



Fundamental binaries in Iranian and ancient Mesopotamian creation myths

Diana Rostami Nezhadan¹ | Ebrahim Fayaz² 1. Ph.D. in Anthropology, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran., E-mail: Darostami@ut.ac.ir

2. Assistant Professor, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran. (Corresponding Author)

E-mail: Efayaz@ut.ac.ir

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 2024-04-13

Received in revised form:
2024-05-18

Accepted: 2024-06-29

Published online: 2025-10-30

Keywords:Contrasts, Creation Myths,
Mesopotamia, Ancient Iran

ABSTRACT

Purpose- The purpose of this article is to examine the issue of confrontations in the creation myths of Iran and ancient Mesopotamia and is based on the study of a group of key symbols in the creation myths. The research method is a structural and comparative study of myths and religions.

Methodology- The tool for collecting information is the use of written and library sources; specifically, mythological and archaeological sources and books. Creation myths include numerous narratives and scattered systems, and our criterion for selecting these myths as creation myths is the themes that discuss creation. In conducting the research, the confrontations that are explicitly mentioned, such as conflict and argument, and implicitly mentioned, such as debate and dialogue, in the text of the myths have been taken into account.

Findings- According to the findings of this study, a chain of oppositions has been repeated in the creation myths that determines the semantic structure of these myths. Oppositions such as animal husbandry-agriculture, plant-tree, ram-governor, number three-number seven, lapis lazuli-gold are among these oppositions. These oppositions are based on the primary and fundamental opposition of darkness-light or sacred-profane that divides the world and the universe into two main parts, and according to it, existence and the universe ultimately belong to one of these two cosmological realms of darkness-light. The oppositional structure in creation myths serves as an infrastructure that organizes the multiplicity of narratives and the differences of different perspectives and symbols around a common and specific meaning. Reciprocal pairs are a theme beyond expressing the opposition of phenomena, but rather indicate the existence of the law of interaction and duality, in other words, a pair that guides the principle of life and the universe.

Conclusion- From this perspective, creation narratives simultaneously determine the nature and symbolic and ontological status of phenomena. These myths are not just a vague and symbolic expression of creation; rather, they discuss the relationships between the phenomena of creation and the affairs of existence and the laws governing them. This more than anything points to the important position of this type of myth in the study of mythology and religions. Given these findings, it explains to a large extent an important group of ambiguities in the study of mythology, such as the symbolic meaning of the tree or plant of life in creation myths and the discussion of creation in different religions. Rules and generalities play a key role in myth, and in order to study myths and ancient texts, we are obliged to recognize these rules, the most important of which are the oppositions and dualities that are rooted in the two foundations of the creation system. This duality or duality is so important that all phenomena can be deciphered based on it. Accordingly, although the mythological system presents a symbolic and sometimes simple set of themes, behind it lies a vast system of meaning and order of creation that it utilizes in a specific way. Even gods and smaller phenomena such as types of minerals, chronology and calendars, and cultural rituals are formed based on this duality.

Cite this article: Rostami Nexhadan, D. & Fayaz, E. (2025). Fundamental binaries in Iranian and ancient Mesopotamian creation myths, *Iranian Journal of Anthropological Research*, 15(27), 47-63.

Doi: [10.22059/ijar.2024.374834.459858](https://doi.org/10.22059/ijar.2024.374834.459858)

تقابل‌های بنیادی در حماسه‌های آفرینش ایران و بین‌النهرین باستان

دیانا رستمی نژادان^۱ | ابراهیم فیاض^۲

۱. دکترای مردم‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران، رایانامه: Darostami@ut.ac.ir

۲. دانشیار گروه مردم‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران، رایانامه: Efayaz@ut.ac.ir

چکیده

اطلاعات مقاله

نوع مقاله: مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۱/۲۵

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۲/۲۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۴/۰۹

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۸/۰۸

هدف: هدف این مقاله بررسی موضوع تقابل‌ها در اساطیر آفرینش ایران و بین‌النهرین باستان است و براساس مطالعه گروهی از نمادهای کلیدی در اسطوره‌های آفرینش شکل گرفته است. روش انجام پژوهش، مطالعه ساختاری و تطبیقی اساطیر و ادیان است. روش شناسی: ابزار گردآوری اطلاعات استفاده از منابع مکتوب و کتابخانه‌ای؛ به طور خاص منابع و کتاب‌های اسطوره‌شناسی و باستان‌شناسی است. اسطوره‌های آفرینش روایات متعدد و نظام‌های پراکنده‌ای را در برمی‌گیرد و ملاک ما در انتخاب این اساطیر به عنوان اساطیر آفرینش مضامینی است که به بحث آفرینش پرداخته است. در انجام پژوهش تقابل‌هایی که به صورت صریح ذکر شده است مانند نزاع و جدال و به صورت ضمنی مانند مناظره و گفتگو در متن اسطوره‌ها آمده است، مورد توجه بوده است.

یافته‌ها: براساس یافته‌های این پژوهش زنجیره‌ای از تقابل‌ها در بطن اساطیر آفرینش تکرار شده است که ساختار معنایی این اساطیر را تعیین می‌کند. تقابل‌هایی مانند دامداری-کشاورزی، گیاه-درخت، قوچ-گاور، عدد سه - عدد هفت، لاجورد - طلا از جمله این تقابل‌هاست. این تقابل‌ها بر اساس تقابل اولیه و بنیادی تاریکی-روشنایی یا قدسی-ناقدسی شکل گرفته است که جهان و کائنات را به دو بخش اصلی تقسیم می‌کند و مطابق با آن، هستی و کائنات در نهایت به یکی از این دو قلمرو کیهان‌شناختی تاریکی-روشنایی تعلق دارند. ساختار تقابلی در اساطیر آفرینش، به مثابه زیرساختی است که تعدد روایات و اختلاف دیدگاه‌ها و نمادهای مختلف را حول یک معنای مشترک و مشخصی نظم می‌دهد. زوج‌های متقابل مضمونی فراتر از بیان تقابل پدیده‌هاست، بلکه نشان‌دهنده وجود قانون تعامل و دوگانگی و به عبارتی زوجیتی است که هدایت‌کننده اصل حیات و جهان هستی است.

نتیجه‌گیری: از این منظر روایات آفرینش همزمان مشخص‌کننده ماهیت و جایگاه نمادین و هستی‌شناختی پدیده‌هاست. این اساطیر تنها بیانی مبهم و نمادین از پیدایش نیستند؛ بلکه روابط پدیده‌های خلقت و امور هستی با یکدیگر و قوانین حاکم بر آن را مورد بحث قرار می‌دهند. این موضوع بیش از بیش جایگاه مهم این نوع از اسطوره‌ها را در مطالعات اساطیر و ادیان را خاطر نشان می‌کند. با توجه به این یافته‌ها، گروه مهمی از ابهامات مطالعه اساطیر، مانند معنای نمادین درخت و یا گیاه زندگی در اساطیر خلقت و بحث پیدایش در ادیان مختلف را تا حدود زیادی توضیح می‌دهد. قواعد و کلیات در اسطوره نقش کلیدی دارند و برای مطالعه اسطوره‌ها و متون باستانی ناگزیر از شناخت این قواعد هستیم که از مهمترین این قواعد تقابل‌ها و دوگانه‌هایی است که ریشه در دو بن بودن نظام آفرینش دارد. این دو بنی یا دوگانگی چنان اهمیت دارد که تمام پدیده‌ها بر اساس آن می‌توانند رمزگشایی شوند. بر این اساس گرچه نشام اسطوره‌ای مجموعه‌ای نمادین و گاه با مضامین ساده را مطرح می‌کند، در پشت آن نظام سترگی از معنا و نظم آفرینش قرار دارد که به شیوه‌ای خاص از آن بهره می‌گیرد. حتی خدایان و پدیده‌های خردتری مانند انواع کانی‌ها، گاهشماری و تقویم و مناسک فرهنگی بر اساس این دوگانه شکل گرفته‌اند.

کلیدواژه‌ها:

تقابل‌ها، اساطیر آفرینش، بین‌النهرین، ایران باستان

استناد: رستمی نژادان، دیانا. و فیاض، ابراهیم. (۱۴۰۴). تقابل‌های بنیادی در حماسه‌های آفرینش ایران و بین‌النهرین باستان، ۱۵ (۲۷)، ۴۷-۶۳.

Doi: [10.22059/ijar.2024.374834.459858](https://doi.org/10.22059/ijar.2024.374834.459858)



ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران. © نویسندگان.

مقدمه

آفرینش یکی از مهم‌ترین بحث‌های اسطوره است. نخستین بار، یکی از دانشمندان انگلیسی به نام «جرج اسمیت»^۱ «اسطوره آفرینش بابلی» را از روی هزاران لوح و پاره لوح خرابه‌های «نینوا» را که در موزه بریتانیا به خط میخی نوشته شده بود، خواند. الواح مذکور را پیشتر «هنری لایارد»^۲ کشف کرده بود. این کشف جدید، از دستاوردهای مهم قرن نوزدهم بود و توجه زیادی در سطح جهان جلب کرد، به خصوص اینکه شباهت زیادی بین این اسطوره و روایت سفر پیدایش و تورات وجود داشت (جاسترو،^۳ ۱۹۰۱: ۶۲۰). حماسه آفرینش بابلی اثری کاملاً نمادین است؛ «این حماسه به رویدادهای کیهان‌شناختی می‌پردازد و قهرمان میرنده‌ای ندارد و بیشتر حال و هوای کتاب مقدس را دارد که در جشن‌های بزرگداشت سال نو در بابل خوانده می‌شد» (مک کال، ۱۳۷۳: ۷۲). بابلیان نخستین مبدعان روایت‌های پیدایش و اعمال خدایان نبودند، پیش از آنها سومریان روایت و اساطیر متعددی درباره آفرینش خلق کردند و بابلیان بعدها افسانه‌های کوتاه و پراکنده سومری را در افسانه‌های بزرگتری تلفیق کردند (کرامر،^۴ ۱۹۵۶: ۲۳۱).

