

# The Metamorphosis of Cow-man Motif in the Art of Lorestan and Mesopotamia from the 2<sup>nd</sup> to the 1<sup>st</sup> Millennium B C

10.22034/JIVSA.2023.367742.1028

ISSN (P): 2980-7956

ISSN (E): 2821-2452

Mandana Mahmoodi<sup>1</sup> , Bita Sodaei<sup>2\*</sup> 

\*Corresponding Author: Bita Sodaei Email: bita.sodaei@iaau.ac.ir

Address: Department of Archaeology, Islamic Azad University of Varamin, Tehran, Iran

**Citation:** Mahmoodi, M. & Sodaei, B. (2023), The Metamorphosis of Cow-man Motif in the Art of Lorestan and Mesopotamia from the 2nd to the 1st millennium B C, *Journal of Interdisciplinary Studies of Visual Arts*, 1(2), P 1 - 16

Received: 30 October 2022

Revised: 12 January 2023

Accepted: 15 March 2023

Published: 15 March 2023

## Abstract

Lorestan is a mountainous region in the east of Mesopotamia which achieved the highest levels of metallurgy in the 8th and 7th centuries BC. The bronze works of Lorestan in this period included the mixed roles of imaginary creatures, which, while being beautiful, were formed on the basis of deep beliefs and expressed the common beliefs in the region. Therefore, in order to accurately understand the motifs and their meaning, it is necessary to study the paintings symbolically. One of the recurring mythological images in the art of the ancient societies of Lorestan and Mesopotamia is the motif of a cow-man. Since the motifs in works of art represent common beliefs and faiths among the people of ancient times, it is necessary to study them in order to understand the religious ideology of ancient societies. The purpose of this research is to identify the visual relationship between the role of cow-man motifs in the ancient art of Lorestan and Mesopotamia in order to examine their development and the evolutionary process of religious ideas in the art of the concerned societies. The study is based on archaeological evidence. The method of this research is descriptive and comparative and it collects library resources (documents and electronic). The pictures were accessed through the museum and the museum's website. The results show that the cow-man figure is a symbol of the primitive gods of ancient societies which entered the art of modern societies due to the beliefs of Animism and Totemism. Overtime, with the expansion of human thought and awareness, we witness a change in the way they are represented in the sense that in the images of both societies, the animal's head and body are gradually disappearing in pale patterns, and the images of the gods are displayed in a realistic and human form; the horn remains as a divine symbol of power in the headdress of the gods, and their difference is in the way they are performed which is derived from regional beliefs.

**Keywords:** Cow-Man, Horn, Bronzes of Lorestan, Mesopotamia, Symbols

<sup>1</sup> Ph.D. Candidate, Department of Archaeology, Faculty of Humanities, Islamic Azad University of Varamin, Tehran, Iran.

<sup>2</sup> Associate Professor, Department of Archaeology, Faculty of Humanities, Islamic Azad University of Varamin, Tehran, Iran.

## 1. Introduction

Examining the historical roots in the culture, beliefs and faiths of societies, we come across narratives and myths that play a colorful role in the formation of the visual culture of past nations and civilizations. According to a narrative, the content of mythology shows customs, ethnic traditions, religious beliefs and cultural approaches of societies that have been expressed in art. The study of the visual art of societies can be a suitable platform to show the evolutions of a society's culture. One of the mythological motifs on the bronze pin heads of Lorestan during the end of the second millennium to the first millennium BC is the cow-man. Examining the religious sources of Avesta, Iranian mythology, and oral traditions of the region reveals that evil beings are referred to and categorized as demons. This research studies mythological images in the light of demon worship and the etymology of demon worship among Indians and Iranians. A comparative study of Lorestan's bronze pin heads with the art of Mesopotamia in the light of Divan's self-work and archetype reveals the significance of these motifs. The main goal of this research is to identify the visual relationship between the mythological cow-man motifs in the ancient societies of Lorestan and Mesopotamia based on the oral and mythological traditions of the regions in order to investigate their development and the evolutionary process of religious ideas in the art of these societies. Since mankind has long used symbols to show their beliefs, and art is a current which helps symbols to be realized in society, studying symbolic motifs in the works of art can help one to understand the religious beliefs of societies. The research questions are: 1- by examining the mythological motifs with an emphasis on the role of the cow-man in the pin heads of Lorestan, how can they be considered a symbol of demons or horned gods? 2- by examining the mythological motifs with an emphasis on the horn in the period from the second millennium to the first millennium BC, do we witness material and content changes in them? Understanding the common beliefs and faiths among ancient people through the motifs in their works of art requires one to accurately study a work, its meaning and content, pictures and narratives based on symbology.

