٔ ۱۴۸: بازسازی معبد الههٔ محلی ایشتر ـ کیتی‌توم *Ištar kititum* در نیربتوم *Nērebtum* (ایشچالی *Ishchali* امروزی) واقع در ایالت ـ شهر اشنونه *Ešnunna* براساس حفاریهای دانشگاه شیکاگو. اندازهٔ تقریبی بنا ۶۰m × ۱۰۰ است. دورهٔ: ایسین ـ لارسا *Isin - Larsa*

داریم، زیرا در هیچ‌یک از این دو مورد، خود ساختمان باقی نمانده است. یکی از آنها در توتوب Tutub (خفیجهٔ khafajah امروزی) و دیگری در العُبید 'ubaid - al در نزدیکی اور Ur می‌باشد. در هر دو مورد سکو با دیوار خارجی بیضی‌شکلی احاطه شده که محوطهٔ مقدسی با ساختمانهای خاص کوچکتری را، در خود جای داده است. سکوی معبد در «العُبید» با دیوارهای خشتی پوشیده شده و توسط پلکانی برجسته به خود معبد راه می‌یافت. در زاویهٔ بین این دو،

مخزنی از اشیایی پیدا شده که اطلاعاتی را در خصوص تزئینات خارجی معابد سلسلهٔ نخستین، در اختیار می‌نهد. معابد سلسلهٔ نخستین به سبک کم‌ارتفاع، به بهترین وجه در مکانهای حفاری شده در درهٔ رودخانهٔ دیاله Diyala، مشخص می‌شوند. همهٔ آنها همان نظم و ترتیب اولیهٔ معابد کم‌ارتفاع تاریخ کهن را حفظ کرده و در حقیقت همگی در همان زمان کهن ساخته شده‌اند. با وجود این، جزئیاتی وجود دارند که باعث ایجاد نوعی پیچیدگی در ساختمان معبد می‌شوند. معبد سین Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) در توتوب Tutub، جلوخانی با ساختمانهای مستقل در دورادور خود دارد، درحالی‌که معبد واقع در تل عقرب Tell Agrab، واحدی پیچیده، شامل تعدادی حرم به اضافهٔ زیارتگاه اصلی بوده است.

در مورد هرگونه معماری دورهٔ اکدی اطلاعات کمی در دست است و محل پایتخت یعنی اگده Agada، مشخص نیست. به هر حال به نظر می‌رسد که استفاده از معابد سومری در این دوره ادامه داشته و آنها تعمیر و بازسازی می‌شده‌اند.

از بخش وسیعی از معماری مذهبی متعاقب سلسلهٔ سوم اور Ur، نقشه‌های زمین‌شناسی، دو ساختمان مربع‌شکل وسیع را مشخص می‌کنند که به نظر می‌رسد هر یک معبد و کاخ مرکبی بوده‌اند. از همان دوره، مقبرهٔ بزرگ پادشاهان سلسلهٔ سوم و نیز زیارتگاه کوچکِ مرده‌شوی‌خانهٔ مربوط به آن، قابل تشخیص است. حفاریهای انجام شده در اِشنونه Ešnunna (تل اسمر Tell Asmar امروزی)، ساختمان جالب و پیچیدهٔ اقامتگاه معبد مقدس شو ـ سوئن Šu - Suen، حاکم اور Ur را از زیر خاک بیرون کشیده است (به الوهیت پادشاهان **deification of kings** رجوع کنید). معبد بر روی یک محور مرکزی ساخته شده که از طریق حیاط مرکزی، از دروازهٔ اصلی میان دو برج به خود حرم راه پیدا می‌کند و گوشه‌های تورفته‌اش با محراب و مجسمهٔ پرستش، پر می‌شود. از آنجا که این معبد وقف پادشاه ـ خدای اور Ur شده، پس از سقوط اور Ur، ضمیمهٔ کاخ گشته است.

از آغاز هزارهٔ دوم قبل از میلاد، یک معبد بزرگ پیچیده در شهر نیربتوم Nērebtum (ایشچالی Ishchali امروزی در منطقهٔ دیاله Diyala) وجود دارد که به الههٔ محلی ایشتر ـ کیتی‌توم Ištar - kititum (ایشتر Ištar / ایناناى **Inana** کیتی kiti، احتمالاً دهکده‌ای محلی) مربوط می‌شود [۱۴۸]. این ساختمان در حقیقت سه معبد جداگانه بوده که هر یک دارای محوطهٔ خاص خود و ساختمانهای مربوط به آن بوده است. یکی از این معابد که وقف خود ایشتر Ištar شده بود، دارای سطح بلندتری بوده و خزانهٔ بزرگی در پشت آن وجود داشت. هر یک از دروازه‌های معبد توسط یک جفت برج، محافظت می‌شده است. به نظر می‌رسد که بخش وسیعی از معماری مذهبی کاسی‌ها، پیرو سبک سومری وقت، بوده است. زیگورات مرتفعی با معابد مربوطه در پایتخت جدید یعنی دور ـ کوریگلزو Dūr - kurigalzu (عقرقوف Agar Quf امروزی در نزدیکی بغداد)، ساخته شده بود. با این حال، معبدی در اوروک Uruk، سبک تازه‌ای را معرفی

می‌کند که آن پیکره‌های برجستهٔ آجری بر روی نماست.

شاید آشوری‌ها در موارد رسمی نسبت به سابق تأکید بیشتری بر معماری دنیوی ـ بخصوص کاخهای پادشاهان آشوری ـ مبذول داشته‌اند. به هر حال برنامه‌های جدی و سنگینی در زمینهٔ بناهای مذهبی دولتی نیز پیاده شده بود. معبد آشوری میانهٔ ایشتر Ištar واقع در آشور Aššur، بر روی پی‌های معبد سومری سابق اینانا **Inana** که در اصل همچون معابد جنوب، یک زیارتگاه واحد بوده است، ساخته شده بود. تا قرن سیزدهم قبل از میلاد، تالارهای جانبی و یک زیارتگاه فرعی در گوشه به آن اضافه گشت. عنصر بدیع آشوری که بیانگر جدایی حرم الهه از محل پرستش وی می‌باشد، محرابی است که در فرورفتگی دیوار بالای یک پلکان عریض، قرار دارد. نقوش روی مهرها نشان می‌دهد که برجهای دروازه و گوشهٔ معابد نو ـ آشوری و آشوری میانه از بقیهٔ بنا بلندتر ساخته شده و دارای پنجره بوده است. نمای خارجی با چندین ستونِ همراه با تزئینات ظریف، مزین شده که احتمالاً کار پیشرفتهٔ نماهای حایل‌دار سومری محسوب می‌شده است. بالای دیوارها و برجها، کنگره‌ای‌شکل بودند. بقایای سقفهای گنبدی در برخی از معابد نیز یافت شده است. سابقاً داخل معابد با نقاشیهای روی چوب و آجرهای لعابی و بعدها با نقوش برجستهٔ سنگی یادبود، تزئین می‌شدند.

به کرجیها **boats**؛ آداب ساختمان‌سازی و دفینه‌ها **building rites and deposits**؛ گیپر **gipar** رجوع کنید.

Tešup

تِشوپ

به تیش‌پک **Tišpak** رجوع کنید.

three

سه

به اعداد **numbers** رجوع کنید.

Tiāmat

تیامت

در نسخهٔ یگانهٔ آفرینشِ **creation** خدایان که در حماسهٔ بابلی آفرینش حفظ شده، پس از جدایی زمین و آسمان، تنها موجودات زنده، اَپسو Apsû (به ابزو **abzu** رجوع کنید) و «تیامت» بودند. اَپسو Apsû نشان‌دهندهٔ آبهای شیرین زیرزمینی و تیامت نشان‌دهندهٔ آبهای شور بوده‌اند. این نام صورتی از واژهٔ تیَمتوم tiamtum به معنای «دریا» می‌باشد. اَپسو Apsû و تیامت به شکل یک زوج مذکر ـ مؤنث در ذهن مجسم می‌شدند، هرچند که گفته می‌شد، آبهای آنها به هم آمیخته شده بود. آنها خدایانی را به دنیا آورده‌اند که آنو Anu (آن **An**)، پسر آنو **Anu** یعنی اِئا Ea (انکی **Enki**) و ظاهراً رب‌النوعهای دیگر از جملهٔ آنها بوده‌اند؛ و اعمالشان چنان اَپسو Apsû را رنج می‌دهد که وی (علی‌رغم اعتراضات «تیامت»)، تصمیم به نابودیشان می‌گیرد. وقتی که اِئا Ea، اَپسو Apsû را کشت، تیامت تصمیم به انتقام گرفت و یازده هیولا (به مخلوقات تیامت **Tiāmat's creatures** رجوع کنید) و خدا کینگو **Qingu** به‌عنوان

پهلوانش، که عاشق وی توصیف می‌شده، را خلق نمود. سرانجام پس از یک مبارزهٔ قهرمانانه، مردوخ **Marduk**، پشتیبان خدایان جوانتر (در آشوری نام وی با نام خدا آشور **Aššur** عوض می‌شود)، هیولاها و کینگو Qingu را شکست داده و درحالی‌که روی پایین‌تنهٔ تیامت ایستاده است، با شکافتن جمجمهٔ وی به وسیلهٔ چماقش، او را نابود می‌سازد. مردوخ او را همچون یک ماهی خشک به دو قسمت شکافت و یک قسمت را برای مسقّف ساختن آسمان و بخش دیگر را جهت مفروش کردن زمین، به کار برد؛ پستانهای او کوهستان را تشکیل داد، رودهای دجله و فرات از چشمانش سرچشمه گرفتند و آب دهانش ابرها را به وجود آورد. در بعضی موارد وقتی که تیامت، همچون رب‌النوعهای دیگر با عبارات انسانی شرح داده می‌شود، تصور دقیق اینکه چگونه نویسندهٔ حماسه، او را مجسم کرده است،کاری بس دشوار می‌باشد. ظاهراً سایر متون بر این اشاره دارند که آبهای دریای شور، درون او جاری بوده‌اند.