منطقه بین‌النهرین و ایران باستان، که نخستین نظام‌های دینی و اسطوره‌ای را رقم زدند، همزمان خاستگاه فرهنگ و «گهواره تمدن» شناخته شده است. بدون تردید نمی‌توان رابطه بین دانش اساطیری و ترقیات فرهنگی و اجتماعی را نادیده گرفت؛ بسیاری صاحب‌نظران بر آنند اسطوره حامل آگاهی به امور جهان و بسترهای دانش انسان هستند؛ «کمپل» می‌گوید: «اسطوره‌ها و نمادها عامل زمینه‌ساز بسیاری از کشفیات تاریخ بشر می‌باشد» (کمپل، ۱۳۹۲: ۱۵). علاوه بر این بحث آفرینش انسان و جهان مهم‌ترین و غامض‌ترین موضوعات ادیان بوده است و مضامین و بن‌مایه‌های آفرینش و پیدایش جهان در ادیان ادامه موضوعات مشابه در اساطیر اولیه حول آفرینش است. از اینرو اساطیر کهن غالباً برای درک آموزه‌های دینی مورد مطالعه و استقبال بوده‌اند.

از محورهای اصلی که اساطیر آفرینش بر اساس آنها نضج یافته‌اند تقابل‌ها و دوگانه‌های کیهان‌شناختی و نمادین است. به نظر می‌رسد درک این تقابل‌ها راه ورود به سایر ابعاد نمادین این اساطیر را می‌گشاید. این موضوع یکی از خلاءهای پژوهشی اسطوره‌شناختی است. علی‌رغم نقش کلیدی تقابل‌ها در نظام اسطوره‌ای، تاکنون پژوهشی درباره آن در حوزه اساطیر بین‌النهرینی انجام نشده است. مهم‌ترین نظریه‌ای که به موضوع تقابل‌ها در اسطوره پرداخته است، نظریه ساختارگرایی «لوی استروس» است. به نظر لوی-استروس اسطوره به طور کلی متضمن درک استعاری جایگاه نسبی آدمیان و جانوران و ایزدان در ماتریسی مرکب از تقابل‌های دوتایی بالا/پایین، این جهان/آن جهان و فرهنگ/طبیعت است که همگی دگرگونی‌ها یا تبدیلات ماجرای واحد هستند این تقابل‌های متعدد در اسطوره، تقابل کلی فرهنگ و طبیعت است (لیچ: ۱۳۵۸: ۵۶-۳۳).

چهار چوب مفهومی

اسطوره آفرینش بابلی، که در هفت لوح بیان شده است، شناخته‌شده‌ترین اسطوره درباره آفرینش کیهان است. اسطوره‌های آفرینش دیگر شامل اسطوره سومری طوفان «دیلمون»^۵، و «انکی»^۶ (آب-خدای) و نین‌هورساگ^۷ «هوک، ۱۳۹۹: ۳۰-۳۷» و افسانه «آداپا»^۸

¹ George Smith

² Henry Layard

³ Jastrow

⁴ Kramer

⁵ Dilmun

⁶ Enki

⁷ Ninhursage

⁸ Adapa

و بخشی از داستان «گیل‌گمش^۱ و انکیدو^۲» است (جاسترو، ۱۸۹۹؛ لانگدون، ۱۹۶۴: ۱۷۵-۱۸۹). موضوع آفرینش در میان اسطوره‌های متعدد پراکنده است؛ از جمله «برای دانستن جهان آفرینی سومری‌ها، باید بخش‌های گوناگونی را از اسطوره‌های متعدد دربارهٔ بنیاد جهان بیرون کشید و با هم تلفیق نمود» (هوک، ۱۳۹۹: ۲۴).

بحث آفرینش معمولاً به شیوهٔ غیرمستقیم و تحت عناوین مختلف در اسطوره بیان شده است؛ «تعداد کمی از اساطیر وجود دارند که دربارهٔ آفرینش در معنای واقعی کلمه باشند، بلکه بسیاری از آنها از آفرینش به عنوان دوباره ساختن و نو کردن و دگرگون کردن بحث می‌کنند» (اسپنس^۳، ۱۹۹۴: ۳۰). اسطوره‌های طوفان، از این دست اساطیر آفرینش به شمار می‌روند؛ در این نوع اساطیر در ظاهر از آفریده شدن جهان سخنی به میان نمی‌آید، اما به این موضوع پرداخته‌اند و طوفان و سیل در آنها استعاره‌ای از ویران شدن و تجدید حیات، تطهیر و نوشدگی و به عبارتی آفریده شدن هستی است (همان، ۵۸).

علاوه بر سیل، «هبوط انسان» از باغ عدن و بهشت بن‌مایهٔ دیگری در اسطوره است که به آفرینش انسان تعبیر شده است. هبوط انسان در باغ عدن و بهشت نیز به معنای انتقال از مرحله‌ای به مرحلهٔ دیگر و پیدایش مرحلهٔ جدیدی بود (جاسترو، ۱۸۹۹: ۲۰۴-۲۰۶؛ رازی، ۱۴۲۰: ۴۵۲). این انتقال همان انتقال از عالم مینوی (الهی) به عالم خاکی و جهان مادی است. از نگاه ابن‌عربی «هبوط همان تنزیل به عالم جسمانی یعنی دنیای مادی است» (ابن‌عربی، ۱۴۲۲: ۴۸). در اساطیر کهن‌تر در بین‌النهرین نیز هبوط رمزی از پیوستن انسان به جهان مادی است. اسطوره «آدپا» و اسطورهٔ «باغ دیلمون» نیز هبوط همان خارج شدن انسان از جهان بی‌مرگی و جاودانگی و ورود به جهان فانی و خاکی است (حیدری و بهاری، ۱۳۹۴: ۶۰-۵۸). هبوط در آغاز آفرینش و دربارهٔ مشی و مشیانه نیز آمده است که تداعی‌کنندهٔ انتقال فرهنگ انسان به مرحلهٔ جدیدی است؛ «اهریمن بر اندیشهٔ آنان تاخت و نخستین دروغ را بر زبان آوردند و گفتند اهریمن آفریدگار است، ... از این لحظه به بعد سرگردانی نخستین زوج بشر در زندگی که خدا برای آنان در نظر گرفته بود آغاز گشت و در زندگی دچار سرگردانی شدند» (هینلز، ۱۳۹۱: ۹۱). در ادامهٔ روایت می‌بینیم این سرگردانی به معنای جدا شدن از عالم مینویی و آغاز حیات فرهنگی انسان در زمین است؛ «آنها قربانی کردند که ایزدان را خوش نیامد و به نوشیدن شیر پرداختند، ... چاه کردند، آهن گذاشتند و ابزار چوبی ساختند، ... فرزندی پیدا کردند» (هینلز، ۱۳۹۱: ۹۲).

بحث آفرینش در اسطوره‌ها نه تنها پراکنده است و با عناوین متعدد ذکر شده است، بلکه موضوعات گوناگونی مانند آفرینش جهان، انسان، جانوران و ... را در بر می‌گیرد (بندهش، ۱۳۸۵: ۶۹-۱۵۵). آفرینش در درجهٔ اول به معنای آفریده شدن دو قلمرو تاریکی و روشنایی و موجودات این دو قلمرو است که همواره در تقابل یا یکدیگرند (بندهش، ۱۳۸۵: ۵۵-۵۷). گرچه آفریده شدن قلمرو تاریکی و موجودات بیان نامحسوس‌تری دارد. خلقت قلمرو تاریکی مقدم بر روشنایی است؛ به طور مثال تیامت نخست آفریده‌های خود را می‌آفریند (نک ساندرز، ۱۳۷۳: ۱۲۲-۱۳۶). تقدم تاریکی بر روشنایی در قالب پدر-فرزندی ایزدان در اساطیر آمده است؛ در اسطورهٔ سومری «سین ایزد ماه در رأس تثلیث خدایان بود و شمش ایزد خورشید و ایشتر یا سیارهٔ زهره، فرزندان سین به شمار می‌رفتند؛ بنابراین عملاً نور برخاسته از شب و تاریکی پنداشته می‌شد» (ویو، ۱۳۷۵: ۷۱). اساطیر سومری دربارهٔ منشأ تاریکی و ایزدانی چون سین چیزی نمی‌گوید (هوک، ۱۳۹۹: ۲۶). اساطیر آفرینش بر حسب موضوع به چند دسته تقسیم می‌شوند؛ اساطیر آفرینش جهان، اساطیر سامان و نظم عالم مانند آفرینش ماه و خورشید، اساطیر آفرینش انسان (هوک، ۱۳۹۹: ۲۴).

^۱ Gilgamesh

^۲ Enkidu

^۳ Spence

با توجه به اینکه بین قلمرو تاریکی و روشنایی همیشه تقابل وجود دارد، ما شاهد تکرار شدن انواع تقابل‌ها در اساطیر مربوط به آفرینش هستیم و این موضوع از کلیدی‌ترین مباحث برای درک رمزهای اسطوره است که بسیاری از آنها تاکنون مکنون مانده است. در این پژوهش ما آفرینش را در معنای کلی آن در نظر گرفته‌ایم و پیش فرض ما این است که فارغ از موضوع تقابل دو قلمرو تاریکی و روشنایی به طور خاص، این تقابل تقریباً در همه موارد آفرینش ذکر شده است و حامل مضامین هستی‌شناختی مهمی است.