## 2. Research Methodology

The research method in this article is descriptive-adaptive the process of which comprises the analysis of the artistic motifs on the bronze works of Lorestan and the cylinder seals of Mesopotamia. It uses a library-museum information collection

tool; thus, in the beginning, the bronze works of Lorestan were examined with an emphasis on the motif of cow-man (human -animal), and 114 bronze objects of Lorestan were examined, among which 46 works had mythological motifs with animal-human motifs; 17 samples were used in this research. For the comparative study of Gilgamesh motif, the cylinder seals of two catalogs of Noel (1934) and William and Moory (1940) were examined. Then, the motifs were analyzed based on iconography in a comparative way.

## 3. Research Findings

By examining mythological motifs in Lorestan bronze works dating from the beginning of the second millennium to the first millennium BC (1800 to 600 BC) and Mesopotamia art from (3000 to 1100 BC), we witness a gradual evolution of these motifs several separate stages. However, these developments in the studied societies are not the same in terms of time. First of all, in the art of both societies we see animal and animal-human gods which have appeared in art based on the beliefs of Animism and Totemism of ancient societies. Since the Akkadian period, the Lorestan region has been under the political influence of Mesopotamia. Their art also influenced them, and this caused the apparent similarity between the designs of these regions. The acceptance of these motifs in Lorestan can be accounted for as follows: since the people of this region were familiar with demons and human-animal hybrid beings, when they encountered cow-man and Gilgamesh motifs due to the political and cultural relations between the two regions, these motifs evoked the horned demons of the region, so they accepted them and used them in art. But over time, they domesticated them; in this period, men realized the power of their thinking and thought and started to innovate and show their ability to think; therefore, they show their gods with a human face and an animal body. The human head is the symbol of human thought and thinking power which can be seen in Akkadian seals (2200- 1500 BC) (Table 5) and bronze works of Lorestan (1400 - 1100 BC) (Table 1-2-3). From Neo Sumer to Kassite period (1450- 1100 B C) in Mesopotamia and from the middle of the first millennium BC (700 - 600 BC) (Table 4) in the art of Lorestan, we see another metamorphosis in these images in such a way that the images of humans and animals are separated from each other and only the horn remains as a symbol of the past gods in their head covers. It is stated in the mythological narrative of Neo Sumer that humans are created with

an appearance similar to gods which are immortal, so that they can fulfill the duties that belonged to the gods before (Kramer, 2004, p. 93); and it is also mentioned in Babylonian mythology that gods created human beings in their own image to serve them (Hook, 1990, p. 37). Thus from this time, with the development of human thought and thinking, his view of animal-type god and demi-gods changes, and hybrid gods become human gods, and the role of the cow-man in art disappears, and only the horn as the symbol of these gods in art and religious iconography in the first millennium BC remains in place (Table 6). The research shows that the theme of the fourth group of bronze pin heads of Lorestan has many similarities with the myth of Gilgamesh. Some of the researchers attribute this thematic similarity to the Kassites, and their differences in the way they are displayed and performed, which have been displayed in a local style under the influence of the beliefs and faiths of the region.

#### 4. Conclusion

Human beings always express their innermost thoughts through symbols, and art is a flow via which symbols can be realized, and thus the transmission of messages through images is formed in societies. By examining the historical roots of the beliefs and faiths of societies, we come across myths and religious narratives that have left a lot of influence in the lives of people in the past, and played a colorful role in the formation of their image culture. The creation myths of Mesopotamia and the myth of Gilgamesh are among the narratives that originated from the beliefs and mythological thought of the society and were expressed in art. By examining the traditions of Lorestan region, we see the closeness and correlation of these traditions with Mesopotamian mythology which are displayed in their art. In this way, we witness conceptual art in the inscriptions of ancient societies. By examining the mythological images in the form of animal-human, cow-man motif in the studied societies, the research shows that during the period from 1800 to 600 BC in the art of Lorestan and Mesopotamia from 3000 to 1100 BC, we see a transformation in these images, although the case societies are temporally different from one another. The course of their evolution is as follows: 1- From the ancient Sumerian period, (*Jamadat al Nasr to Ur*) in Mesopotamia, (3000 – 2550 BC), the motifs of the *cow-man* are in the form of animals which are seen standing on two legs fighting with other animals in Mesopotamia. In the art of Lorestan, (1800 – 1500 BC) cow-man is shown in the form of a demon.