Tiāmat's creatures

مخلوقات تیامت

در حماسهٔ بابلی آفرینش، «تیامت» **Tiāmat** برای انتقامجویی از خدایان جوانتر، یازده هیولا و یا گروهی از هیولاها را متولد می‌کند (که دارای شباهتهایی به قهرمانان مقتول **Slain Heroes** یا مغلوب توسط نین‌گیرسو **Ningirsu** یا نینورته **Ninurta**، در داستان اصلی پیشین می‌باشند) [۵۳]. این یازده هیولا به عبارت زیرند: موش‌مَهو mušmahhu، اوشومگلو ušumgallu و بَشمو bašmu (سه نوع مار **snake** شاخدار)؛ موش‌هوشو mušhuššu (اژدر ـ مار **snake - dragon**)؛ لَهَمو Lahamu، (احتمالاً همان لَهمو **Lahmu**، شمایل قهرمانِ موبلند)؛ اوگلو ugallu («چهارپای کبیر طوفان»، شیر ـ دیو **lion - demon**)؛ اوری‌دی‌مو uridimmu («شیر ژنده»، شیر انسان‌نما - **lion humanoid**)؛ گیرتَبلولو girtablullû («کژدم ـ مرد»، به کژدم ـ انسان **scorpion - people** رجوع کنید)؛ اومو دَبروتو **ūmu dabrūtu** («طوفانهای سهمناک»)، کولولو kulullû («انسان ـ ماهی»، به مرد دریایی و پری دریایی **merman and mermaid** رجوع کنید) و کوسریکو kusarikku (چهارپایی افسانه‌ای، احتمالاً نشئت گرفته از گاومیش **bison**؛ به ورزا ـ انسان **bull - man** رجوع کنید). همهٔ اینها در نبردی عظیم توسط مردوخ **Marduk** (در نسخهٔ آشوری، توسط آشور **Aššur**) شکست خوردند. مردوخ، تصاویر آنها را به‌عنوان یادبود پیروزیش در آپسو apsû (آبزو **abzu**) قرار داد. مخلوقات تیامت گاهی در افسونهای جادویی خوانده می‌شدند (به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید) و پیکره‌های **figurines** برخی از آنها در میان پیکره‌های به کار رفته در جادوهای محافظ نو ـ آشوری بوده، در نتیجه شمایل‌نگاری خاص آنها در بسیاری از موارد قابل تشخیص می‌باشد (به دیوها و هیولاها **demons and monsters** رجوع کنید).



تصویر شمارهٔ ۱۴۹: «برج بابل»، نقاش پیتر بروگلِ پدر *Pieter Breughel* ۱۵۶۳ میلادی. داستان کتاب مقدس از برج بابل، از قرون وسطی تاکنون موضوع مورد علاقهٔ هنرمندان بوده است.

Tišpak

تیش‌پک

بسیار محتمل به نظر می‌رسد که رب‌النوع «تیش‌پک» بین‌النهرینی، در اصل همان خدای طوفان هوری[1]، یعنی خدا تِشوپ Tešup باشد. در هر صورت او جای نینزو **Ninazu** را به‌عنوان خدای محلی **local god** شهر اِشنونه Ešnunna در دورهٔ اکدی یا زودتر، در دورهٔ بابلی کهن، گرفته بوده. این شهر (تل اسمر Tell Asmar امروزی) در شمال شرقی بابل، نزدیک رودخانهٔ دیاله Diyala قرار داشت که در جنوبی‌ترین بخش منطقهٔ مسکونی مردم هوری، گسترده شده بود.

«تیش‌پک» همان‌گونه که لقبش یعنی «خداوندگار ارتشها» بیان می‌کند، خدایی جنگاور بوده است. در یک افسانهٔ بابلی، سین Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) به «تیش‌پک» فرمان می‌دهد که هیولا لبو Labbu را هلاک سازد. توصیف کهن یک تصویر هنری از وی، او را درحالی‌که تیر و کمان و چماقی **mace** در دست دارد، نشان می‌دهد.

نماد حیوانی وی، احتمالاً اژدر ـ مار - **snake**

1. Hurrian.

dragon بوده است (به چهارپایان خدایان **beasts of the gods** رجوع کنید) [۱۳۸].

Tower of Babel

برج بابل

براساس کتاب سِفر پیدایش[1] (II: 1 - 9)، بابلی‌ها می‌خواستند که شهر و برجی بسیار عظیم بسازند که «سر آن به آسمانها برسد». تکمیل این نقشه توسط یهوه[2] که گفتار کارگران را تا جایی تغییر داد که دیگر قادر به فهم حرف یکدیگر نبودند، متوقف گردید. پس از آن مردم در سراسر جهان پراکنده شدند [۱۴۹].

از سویی به‌نظر می‌رسد که این داستان توصیفی افسانه‌ای از وجود زبانهای متفاوت بشری بوده است. در یک شعر سومری کهن، انکی **Enki** تمام زبانها را از یک زبان اصلی به‌وجود آورده است. به هر حال احتمالاً تصورات کتاب مقدس، از زیگورات **Ziggurat** یا برج معبد بابل (همان شهر بابل[3] عبری) الهام گرفته است. استعارهٔ برج در مفهوم زبانهای جهانی، از جناس واژهٔ عبری بالَل Bālal (سر در گم کردن) گرفته شده: «بنابراین نام آن بابل نهاده شد زیرا پروردگار، زبان تمام مردم زمین را مغشوش نمود».

زیگورات مردوخ **Marduk** در بابل به اِتمن ـ آن ـکی E - temen - an - ki (پی آسمان و زمین) شناخته می‌شد. این زیگورات پایه‌ای به ارتفاع ۱۰۰ متر مربع، ارتفاعی به طول ۹۱ متر و هفت طبقه داشت که طبقهٔ آخر معبدی بوده که گفته می‌شد با آجر لعاب‌دار آبی رنگ، ساخته شده بوده است. پس از مختصر ویرانی زیگورات در دوران هلنی[4] و خرابی متعاقب آن، بازدیدکنندگان از بین‌النهرین، قرنها به دنبال یافتن محل برج بابل در مکانهای مختلفِ مجاور آن بوده‌اند.

"tree of life"

درخت زندگی

به درخت مقدس و «مناسک» آن **stylised tree and its "rituals"** رجوع کنید.

trident

نیزهٔ سه‌شاخه

به چنگک **fork** رجوع کنید.

turtle

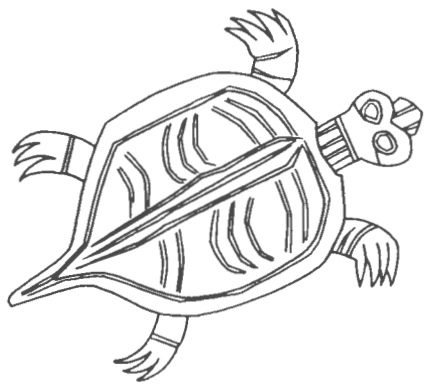
لاک‌پشت

در شعر سومری «نینورته **Ninurta** و لاک‌پشت»، وقتی که «نینورته» لوح سرنوشت **tablet of destinies**، مِه **me** و نقشه‌های الهی که پرنده ایمدوگود **Imdugud** از انکی Enki ربوده بود را پیدا کرد، به نظر می‌رسید که مایل نیست آنها را به صاحب اصلیش باز گرداند. در نتیجه انکی Enki یک لاک‌پشت سفالی ساخت و به آن جان بخشید. لاک‌پشت حفره‌ای در زمین می‌کند و روی آن را می‌پوشاند و نینورته Ninurta به داخل آن می‌افتد. لاک‌پشت به فریادهای «نینورته» که می‌گوید «بگذار من بیرون بیایم» ترتیب اثری

1. Genesis. 2. Yahweh. 3. Babel.
4. Hellenistic.

نمی‌دهد و انکی Enki دور وی چرخیده می‌گوید: «قدرت تو چه موفقیتی برای تو به ارمغان آورد؟ حالا شجاعتت کجاست؟». ظاهراً، «مَه» me، نقشه‌ها و لوح سرنوشت به انکی Enki باز می‌گردند.

آن‌گونه که در هنر دوران ماقبل تاریخ به این طرف نشان داده می‌شود، ظاهراً لاک‌پشت ابتدا در هنر دورهٔ اکدی به خدا اِئا Ea (انکی **Enki**) مربوط بوده است. این لاک‌پشت می‌تواند بر روی کودوروها **kudurrus** نماد اِئا Ea باشد که جایگزین بز ـ ماهی **fish - goat** همراه با عصای سر قوچ شده است (به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید) [۹۰، ۱۵۰]. گاهی خود لاک‌پشت به جای تیرک، بر پشت بز ـ



تصویر شمارهٔ ۱۵۰: لاک‌پشت، نماد خدای آب یعنی اِئا *Ea* یکی از نشانه‌هایی که بر روی کودوروهای *kudurrus* دورهٔ کاسی *kassite* حجاری شده بود.

ماهی قرار می‌گیرد. بدون شک این وسیله، مناسبِ خدای آب شیرین یعنی اَبزو **abzu** بوده و مثلاً در داستان ایمدوگود Imdugud سومری، پایه‌ای اسطوره‌ای داشته است.

ub - Šu - ukkina

اوب ـ شو ـ اوکینه

به مجلس خدایان **assembly of the gods**؛ اِ ـ کور **E - kur** رجوع کنید.

udug (utukku)

اودوگ (اوتوکو)

«اودوگ» (اوتوکوی utukku اکدی)، واژه‌ای بود برای نوع خاصی دیو **demon**، که مانند بسیاری کلمات دیگر از این دست، در اصل از لحاظ داشتن آثار مصیبت‌بار یا سودمند، خنثی بوده است. گودِئا Gudea، حاکم لاگاش Lagaš از الهه‌ای درخواست می‌کند که او را برای محافظت از «اودوگِ نیک» و «لامای lama نیک» راهنمایی کند. در مجموعه‌ای وسیع از افسونهای جادویی که هدف از آنها، استفاده شدن علیه دستهٔ وسیعی از دیوهای شرور بوده، هم «اودوگ شرور» و مخصوص و هم عبارت کلی «اودوگ‌های شرور» (که ظاهراً این عبارت شامل مابقی دیوها نیز می‌شده) را می‌خوانیم.

به هفت (دیو) **Seven (demons)** رجوع کنید.