پیشینه موضوع

در ادیان و اساطیر موضوع تقابل و دوگانه‌ها به عنوان یک اصل بنیادی مورد توجه بوده است. این تقابل‌ها به صورت نمادین و استعاری و غالباً در قالب گفتگو و مناظره مطرح شده است؛ «یک صورت ادبی رایج در سومر نوعی گفت و شنود بود که دو دیدگاه متقابل از سوی دو مخالف تجسم می‌یافت و مطرح می‌شد و هریک به ذکر شایستگی‌های خود می‌پرداخت، مانند گز و نخل، جو و گندم، گاو و اسب، تابستان و زمستان» (مک‌کال، ۱۳۸۹: ۳۱). «این متون از یک صورت کلیشه‌ای تبعیت می‌کردند؛ پس از مقدمه‌ای کوتاه مجادله‌گران را معرفی و جایگاه آنها را در نظم کیهانی مشخص می‌کرد، زمینه‌های مباحثه خاص آنها مطرح می‌شد» (همان). «سومریان در امور کشاورزی این مثال‌ها را زده‌اند: تابستان و زمستان، رمه و غله، پرند و ماهی، درخت و نی، نقره و برنز، کلنگ و گاوآهن، چوپان و باغبان. هر یک از اجزای این جزئی‌ها تا حدودی مقابل یکدیگراست» (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۶۰).

شکل دیگری از بیان نمادین تقابل‌ها، اسطوره‌های مربوط به دو موجود رقیب و متخاصم است که از نمود اصلی آن اساطیر «جدال با اژدها»ست؛ مهمترین اساطیر آفرینش، اساطیر «اژدهاکشی»^۱ است؛^۲ چراکه اژدها مهمترین رمز جهان تاریکی و هاویه است. «قدمت این اساطیر به دوره «نوسنگی»^۳ باز می‌گردد و مثال بارز آن جدال «مردوک» با «تیامت» است» (بارینگ و کشفورد، ۱۹۹۱: ۳۳۳-۳۴۴). اساطیر اژدها کشی با مضمون آفرینش جزو اساطیر متداول سومریان بودند (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۹۶-۲۰۸). این نوع اساطیر در حقیقت نمایانگر تقابل اولیه تاریکی و اهریمن با جهان ایزدان (روشنایی) است که مادر تمام تقابل‌های بعدی است و قدمت طولانی در تمام ادوار در همه مذاهب و ادیان و فرهنگ‌هاست.

نوع دیگر از این تقابل، جدال نمادین جانورانی چون مار و عقاب در خلال فراز و نشیب‌هایی داستانی و روایت منظومه‌هاست. مضمون نبرد هرچند در بطن چنین منظومه‌هایی قرار گرفته است، بحث تقابل در آن از صراحت کمتری برخوردار است. در حماسه «آتنه» مار و عقاب دو نقش متقابل دارند که روی درختی زندگی می‌کنند و خدای شمش برای هریک از آنان محدودهای را مشخص کرده است (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۸۹-۸۶). در افسانه آتنه و در گیرودار جدال مار و عقاب، عقاب مکان گیاه ولادت را به آتنه نشان می‌دهد (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۸۸).

روش مطالعه

تناسب روش با موضوع یکی از اصول اولیه روش تحقیق است. فلسفه و جهان‌بینی حاکم بر پدیده‌های کهن نشانگر یک دیدگاه کل‌نگر و تصویری مبتنی بر استعارات و نماد است (کاسیرر، ۱۳۸۷: ۱۱۶-۱۰۴). بنابراین ما برای درک پدیده‌ها و ساختار این جوامع نیازمند اخذ دیدگاه کل‌نگر هستیم، که مطابق آن پیش از هرچیز باید پدیده‌ها را در ساختار کلی آنها قرار دهیم که این ساختار کلی

^۱ Slaying of the Dragon

^۲ به دلیل اینکه مار رمز زایایی و باروری است پیوسته در کنار درخت زندگی است. ایزدانی چون نین گیزدا (مار-خدای) همزمان ایزد درخت زندگی است.

^۳ Neolithic

^۴ Baring & Cashford

همان ساختار حاکم بر اسطوره ادیان و جوامع کهن است. ساختار دوره‌های تاریخی به عنوان بازتابی از کل ساختارهای کلی و انتزاعی‌تر باید در این ساختار کلی قرار گیرد تا معنا و اهمیت آن درک شود. بر اساس دیدگاه ساختاری، روش جزئی‌نگر (دقیقه) که در مطالعات کنونی الویت دارد با ماهیت این پدیده‌ها در تضاد است. بر اساس این دیدگاه کل‌نگر و نیز نوع داده‌های پژوهش حاضر که در گذشته قرار دارد، روش تطبیقی (در حوزه ادیان و سایر داده‌ها) روش اصلی ما خواهد بود که در آن هم دیدگاه جامع‌تر و نیز تعمیم بر اساس داده‌های کامل‌تری صورت می‌گیرد. رویکرد کل‌نگر مقتضای انجام روش پژوهش مطالعه تطبیقی اساطیر است که روش اصلی ما در انجام اسن پژوهش است. «پژوهش تطبیقی سنگ بنای علم مردم‌شناسی است. نخستین انسان‌شناسان اولیه مانند «جرج جیمز فریزر» و «ادوارد برنت تایلر» که مروج نظریه تکاملی تک خطی در انسان‌شناسی هستند، همه جوامع را مسیر تکاملی خود در یک خط سیر و مراحل یکسانی قرار می‌دادند و با روش تطبیقی این جوامع را مطالعه می‌کردند» (داندس، ۱۹۸۶: ۱۲۵-۱۲۶).

ابزار گردآوری اطلاعات و داده‌ها منابع مکتوب و کتابخانه‌ای است. مهمترین منابعی که در اینجا مورد استفاده قرار گرفته‌اند منابع و کتب اسطوره‌شناختی و نیز باستان‌شناسی و کتب ادیان است. همچنین از کتاب‌های مربوط به نمادها و کهن‌الگوها در بهره گرفته است، چراکه واحد مهم و سازنده اسطوره همان نماد است.

تقابل‌های اساطیری

دوگانه آفرینش

نه تنها آفرینش نقطه تمرکز دوگانه‌هاست، بلکه خود امری دوگانه است. به تبع اینکه ساختار جهان از دو بخش تاریکی و روشنایی تشکیل شده است که آفرینش هرکدام جدگانه است و دو مرحله اصلی آفرینش کلی در جهان اسطوره حاکم است. خلقت و آفرینش تاریکی در مرحله اول و آفرینش جهان روشنی در مرحله دوم است. با آنکه در اسطوره غالباً با بحث آفرینش جهان روشنایی و انسان مواجه هستیم، اما آفرینش فلمرو تاریکی و اهریمنی نیز موضوع مهمی است. در اسطوره ایرانی «اهریمن و اهورامزدا هر دو در آفرینش دخالت دارند، در نتیجه برخی از آفریده‌ها بُن ایزدی دارند و بعضی دیگر آفریده‌های اهریمن‌اند» (حشمتی و دهقی، ۱۴۰۲: ۱۴۸).

در اسطوره‌های بابلی آفرینش قلمرو تاریکی قبل از روشنایی است، بر اساس این اساطیر، قبل از آفرینش هم جهان بوده است و در این اسطوره‌ها، آفرینش به معنای خلقت از هیچ وجود ندارد (جاسترو، ۱۹۱۶). بنا به اسطوره‌های تمدن سومری، در آغاز خلقت دریای اولیه بود، ولی از منشاء و پیدایش آن چیزی گفته نشده است و احتمالاً از ازل وجود داشته است (کرامر، ۱۹۵۶: ۷۲). در حماسه آفرینش بابلی هم جهان از قربانی شدن غول آغازین و جهان مگاک و آبهاست شکل می‌گیرد (جاسترو، ۱۹۱۶).

هرکدام از دو قلمرو خدایان مخصوص خود را دارد (جاسترو، ۱۸۹۸: ۵۸۲) و در اسطوره‌های آفرینش، بین خدایان مرحله اول آفرینش و خدایان مرحله دوم آفرینش تقابل وجود دارد. این در قالب نزاع دو گروه از خدایان در موضوعات مربوط به آفرینش انسان به چشم می‌خورد؛ در حماسه گیل‌گمش تقابل ایزد «انلیل»، با «انکی» و «شمش» ادامه این دوگانگی است؛ انلیل خدای تاریکی و جهان زیرین است که سیل و طوفان را جاری می‌سازد، اما انکی و بخصوص شمش اوتنایشتم را نجات می‌دهند (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۶۱-۱۵۴؛ هوک، ۱۳۹۹: ۳۲-۳۴).

قربانی دوگانه

در منظومهٔ سومری در نزاع بین «ایمش»^۱ (چوپان = زمستان) و «اینتن»^۲ (دهقان = تابستان) هر کدام قربانی خود را برای انلیل برده‌اند و انلیل جانب خدای دهقان را می‌گیرد» (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۶۱). این تقابل در ادیان ابراهیمی در داستان قربانی «قابیل»^۳ (کشاورز) و «هابیل»^۴ (دامپرور) ادامه پیدا کرده است، در سفر پیدایش «قربانی قابیل از نوباوهٔ زمین و قربانی هابیل اول زادهٔ حیوانات بود» (هاکس، ۱۳۷۷: ۶۹۲). این روایتی، در حقیقت تقابل معیشت کشاورزی و دامپروری است (بوسول، ۱۸۶۷: ۷). چنین روایتی تقابل دو دستهٔ ایزدان مربوط به روشنایی و حامی حاصل‌خیزی و کشاورزی را با خدایان تاریکی را آشکار می‌کند؛ تقسیم‌بندی فوق از ایزدان بسیار کلیدی است؛ در اسطورهٔ آفرینش «مردوک خدایان را به دو دستهٔ خدایان آسمان و خدایان جهان زیرین تقسیم می‌کند» (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۸۰). همانطور که آنها در این روایت، به دو دستهٔ آب‌های شیرین (اپسو) و آب‌های شور تقسیم می‌شد (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۲۷).