2- During the Akkadian period, (2200 – 1500 BC) in Mesopotamia and Lorestan (1400 – 1200 BC), the image of cow-man was shown along with plants, snakes and goats, which are similar in appearance to those in Mesopotamia; but there is a difference in the subject. 3- During the period of ancient Babylon and Kassite (1400-1100 BC) in Mesopotamia, changes were observed in their myths which expressed that humans were created like gods. Therefore, in the images of this era, the motifs of the cow-man have been removed, and the images of Gilgamesh with a horned helmet on his head can be seen in some cylindrical seals fighting with a warrior. However, in the art of Lorestan in the period of 900-800 BC, the subjects of a cow-man with a human head and an animal body fighting with a lion can be seen which is displayed locally. 4- In the middle of the first millennium BC (700- 600 BC), gods with human faces and horned hats are seen in the art of Lorestan. In this group, there is a thematic similarity such as taming wild animals, fighting with lions, and supporting domestic animals which is taken from the myth of Gilgamesh. The researchers believe that the existence of these patterns in Lorestan is caused by the Kassite, but the difference in implementation is still observed. In the end, it can be said that the role of the cow-man as the source of the human-animal based on the archetype existed in the art of both societies. And the apparent similarities are influenced by the political and commercial relations of the regions with each other, and the difference in implementation is due to the regional beliefs that have been displayed locally.

#### Funding

This article is extracted from the Ph.D. thesis of Ms. Mandana Mahmoudi under the title *Investigating the intertextuality of Lorestan pins motifs*. It is being implemented under the supervision of Dr. Bita Soudaei at Varamin Islamic Azad University.

#### Authors' Contribution

Authors have contributed equally to the conceptualization and writing of the article. All of the authors approve of the content of the manuscript and agree on all aspects of the work.

#### Conflict of Interest

Authors have no conflict of interest.

#### Acknowledgments

We are grateful to all of those who have generously extended their assistance and guidance in this paper.

# دگردیسی نقش مایه گاو-مرد در هنر لرستان و بین‌النهرین از هزاره دوم تا هزاره اول ق.م

10.22034/JIVSA.2023.367742.1028

ماندانا محمودی، بیتا سودایی\*

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۲/۲۴

## چکیده

لرستان منطقه‌ای کوهستانی در شرق بین‌النهرین است که در سده‌های هشتم و هفتم ق.م به عالی‌ترین مراحل فلزگری دست یافت. آثار مفرغی لرستان در این برهه از زمان، متضمن نقشه‌ای ترکیبی از موجودات تخیلی بوده که در عین زیبایی به پشتوانه باورهای عمیق شکل گرفته و بیان‌کننده اعتقادات رایج در منطقه است؛ بنابراین برای شناخت دقیق نقش مایه‌ها و دریافت معنای آن، لازم است نگاره‌ها بر اساس نمادشناسی مطالعه و بررسی شوند. یکی از تصاویر تکراری اساطیری در هنر جوامع کهن لرستان و بین‌النهرین نقش مایه گاو-مرد است. از آنجایی که نقش مایه‌ها در آثار هنری نشان‌دهنده باورها و اعتقادات مشترک بین مردم روزگار باستان است، ضرورت ایجاد می‌کند برای شناخت ایدئولوژی مذهبی، جوامع باستان مورد واکاوی قرار بگیرند. هدف این پژوهش شناسایی رابطه تجسمی میان نقش گاو مرد در هنر کهن لرستان و بین‌النهرین به منظور مطالعه و بررسی فرایند تطور آن‌ها و روند تکاملی اندیشه‌های مذهبی در هنر جوامع مورد مطالعه بر اساس مدارک باستان‌شناختی است. روش این پژوهش توصیفی تطبیقی و شیوه جمع‌آوری منابع کتابخانه‌ای (اسنادی و الکترونیکی) است. تصاویر از طریق موزه و سایت موزه‌ها تهیه شدند. نتایج نشان می‌دهد، نقش مایه گاو مرد، نمادی از ایزدان ابتدایی جوامع باستان است که به علت اعتقادات و باورهای آنیمیزم و توتم پرستی وارد هنر جوامع مورد مطالعه شده و به مرور زمان با گسترش اندیشه و آگاهی بشر شاهد دگردیسی در نحوه نمایش آنان هستیم به گونه‌ای که در تصاویر هر دو جامعه سر و بدن حیوان در نقوش کم‌رنگ و به تدریج از بین می‌روند و تصاویر ایزدان به شکل واقع‌گرایانه و انسانی به نمایش درمی‌آیند و شاخ به عنوان نماد الهی و قدرت در سرپوش ایزدان باقی می‌ماند و تفاوت آن‌ها در نحوه اجراست که از باورهای منطقه‌ای ناشی شده است.