Ulmašitum

اولمشیتوم

به آنونیتو Anunitu رجوع کنید.

ūmu dabrūtu

اومو دَبروتو

این نام که در بابلی به معنای «طوفانهای سهمگین» است، نام یک یا یکی از انواع یازده هیولایی است که تیامت **Tīamat** در مبارزه‌اش علیه خدایان جوانتر، خلق کرده بود (به مخلوقات تیامت **Tīamat's creatures** رجوع کنید). مشخص نیست که این نوع خاص به چه شکل فیزیکی، تصور می‌شده.

underworld

جهان زیرین

بر سر مردم پس از مرگشان چه می‌آید؟ ماهیت مرگ چیست؟ این پرسشهای معنوی، مردم بین‌النهرین را نیز همچون سایر مردم تا این زمان به چالش انداخته است. به دلیل بیماری **disease** و تسلط محدود مردم بر محیطشان در دوران باستان، میانگین طول عمر چیزی بیش از سی سال نبوده است و آنهایی که تا سنین پیری زنده می‌ماندند، از تجربه و بینشی در خور ستایش و احترام، برخوردار بودند. مرگ پایان همه‌چیز است و هیچ بازگشتی از آن نیست. وقتی بدن انسانها با خاک پوشیده می‌شود، مرده به مفهوم واقعی «طعمهٔ خاک» می‌گردد [۵۱]. این ملاحظات، یک تجلی اسطوره‌ای را در ذهن مشخص می‌ساخته که «جهان» دیگری وجود دارد که در آن تمام مردگان در زمین (زیر سطح خاک) با همند و همگی به بقیهٔ زندگی خود با شرایطی نامطلوبتر از زندگی بر روی زمین، ادامه می‌دهند. سومری‌ها اسامی کاملاً متفاوتی برای این جهان دیگر دارند: ارَلی **arali**، ایرکله **irkalla**، کوکو **kukku**، اِکور **ekur**، کیگل **kigal**، گنزیر **ganzir**؛ که همهٔ آنها به زبان اکدی نیز عاریه داده شده بودند. در غیر این صورت صرفاً به‌عنوان «زمین» یا «خاک» (کی **ki**، کور **kur** سومری؛ ارستوی **erṣetu** اکدی) و یا «سرزمین بی‌بازگشت» یا گاهی «بیابان» و حتی «جهان پایین‌تر»، شناخته می‌شده است. این نام آخری محل جهان «زیرین» معروف را بیان می‌دارد. از منابع گوناگون درمی‌یابیم که پلکانی به سمت پایین و به سوی دروازهٔ این جهان وجود داشته (که نام آن گنزیر **ganzir** بوده) و امکان اینکه با حفر گودالی از روی زمین به این جهان رسید، فراهم بوده است. جهان زیرین حتی از ابزو **abzu**، اقیانوس آب شیرین زیرزمین هم، پایین‌تر بوده. نکتهٔ آخر، بوضوح تلاشی است جهت تطبیق دو نوع تفکر گیتی‌شناسی و متعارض، و جالب آنکه، نشانه‌هایی از سایر عقاید در خصوص مکان «جهان زیرین» نیز به چشم می‌خورد. گاهی نام «بیابان» برای اشاره به آن به کار می‌رود و تخصیص اسامی رودخانه‌های واقعی و دور از سومر به رودخانهٔ جهان زیرین **river of the underworld**، احتمالاً بیانکنندهٔ عقیده‌ای است که طبق آن، جهان مردگان در منطقه‌ای دوردست و دست نیافتنی از سطح زمین، احتمالاً در منطقه‌ای دور از مغرب، قرار داشته است [۱۵۱]. با آنکه واژهٔ کور **kur** که به جهان زیرین اشاره می‌کند به معنای «زمین» می‌باشد، به نظر می‌رسد که این

کلمه با واژهٔ کور kur به معنای «سلسله جبال» و بنابراین نشانی دیگر از این عقیده، اشتباه شده است.

جهان زیرین همواره به صورت تاریکی مطلق، غبارآلود و ناخوشایند، توصیف شده است. تمام مردگان که همگی تشنهٔ آب هستند و جز غبار چیزی برای خوردن ندارند، بدون استثنا در آنجا سرگردانند. گاهی آنها عریان یا ملبس به بالهای پردار همچون پرندگان، توصیف می‌شوند. جدای از ارواح مردگان (گیدیم **gidim**)، جهان زیرین منزلگاه خدایان مرده **dead gods**، برخی دیوها **demons** (که گفته می‌شود نوادهٔ اَرلی arali هستند و به منظور آوردن خفت و خواری برای بشر از جهان زیرین، منتشر می‌شوند) و نیز شماری از رب‌النوعها، به طور عمده ارشکیگل **Ereškigal**، ملکهٔ جهان زیرین، و شوهرش نرگل **Nergal** می‌باشد. در مفاهیم بین‌النهرینی برخلاف مفاهیم مصری، هیچ‌گونه قضاوت یا ارزیابی برای صفات اخلاقی مردگان وجود ندارد. آنها در برابر ارشکیگل Ereškigal می‌ایستادند که بتنهایی حکم مرگ را برایشان قرائت می‌کرد و در همین حال گشتیننه **Geštinana**، کاتب جهان زیرین، اسامی آنها را بر لوحی یادداشت می‌کند، گویی که آنها کارگرانی بودند که برای کار صف کشیده‌اند. خدا نین‌گیش‌زیده **Ningišzida** به‌عنوان ناظر امور خانگی ارشکیگل ایفای نقش می‌کرد، پبیلسگ **Pabilsag** مباشر وی، نَمتر **Namtar** وزیر یا قاصد و نِتی **Neti**، دربانش **gatekeeper** بودند. خدا اِن‌مشره **Enmešarra** و خدایان دیگری در آن زمان با جهان زیرین در ارتباط بودند و در متون بابلی پس از آن نیز، ۶۰۰ خدای انونکو Anunnakkū (آنونه **Anuna**) با جهان زیرین مرتبط می‌باشند. این موضوع بسط دقیقتر نواحی زیرین را منعکس می‌سازد.

تعدادی از آثار مکتوب در طی هزار و پانصد سال، به طور مصور تغییر مفاهیم جهان زیرین را منعکس می‌سازند. شعر سومری «گیلگمش، انکیدو و جهان اسفل» (نسخه‌ای است از قسمتی که به حماسهٔ بابلی آفرینش اضافه شده) مکالمه‌ای بین گیلگمش **Gilgameš** و روح خادم مرده‌اش یعنی انکیدو **Enkidu** را توصیف می‌کند که نشان می‌دهد درحالی‌که زندگی جهان زیرین، هیچ‌گونه جذابیتی ندارد، اگر بستگان باقی مانده به طور مرتب برای مرده غذا و آشامیدنی پیشکش کنند، کمی قابل تحمل‌تر شده و بدین‌گونه، به جایْ گذاردنِ بیشترین اولاد ممکن، مطلوب و خوشایند است.

آنهایی که هیچ فرزندی ندارند در حقیقت اوقات تلخی را پس از مرگ پیش رو خواهند داشت و آنهایی که حتی مراسم کفن و دفنشان بدرستی صورت نگرفته، بدترین شرایط را دارند. شخصی که در آتش می‌میرد یا جسدش در بیابان می‌ماند، در جهان زیرین حتی گیدیم gidim هم ندارد.

شعر سومری «سقوط اینانا **Inana** به جهان زیرین» (که در نسخهٔ اکدی نیز به نام «سقوط

تصویر شمارهٔ ۱۵۱: قالب مسی یا برنزی لوح نو ـ بابلی که ظاهراً به‌عنوان محافظ سحرآمیز علیه دیوهای شیطانی استفاده می‌شده. احتمالاً در اصل در یک چهارچوب چوبی آویزان شده بوده. **خدا پزوزو** ***Pazuzu*** از بالا بر آن نظارت دارد. بالاترین ردیف، علایم خدایان اصلی را نشان می‌دهد که احتمالاً خواستار حمایت رب‌النوعهای نمادین می‌باشند. سپس ردیفی از هفت موجود با سر حیوان قرار دارد که احتمالاً آنها نیز محافظ سحرآمیز بوده‌اند. سومین ردیف مرد بیماری را نشان می‌دهد که در بستر خوابیده و پیکره‌های در هیئت ماهی در دوطرفش هستند (احتمالاً کاهنان) که موجودات محافظ فراطبیعی آنها را همراهی می‌کنند. در پایین الههٔ اهریمن‌صفت، یعنی لَمشتو *Lamaštu* در امتداد رودخانهٔ جهان زیرین سوار بر پزوزو *Pazuzu* و وسوسه شده با پیشکشهای متنوع به منزل دوزخی خود باز می‌گردد. ارتفاع لوح: ۱۳۳*mm*.



ایشتر Ištar» باقی مانده) و افسانهٔ «انلیل Enlil و نین‌لیل Ninlil» هر دو مربوط به شرایط استثنایی خدایانی هستند که با بازدید جهان زیرین و موفقیت در بازگشت، بر قوانین طبیعت غلبه کرده‌اند. در هر دو مورد این عمل به شرطی قابل اجراست که جانشینی جای آنها را گرفته و یا پس از آنها در جهان زیرین بماند، تا آنها قادر به بازگشت گردند.

حماسهٔ بابلی آفرینش شامل شرح رؤیایی

dream است که انکیدو پیش از مرگش دیده بود (جدای از توصیف پس از مرگش از جهان زیرین)، که در آن مقام آنهایی که در زندگی دنیوی پادشاه بودند، درست مانند مردگان دیگر به شرایط هولناکی تنزل می‌یابد. چنین تأکیدی از طبقه‌بندی زندگی در جهان زیرین، چندان معمول نمی‌باشد. بازگویی این رؤیا برای گیلگمش، تأثیر تکان‌دهندهٔ مثبتی بر وی داشته است.