در اسطوره‌ها قربانی معمولاً دوگانه است؛ «گیل‌گمش بزغاله‌ای سفید و بی‌لکه و بزغاله‌ای دیگر به رنگ قهوه‌ای برای به خدای شمش تقدیم کرد» (همان: ۱۱۱). در جای دیگر، گیل‌گمش برای یادبود انکیدو «ظرفی از زمرد انباشته از عسل و ظرفی از سنگ لاجورد انباشته کره را برابر خورشید گذاشت و به او تقدیم کرد» (ساندارز، ۱۳۸۹: ۱۳۹). به همین ترتیب قربانی اوتناپیشتم پس از نجات از سیل، دوگونه است؛ یکی شرابی است که بر کوه می‌ریزند و دیگری قربانی سوختنی است.^۵ (نک ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۵۹). تقابل قربانی گاو و گوسفند از مهمترین نمونه‌های دوگانگی قربانی است؛ در اسطورهٔ طوفان سومری، پس از پایان سیل، «زیوسودرا»^۶ پادشاه، در برابر شمش یا «وتو»^۷ خدای خورشید سجده کرد و گاو و گوسفندی را قربانی کرد (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۸۱). در مراسم سالیانهٔ سال نو در معبد مردوک، به تبع قربانی تیامت، پادشاه گاو و گوسفندی را قربانی می‌کرد (بایجنت^۸، ۲۰۱۵: ۱۳۹). به تبع چنین ساختار دوگانهٔ ایزدان، نوع قربانی به عنوان تقدیمی برای آنها ساختاری دوگانه و تقابلی دارد (رستمی‌نژادان، ۱۴۰۲: ۱۲۲-۱۱۴).

تقابل بزکوهی - گاو

تقابل بزکوهی با گاو که در منسک قربانی ذکر شد، دارای بستر اساطیری و فرهنگی گسترده‌تری در جهان باستان بوده است. در هنر بین‌النهرین بزکوهی (غزال) به کرات همراه با درخت زندگی تصویر شده است (پارپولا^۹، ۱۹۹۳: ۲۳۱-۱۶۴؛ گولان، ۱۹۹۱: ۲۳۱؛ لچلر^{۱۰}، ۱۹۳۷)، که از مشخصات این درخت همراهی با نقوش صفحهٔ بالدار و ایزدان است (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۷۰-۱۷۱) که این نمادها همزمان نمادهای مربوط به بزکوهی هستند (گولبت، ۱۸۹۴: ۱۹۷-۲۰۰). ارتباط آفرینش و بزکوهی در پاره‌های اساطیر به طور

^۱ Emesh

^۲ Enten

^۳ Cain

^۴ Abel

^۵ نمونهٔ دیگری از این دو گونگی قربانی اسطورهٔ ایرانی است. «مشی» و «مشیانه» گوسپندی کباب کردند و «به اندازهٔ سه مشت گوشت در آتش بهشتند و گفتند این بهرهٔ آتش و از آن پاره‌ای به آسمان افکندند و گفتند این بهرهٔ ایزدان» (دادگی، ۱۳۸۵: ۸۲).

^۶ Ziusudra

^۷ Uto

^۸ Baigent

^۹ Parpola

^{۱۰} Lechler

صریح بیان شده است؛ در یکی پیوند بز (بزکوهی) با آفرینش خاکی و جهان روشنایی (گولان، ۱۹۹۱: ۲۷۳-۲۷۴). در همه نمادپردازی‌های آن اهمیت داشته است؛ از اسطوره‌های مصری خدای «خنوم» (که اساساً به شکل قوچ و بز نر پرستش می‌شد) در حین ساختن نخستین مرد و زن روی چرخ سفالگری تصویر شده است (هوک، ۱۳۹۹: ۱۴۹؛ ویو، ۱۳۷۵: ۶۹-۷۰). از طرف دیگر انکی (ئا) پیوسته با نماد بز و قوچ ترکیب می‌شود (بلام و گرین، ۲۰۰۴: ۱۹، ۷۵، ۹۳، ۱۵۳).

برخلاف بزکوهی، «گاو و ایزدان مربوط به آن مانند انلیل در اساطیر و هنرها همراه با گیاه زندگی هستند» (نک رستمی‌نژادان و رفیع‌فر، ۱۴۰۰). گاو نخستین در مرکز عالم (میانۀ زمین) است (اسماعیل‌پور، ۱۳۹۱: ۹۴؛ کریستن سن، ۱۳۷۷: ۲۸) که مرکز همواره رمز آفرینش نخستین است (نک الیاده، ۱۳۸۹: ۳۵۵-۳۵۴). از مهمترین نبردهای گیل‌گمش در جهان تاریکی، نبرد با ورزای آسمانی است که رمزی از ایشتار و جهان تاریکی است (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۳۰-۱۳۲). در اساطیر ایرانی نیز شاهد دو مرتبۀ آفرینش هستیم و دو قهرمان اسطوره‌ای «کیومرث» و «جمشید» هرکدام به ترتیب نماینده این دو مرحله آفرینش هستند. روایت کیومرث، رمز آفرینش اولیه و نخستین است که پیوسته با نماد گاو نخستین گره خورده است، در حالی که جمشید رمز تکامل آفرینش جهان است و در روایت آن، خورشید جایگزین گاو در اسطوره کیومرث است (بهار، ۱۳۷۵: ۵۰، ۸۸؛ زهر، ۱۳۹۳: ۷۰).

تقابل بز (قوچ) با گاو، به عنوان نمادهای مهم دو مرحله اصلی آفرینش، در قالب تقابل خدایان مرتبط با این دو نماد نشان داده شده است؛ شمش خدای خورشید است و نماد آن صفحه خورشیدی است (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۶۵) که همان نمادهای بز و قوچ است. چنین تقابلی در نقوشی مربوط به مهری از کلدۀ باستان نشان داده شده است که در آن دو ایزد (انسان) با کلاهی یکی به شکل شاخ گاو و دیگری با گوش‌هایی شبیه گوسفند (بز) در دو سوی درخت زندگی ایستاده‌اند (پاروت و چارلز، ۱۸۸۴: ۹۵).

تقابل درخت زندگی و گیاه زندگی

مهم‌ترین اسطوره مربوط به گیاه زندگی بخشی از منظومۀ سومری «گیلگمش»^۱ است که در آن گیاه زندگی در جهان تاریکی است و بخشنده جاودانگی است. گیلگمش آنرا بدست می‌آورد، اما ماری سر می‌رسد و آن را ربوده و پوست اندازی می‌کند (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۶۶-۱۶۷). در این اسطوره مار و گیاه هر دو رمزهای مهم جهان تاریکی هستند. در اسطوره‌های دیگر «نین‌گیش‌زیدا» از خدایان باروری است و خدایی است که به صورت افعی با سر انسان تصویر می‌شود و بعداً به صورت یکی از خدایان موجد بهبودی و جادو در آمد. در سوگ گیل‌گمش از خدایان اجدادی (جهان تاریکی و مردگان) است که برای او به عنوان خدای افعی و خداوندگار درخت زندگی نان نثار می‌شود (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۷۱، ۱۷۸؛ بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۶۸).

در مقابل گیاه زندگی، که پیوسته در جهان مفاک تصویر می‌شود، درخت زندگی خاص ایزدان و جهان روشنایی و خورشید است. در اسطوره بابل، باغ خدایان که در آن شمش شکوهمند حاضر است و «میوه‌های (درختان) زمرگون و انگور از گیاهان آویخته بود و سنگ‌های عقیق و مروارید و لاجورد قرار دارد (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۴۴-۱۴۵). در منظومۀ «آتنه ۲» پادشاه، برای بدست آوردن گیاه ولادت بر پشت یک پرنده (عقاب) به آسمان سفر می‌کند (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۷۸).

^۱ Gilgamesh

^۲ Etana

این دوگانگی و تقابل درخت و گیاه زندگی، گاهی در اسطوره‌ها به صورت رمزی بیان شده است؛ در روایتی در قالب حضور نمادین دو خدا در کنار درخت شفابخش، چنین دوگانگی برجسته شده است؛ «در «اریدو»^۱ (بهشت سومری) سرزمین ایزد دریا در جنوب بابل «درخت شفابخش» قرار دارد که ریشه‌هایش در آب‌های «شائول»^۲ گسترده است. در جوار این آب‌ها، «تموز» و «شمش» از ریشه‌های درخت محافظت می‌کنند (لانکدان، ۱۹۱۴: ۳۲). تموز خدای دامدار است که به جهان زیرین سفر می‌کند، در حالی که شمش خدای روشنایی است. گاه دو نوع درخت ذکر می‌شود که مرزی از تقابل گیاه زندگی و درخت زندگی است؛ به طور مثال، نین‌گش‌زیدا، خداوندگار «درخت راستی» و تموز خداوندگار «درخت زندگی» بود» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۲۷۸-۲۷۹).