**کلید واژه‌ها:** گاو مرد، شاخ، مفرغ‌های لرستان، بین‌النهرین، نماد.

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری گروه باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی ورامین- پیشوا، تهران، ایران

<sup>۲</sup> نویسنده مسئول مکاتبات: دانشیار گروه باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی ورامین- پیشوا، تهران، ایران

Email: bita.sodaee@iaau.ac.ir

با بررسی ریشه‌های تاریخی در فرهنگ، اعتقادات و باورهای جوامع با روایات و اساطیری مواجه می‌شویم که نقشی پُررنگ در شکل‌گیری فرهنگ تصویری اقوام و تمدن‌های گذشته ایفا می‌کنند. به روایتی، محتوای اساطیر نشان‌دهنده آداب، سنت‌های قومی، باورهای اعتقادی و رویکردهای فرهنگی جوامع است که در هنر نمود پیدا کرده‌اند. از سویی مطالعه هنر تصویری جوامع می‌تواند بستر مناسبی برای نشان دادن تحولات فرهنگ جوامع باشد. یکی از نقوش تکراری در سرسینجاق‌های مفرغی لرستان در طی اواخر هزاره دوم تا هزاره اول قبل از میلاد نقش اساطیری حیوان انسان است که بیشتر به شکل گاو مرد در هنر لرستان به تصویر کشیده شده است. از سویی با بررسی در منابع مذهبی اوستا، اساطیر ایرانی و روایات شفاهی منطقه به موجودات شروری اشاره شده که در زمره دیوان قرار دارند.

در این پژوهش با توجه به پیشینه دیوپرستی و ریشه‌شناسی دیوباوری در بین هند و ایرانی‌ها به تصاویر اساطیری نُقر شده در سرسینجاق‌های مفرغی لرستان پرداخته می‌شود و با مطالعه تطبیقی با هنر بین‌النهرین با توجه به خویشکاری دیوان و کهن‌الگویی به تحلیل این نقوش پرداخته می‌شود. هدف اصلی این پژوهش شناسایی رابطه تجسمی میان نقوش اساطیری (گاو مرد) در جوامع کهن لرستان و بین‌النهرین بر اساس روایات شفاهی و اساطیری منطقه به منظور بررسی فرایند تطور آن‌ها و روند تکاملی اندیشه‌های مذهبی در هنر این جوامع است.

از آنجایی که بشر از دیرباز برای نشان دادن اعتقادات خویش از نماد بهره گرفته و هنر جریانی است که کمک می‌کند تا نمادها به وسیله آن در جامعه محقق شوند، بدین وسیله با بررسی نقش مایه‌های نمادین در آثار هنری می‌توان به باورهای اعتقادی جوامع پی برد. پرسش‌های پژوهش عبارت‌اند از:

۱- با بررسی نقش مایه‌های اساطیری با تأکید بر نقش

گاو مرد در سرسینجاق‌های لرستان چگونه می‌توان آن‌ها را

نمادی از دیوان و یا ایزدان شاخ‌دار دانست؟

۲- با بررسی نقش مایه‌های اساطیری با تأکید بر شاخ

در بازه زمانی هزاره دوم تا هزاره اول ق.م آیا شاهد تغییرات

ماهوی و محتوای در آن‌ها هستیم؟

از آنجایی که نقش مایه‌ها در آثار هنری نشان‌دهنده باورها و اعتقادات مشترک بین مردم روزگار باستان است، ضرورت ایجاد می‌کند برای شناخت دقیق یک اثر و دریافت معنا و محتوای آن، نگاره‌ها و روایاتی که نشان‌دهنده جهان‌بینی جوامع است بر اساس نمادشناسی بررسی شوند.

### ۱-۱. روش پژوهش

روش تحقیق در این مقاله توصیفی تطبیقی است که در فرآیند آن به تحلیل نقش مایه‌های هنری نقش‌بسته بر آثار مفرغی لرستان و مهرهای استوانه‌ای بین‌النهرین پرداخته می‌شود. ابزار گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای موزه‌ای است. بدین ترتیب، در ابتدا به بررسی آثار مفرغی لرستان با تأکید بر نقش مایه گاو مرد (انسان حیوان) پرداخته شد و ۱۱۴ شیء از اشیا برنزی لرستان مورد بررسی قرار گرفتند که در بین آن‌ها تعداد ۴۶ اثر دارای نقش مایه اساطیری با نقش حیوان انسان بودند که در این تحقیق از ۱۷ نمونه استفاده شده است و جهت مطالعات تطبیقی با نقش مایه گیلگمش، مهرهای استوانه‌ای دو کاتالوگ نول (۱۹۳۴) و ویلیام و موری (۱۹۴۰) مورد بررسی قرار گرفتند. سپس نقوش بر اساس شمایل‌نگاری با روش تطبیقی تجزیه و تحلیل شدند.