یک شعر غیرعادی نو ـ آشوری، دیدگاهی از جهان زیرین را توصیف می‌کند که شاهزاده‌ای به نام کومایا **kummaya** آن را تجربه کرده و در آن نرگل **Nergal** تقریباً جلوی بازگشت شاهزاده را به دنیای زندگان می‌گیرد و او را به‌خاطر جسارتش در ورود به املاک همسرش، سرزنش می‌کند. خدا ایشوم **Išum** به‌نفع شاهزاده پا در میانی کرده و به او اجازهٔ بازگشت داده می‌شود ـ در حقیقت اجازهٔ بیدار شدن، زیرا معلوم می‌شود که این منظرهٔ مخوف، رؤیا بوده است. این رؤیا بسیار دقیق و احتمالاً ناشی از تفکرات شخصی است. تصور شده که این شاهزاده، آشوربانیپال[1]، پادشاه آیندهٔ آشور (دورهٔ حکومت ۶۶۸ ـ ۶۲۷ پیش از میلاد) بوده است. به حیات پس از مرگ **afterlife**؛ مرگ و اعمال تدفین **death and funerary practices**؛ گالا **galla**؛ کور **kur**؛ لوگل ـ ایره و مسلمته ـ ائا **Lugal - irra and Meslamta - ea**؛ شب **night**؛ نینزو **Ninazu**؛ نونگل **Nungal**؛ رودخانهٔ جهان زیرین **river of the underworld**؛ شکن **Šakkan**؛ شول ـ په ـ اِ **Šul - pa - e** رجوع کنید.

Urarṭian gods

خدایان آراراتی

ایالت وَن van که با نام اورارتو **Urarṭu** که آشوری‌ها به آن داده‌اند (و در کتاب مقدس به شکل آرارات[2] ظاهر می‌گردد)، بهتر شناخته می‌شود، در دور تا دور دریاچهٔ وَن van، به سمت جنوب آن گسترده شده بود و امروزه شامل مناطقی در جنوب شرقی ترکیه، مناطق مجاور شمال غربی ایران و کشور ارمنستان، می‌گردد. قدیمی‌ترین شاهد قطعی پادشاهی، برمی‌گردد به ربع سوم قرن نهم پیش از میلاد. اورارتو **Urarṭu** که برخاست تا در سیاستهای بین‌المللی روزگار خود قدرتی بانفوذ و اسباب زحمت و خشم پادشاهان آشوری گردد، سرانجام به دست سیتی‌ها[3] مغلوب و جذب امپراتوری ماد و سپس پارس گردید. مردم آرارات به سبک جدیدِ زبان هوری[4] صحبت می‌کردند و برخی از جنبه‌های فرهنگ هوری را حفظ کرده بودند. موارد زیر از جمله رب‌النوعهای آنها بودند:

هلدی Haldi، خدای ملی اورارتو **Urarṭu**؛

بگ‌برتی Bagbarti، همسر هلدی Haldi؛

تِشِبَه Tešeba، خدای طوفان (همان تِشوپ Tešup هوری)؛

شی‌وینی Šiwini، خدای خورشید (همان شی‌میگی Šimigi هوری)؛

شِلردی Šelardi، خدای ماه.

1. Assurbanipal.
2. Ararat.
3. Scythians.
4. Hurrian.

Uraš (god)

اورَش (خدا)

خدا «اورش» رب‌النوع محلی شهر شمالی بابل، یعنی دیلبَت Dilbat بود. در سرآغاز قوانین حمورابی، توصیف می‌شود که وی با این شهر در ارتباط بوده است. او در یک روایت، نیای «اَن» **An** به شمار آمده است. در دوره‌های بعدی حتی با خود «ان» An یا نینورته **Ninurta**، یکی فرض شده است. وی جزو خدایانی بود که در شهر آشور Aššur، پرستیده می‌شدند. احتمالاً دروازهٔ «اورش» در بابل، براساس جهت دیلبت Dilbat به سمت جنوب بابل، نامگذاری شده بود.

Uraš (goddess)

اورَش (الهه)

«اورش» نام الهه‌ای است که در برخی روایات همسر «ان» **An** به شمار می‌رود. در تفاسیر کهن، نام «اورش» به معنای «زمین» آورده شده و براساس روایات دیگر همسر «ان» یعنی «کی» **ki** («زمین» سومری) می‌باشد. گفته می‌شد که «اورش» مادر الهه نینی‌سینه **Ninisina** و نیسبه **Nisaba** بوده است. چنین اشاره شده که پسوند ـ اورته urta ـ در نام خدا نینورته **Ninurta** («نین ـ» Nin ـ به معنای «خداوند» است)، همان کلمهٔ اورش uraš می‌باشد، اما این موضوع به طور قطع قابل تأیید نیست.

Usmû

اوسمو

به ایسیمود **Isimud** رجوع کنید.

Uttu

اوتو

اوتو **Uttu** نام الهه‌ای سومری بوده که با بافندگی ارتباط داشته است. از آن جهت که گاهی همین علامت برای نوشتن کلمهٔ «عنکبوت» به کار می‌رفته، این احتمال وجود دارد که او به شکل عنکبوت و در حال تنیدن تار، تجسم می‌شده.

Utu (Šamaš)

اوتو (شَمَش)

اوتو Utu، خدای سومری خورشید و نام اکدی آن شَمَش Šamaš بود. او نور درخشان خورشید را نشان می‌دهد که هر روز برای روشن کردن زندگی بشر و اهدای گرمای روح‌بخشی که منجر به رشد گیاهان می‌شود، باز می‌گردد. اوتو Utu در روایت سومری، پسر نانا **Nanna** خدای ماه و برادر دوقلوی اینانا **Inana** می‌باشد [۳۱، ۱۵۲].

وی گاهی در روایات اکدی، پسر انو Anu (ان **An**) یا انلیل **Enlil** تصور می‌شده. همسر وی شریده **Šerida** یا (به اکدی) «آیه» Aya بوده است.

دو معبد اصلی اوتو Utu، هر دو به نام اِ ـ بَبَر E - babbar («خانهٔ سفید») در سیپارِ Sippar اکد و لارسا Larsa واقع در جنوب سومر بودند. در دورهٔ آشوری، معبدی مشترک برای شَمش Šamaš و سین Sîn (نانا ـ سوئن **Nanna - Suen**) در آشور، وجود داشت. وزیر اصلی وی ارابه‌ران و براساس برخی روایات، پسرش، رب‌النوع فرعی، یعنی بونِنه Bunene بوده که از دورهٔ بابلی کهن در سیپار و اوروک Uruk و بعدها در آشور پرستیده



تصویر شمارهٔ ۱۵۲: جنبه‌های شمش *Šamaš* مقتبس از مهرهای استوانه‌ای دورهٔ اکدی. خدا به شکل خورشیدی در حال طلوع نشان داده می‌شود که از دروازه‌های باز کوهستان شرقی بالا می‌آید. وی در بارگاه خود، پرستش‌کنندگان را پذیرا می‌شود و ناظر عدالت الهی است. مشخصه‌های وی، شعاعهای متحلی از بازوانش و نیز ارهٔ هرَسش (ششرو *Šaššaru*) می‌باشند.

می‌شده است.

پرستش اوتو Utu از کهن‌ترین دوران، تصدیق می‌شود [۸۲]. چنین توصیف شده که اوتوی Utu «ریش‌دار با بازوان بلند و کشیده» در سپیده‌دم از درهای آسمان ظاهر شده و پس از انجام سفری روزانه در افلاک، دوباره به هنگام غروب از یک جفت درِ مشابه، واقع در افق غربی، به «داخل آسمان» می‌رود. مهرهای استوانه‌ای دو خدا را در حال باز کردن درهای آسمان، برای ورود اوتو Utu نشان می‌دهند (به دروازه‌بانان **gatekeepers** رجوع کنید) [۱۵۲]. این خدا نماد خود، یعنی ارهٔ هرس، که نمونهٔ آنها هنوز در خاور نزدیک استفاده می‌شود را با تیغهٔ کمانی و دندانه‌های بزرگ و ناهموارش، تهدیدوار در هوا می‌چرخاند. در حماسهٔ بابلی گیلگمش، کوه دوقلوی مَشو **Mašu** در نزدیکی درهای شرقی آسمان قرار دارد.

ظاهراً به این دلیل که خورشید در مسیرش از میان آسمانها، همه‌چیز را می‌بیند، اوتو **Utu** / شَمش Šamaš، خدای حقیقت، عدالت و صحت محسوب می‌شده. وی به همراه اَدد Adad (به ایشکور **Iškur** رجوع کنید)، طی مراسم پیشگویی از روی امعا و احشا بابلی، فراخوانده می‌شود. او به‌عنوان حامی حق و محارب شر، دارای شخصیت جنگاوری نیز بوده است.

سومین جنبهٔ «اوتو»، علاقهٔ مستقیمش به امور بشر می‌باشد. یکی از پادشاهان اسطوره‌ای اوروک Uruk در سروده‌ای به نام «فهرست پادشاهان سومری»، پسر اوتو Utu نامیده می‌شود. وی به‌عنوان حامی خاص برخی پادشاهان حماسی آیندهٔ شهر، نظیر گیلگمش **Gilgameš** نیز ایفای نقش می‌کرده است. شَمش Šamaš در حماسهٔ بابلی گیلگمش، به این قهرمان علیه محافظ هیولاصفت جنگل سدر، یعنی هومبابا Humbaba (هوواوا **Huwawa**) کمک می‌کند. اوتو Utu در شعر سومری «رؤیای دوموزی **Dumuzi**»، به دوموزی Dumuzi کمک می‌کند تا از شر دیوهای گالا **galla** که جهت بردن وی به جهان زیرین **underworld** آمده بودند، فرار کند. شَمش Šamaš بابلی نیز در افسانهٔ اتنه **Etana** زمانی‌که عقاب، که به طور بی‌رحمانه‌ای فریب مار بزرگ را خورده و در گودال افتاده، با عجز و زاری از خدا طلب کمک می‌کند، نقش ناصحی عادل را ایفا می‌نماید. شَمش Šamaš، اتنه Etana را که برای به دست آوردن «گیاه باروری» نزد وی دعا می‌کرد (به «گیاه زندگی» **"plant of life"** رجوع کنید) فرا می‌خواند، تا او و عقاب به یاری هم بشتابند. سرانجام وی سوار بر پشت عقاب به آسمان باز می‌گردد.