در هنر آشوری نیز ما شاهد دوگونگی درخت زندگی هستیم (پارپولا، ۱۹۹۳: ۱۶۴). (در روایت باغ عدن دو گونه درخت دانش و درخت حیات ادامه تقابل و دوگانه گیاه و درخت زندگی است؛ درسفر پیدایش انسان با خوردن درخت آگاهی میرا می‌شود و جاودانگی را از دست می‌هد، در حالی که درخت حیات رمز جاودانگی است و بین این دو تقابل وجود دارد (ونسینک^۳، ۱۹۹۱: ۱۱-۱۲؛ فریزر^۴، ۱۹۱۸: ۵۲-۲۵). تقابل‌های متعددی در کتاب مقدس به تقابل گیاه زندگی و درخت زندگی باز می‌گردد، به طور مثال «در تورات مزرعه و تاکستان، غله و تاک، نان و شراب، باهم ولی متمایز از یکدیگر آمده‌اند؛ همچنان که تاک و تاکستان غالباً با درختان میوه و باغ میوه ولی متمایز از آنها آمده است» (گرامی، ۱۳۹۱: ۷۸).

تقابل نور و تاریکی

تقابل نور و تاریکی از نخستین تقابل‌هاست؛ حماسه آفرینش بابلی با غلبه مردوک خدای روشنایی بر تاریکی و آب‌های آغازین شروع می‌شود و عالم روشنایی از تاریکی جدا و بر آن بنا می‌شود (جاسترو، ۱۹۱۶: ۲۷۷-۲۷۹). بنابراین تاریکی خود یک آفریده مستقل است که مقدم بر روشنایی است (اسماعیل‌پور، ۱۳۹۱: ۹۲). تقدم تاریکی بر روشنایی یکی از اصول نظام اساطیری و خدایان سومری بوده است؛ به طوری که خدایان مرتبط با خورشید مانند شمش، فرزند خدای ماه (سین) و ایزدان تاریکی بودند (کرامر، ۱۹۵۶: ۷۹). دین و خدا همان نور است، در ادیانی مانند اسلام نیز، نور از صفات اصلی خداوند است.

تقابل نور و تاریکی، همان تقابل دوزخ/ بهشت است؛ چون بهشت همواره به صورت باغی سرسبز و خرم تصویر می‌شود، در حالی که دوزخ «سرزمین بی آب و علف و خشک است» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۱۹۶-۱۹۸) و در همه ادیان اولیه جایی است که سرما و یخبندان و یا آتش سوزنده بر آن حاکم است؛ ولی در هردو حالت تاریکی بر آن حاکم است.^۵

تقابل نور و تاریکی مقارن با تقابل ماه و خورشید است؛ چون ماه حاکم قلمرو تاریکی و شب و خورشید حامی روز است. در واژه «عدن» در اساطیر سومری بابلی دیده می‌شود که به معنای «سرزمین شرق خورشید غرب ماه» است (هوک، ۱۳۹۹: ۱۵۱) که تقابل ماه و خورشید در آن آشکار است. همچنین در الواح سومری در توصیف باغ دیلمون آمده است «آنجا که خورشید برمی‌دمد» (کرامر، ۱۹۵۶: ۲۹۰). در روایات عبری این تقابل وضوح بیشتری به خود گرفته است و در روایتی ماه و خورشید در تقابل با یکدیگر در یک مناظره، نقش دوگانه‌ای دارند (شوارتز، ۲۰۰۴: ۱۱۲-۱۱۴).

^۱ Eridu

^۲ Sheol

^۳ Wensinck

^۴ Frazer

^۵ آتش در اساطیر نماد تاریکی و جهان مفاک است، برخلاف خورشید که نماد روشنایی است و این تقابل پیوسته بین نور و نار است.

تقابل دین و جادو

تقابل دین و جادو ادامهٔ تقابل روشنایی و تاریکی (جهان بالا و پایین) است و بر اساس تقابل اولیهٔ دو قلمرو جهان روشنی و جهان تاریکی که متناظر با دین و جادو هستند، قابل درک است. روشنایی همیشه مشخصهٔ ایزدان بالا مرتبه و تاریکی مشخصهٔ هیولاهای دیوان و خدایان تاریکی است. اساساً دین به معنای روشنایی است؛ ایزدان با روشنایی یکی پنداشته می‌شدند؛ «در زبان اکدی «ellue» به روشن و تابان معنی شده است معنای اولیهٔ واژهٔ سومری «dingir» (خدا) یکی از تجلیات آسمان، یعنی روشن و تابان بود» (الیاده، ۱۳۸۹: ۷۸). مردوک نیز همزمان به عنوان ایزد روشنایی و خالق جهان روشنی شناخته می‌شود.

در مقابل، جادو که خاص جهان زیرین است با تاریکی یکی است. جهان زیرین جهان دیوها، ارواح و مردگان است (مک کنزی، ۲۰۰۶: ۷۱؛ بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۸۰). دیو و شیاطین تاریکی مظهر سحر و جادو هستند (جاسترو، ۱۹۸۹: ۲۶۶-۲۶۷، ۲۸۰، ۲۹۱). گذر به جهان دیگر معادل گذار به جهان زیر زمین بود؛ «خدای شمش برای بازگرداندن جسد انکیدو سوراخی به جهان زیرین می‌گشاید و جسد انکیدو به این جهان باز می‌گردد (کرامر، ۱۹۵۶: ۲۲۵-۲۲۶). در منظومهٔ اینانا-دوموزی، سفر اینانا به جهان زیرین و جهان مردگان اوضاع و احوال متفاوت جهان زیرین و خصوصیات موجودات اهریمنی و جادویی آن، از جمله نخوردن و نیاشامیدن و عدم زادولد توصیف شده است. آنها «هرگز همسر اختیار نمی‌کنند و فرزندی نمی‌آورند» (ژیوان و دیگران، ۱۳۹۱: ۹۰). «نه می‌خورند و نه می‌آشامند» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۲۵۱). از آنجایی که دیوان و ارواح تاریکی همان جادو بودند، انواع افسون‌ها و شیوه‌های جادویی برای رماندن و دور کردن آنها از جادو استفاده می‌شد و هدف اصلی روش‌های جادویی نیز همین امر بود (جاسترو، ۱۹۸۸: ۲۶۰-۲۶۱).

از موجودات اصلی جهان زیرین مار است که عین جادوست؛ در زبان عبری و عربی سحر و جادو از واژه‌هایی دال بر مار مشتق شده‌اند (الیاده، ۱۳۸۹: ۱۷۲). در سومر مار همزمان خدای آتش و خورشید است که با جادو ارتباط داشت و تصویر آن در کنار تصویر عقرب ترسیم شده است (گری، ۱۹۱۴: ۱۲۰، ۲۷). نام ایشتار که الههٔ جهان زیرین است، از اژدر به معنای افعی اخذ شده است (لانگدان، ۱۹۱۴: ۱۷۱). در حماسهٔ آفرینش، مردوک با استفاده از اوراد و کلام جادویی برای دور کردن جادوی «اپسو»^۱ (مار آغازین) بر وی غلبه می‌کند (مک‌کال، ۱۳۷۳: ۷۷).

دانش سری و نهان یا همان جادو در قالب انواع الهه‌های جهان زیرین تجسم یافته است؛ همهٔ الهه‌های جهان مفاک، نمادی از خرد و دانش‌اند و دارای دانش جادو و علوم ماوراءالطبیعه هستند؛ از این‌رو با نمادهای مرتبط با خون و شراب (خلسه) مرتبط هستند. در بابل مهم‌ترین تجلی الههٔ مادر (ایشتار) تاک بود و او را «الههٔ تاک» می‌نامیدند. تاک نمایندهٔ جهان زیرین و نمادی از خرد و دانش نهان است (آلبرایت^۲، ۱۹۲۰: ۲۸۶). «سیدوری در حماسهٔ گیلگمش که تقریباً یک پیشگوست، همه چیز را دربارهٔ گیلگمش می‌داند و زن میخانه‌دار است» (مک‌کال، ۱۳۸۹: ۶۳).

^۱ Apso

^۲ Albright

تقابل دامداری و کشاورزی

«در افسانهٔ سومری «دوکو»^۱ سرزمین یا کوهستان مقدسی است که خدایان در آنجا قضا و قدر را مقرر می‌کنند و به عنوان بام جهان شناخته شده است و در آنجا خدایان آغازین هستند و نشانه‌هایی از فرهنگ بشر (کشاورزی، دامپروری، بافندگی و ...) برای اولین بار به وجود آمده‌اند و این مکان به عنوان منزلگاه گوسفندان و حبوبات معرفی شده است» (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۷۲). در دوکو خدایان دست به آفرینش می‌زنند و مطابق با یکی از اسطوره‌های مهم سومری به نام «غله و گله»، مظاهر کشاورزی و دامداری در آنجا پدید می‌آید. خدایان برای «لهار»^۲ خدای دامداری آغل‌ها را ساختند و بر الههٔ «اشنان»^۳ که حامی کشاورزی بود، خانه و گاو آهن ساختند و به او شانه و چوب دادند (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۴۴-۱۴۶). این دو در تقابل با یکدیگرند و اسطوره این تقابل را در قالب نزاع این دو خدا بیان کرده است؛ در پایان منظومه، لهار و اشنان با هم می‌ستیزند و در نزاع و مشاجره، هریک از آنان کارهای خود را می‌ستاید و سرانجام خدایان در این مشاجره دخالت می‌کنند و پیروزی اشنان (حامی کشاورزی) را اعلام می‌دارند (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۴۶).