### ۲-۱. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های بسیاری در مورد آثار مفرغی لرستان انجام شده است که به برخی از آنان اشاره می‌شود. مجیدزاده (۱۳۶۷) در مجله باستان‌شناسی و تاریخ به معرفی و تاریخ‌گذاری اشیا می‌پردازد. ایازی (۱۳۸۲) در کتاب سرسینجاق‌های مفرغی لرستان موزه ملی چاپ سازمان میراث فرهنگی کشور، به معرفی این آثار پرداخته و به تأثیر کاسی‌ها در شکل‌گیری نقوش پرداخته است. ایروانی مقدم، حصاری و بیک‌محمدی (۱۳۹۲) در فصلنامه باستان‌شناسی ایران در مقاله‌ای با عنوان «گونه‌شناسی و نگرشی بر نقوش سرسینجاق‌های دیسکی مفرغی لرستان» به گونه‌شناسی، نحوه و تکنیک ساخت سرسینجاق‌های دیسکی در عصر مفرغ و عصر آهن پرداخته‌اند. منصورزاده (۱۳۹۷) در مجله نامه هنرهای تجسمی و کاربردی در مقاله‌ای تحت عنوان «گیلگمش بر مفرغ‌های لرستان» به چگونگی شکل‌گیری مفرغ‌های لرستان و تأثیر نقش گیلگمش در نقوش لرستان پرداخته و شباهت‌های نقوش را به کاسی‌ها نسبت می‌دهد و بیان می‌کند خالقان این آثار در بسیاری از عقاید و باورها تحت تأثیر فرهنگ بین‌النهرین. سالک اکبری، هژبری نوبری و افهمی (۱۳۹۸) در مجله پژوهش‌های باستان‌شناسی در مقاله «نشانه‌شناسی نقوش سرسینجاق‌های عصر آهن زاگرس مرکزی» به طبقه‌بندی سرسینجاق‌ها پرداخته و بر اساس نشانه‌شناسی اقدام به شناسایی گروه‌های هم‌نشین و جان‌نشین کرده‌اند. محمودی (۱۳۷۷) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد با عنوان «بررسی سنجاق‌های مفرغی لرستان»، به بررسی سنجاق‌ها از نظر فرم، نقش و کاربرد آن‌ها از نظر اعتقادی و مذهبی پرداخته است. میرمحمدی (۱۳۸۰) نیز در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی و طبقه‌بندی مفرغ‌های لرستان در موزه ملی ایران» به جنبه تصویری مفرغ‌های لرستان از لحاظ فرم و شیوه ساخت آن‌ها پرداخته است. ملک‌زاده (۱۳۹۱) نیز در رساله دکتری خود تحت عنوان «نگاره‌شناسی و نشانه‌شناسی مفرغ‌های لرستان بر پایه یافته‌های کاوش باستان‌شناختی سنگ تراشان خرم‌آباد»، به خاستگاه این آثار از دیدگاه نشانه‌شناسی پرداخته است. پژوهش حاضر با تکیه بر شواهد باستان‌شناختی و اساطیری به سیر تحول نقش مایه گاو مرد در هنر لرستان و بین‌النهرین پرداخته است. نوآوری پژوهش در بخش ارتباط اسطوره و تصویر و بررسی تکاملی نقش مایه گاو مرد از هزاره دوم تا هزاره اول ق.م است.

### ۳-۱. مبانی نظری پژوهش

از دیرباز بشر برای ایجاد رابطه ملموس و عینی بین خود و ایزدان، تصاویر آنان را در قالب نماد در آثار هنری به کار برده است. در هنرهای تجسمی «نماد» یک علامت است که معنای عمیق‌تری از آنچه دیده می‌شود دارد و آن را می‌توان «هنر اندیشیدن در تصویر» دانست و درواقع پیوندی میان آفریده و آفریدگان را نشان می‌دهد (Van Leeuwen, 2001, p.107). پیرس نماد را از انواع نشانه می‌داند (احمدی، ۱۳۷۱، ص. ۴۱)؛ بنابراین نماد چیزی بیش از یک علامت ساده است و در ورای معنا جا دارد و نیازمند تفسیر مخصوص به خود است (شوالیه و گربران، ۱۳۷۸، ص. ۴). ادیان و اساطیر در بسیاری از موارد برای بیان اندیشه‌های خود از نماد استفاده کرده‌اند و برخی از شخصیت‌های مقدس نیز به شکل نمادین معرفی شده‌اند (هال، ۱۳۸۰، ص. ۳). گاهی نمادها اشاره به یک واقعه و یا داستان دارند که به تدریج و بر اثر مرور زمان جایگزین شخصیت اصلی می‌شوند. بدین ترتیب، بشر از اشیا و آثار هنری برای نشان دادن تفکر و احساسات خود نسبت به جهان هستی استفاده کرده است (Patton, 1964, p. 56-65) و این‌گونه است که رابطه بین تصویر و اسطوره شکل

را به قدرت خدایان و نیمه‌خدایان سپردند و اجازه دادند خدایان حاکم بر سرگذشتشان باشند و بدین‌گونه شخصیت‌های آنان را در اساطیر به شکل موجودات مافوق‌طبیعی و عموماً ترکیبی به شکل حیوان انسان نشان دادند که دارای نیروی فوق‌العاده‌ای بودند و در هنر انعکاس داده شدند (جابر انصاری، ۱۳۸۷، ص. ۹۹). یکی از نمودهای مهم اساطیری تصاویر ارائه‌شده از خدایان و خداگونه‌ها است که مورد پرستش جوامع بودند و با بررسی آن‌ها می‌توان سیر تطور خدایان و در نتیجه روند تکامل اندیشه‌های مذهبی اقوام را شناسایی کرد.