نقش کاملاً متفاوتی که نمونه‌ای است از بی‌حرمتی، در یک شعر سومری برای اوتو Utu در نظر گرفته شده که در آن، او سعی می‌کند خواهر دوقلویش یعنی اینانا Inana را با مست کردنش، فریب دهد. الههٔ عشق نیز با تظاهر به غفلت محض، با پذیرش مقاربت و حتی بوسیدن وی، پاسخ او را می‌دهد.

به خدایان عربی **Arabian gods**؛ ورزا ـ انسان **bull - man**؛ صلیب **cross**؛ اسب **horse**؛ شیر انسان‌نما **lion - humanoid**؛ شب **night**؛ تیرک حلقه‌دار **rod and ring**؛ ترکه و حلقه **ring - staff**؛ ازدواج مقدس **Sacred Marriage**؛ صفحهٔ

خورشیدی **solar disc**؛ سَلمو **Salmu**؛ کژدم - انسان **scorpion - people**؛ صفحهٔ بالدار - **winged disc** رجوع کنید.

utukku

اوتوکو

به اودوگ **udug** رجوع کنید.

vase with streams

گلدان با آبهای جاری

وسیله‌ای که به «گلدان لبریز» یا «گلدان باروری» معروف است، خُم شیشه‌ای دهان‌گشاد، با گردن کوتاه و بدنهٔ مدور است که از دهانه‌اش آب بیرون می‌ریزد. گاهی نشان داده می‌شود که انواع ماهیها **fish** در این آبها شناورند یا آنکه جای این آبها را گرفته‌اند، اما به هر حال دلالت بر وجود آن دارند. انواع و اقسام پیکره‌ها می‌توانند این گلدان را در دست بگیرند. این گلدان از دوران تاریخ کهن تا هخامنشیان، عنصری مشترک در هنر است. ظاهراً نام اکدی این گلدان هِگالو **hegallu** به معنای «فراوانی» بوده است [۱۶، ۶۳].

این گلدان در دوره‌های نو - سومری و اکدی گاهی در دست خدای آب یعنی انکی **Enki** (اِئا Ea) است، ولی در آن دوران همانند دوره‌های بعدی، در اغلب موارد پیکره‌های لهمو **Lahmu** آن را در دست دارند [۱۱۵]. ظاهراً این نقش‌مایه به اِئا Ea و مخلوقات اَبزو **abzu** که گاهی می‌توان از لَهمو Lahmu در میان آنها نام برد، مربوط بوده است. در هر حال، گلدان به آن صورت یک نماد ایزدی نبوده که نشان‌دهندهٔ رب‌النوع خاصی باشد، ولی مشخصهٔ کلی پیکره‌های نیمه ایزدی و ایزدی معینی بوده که احتمالاً حاکی از باروری **fertility** و فراوانی بوده‌اند [۱۵۳].

Venus

ونوس (الهه عشق و زیبایی)

به اینانا **Inana** رجوع کنید.

visions

رؤیاها

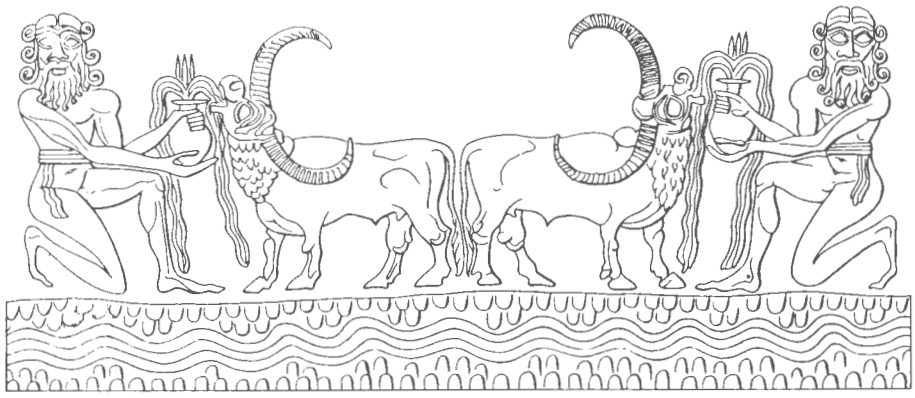
به خوابها و رؤیاها **dreams and visions** رجوع کنید.

wedge

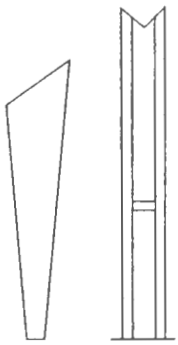
گوه

افزاری گوه‌شکل به‌عنوان نماد یا خصیصهٔ ایزدی که از دورهٔ بابلی کهن تا نو - بابلی، در هنر به تصویر کشیده می‌شود [۱۵۴، ۱۵۱]. احتمالاً این وسیله، به آن اندازه که قلم فولادی حقیقی برای نوشتن خط میخی بر روی اشیای سخت سنگی و سفالی به کار گرفته می‌شد، نشان‌دهندهٔ عنصر اصلی این خط نمی‌باشد [۲، ۵]. عملاً از نی استفاده می‌شده اما امکان داشت که قلمهای خدایان از جنس طلا یا نقره باشند.

این گوه بر روی مهرها و نشانهای دورهٔ بابلی کهن در دست شماری از رب‌النوعهای مذکری است که ظاهرشان با هم متفاوت بوده و اِئا Ea (انکی **Enki**) خدای آب؛ خدایی ایستاده بر پشت ورزا **bull** به احتمال قوی اَدد Adad (به ایشکور



تصویر شمارهٔ ۱۵۳: خدایان، لهموی *lahmu* برهنه، گلدانهای سرشار از آب را در دست دارند که کاومیش اب از آنها می‌نوشد مقتبس از مهر استوانه‌ای ایبنی ـ شروم *Ibni - Šarrum* نقش شده برای پادشاه اگده *Agade* شر ـ کلی ـ شری *Šar - kali - šarrī* دورهٔ اکدی.



تصویر شمارهٔ ۱۵۲: قلم فولادی گوه‌شکل و میز یا تختهٔ نگارش. نماد خدای کاتب یعنی نبو *Nabû* وسیله‌ای رایج در بین نمادهای خدایان، بر روی یادبناهای بابلی.

Iškur رجوع کنید)، و خدایی ایستاده بر پشت اژدر ـ مادر **snake - dragon** احتمالاً نَبو **Nabû**، جزوشان بودند. می‌دانیم که گوه از دوره‌های بابلی میانه و آشوری میانه، مشخصهٔ خدای کاتب، یعنی نَبو **Nabû** و همچنین نماد مستقل وی بوده است. این وسیله به شکل افقی یا عمودی و گاهی در کنار (یا به جای) آلت نوشتار دیگری که تصور شده، میز یا تختهٔ نگارش بوده باشد، نشان داده می‌شود [۱۰، ۹۰، ۲۰]. گاهی این نماد بخصوص بر روی مهرهای نو ـ بابلی، بر پشت اژدر ـ مار نبو **Nabû**، یا در دست خدا که خود بر پشت این اژدها سوار است، نشان داده می‌شود [۱۱۰].

نماد گوه بر روی برخی از برده‌های معبد، داغ زده می‌شد (به وقف **dedication** رجوع کنید).

wine

شراب

به الکل **alcohol**؛ غذا و آشامیدنی خدایان **food and drink of the gods**؛ ساغرریزی **libation** رجوع کنید.

winged disc

صفحهٔ بالدار

هم منشأ پیدایش و هم مفهوم صفحهٔ نجومی بالدار، مورد بحث و جدل است. احتمالاً دورترین



تصویر شمارهٔ ۱۵۵: آشورنصیرپال دوم *Assurnasirpal* (دورهٔ حکومت ۸۸۳ ـ ۸۵۹ پیش از میلاد)، در حال تاخت و تاز در میدان جنگ و تیرافکنی به سوی دشمن. وی از آسمان و از جانب خدایی که بر صفحهٔ بالداری پرواز می‌کند، از حمایت بیشتری برخوردار می‌گردد. نقش برجستهٔ سنگی یادبود از کاخ سلطنتی واقع در کلهو *kalhu* (نیمرود امروزی). ارتفاع: *۰/۹۳m*.

مبدأ آن مصر بوده که از آنجا توسط سوری‌ها و هیتی[1]ها به بین‌النهرین رسیده است. این صفحه نخستین‌بار در هنر شمایل‌سازی دودمان میتانی[2] ظاهر شده و سپس به هنر بابلی و آشوری انتقال یافته است. این صفحه که به پارس‌ها[3]ی هخامنشی تحویل داده شد، تا دوره‌های نوین به‌عنوان نشانی مهم در ایران باقی ماند [۲۱، ۱۵۵]. اغلب در هنر آشوری و به طور طبیعی در هنر هخامنشی، پیکرهٔ خدایی در قسمت فوقانی صفحهٔ مرکزی نشان داده می‌شود. در دو طرف بالها، گاهی سرهای پیکره‌های دو چهره، احتمالاً کژدم ـ انسان **scorpion - people**، در هنر آشوری قرار می‌گیرند [۱، ۱۴۴، ۸۲].

این صفحه در آشور نماد شَمش Šamaš (اوتو **Utu**) بود، با وجود این برخی محققان آن را مشخصهٔ آشور Aššur یا نینورته **Ninurta** تصور کرده‌اند. اغلب، مخلوقات فراطبیعی، همچون یک جفت ورزا ـ انسان **bull - men**، یک جفت کژدم ـ مرد **scorpion - men**، یا پیکرهٔ لهمو **Lahmu**، از صفحه حمایت می‌کنند [۸۲].

به سلمو **Salmu**؛ درخت مقدس و «مناسک» آن **stylised tree and its "rituals"** رجوع کنید.