«منظومهٔ درخت آسوریک» از روایات کهن شفاهی ایران است که تقابل معیشت گردآوری (نخل) و یکجانشینی و کشاورزی (بُز) در آن بیان شده است و به شیوهٔ مناظره‌ای نمادین و ادبی بین نمایندگان این دو شیوهٔ زندگی یعنی نخل و بز آمده است. داشتن خواص دارویی، خودرور بودن یا «روسی زاده بودن»^۴، جایگزین نان بودن برای مردمان (متعلق به گروه نباتانی که جزو خوراک اصلی نیستند)، تشبیه شدن به دیو و بی‌ثمر بودن آن (نوابی، ۱۳۴۶: ۵۹، ۵۵، ۴۹، ۵۴) از ویژگی‌های نخل ذکر شده است که در مقابل ویژگی‌های بُز با عناصر شهرنشینی و پادشاهی، سفره و سور، پوشاک زنان و ... که مشخصات زندگی یکجانشین است ذکر شده است (نوابی، ۱۳۴۶: ۶۳، ۷۱، ۷۷).

تقابل لاجورد و طلا

لاجورد نماد عمدهٔ جهان تاریکی و خدایان این قلمرو است. در ناحیهٔ جهان زیرین، مکانی به نام «کوه لاجوردی»^۵ قرار دارد که دروازه‌های آن به وسیلهٔ رب‌النوع‌ها حفاظت می‌شود (کرامر، ۱۹۶۳: ۱۳۴). «معبد ارشکیگال در جهان زیرین لاجوردی است» (کرامر، ۱۹۶۳: ۱۵۴) و عصاهای نگهبانان دوزخ لاجوردین است» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۲۲۹، ۲۳۲). لاجورد همراه با شاخ گاو که هردو مظهر نمادهای قدرت گاو هستند. در گذشته ارتباط نمادین داشتند؛ «پس از کشته شدن گاو آسمانی گیلگمش آهنگران و اسلحه‌سازان را فراخواند. آن‌ها شاخ‌های گاو را به قطر دو انگشت با سنگ لاجورد روکش گرفتند، در هریک شش حجم روغن جای می‌گرفت، او شاخ‌ها را به قصر برد و به دار آویخت (ساندرز، ۱۳۸۳: ۱۳۱). «در ایران باستان قیر مرصع به لاجورد برای ساخت زیورآلات تدفین استفاده می‌شد (گیرشمن، ۱۳۸۰: ۳۵). در میان آثار باستانی، پیکرک‌های گاوسانان معمولاً از لاجورد - که در کیهان‌شناسی به آن مرتبط بود (جیمز و همکاران، ۲۰۰۸: ۵۷-۵۸) - ساخته می‌شد. لاجورد، مانند گاوانر اسطوره‌ای، دارای قدرتی شگفت‌انگیز در مقابل نیروهای شرور است که غالباً دیوان هستند. در ایران باستان حتی آسمان آبی مانند سنگ (احتمالاً لاجورد) پنداشته می‌شد که نقش محافظ در مقابل هجوم دیوان به جهان هستی را داشت (بهار، ۱۳۸۷: ۴۴، ۴۵، ۴۸). به دلیل این قدرت محافظتی لاجورد، «کف

^۱ Du-ku

^۲ Lahar

^۳ Ashnan

^۴ در روایات قدیم «حرامزادگی» صفت اصلی دیوان است و در اینجا روسپی زاده بودن در همان معنی به کار رفته است.

^۵ Lapis lazuli mountain

معابد با لاجورد مفروش بود» (ساندرز، ۱۳۷۳: ۱۹۴) تا از رسوخ نیروهای اهریمنی ساکن زیر زمین و مگاک به بنای معد جلوگیری شود.

خاستگاه ارواح شرور و دیوان همان جهان تاریکی و اسفل است و لاجورد مخصوص این قلمرو است. بر اساس قانون «جادوی شباهت»^۱ است که «جرج فریزر»^۲ آن را مطرح کرده است (فریزر، ۱۳۹۷: ۸۷)، برای دفع این نیروها از عنصر همجنس با این قلمرو استفاده می‌شود؛ از اینرو نوعی تعویذ به شمار رفته و همزمان به عنوان نماد عهد و پیمان به آن سوگند می‌کردند (اسپنس، ۱۹۲۱: ۲۵۳).

چنین به نظر می‌رسد که لاجورد، به عنوان نماد تاریکی، همانند گیاه زندگی، رمزی از جاودانگی و حیات است؛ گیل‌گمش هنگام ورود به «جنگل سدر»، به تپه‌ای می‌رسد که «معبد دو خدا در این مکان برپا است. سرو بلندبالایی بر دامنه تپه سایه افکنده است. سایه‌اش دل‌انگیز و سرشار از شادمانی است. سنگ‌های «سامتو»^۵ را چون میوه بار می‌آورد. شاخه‌هایش با آنها آویزان است، چه تماشایی! تاج آن «لاجورد» به ثمر می‌رساند. با نظاره میوه‌اش، گویی گنجی ناب را می‌نگری» (لچلر، ۱۹۵۴: ۳۸۱).

بر خلاف لاجورد که خاص تاریکی است، عنصر طلا در کیهان‌شناسی متناظر با خورشید است (جیمز و همکاران، ۲۰۰۸: ۵۸). با نگاهی تطبیقی به اساطیر ملل، ماهیت بهشت و سرزمین روشنایی با نماد طلا به خوبی آشکار می‌شود؛ در قرآن، بهشت قصری است که «دیوارهای آن از طلا و نقره و درهای آن از یاقوت است» (گذشته، ۱۳۷۸: ۶۸). «خاک بهشت از طلای سرخ است و درختانی که در آن هستند و میوه‌اشان هم از طلاست» (شریعت تربقانی، ۱۴۰۰: ۲۵۳). در ادبیات عبری نیز بهشت با طلا پوشیده شده است (خنوخ: ۲۸). همراهی نمادین طلا و لاجورد در اسطوره‌ها، به دلیل تقابل بنیادی نهفته در این دو سنگ نمادین است. در افسانه‌های بابلی ایشتار به گیل‌گمش اربه‌ای از جنس طلا و لاجورد وعده می‌دهد، در جایی دیگر، جام مردوک از جنس طلا و لاجورد ذکر می‌شود (جاسترو، ۱۹۸۹: ۴۸۲-۶۷۰). این دو سنگ در کنار هم رمزی از تکامل و اتحاد دو نیروی عظیم جهان زبرین و جهان برین هستند که همزمان دو مرحله اصلی آفرینش هستند.

تقابل عدد سه و عدد هفت

سه‌گانه دارای ساختاری مشابه در افسانه و اسطوره است، در افسانه‌ها دارای سه مرحله است که «از شرارت یا کمبود و نیاز شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری میانجی به ازدواج و یا خویشکاری‌های دیگری که به عنوان سرانجام یا خاتمه قصه به کار گرفته شده است می‌انجامد» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۸۳). آفرینش در اساطیر سومری-بابلی نیز دو ساختار اصلی دارد: الف) گذار از یک مرحله به مرحله دیگر و آفرینش و پیدایش موجود یا ساختار نوین (جاسترو، ۱۹۱۶). این ساختار سه‌گانه در اسطوره‌های آفرینش مستلزم برخورد و آمیزش دو نیرو یا قلمرو اصلی یعنی تاریکی و روشنایی با گذار از مراحل که است منجر به تجدید حیات و آفرینش می‌شود.

^۱ Sympathetic

^۲ James George Frazer

^۳ جادوی شباهت به این معنی است جادوی شباهت به این معنی است که هر چیزی همانند خود را می‌سازد یا هر معلولی شبیه علت خود است.

^۴ در ایران باستان، نیز نذر و پیشکش، بر اساس همین قانون جادوی شباهت بود که بر اساس آن انتظار می‌رفت خدایان متعدد، قربانی مختص با ماهیت و کارکرد خود را دریافت کنند؛ به طور مثال هوم، که همان گاو نر دانسته شده است و ارتباط نمادینی با آن دارد (متین، ۱۳۹۰: ۶۰: ۶۴)، «با چربی و یا شیر گاو آمیخته می‌شد و به انلیل (تجسم گاونر) و روان مردگان تقدیم می‌شد» (موله، ۱۳۶۳: ۶۹). گاهی برای برپایی آئین هوم که در ارتباط با خدایان مرتبط با تجسم گاونر بود، گاونری قربانی می‌کردند (زهر، ۱۳۹۳: ۱۲۶-۱۲۷).

^۵ Samtu

«آمیزش آب شیرین (اپسو) و آب شور (تیامت) (ژیران و دیگران، ۱۳۷۵: ۷۸)، «آمیزش خدای زمین و آسمان و پیدایش خدای هوا، آمیزش خدای دامداری و کشاورزی، مواجهه با سیل و طوفان» (هوک، ۱۳۹۹: ۲۴، ۲۶، ۲۷، ۳۲-۳۴) از نمونه‌های آن است. به دلیل رابطه تنگاتنگ مار و اژدها با اساطیر آفرینش است که در آثار پیش از تاریخ نقوش مار غالباً همراه با سه نقطه، مثلث و یا یه صورت سه مار (هرزفلد، ۱۹۴۱: ۶۰-۶۱) ترسیم می‌شود. «در تمام دوره‌ها و در همه مناطق اروپای باستان، الهه مار پیوسته همراه با سه یا شش نقطه یا علامت نشان داده شده است» (گیمبوتاس، ۱۹۸۲: ۱۳۷).