از آنجایی‌که از منطقه لرستان در هزاره دوم و اول ق.م آثار مکتوبی به‌جای نمانده که بتوان اساطیر آن‌ها را بررسی کرد بهترین روش استفاده از نقوش اساطیری است. یکی از نقوش اساطیری مشاهده‌شده در سرسنگ‌های مفرغی لرستان نقش حیوان انسان (گاو مرد) است. این نقش‌مایه بر اساس گونه‌شناسی، الگوشناسی و سبک نمایش در آثار مفرغی لرستان به چهار گروه تقسیم می‌شوند که عبارت‌اند از گروه اول: نقش موجودات اساطیری به شکل سر گاو مرد یا شیر مرد که بر روی آثار مشاهده شده است که از نظر الگوشناسی فقط سر آن‌ها در آثار نقر شده و در نمونه‌های شماره ۴ و ۵ و ۶ نقوش همراه حیوان انسان، شامل گاو مرد، مار و بز کوهی است. پرادا معتقد است این نقوش ممکن است از دیوهای پیش‌ازتاریخ نشأت گرفته شده باشند (۱۳۸۶، ص. ۸۰). سبک نمایش: چهره‌ها به صورت تمام‌رخ و از روبرو و به صورت انتزاعی به تصویر کشیده شده‌اند (جدول ۱):


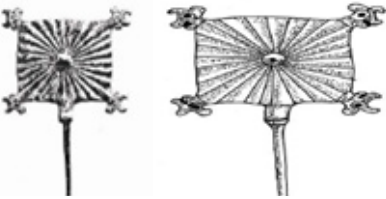

می‌گیرد که از دو منظر قابل بررسی است: ۱. تخیل تصویری؛ ۲. شناخت اندیشه‌ی اسطوره‌ای که مفاهیم نهفته در روایات اساطیری به مخاطب نشان داده می‌شود و منجر به شناخت جهان‌بینی جوامع کهن می‌گردد. کاسیر در خصوص اندیشه‌ی اسطوره‌ای که منجر به شکل‌گیری نمادها بر آثار هنری می‌شود، بیان می‌کند هرچه سطح اندیشه‌ی یک تمدن و قابلیت تحلیل آن‌ها از جامعه بالا باشد، مبانی حاکم بر تصاویر از بنیان‌های اسطوره‌ای دورتر می‌شود و به سمت واقع‌گرایی کام برمی‌دارند (کاسیر، ۱۳۹۰، ص. ۶۷).



در این پژوهش نقش‌مایه‌های اساطیری در هنر لرستان از سه جهت مورد بررسی قرار گرفته‌اند: ۱. گونه‌شناسی نقش‌مایه: که در آن به انواع ترکیب‌ها و شیوه‌های تلفیقی در ساخت و پردازش نقوش پرداخته می‌شود؛ ۲. الگوشناسی: در این مقوله به چگونگی نمایش نقش‌مایه‌ها پرداخته شده است؛ ۳. سبک نمایش: در این بخش موضوعات و عناصر مشترک بین مهرهای بین‌النهرین و آثار هنری لرستان مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## ۲. بحث

تفکرات و تخیلات مردمان جوامع باستان در رابطه با شگفتی‌های طبیعت و دستیابی به آرزوهای دیرینه بشر مانند جاودانگی زمینه‌ساز مجموعه‌ای از اساطیر و افسانه‌ها شد که در نهایت منجر به شکل‌گیری جهان‌ایزدان و موجودات اساطیری گردید. بدین ترتیب، انسان‌های جوامع باستان در ابتدا در مقابل حوادثی که کنترل‌کردنشان خارج از توانایی آن‌ها بود، این امور

جدول ۱. نقش‌مایه‌ی گاو مرد (انسان حیوان) در آثار هنری لرستان، ۱۸۰۰-۱۵۰۰ ق.م.