1. Hittite. 2. Mitannian.
3. Persians.

"winged gate"

دروازهٔ بالدار

به ورزا و «دروازهٔ بالدار» **bull and "winged gate"** رجوع کنید.

witchcraft

افسونگری

ساحری یا افسونگری، واژه‌ای است که برای جنبه‌هایی از جادو که از جذابیت کمتری برخوردار بوده و در زندگی روزمرهٔ بین‌النهرین باستان نقشی دایمی بازی می‌کرده، به کار برده می‌شود. ساحری به جهت اثرات مضرش رسماً رد شده بود و با وجودی که راه و روش آن تفاوت چندانی با جادوی پاک و مقبول نداشت، طبق قانون برای ارتکاب به آن، مجازاتهایی در نظر گرفته شده بود. به نظر می‌رسد که ساحران بیشتر مؤنث بوده‌اند تا مذکر. بنا بر قوانین حمورابی[1] (دورهٔ حکومت ۱۸۴۸ ـ ۱۸۰۶ پیش از میلاد)، شخص متهم به ساحری باید به رودخانهٔ آزمایش **river ordeal** انداخته می‌شد و اگر گناهکار شناخته می‌گردید، تمام داراییش به اتهام زننده می‌رسید. با وجود این اگر ثابت می‌شد که وی بی‌گناه است، اتهام زننده به جزای مرگ گرفتار می‌آمد [۳].

به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

word

فرمان

این عقیده که قدرت فرمان خدا، وسیله‌ای است برای آفرینش **creation**، در ادبیات بین‌النهرین نسبت به مثلاً ادبیات عبری کتاب مقدس کمتر رایج است. با این وصف، درست همان‌گونه که پادشاهان دستور می‌دهند و حوادث اتفاق می‌افتند، خدایان **gods** بین‌النهرین نیز تنها کافی است عملی را بر زبان آورند، تا صورت پذیرد. اشعار بلگ **balag** سومری (اشعار حماسی مذهبی طولانی)، با مداقهٔ فراوان بر «فرمان» برخی خدایان، در خصوص جنبه‌های ذاتاً مخرب و خوفناک این مشخصه نیز به اندازهٔ جنبهٔ مولد و سودمند آن، مفصل به بحث می‌پردازند. حکم «ان» **An** و انلیل **Enlil** به همان میزان که می‌تواند برای بشر زندگی جدیدی به ارمغان آورد، قادر به ایجاد سیل، نابودی و بیماری **diseases** نیز می‌باشد.

در کاربرد سحر و جادو، به زبان آوردن احکام طلسم و افسون به طور واضح و دقیق، از اهمیت بی‌حد و حصری برخوردار است. افسونها معمولاً به زبان سومری یا اکدی و گه‌گاه عیلامی بوده و بندرت کاملاً ورد و سخنان نامفهومند، هرچند گاهی کلمات «اجی مجی لا ترجی» وار در آنها به کار رفته است.

به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

wrestlers

کشتی‌گیران

به‌نظر می‌رسد که کُشتی در میان سومری‌ها و

1. Hammurabi.

بابلی‌ها، ورزشی محبوب بوده است. گیلگمش **Gilgameš** و انکیدو **Enkidu** در اولین ملاقاتشان با یکدیگر، کشتی گرفتند. ظاهراً آنچه که به‌عنوان کمربند کشتی در متن نسخهٔ بابلی کهن از حماسهٔ گیلگمش توصیف شده، وسیله‌ای است که توسط قلاب کردن آن به وسیلهٔ هر یک از حریفان، قصد زمین زدن طرف مقابل را خواهند کرد.

تصاویر پیکره‌های **figurines** کشتی‌گیر در برخی مناسک محافظتی سحرآمیز استفاده می‌شدند: «دو پیکرهٔ قیری از کشتی‌گیران متصل به هم بساز و آنها را در درگاه قرار ده».

«نقش دو کشتی‌گیر دوقلو را با دوغاب بر روی دروازه رسم کن»؛

«پیکره‌های قیری کشتی‌گیران دوقلو را در راست و چپ درگاه قرار ده»؛

تصویر مشت‌زنها نیز به اندازهٔ کشتی‌گیران در هنر بابلی نقش شده‌اند.

به سحر و جادو **magic and sorcery** رجوع کنید.

Xisouthros

گزیسوتروس

به زیوسوره **Ziusura** رجوع کنید.

Zababa

زَبَبه

«زببه» خدای محلی **local god** شهر مهم کیش kiš در شمال بابل بوده. پرستش وی از قبل از دورهٔ سلسله‌ای نخستین، گواهی می‌شود. بنا به روایت محلی از کیش kiš، همسر وی اینانا **Inana** / ایشتر Ištar بوده و پرستش اینانای کیش، از نظر اهمیت، در درجهٔ دوم پرستش این الهه به شمار می‌رفته است. ظاهراً «زببه» دارای شخصیت خدای جنگ بوده و از دورهٔ بابلی کهن با نین‌گیرسو Ningirsu یا نینورته **Ninurta**، یکی شناخته می‌شده است. وی در فهرست خدایان **list of gods**، «مردوخ **Marduk** مبارزه» توصیف می‌شود. مرکز پرستش اصلی «زببه» معبد اِ ـ مِته ـ اورسگ E - mete - ursag̃ در کیش kiš بوده. چوبدستی عقاب سر، نماد وی بوده است (به چوبدستیها، بیرقها و عصاهای خدایان **standards, staves and sceptres of the gods** رجوع کنید).

ziggurats

زیگورات‌ها

«زیکوراتو Ziqqurrātu» (معمولاً با تلفظ انگلیسی زیگورات)، برجهای معبد، پله‌پله و هرمی‌شکل بودند که از حدود ۲۲۰۰ تا ۵۵۰ قبل از میلاد، در بسیاری از شهرهای جنوبی بین‌النهرین ساخته شده و در شمال توسط آشوری‌ها، نسخه‌برداری گردیدند. آنها از آجر یکپارچه بدون اتاقها و یا فضاهای داخلی (مگر جهت زهکشی) ساخته شده بودند. در بالای آن یک یا دو زیارتگاه معمولاً برای خدای اصلی شهر ساخته شده بود و گاهی در آنها تالارهای خواب مورد استفاده در مراسم ازدواج مقدس **Sacred Marriage** وجود داشت. راه یافتن به بالای بنا، درصورتی‌که مدرکی مبنی بر آن وجود داشته باشد، احتمالاً از طریق پلکان

سه‌گانهٔ خارجی یا پلکان مارپیچی، صورت می‌گرفته است. در سایر موارد اگر اصلاً آنجا قابل دستیابی باشد، این کار از روی سقف ساختمانهای مجاور صورت می‌گرفته است. معمولاً بناها مربع یا مستطیل‌شکل بودند که میانگین پایه‌هایش حدود ۵۰ × ۴۰ متر می‌باشد. هیچ نمونه‌ای در مورد ارتفاع دقیق اصلی آنها، بر جای نمانده است. بزرگترین زیگورات باقی مانده در ال ـ اونتَش ـ نپی‌ریشه Al - Untaš - Napiriša (چغا زنبیل امروزی) واقع در عیلام است که به اندازهٔ ۱۰۰ متر مربع و ارتفاع باقی‌ماندهٔ ۲۴ متر در قرن سیزدهم قبل از میلاد، ساخته شده است (البته تخمین زده می‌شود که این کمتر از نصف ارتفاع اصلی‌اش باشد) و منحصراً راه ورود به آن از طریق پلکان داخلی بوده است.

بهترین نمونهٔ باقی‌مانده، زیگورات خدای ماه یعنی نانا **Nanna** در اور Ur است [۱۵۷]. قسمت پایینی بناکه توسط اور ـ نَمو Ur - nammu، بنیانگذار سلسلهٔ سوم ساخته شده است، کاملاً دست نخورده و سالم بوده و قسمت فوقانی بر جای مانده به حدی هست که امکان بازسازی مقبولی را فراهم آورد. پایهٔ بنا ۴۶ × ۶۴ متر و در اصل حدود ۱۲ متر ارتفاع با سه طبقه (که «نبونید[1]» در قرن ششم آن را تا هفت طبقه ارتقا داد) داشته است. گوشه‌ها به سمت نقاط اصلی نقشه، متمایل می‌شوند. دیوارها در سه طرف به طور عمود قرار گرفته ولی حایلهای کم‌شیب از عمودی آنها می‌کاهد و گوشه‌هایشان کمی به سمت بیرون خم شده و از درون بتدریج به سمت بالای بنا، که زیارتگاه در آنجا قرار دارد، شیب‌دار



تصویر شمارهٔ ۱۵۶: مسابقهٔ کشتی، نقش شده بر روی لوح از جنس سنگ آهک. دورهٔ سلسله‌ای نخستین از معبد الهه نین‌تو *Nintu* در توتوب *Tutub* (خفیجهٔ *khafajah* امروزی). عرض: *۲۴۰mm*.

1. Nabunidus.

می‌گردد. ورود به این بنا از طریق پلکان بزرگی در وجه شمالی صورت می‌گرفته که به سه پلکان جداگانه تقسیم می‌شده و هر یک از سطح پایین‌ترین تراس تا زمین، دارای ۱۰۰ پله بوده‌اند: دو تا از این پلکانها به روی دیوارها متمایلند و سومی در گوشه‌های راست در وسط بنا برجسته

خالی بین قطعات آجر، قرار می‌گرفته و هدف از حفره‌های آب بیرونی و لوله‌های عمودی درونی، پراکندن رطوبت و آب باران بوده است.

توسعهٔ زیگورات احتمالاً باید به‌عنوان بسط اصول ساختمان‌سازی معابد «مرتفع» در نظر گرفته شود (به معابد و معماری معابد



تصویر شمارهٔ ۱۵۷: برج زیگورات واقع در اور *Ur*. در حال حاضر در جنوب عراق. بخشهایی از آن بازسازی شده.

است که باعث تمرکز توجه بر محور مرکزی و در نتیجه سمت نوک زیارتگاه می‌شود. راه رسیدن به چهار طرف، حیاط وسیعی با دروازه‌هایی بود که در دو طرف آن برجهایی قرار داشتند. هستهٔ زیگورات خشت است که با چیزی بیش از دو متر آجر پخته شدهٔ قیراندود، نماکاری می‌شده است.