به طور کلی جهان زیرین و تاریکی زایا و همچون موجود آبستنی است که با نماد عدد سه شناخته می‌شود. عدد سه و مضارب آن مانند نه، رمز آبستنی و زایایی هستند؛ به طور مثال، «در داستان نین خورسگه و انکی زایمان خدایان نه روز طول می‌کشد» (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۷۳). مثال‌های زیر نشان دهنده پیوند رمز عدد سه و مضارب آن با جهان هاویه و تاریکی است: سفر اینانا به جهان زیرین سه روز طول می‌کشد و او از سه خدای جهان زیرین می‌خواهد او را یاری کنند (هوک، ۱۳۹۹: ۲۰).
لحمو و لحامو و انشار (سه خدایی که از گل و لای آفریده شده اند) گفتند هریک از ما سه نام داریم (ساندارز، ۱۳۷۳: ۱۶۲، ۳۰۲، ۳۰۸). در اسطوره «اتره خسیس» خدایان پس از گذشت ۳۶۰۰ سال تصمیم می‌گیرند میرندگان را بیافرینند (نک مک‌کال، ۱۳۷۳: ۶۹). «رویدن گیاه در دیلمون به دخالت سه نسل از خدایان انجام می‌شود» (کرامر، ۱۹۵۶: ۱۷۰).

عدد هفت عدد مهم خلقت است، در روایت باغ عدن «آسمان‌ها و زمین و تمامی آن‌ها تمام شدند و در روز هفتمین خدا عملی کرد که به اتمام رسانیده بود، بلکه در روز هفتمین از تمامی کاری که کرد آرام گرفت» (سفر پیدایش، ۲: ۱-۳). این هفتگانه ادامه سنت هفتگانه‌ها در اساطیر آفرینش است، به طوری که «الواح آفرینش (مراحل آفرینش) هفت است و انسان در روز ششم آفرینش بابلی خلق می‌شود» (هوک، ۱۳۹۹: ۴۹-۵۰). در منظومه آفرینش بابلی به طور نمادین هفت باد برای دریدن احشاء تیامت آفریده شده بودند (ساندارز، ۱۳۷۳: ۱۴۳). «در اسطوره سیل و سکونت دادن انسان در دیلمون، سیلاب هفت روز و هفت شب به طول می‌انجامد» (هوک، ۱۳۹۹: ۳۳). در حماسه گیلگمش هم که بخشی از آن تکرار همان مضامین باغ عدن است، انکیدو و روسپی شش شب و هفت روز بایکدیگر بودند (جاسترو، ۱۸۹۹: ۲۰۱).

«هفت‌گانه‌ها در بین‌النهرین در ارتباط با نمادهایی مانند «صفحه خورشیدی»^۲ ظاهر می‌شوند» (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۶۲-۱۶۳). «دست کم در هنر نو-باباب و نو-آشوری، نماد «هفت خدا» هفت نقطه بوده است» در اسطوره سیل و سکونت یافتن انسان در دیلمون سومر، سیلاب هفت روز و هفت شب ادامه می‌یابد (هوک، ۱۳۹۹: ۳۳). بسیاری از مصادیق عدد هفت، شامل عدد سه است؛ پس از سیل؛ «اوتنایشتم هفت روز منتظر می‌ماند و آنگاه کبوتری را بیرون می‌فرستد، کبوتر بدون اینکه جایی برای نشستن پیدا کند باز می‌گردد؛ آنگاه گنجشکی را می‌فرستد که آن هم باز می‌گردد، سرانجام کلاغ سیاهی را می‌فرستد، کلاغ سیاه غذا پیدا می‌کند و باز نمی‌گردد. آنگاه همه سرنشینان کشتی را بیرون می‌فرستد» (هوک، ۱۳۹۹: ۵۴). «اوتنایشتم»^۳ به راهنمایی «اتا» کشتی با هفت عرشه می‌سازد و آنها را با تیغه‌هایی به سه بخش تقسیم می‌کند (ساندارز، ۱۳۸۳: ۱۵۶-۱۵۷). «اورشانابی»^۴ و گیل‌گمش سه روز در راه بودند و پس از طی سی فرسنگ توقف کردند (همان: ۱۶۷). «بر روی مهره‌های بابلی -آشوری نماد «هفت نقطه»^۵ به

^۱ $3600 \div 3 = 1200$. این دوره زمانی بی‌ارتباط دوره‌های دوازده هزارساله در دین زردشت نیست (نک دادگی، ۱۳۸۵: ۳۵، ۱۵۵-۱۵۶). که در همه آنها اعداد ۳ و ۱۲ نقش

اصلی دارد.

^۲ Solar disc

^۳ Utnapishtem

^۴ Urshanabi

^۵ Seven dots

شکل شش نقطه (دو ردیف سه‌تایی) در اطراف نقطه مرکزی مرتب می‌شوند» (بلاک و گرین، ۲۰۰۴: ۱۶۳) «درخت زندگی در آشور دارای یک ستاک و دو قسمت با هفت گلبرگ بود» (لایارد، ۱۸۶۷: ۴۵). چنین شواهدی به معنای آن است که عدد هفت نمادی از تکامل عدد سه است. در مجموع مرحله آفرینش روشنایی در همه ادیان و اساطیر با هفتگانه همراه است، در حالی که سه‌گانه‌ها رمز آفرینش اولیه و حیات نخستین است.

نتیجه‌گیری

دوگانه بودن آفرینش مهمترین موضوعی است که در مطالعات اسطوره‌شناختی و ادیان باید به آن توجه کنیم و تاکنون این موضوع کمتر به آن پرداخته شده است. آفرینش در اسطوره مفهومی یکپارچه و امری یکباره نیست، بلکه بسته به موضوع آن مقوله‌ای گسترده و متغیر است. آفرینش دو بُعد اصلی هستی‌شناختی یعنی تاریکی و روشنایی مهمترین و محوری‌ترین دوگانه در آفرینش است. آفرینش این دو در مراحل مختلف کیهان‌شناختی و اسطوره‌ای متفاوت صورت گرفته است. از اینرو تاریکی نیز بخش مهمی از آفرینش جهان هستی است و به معنای عدم و هیچ نیست. این موضوع نشان دهنده موضوع به مراتب مهمتری است؛ به این معنا که ماهیت هر پدیده در اسطوره بر اساس مرحله و ساختار آفرینش آن رقم می‌خورد. زمانی که در اسطوره آفرینش پدیده‌ای مختصات روشنایی و مقدس دارد، این پدیده و کارکرد آن نیز در آئین‌ها و نیز دیگر اسطوره‌ها در خدمت امر مقدس است. موضوع عکس آن نیز صادق است، آفریده‌های اهریمنی در اسطوره همواره در خدمت امر شرور و قدرت‌های مفاک هستند. به این دلیل است که ساختار تقابلی همواره در هستی ادامه دارد، چراکه پدیده‌ها به مقتضای آفرینش آنها، طبیعت دوگانه و متضادی را پی می‌گیرند. این امر تا حدودی نگاه جبرگرایانه و تقدیرگرایانه‌ای را در اسطوره به ما ارائه می‌دهد که حداقل از نگاه روش‌شناسی برای مطالعات آتی بسیار ارزشمند است.

تقابل‌ها در اسطوره‌های آفرینش ایران و بین‌النهرین باستان، که در قالب نزاع و کشمکش و مناظرات و یا اعمال دوگانه بیان می‌شود، جایگاه مرکزی و مهمی دارند، به گونه‌ای که ماهیت آفرینش و کائنات بر اساس این دوگانه‌ها مشخص می‌شود. براساس این اساطیر، تمام هستی و کائنات و حتی خدایان، دارای ساختار تقابلی و زوجیت است که این تقابل و دوگانگی همزمان به معنای اتحاد دوگانه‌هاست که ماهیت کاملاً متفاوت و متضادی دارند که در مجموع رمز تکامل آفرینش است. این موضوع به نوبه خود نظام‌مند بودن اساطیر را نشان می‌دهد که بنیاد آنها را از هرگونه از هم گسیختگی مبرا می‌کند.

در ساختار تقابلی همواره نمادها همچون واحدهای سازنده اسطوره ظاهر می‌شوند. غالباً تقابل‌ها صرفاً در قالب دو نماد و تقابل آنها و به صورت اشاره‌وار ذکر می‌شود. بدین جهت در مطالعه اسطوره و موضوع تقابل‌های اسطوره‌ای نماد اهمیت مضاعفی دارد و ساختار کلی‌تر حاکم بر اسطوره در این نمادها بازتاب دارد. از آنجایی که ساختار دوگانه و زوجیت شامل تمام پدیده‌هاست، در سایه چنین ساختار بنیادی است که اهمیت نمادین روایات و کهن‌الگوهای ادیان و اساطیر اولیه تا حدود زیاد روشن می‌شود و بخش زیادی از تضادها و انحرافات در مطالعات مردم‌شناسی و اسطوره‌شناسی و تاریخ ادیان رفع می‌شود. بسیاری از نمادها، اساطیر و آئین‌ها که تاکنون در پرده ابهام بوده است، با قرار دادن نمادها در این ساختار تفسیر و تأویل می‌شوند. پدیده‌های مانند دامداری، گیاه (درخت زندگی)، عدد سه، سنگ لاجورد، جادو و ... به جهان زیرین و قوای مفاک تعلق دارند. در مقابل پدیده‌های دیگری مانند زراعت و کشاورزی، درخت (نیک و بد)، عدد هفت، طلا و دین خاص قلمرو روشنایی و ایزدان هستند. نه تنها در اسطوره، بلکه در آئین‌ها و

مناسک نیز، زوج‌های تقابلی بر اساس قانون حاکم بر آنها ظاهر می‌شوند، به عبارت دقیق‌تر آئین‌ها و مناسکی مانند قربانی نیز بیش از پیش بر اساس ساختار تقابلی شکل گرفته است.