ردیف	نقش‌مایه	مشخصات فنی اثر
۱		نقش شیر مرد. محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۱۵۰۰ تا ۱۸۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۴ cm، عرض ۴ cm. محل نگهداری: موزه لوور
۲		نقش گاو مرد، محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۱۸۰۰-۱۴۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۴/۱ cm - عرض ۱/۴ cm محل نگهداری: موزه ملی
۳		نقش گاو مرد، محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۱۸۰۰-۱۵۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۴/۲۱ cm - عرض ۷/۶ cm محل نگهداری: موزه ملی

<p>نقش گاو مرد، محل کشف: سرخ دم، قدمت: ۱۸۰۰-۱۵۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۱۷/۴ cm، عرض ۹/۲ cm محل نگهداری: موزه ملی</p>		<p>۴</p>
<p>نقش گاو مرد، محل کشف: سرخ دم، قدمت: ۱۵۰۰-۱۶۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۲۴/۵ cm، عرض ۱۷/۵ cm محل نگهداری: موزه لوور</p>		<p>۵</p>

(نگارندگان، ۱۴۰۰)

دیوان از پاران اهریمن به شمار می‌آیند و در حقیقت یکی از دو گروه اصلی خدایان هندوایرانی را تشکیل می‌دهند (دئوها و اسوره‌ها) که در فرهنگ اساطیری هند و ایران خویشکاری متفاوت و متضادی دارند، در مورد تحلیل ماهیت دیوان در اساطیر ایران بیشتر محققان سعی کرده‌اند آن‌ها را به بومیان هند و ایران نسبت دهند که در خرده‌فرهنگ‌های بومی فلات ایران و سرزمین‌های مجاور آن مانند بین‌النهرین مشاهده می‌شود.

ایزدان شاخ‌دار در ادیان مختلف جهان از جمله در جوامع بدوی، بین‌النهرین، هند و مصر نیز پرستش می‌شدند. داشتن سر حیوانی و بدن انسانی از مشخصات این خدایان است و این دوگانگی نشانی از اتحاد الهی خدا و حیوان بشمار می‌آید. از جمله این خدایان می‌توان الهه «هاتور» و «آمون» در مصر، رب‌النوع «آگنی» در هند و خدایان «یعل»، «ال» و «مردوخ» در بین‌النهرین مرسوم به خدایان گاو نر اشاره کرد (Melinkoff, 1970, p. 30) که نمادی از خدایان آفرینشی و باروری هستند و استفاده از شاخ نمادی از قدرت آن‌ها به شمار می‌آمده است. برخی از دین‌پژوهان و اسطوره‌شناسان تاریخ‌گرا مانند راسل بر این باورند که ایزدان شاخ‌دار در زمره خدایان قرار داشتند که با نمادهای مردانه در مقابل ایزد بانوان قرار گرفته‌اند (Russel, 2009, p. 37). در هوم یشت نیز در خصوص دگرذیسی دیوان آمده است: زرتشت با چهار بار خواندن دعای اهوونه و ثیرنه باعث شد دیوان انسان‌نما که تا آن زمان آزادانه در زمین تردد می‌کردند خود را مخفی کنند (رضی، ۱۳۸۲، ص. ۴۵۱). در بندهشن نیز آمده است پس از نابودی دیوان به دست زرتشت و فرورفتن آن‌ها به جهان زیرین این موجودات با توشل به نیروهای جادویی خود را در پیکره حیوانی پنهان کردند (اکبری‌مفاخری، ۱۳۸۹، ص. ۶۸۸۱). در روایات شفاهی مناطق لرستان به گول و دیو اشاره شده که به شکل انسان حیوان نشان داده می‌شوند. در هر صورت چه این نقش نمادی از دیوان و جادوگران باشد و چه نماد ایزدان نشان از باورهای دینی این دوره است (ژیران و همکاران، ۱۳۸۲: ۲۸-۲۹).

گروه دوم: تصویر کامل یک مرد را نشان می‌دهد که چهره حیوانی با بدن انسان دارد. نمونه‌های بررسی شده بیشتر گاو مرد را نشان می‌دهند. در نمونه شماره ۱، گاو مرد در حال نوازش بز است و در نمونه شماره ۲ و ۳ گاو مرد در حال فرار نشان داده شده است. نقوش همراه آن عبارت از بز، گیاه، مار و پرنده است. سبک نمایش گاو مرد انتزاعی و سبک نقوش همراه واقع‌گرا است (جدول ۲).

تصویر دیوسانان در گروه اول می‌تواند برگرفته از عقاید «آئیمیس» و «توتیمیس» جوامع باستان باشند که معتقد بودند روح انسان در کالبد حیوانات متجلی شده است و یا می‌تواند ناشی شده از عقاید «شمنیزم» باشد که در هنر راه یافته است. احتمالاً ساحران به منظور افزایش قدرت جادویی خویش از پوست حیوانات به عنوان پوشش استفاده می‌کردند و شاخ آن‌ها را بر سر می‌گذاشتند، بدین ترتیب به تدریج نقش آنان منجر به تصویر ایزدان حیوان انسان شده است (ژیران و همکاران، ۱۳۸۲، ص. ۲۹).