زیگورات اور Ur در مجموع در برخی مشخصات مشترک با سایر زیگورات‌ها در سراسر تاریخ بلندمدت ساختمانشان، شریک است. ورقهای افقی از نیها یا حصیر، معمولاً در فواصل

temples and temple architecture رجوع کنید). شواهدی مبنی بر وجود الگوهای زیگورات‌ها، در دست است. ارتباط زیگورات‌ها با نمادهای خدایان بر روی مهرها ممکن است بیان‌کنندهٔ این مطلب باشد که چنین الگوهایی در زیارتگاهها قرار می‌گرفته‌اند [۱۵۸]. در اواخر دوره‌های بابلی این احتمال می‌رود که زیگورات‌ها به جای، یا علاوه بر عملکردشان به‌عنوان برجهای معبد، در نقش پستهای دیده‌بانی اخترشناسی به کار می‌رفته‌اند (به طالع‌بینی و



تصویر شمارهٔ ۱۵۸: پرستنده‌ای در مقابل یک عود سوز، یک محراب با پیشکشهای روی آن، یک نماد و یک زیگورات، ایستاده است. به دست آمده از مهر استوانه‌ای نو -بابلی.

ستاره‌شناسی **astrology and astronomy**، رجوع کنید).

به برج بابل **Tower of Babel** رجوع کنید.

Ziusura (Ūt - napišti)

زیوسوره (اوت ـ نپیشتی)

«زیوسوره» قهرمان نسخهٔ سومری داستان سیل بزرگ **Flood** است که احتمالاً به دورهٔ بابلی کهن باز می‌گردد. خدایان **gods** برای «نابودی نژاد بشر» تصمیم به فرستادن سیل می‌گیرند. خدای خاصی نسبت به بشر احساس ترحم می‌کند و به پادشاه شوروپگ Šuruppag یعنی «زیوسوره» فرمان می‌دهد تا قایق بزرگی بسازد تا به‌وسیلهٔ آن بتواند از آب جان سالم به در برد. وی به منظور سپاسگزاری از نجاتش، پیشکشیها را به خدا تقدیم می‌کند و سرانجام با دریافت «الهام فناناپذیری»، به زندگی در کشور دیلمون **Dilmun** ادامه می‌دهد.

نسخهٔ اکدی داستان سیل بزرگ در مورد خلقت انسان احتمالاً اندکی کهنتر است. بخشی از نسخهٔ معیار بابلی نیز برجای مانده است. شخصیت اصلی این داستانها اتره ـ هَسیس - Atra hasīs «بسیار دانا»، نام دارد. با این حال بهترین نقل ارائه شده از سیل بزرگ، همان است که با نسخهٔ معیار حماسهٔ بابلی گیلگمش **Gilgameš** همخوانی دارد. گیلگمش در جست‌وجوی جاودانگی برای ملاقات اوت ـ نپیشتی - Ūt napišti (احتمالاً اوته ـ نپیشتَم Ūta - napištam «پیداکنندهٔ حیات») با به‌خاطر داشتن اینکه این مرد پس از نجات از سیل بزرگ، به زندگی جاودان نایل شده، سفر خود را آغاز می‌کند. سپس داستان «اوت ـ نپیشتی» بازگو می‌گردد. در این داستان، مکان آغازین، شهر شوروپگ Šurupag می‌باشد که خود اِنا Ea (انکی **Enki**) در آنجا به شخص تحت حمایتش فرمان می‌دهد تا کشتی‌ای بسازد، که توسط آن خانواده‌اش به همراه صنعتگران، حیوانات و سنگهای قیمتی، نجات پیدا کنند. پس از هفت روز تداوم طوفان، کشتی در کوه نیموش Nimuš (احتمالاً واقع در جودی داغ Judi Dagh در جنوب شرقی ترکیه) به گل می‌نشیند. پس از هفت روز دیگر، یک کبوتر، یک کلاغ و یک پرستو بیرون فرستاده می‌شوند. کلاغ جایی برای نشستن می‌یابد و در نتیجه باز نمی‌گردد و این نشان می‌دهد که آبها پس رفته‌اند. سپس نجات‌یافتگان کشتی را ترک کرده و برای آسمان چیزهایی قربانی می‌کنند. انلیل **Enlil** که کاملاً از

کردهٔ خویش پشیمان شده است، برای نجات بشر و حیوانات به «اوت ـ نپیشتی» با اعطای جاودانگی پاداش می‌دهد: «تا به حال اوت ـ نپیشتی فقط یک انسان بود، ولی از این زمان به بعد او و همسرش باید همانند ما خدا باشند».

وقتی گیلگمش از اوت ـ نپیشتی درخواست می‌کند تا راز جاودانگی را برای وی بازگو کند، این قهرمان با او به مجادله برخاسته و از او می‌خواهد تا بیدار مانده برخواب غلبه کند. گیلگمش در این کار شکست می‌خورد: او هرگز نمی‌تواند جاودانه شود. با وجود این، اوت ـ نپیشتی با گیلگمش از گیاهی صحبت می‌کند که خاصیت دوباره جوان‌سازی فانیان را دارد، گیلگمش گیاه را به دست می‌آورد، اما ماری که از آنجا می‌گذشت، گیاه را از وی ربوده و با خوردنش پوست‌اندازی کرده پوست جدید در می‌آورد (به گیاه زندگی "plant of life" رجوع کنید).

جدیدترین نسخهٔ این داستان در حدود سال ۲۷۵ قبل از میلاد به زبان یونانی توسط بروسوس Berossos، کاهن Bēl (مردوخ Marduk) در بابل نوشته شده است. در این زمان، قهرمان گزیسوتروس Xisouthros نامیده می‌شود که احتمالاً بازتاب نام اصلی سومری می‌باشد. وی به فرمان خدا کرونوس Kronos، خانواده، دوستان و حیوانات را با قایقی که خود ساخته بود نجات می‌دهد. با فروکش کردن سیل، وی پرندگانی را به منظور آزمایش پسرفت امواج، آزاد می‌سازد. گروه سوم برنمی‌گردند. وی با همسر، دختر و کشتیرانش پیاده شده و چیزهایی برای خدایان قربانی می‌کنند و سپس ناپدید می‌گردند. بقیهٔ همراهان نیز پیاده شده و پیاده به بابل می‌روند. کشتی هم در کوههای کُردین Cordean ارمنستان باقی می‌ماند. حکایت کتاب مقدسی نوح و سیل در سِفر پیدایش، شباهتهای بسیار زیادی به داستان «زیوسوره» در روایت بین‌النهرینی دارد.

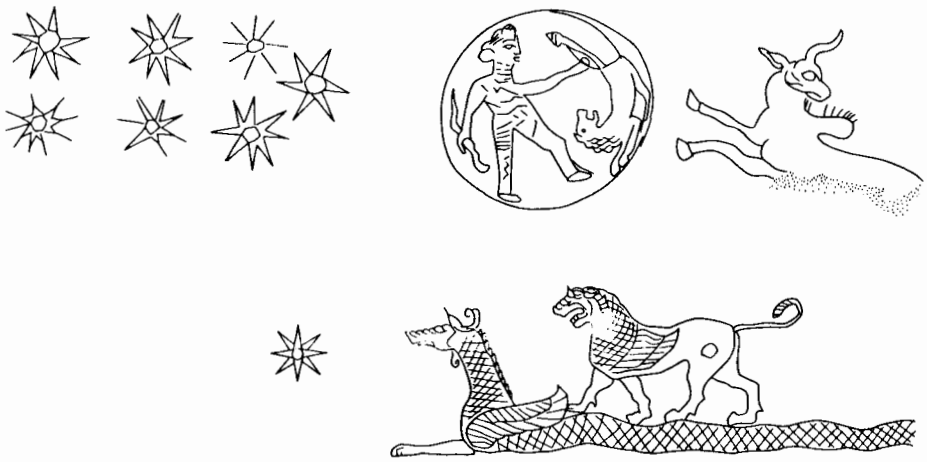
به دیلمون **Dilmun** رجوع کنید.

zodiac

منطقةالبروج

اولین‌بار بابلی‌ها بودند که صور فلکی خاص را به ماههای سال ارتباط دادند. آنها تا ۱۰۰۰ سال قبل از میلاد، هجده صورت فلکی را شناسایی کرده بودند (برجهای فلکی که ظاهراً ماه و سیارات دیگر در مسیر آنها حرکت می‌کردند). اینها عبارت بودند از: مرد مزدور (برابر با برج حَمل[1])، ستارگان (هفت‌دختر یا پروین[2]، به هفت نقطه **seven dots**؛ هفت (خدا) **Seven (gods)** رجوع کنید)، گاو آسمان **Bull of Heaven** (برج ثور[3])، شبان راستگوی آنو Anu (ان **An**) (منظومهٔ جبار[4])، پیرمرد (پرساوُوش[5])، عصای سرکج **crook** (ممسک‌الاعنه[6])، دوقلوهای کبیر (برج جوزا[7]، به لوگل ـ ایره و مسلمته ـ اِئا **Lugal - irra and Meslamta - ea** رجوع کنید)، خرچنگ (برج سرطان[8])، شیر **lion** (برج اسد[9])، گذرگاه کشتیها

1. Aries. 2. Pleiades. 3. Taurus.
4. Orion. 5. Perseus. 6. Auriga.
7. Gemini. 8. Cancer. 9. Leo.



تصویر شمارهٔ ۱۵۹: علایم صور فلکی. شامل هفت دختر یا پروین، برج اسد و برج ثور. مصور بر روی یک لوح سفالی به همراه یک متن نجومی یافت شده در اوروک *Uruk* (ورکهٔ *waraka* امروزی)، متعلق به دورهٔ سلوکیان.

(برج سنبله[1]، به شالا **Šala** رجوع کنید)، ترازو (برج میزان[2])، کژدم **scorpion** (برج عقرب[3])، پَبیلسگ **Pabilsag** (صورت فلکی قوس[4])، بز - ماهی **goat - fish** (برج جدی[5])، انسان بزرگ (برج دَلو[6])، دُم، پرستو و انونیتو **Anunītu** (این سه همگی برج حوت[7] را می‌سازند). بعدها صورت فلکی میدان Field (فرس اعظم[8]) نیز اضافه گردید.