از منظر روش‌شناختی، قرار گرفتن چنین نظم و ساختاری در بطن اسطوره و نظام ادیان کهن نشان می‌دهد که در مطالعات مربوط به این حوزه و پرداختن به نمادها، در وهله نخست باید به الگوی حاکم بر روابط این نمادها در الگوی کلی کیهان‌شناختی توجه کنیم. این ساختار کلی و جایگاه ازلی و اولیه و بنیادی هر نماد را به ما نشان می‌دهد که مشخصات کلی و زنجیره‌وار این نمادها عامل متأخری است که ذیل این روابط قرار داشته و همواره تابعی از آن است. کاربردی‌ترین و عمده‌ترین نتیجه این ساختار در مطالعات متعدد آن است قاعده‌ای کلی را بدست می‌دهد که انواع پراکندگی‌ها و تکرار نمادپردازی‌های به کار رفته برای مضامین واحد را در یک الگوی مشترک قرار می‌دهد. چنین الگویی منجر به پر کردن نقاط کور و بخش‌های از بین رفته اساطیر و نمادها می‌شود، چون قاعده‌ای است که فراتر از نمادها و شواهد قرار دارد و کمبود شواهد و داده‌های گذشته‌های دور را برای مطالعه علمی و دقیق هموار می‌کند. در مجموع نمادها و ساختارهای جزئی در اسطوره تابع ساختار کلی‌تر یا همان دوگانه نخستین نور و تاریکی است و چنین تقابل و رابطه بنیادی به عنوان محور نظام هستی به وسیله آنها بازتولید می‌شود.

منابع

- ابن عربی، محی‌الدین (۱۴۲۲) *تفسیر ابن عربی*، بیروت: دارالکتب العلمیه.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۹) *رساله در تاریخ ادیان*، ترجمه جلال ستاری، تهران: سروش.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم (۱۳۹۱) *اسطوره بیان نمادین*. تهران: سروش.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۵) *پژوهشی در اساطیر ایران (پاره نخست و پاره دوم)*، تهران: آگه.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۸۶) *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- حشمتی، مهناز، دهقی، جعفر (۱۴۰۲) «دفع شر در ستیزه: با تمرکز بر بهرام یشت و ائروودا»، در: *دو فصلنامه علمی پژوهشنامه فرهنگ و زبان‌های باستانی*، سال چهارم، شماره اول.
- حیدری، حسین، بهاری، علی (۱۳۹۴) «بررسی تحلیلی و تطبیقی نخستین زیستگاه و هبوط انسان در کتاب مقدس با دیگر اسطوره‌های خاورمیانه»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال ۱۱، شماره ۳۸، صص: ۹۲-۵۷.
- دادگی، فرنیغ (۱۳۸۵) *بندهش*، گزارنده مهرداد بهار، تهران: توس.
- رازهای خنوخ، بی‌تا، ترجمه حسین توفیقی، بی‌جا.
- رازی، فخرالدین محمدبن عمر (۱۴۲۰)، *تفسیر الکبیر*، ج ۳، بیروت: دار احیاء.
- رستمی‌نژادان دیانا، جلال‌الدین رفیع‌فر (۱۴۰۰)، «رمز کیهانی گاو و نقش آن در نظام اسطوره‌ای در حوزه فرهنگی زاگرس و میان‌رودان»، *نامه انسان‌شناسی*، سال هجدهم، شماره ۳۲، صص: ۱۲۵-۱۵۲.
- زهر آر.سی (۱۳۹۳) *تعالیم مغان: گفتاری چند در معتقدات زرتشتیان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- ژ. ویو (۱۳۷۵) *فرهنگ اساطیر مصر*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: فکر روز.
- ژیبران، ف. لاکوته، ک. دلاپورت. ل. (۱۳۷۵) *فرهنگ اساطیر آشور و بابل*، تهران: فکر روز.
- ژیبران، فیلیکس؛ دلاپورت، جی. لاکوته؛ ژوزف، لویی (۱۳۷۵) *اساطیر آشور و بابل*. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. تهران: فکر روز.
- ساندرز ن. ک. (۱۳۷۳) *بهشت و دوزخ در اساطیر بین‌النهرین*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: فکر روز.
- شریعت تربقانی، انوشه (۱۴۰۰) *نجوم و افلاک از نگاه ابن عربی*، تهران: لاهوت.
- فریزر، جرج (۱۳۹۷) *شاخه زرین؛ پژوهشی در جادو و دین*، ترجمه کاظم فیروزمند. تهران: آگه.

- کاسیرر، ارنست (۱۳۸۷) *فلسفه صورت‌های سمبلیک*، ترجمه یدالله موقن، تهران: هرمس.
- کریمر، ساموئل (۱۳۴۰) *الواح سومری*، ترجمه داود رسایی، تهران: شرکت سهامی افست.
- کمیل، جوزف (۱۳۹۲) *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- گذشته، ناصر، ۱۳۷۸، «بررسی مفهوم بهشت در اندیشه‌های دینی»، نشریه مقالات و بررسی‌ها، شماره ۶۵، صص: ۶۳-۷۶.
- گرامی، به (۱۳۹۲) «گیاهان در تورات»، ایران نامه، شماره ۲، صص: ۶۸-۹۶.
- گیرشمن، رومن، ۱۳۸۰، *ایران از آغاز تا اسلام*، ترجمه محمد معین، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- لیچ، ادموند (۱۳۵۸) *لوی اشتراوس*، ترجمه حمید عنایت، تهران: خوارزمی.
- متین، پیمان (۱۳۹۲) *مردم‌گیاه؛ گیاهان آئینی در فرهنگ و فولکلور مردم ایران*، تهران: فرهنگ.
- مک‌کال، هنریتا (۱۳۸۹) *اسطوره‌های بین‌النهرین*، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- موله، ماریان (۱۳۶۲) *ایران باستان*، ترجمه ژاله آموزگار، تهران: توس.
- نوابی، ماهیار (۱۳۴۶) *منظومه درخت آسوریک*، تهران: بنیاد فرهنگ ایران.
- هاکس، جیمز (۱۳۷۷) *قاموس کتاب مقدس*، تهران: اساطیر.
- هینلز، جان (۱۳۹۱) *شناخت اساطیر ایران*، ترجمه ژاله آموزگار، احمد تفضلی، تهران: آویشن - چشمه.
- Gimbutas, M. (1974). *The gods and goddesses of old Europe: 7000 to 3500 BC myths, legends and cult images*. Univ of California Press.
- James, P., & van der Sluijs, M. A. (2008). Ziggurats, colors, and planets: Rawlinson revisited. *Journal of Cuneiform Studies*, 60(1).
- Buswell, J. Oliver (1867) *Genesis, the Neolithic age, and the antiquity of Adam, Faith and Thought*; Vol: 96.
- Baigent, M. (2015). *Astrology in Ancient Mesopotamia: The Science of Omens and the Knowledge of the Heavens*. Bear & Company.
- Albright, W. F. (1920). The Goddess of Life and Wisdom. *The American Journal of Semitic Languages and Literatures*. 36 (4).
- Black, J., A. Green, and T. Rickards (2004) *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*. London: The British Museum Press.
- Comte Eugène Goblet d'Alviella. (1894). *The Migration of Symbols*. B. Franklin
- Dundes, A. (1986). "The anthropologist and the comparative method in folklore". *Journal of Folklore Research*, 19 (1).
- Frazer, J. G. (1918). *Folk-lore in the Old Testament: studies in comparative religion, legend and law*. (Vol 1). Macmillan.
- Golan, A., & Schneider-Teteruk, R. (1991). *Myth and symbol: symbolism in prehistoric religions*. Golan.
- Gray, L. H., Moore, G. F., & MacCulloch, J. A. (Eds.). (1914). *The Mythology of All Races*. (Vol. III). Marshall Jones Company.
- Herzfeld, E. (1941). *Iran in the Ancient East: Archaeological Studies Presented in the Lowell Lectures at Boston*. London: Oxford University Press.
- Jastrow, M. (1901) *The Hebrew and Babylonian Account of Creation, The Jewish Quarterly Review*, Vol. 13.
- Jastrow, M. (1898). *The religion of Babylonia and Assyria*, Boston: Ginn & Company
- Jastrow, M. (1917). Sumerian Myths of Beginnings. *The American Journal of Semitic Languages and Literatures*. 33.
- Kramer, S. N. (1956). *From the Tablets of Sumer: Twenty-five firsts in man's recorded history*. The Falcon's Wing Press, Indian Hills, Colorado.
- Kramer, S. N. (1963). *The Sumerians: Their history, culture, and character*. University of Chicago Press.
- Langdon, S. (1914). *Tammuz and Ishtar: A Monograph Upon Babylonian Religion and Theology, Containing Extensive Extracts from the Tammuz Liturgies and All of the Arbela Oracles*. Clarendon Press.

- Lechler, G. (1937). *The tree of life in Indo-European and Islamic cultures*. Ars Islamica, 4.
- Levi, J. M. (2009). *Structuralism and Kabbalah: Sciences of Mysticism or Mystifications of Science?*. Anthropological Quarterly.
- Mackenzie, D. A. (2006). *Myths of Babylonia and Assyria*. The Gresham Publishing Company.
- Parpola, S. (1993). The Assyrian tree of life: tracing the origins of Jewish monotheism and Greek philosophy. *Journal of Near Eastern Studies*, 52(3).
- Perrot, G., & Chipiez, C. (1884). *A History of Art in Chaldæa & Assyria* (Vol. 2). Chapman and Hall, limited.
- Spence, L. (1921). *An introduction to mythology*. New York: Moffat, Yard and Company.
- Spence, Lewis (1994) *The Outline of Mythology*, London: Watts & Co.
- Wensinck, A. J. (1991) *Tree and Bird as Cosmological Symbols in Western Asia*, Leiden: Johannes Müller.
- Layard, A. H. (1867). *Nineveh and Its Remains: A Narrative of an Expedition to Assyria*