تا ۶۰۰ ـ ۵۰۰ سال قبل از میلاد، اینها به گونه‌ای تنظیم شده بودند که به تنهایی یا دوتا دوتا بین دوازده ماه سال پخش می‌شدند. برای مثال ماه دوم سال بابلی (برابر با اواخر فروردین تا اواخر اردیبهشت) شامل برجهای «ثور» و «هفت دختر یا پروین» می‌شد؛ ماه سوم، برج «جوزا» و «منظومهٔ جبار»، و ماه دوازدهم، برج «حوت» و «ذوالجناح[9]» را در بر می‌گرفتند. تا حدود ۴۰۰ سال قبل از میلاد، تعداد صور فلکی به آن دوازده‌تایی که ما امروزه با آنها آشنایی داریم تقلیل یافت، که هر یک ۳۰° درجهٔ آسمان را می‌پوشانید و با برج «حمل» (برابر با اواخر اسفند تا اواخر فروردین) شروع می‌شد.

تمامی این صور فلکی بر روی لوحهای نجومی و مهرهای دورهٔ هلنی[10]، نشان داده می‌شوند. ممکن است که برخی از آنها بر روی کودوروهای **kudurrus** پیشین، نقش بسته باشند [۱۴۷، ۱۵۹].

به ستاره‌شناسی و طالع‌بینی **astrology and astronomy** رجوع کنید.

1. Virgo. 2. Libra. 3. Scorpius.
4. Sagittarius. 5. Capricornus.
6. Aquarius. 7. Pisces.
8. Pegasus. 9. Pegasus. 10. Hellenistic.

منابعی برای مطالعهٔ بیشتر

Georges Roux, *Ancient Iraq*, Penguin Books, Harmondsworth, second ed., 1980. [Undoubtedly the best general introduction.]

A. L. Oppenheim, *Ancient Mesopotamia: Portrait of a Dead Civilisation* (edition revised by Erica Reiner), University of Chicago Press, 1977.

David and Joan Oates, *The Rise of Civilisation*, Elsevier-Phaidon, Oxford, 1976.

Julian Reade, *Mesopotamia*, British Museum Press, London, 1991. [Covers the period down to the early second millennium BC.]

Nicholas Postgate, *The First Empires*, Elsevier-Phaidon, Oxford, 1977.

Joan Oates, *Babylon*, Thames and Hudson, London, revised ed., 1986.

H. W. F. Saggs, *The Greatness that was Babylon*, Sidgwick and Jackson, revised ed., London, 1988.

H. W. F. Saggs, *The Might that was Assyria*, Sidgwick and Jackson, London, 1984.

P. R. S. Moorey, *The Ancient Near East*, Ashmolean Museum Publications, Oxford, 1987.

Michael Roaf, *Cultural Atlas of Mesopotamia and the Ancient Near East*, Facts on File, New York and Oxford, 1990.

Charles Burney, *From Village to Empire: An Introduction to Near Eastern Archaeology*, Phaidon, Oxford, 1977.

J. Finegan, *Archaeological History of the Ancient Middle East*, Westview Press, Boulder, Colorado, and Wm Dawson & Sons Ltd, Folkestone, 1979.

Gwendolen Leick, *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology*, Routledge, London and New York, 1991.

Stephanie Dalley, *Myths from Mesopotamia* (The World's Classics series), Oxford University Press, pb. ed., 1991. [Up-to-date translations of the myths in Akkadian.]

Erica Reiner, *'Your thwarts in pieces, your mooring rope cut': Poetry from Babylonia and Assyria*, University of Michigan, Ann Arbor, 1985.

James B. Pritchard (ed.), *Ancient Near Eastern Texts relating to the Old Testament*, Princeton University Press, third ed., with supplement, 1969.

James B. Pritchard, *The Ancient Near East in Pictures relating to the Old Testament*, Princeton University Press, 1954.

James B. Pritchard (ed.), *The Ancient Near East: Supplementary Texts and Pictures relating to the Old Testament*, Princeton University Press, 1969.

E. Strommenger, *The Art of Ancient Mesopotamia*, Thames and Hudson, London, 1964. [Excellent photographs by M. Hirmer.]

Julian Reade, *Assyrian Sculpture*, British Museum Publications, London, 1983.

Beatrice Teissier, *Ancient Near Eastern Cylinder Seals from the Marcopoli Collection*, University of California Press, Berkeley, 1984. [Valuable especially for its outstanding introduction on the history of cylinder seals.]

D. Collon, *First Impressions: Cylinder Seals in the Ancient Near East*, British Museum Publications, London, 1987. [Extensively illustrated.]

C. B. F. Walker, *Cuneiform* (Reading the Past series), British Museum Publications, London, 1987.

منابع تصاویر

منابع تصاویر: (به غیر از طرحهای کشیده شده توسط «تزا ریکاردز»)

ـ موزهٔ مردم‌شناسی، کالج ماریشال، دانشگاه آبردین: تصویر شمارهٔ ۱۰۳.

ـ موزهٔ اشمولین، آکسفورد: تصویر شمارهٔ ۳۷ سمت چپ، تصویر شمارهٔ ۷۲.

ـ موزه و گالری هنر بیرمینگام: تصاویر شمارهٔ ۱۱ و ۷۷.

ـ موزه و گالری هنر بریستول: تصویر شمارهٔ ۷۸.

ـ موزهٔ بریتانیا: تصاویر شمارهٔ ۸، ۱۲ سمت چپ، ۲۱ پایین، ۲۴، ۳۵، ۴۰ سمت چپ، ۴۱، ۴۲، ۵۲، ۵۶، ۵۷، ۶۲، ۹۰، ۹۱، ۹۹، ۱۰۱، ۱۲۳، ۱۲۹، ۱۳۴، ۱۵۵.

ـ مدرسهٔ باستان‌شناسی بریتانیا در عراق، لندن: تصویر شمارهٔ ۳۳.

ـ موزهٔ بروکلین، نیویورک: تصویر شمارهٔ ۳۷ سمت راست و ۱۳۰ پایین.

ـ سازمان میراث فرهنگی عراق: تصویر شمارهٔ ۱۴۶.

ـ موزهٔ عراق، بغداد: تصاویر شمارهٔ ۱۲۵، ۱۵۶.

ـ موزهٔ کونشت هیستوریخ، وین: تصویر شمارهٔ ۱۴۹.

ـ موزهٔ مردم‌شناسی لُوی، دانشگاه کالیفرنیا در برکلی: تصویر شمارهٔ ۷۰.

ـ موزهٔ ملی هنر، نیویورک: تصاویر شمارهٔ ۲۱ بالا، ۷۱، ۹۲.

ـ موزهٔ لوور، پاریس: تصاویر شمارهٔ ۱۴ وسط و پایین، ۸۵، ۱۰۷، ۱۰۹، ۱۱۲، ۱۲۰، ۱۳۰ بالا، ۱۳۹، ۱۵۱.

ـ جمعیت جغرافیای ملی، واشنگتن دی‌سی: تصویر شمارهٔ ۱۰۴.

ـ موزهٔ بخت‌النصر، بابل: تصویر شمارهٔ ۱۰۶.

ـ دانشگاه انستیتو خاورشناسی شیکاگو: تصویر شمارهٔ ۱۴ بالا.
ـ موزهٔ وُردر اسیاتیش برلین، تصاویر شمارهٔ ۹، ۱۲ سمت راست، ۳۲، ۴۰ سمت راست.
ـ کلکسیون نرمن کُلویل: عکس بدرقهٔ جلد.
ـ آنتونی گرین: تصاویر شمارهٔ ۲، ۲۶، ۶۶، ۱۱۴.
ـ الن مک آدام: تصویر شمارهٔ ۱۵۷.
ـ نیکلاس پُست‌گیت: تصویر شمارهٔ ۵۱.
ـ جان راسل: تصویر شمارهٔ ۱۸.
ـ ر. ف. هارپر: **قانون حمورابی بابل متعلق به ۲۲۵۰ سال پیش** از میلاد، انتشارات دانشگاه شیکاگو، چاپ دوم، ۱۹۰۴، طراحی توسط ا. ه. گادبی: تصویر شمارهٔ ۵.
ـ ا. ه. لایارد، **مجموعهٔ دوم از ابنیهٔ نینوا**، لندن، جان‌موری، ۱۸۵۳: تصاویر شمارهٔ ۷ و ۶۵.
ـ ف. تورو دانین، **مروری بر باستان‌شناسی شرق و آشورشناسی** شمارهٔ ۲۱، ۱۹۲۴: تصویر شمارهٔ ۳۱.
ـ س، ل، وولی، **حفاریهای اور** جلد دوم: **گورستان سلطنتی**، لندن، موزهٔ بریتانیا و موزهٔ دانشگاه فیلادلفیا، ۱۹۳۴: تصاویر شمارهٔ ۸۳ و ۸۴.

دربارهٔ نویسندگان

جرمی بلک Jeremy Black

دکتر بلک مدیر اسبق مدرسهٔ باستان‌شناسی بریتانیا در عراق بوده و هم‌اکنون عضو ارشد کالج ولفسان **Wolfson** در آکسفورد و مدرس زبان اکدی در دانشگاه می‌باشد. وی مؤلف چندین اثر علمی درخصوص متون سومری و اکدی و نیز واژه‌شناسی باستانی است.

آنتونی‌گرین Anthony Green

دکتر گرین محقق برجسته در چندین پروژهٔ مهم تحقیقاتی از جمله در دانشگاههای آکسفورد و پنسیلوانیا بوده و هست. او عضو ارشد مدرسهٔ باستان‌شناسی بریتانیا در عراق نیز بوده است. وی حفاریهای عظیمی را در منطقهٔ بین‌النهرین سرپرستی کرده و تألیفاتی در زمینهٔ هنر و باستان‌شناسی منطقه دارد.

تزا ریکاردز Tessa Rickards

نامبرده هنرمند و طراح حرفه‌ای درخصوص بین‌النهرین باستان می‌باشد که به‌طور آزاد به‌عنوان طراح در بسیاری از حفاریهای بین‌المللی منطقهٔ خاورمیانه همکاری داشته است. وی فارغ‌التحصیل مقطع کارشناسی ارشد از دانشسرای باستان‌شناسی دانشگاه لندن است.

Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia

(An Illustrated Dictionary)

کتابخانه ... ۱۳۷۰
... ادبیات

Jeremy Black and Anthony Green

Illustrations by Tessa Rickards

Translated by

Peyman Matin

Amir-Kabir Publishing Corp.

Tehran, 2004