در آیین ودایی دو گروه خدا بنام «اسوراها» و «دئوها» مورد ستایش قرار می‌گرفتند که در ابتدا با هم همزیستی داشتند، اما به تدریج در برابر هم قرار می‌گیرند. دئو در اکثر جوامع هندواروپایی به مفهوم «خدا» به کار رفته و تنها در زبان اوستایی، این واژه به مفهوم «شیطان» به کار رفته است (آموزگار، ۱۳۷۱، ص. ۱۶۱۸). اغلب پژوهشگران معتقدند از زمان زرتشت مفهوم «دئو» از خدا به شیطان تغییر کرده و برخی مانند نولدکه، این انتقال معنایی را به جانشینان زرتشت نسبت می‌دهند (هینلز، ۱۳۷۳، ص. ۸۰). با این تفاسیر در تاریخ ادیان و زبان‌شناسی، واژه «دئو» به معنی خدا و نبرد با دیوان می‌تواند نشان‌دهنده برخورد پیروان اهورامزدا با پیروان دئویسنا باشد. درباره ماهیت دیوان در اساطیر ایرانی، بیشتر پژوهشگران بر این باورند که بومیان هندوایرانی در مسیر مهاجرت خود نبردهای خونینی را پشت سر گذاشتند و در همین راستا برای تفسیر بومیان از تیرگی پوست و شاخ آن‌ها (به خاطر پوشش سر) استفاده کرده‌اند (واحدوست، ۱۳۷۹، ص. ۲۸۶). احتمالاً تصاویر گروه اول تحت تأثیر دیوسانان در هنر نمود یافته‌اند. شایان یادآوری است که دیوان در فرهنگ ایرانی مانند همتای هندی خود پرستش می‌شدند. دیوان در زبان هندواروپایی معنی خدا می‌دهد (Hope, 2007, p. 29). از سویی دیو در زمره موجودات وهمی طبقه‌بندی شده که بنا بر متون مذهبی اوستا و یشت‌ها با ظاهر حیوانی به تصویر کشیده شده‌اند و از بارزترین مظاهر اهریمن به شمار می‌آیند. در شاهنامه نیز در دو سلسله پیشدادیان و کیانیان حضور پررنگ دارند و تا زمان کیکاووس به شکل حیوان انسان تصویر شده‌اند. یکی از ویژگی دیوان، شاخ‌دار بودن آن‌هاست؛ بنا بر اساطیر شاهنامه دیوان دارای پوست تیره و شاخی بر سر دارند (رستگارفسائی، ۱۳۸۳، ص. ۲۶۹). بدین ترتیب با توجه به متون کهن اوستایی و اساطیر ایرانی

جدول ۲. نقش مایه اساطیری گاو مرد، قدمت ۱۴۰۰-۱۲۰۰ ق.م.

ردیف	نقش مایه	مشخصات فنی اثر
۱		محل کشف: سرخ دم. قدمت ۱۴۰۰-۱۲۰۰ ق.م. اندازه: طول ۵/۹ cm، عرض ۵/۲ cm محل نگهداری: موزه ملی
۲		محل کشف: سرخ دم. قدمت: هزاره اول ق.م. ۱۲۰۰-۱۱۰۰ ق.م. اندازه: ارتفاع ۱۵ cm، عرض ۷ cm. محل نگهداری: موزه لوور
۳		محل کشف: سرخ دم. قدمت ۱۲۰۰-۱۱۰۰ ق.م. اندازه‌ها: ارتفاع ۱۵ cm، عرض ۷ cm. محل نگهداری: موزه لوور

(نگارندگان، ۱۴۰۰)


«انکیدو» در اساطیر بین‌النهرین به وجود آمده‌اند. بررسی‌ها نشان می‌دهد شباهت این گروه از نظر ظاهری است و از نظر موضوعی با موضوعات اسطوره گیلگمش تفاوت دارند.

گروه سوم: نقش مایه‌های به شکل انسان حیوان (سر انسان بدن حیوان) کامل ترسیم شده‌اند. نقوش همراه آن شامل شیر و بز است. سبک نمایش انتزاعی و نقوش همراه آن واقع‌گرا ترسیم شده و جزو نمادهای مذهبی و آیینی قرار دارند (جدول ۳).

موضوعات نمایش داده شده روایی هستند و انسان حیوان (گاو مرد) را در حال مبارزه با شیر نشان می‌دهند. مبارزه با شیر یکی از موضوعات اسطوره گیلگمش است، ولی در نحوه اجرا و نمایش با هنر بین‌النهرین تفاوت مشاهده می‌شود و بیشتر به سبک محلی نمایش داده شده‌اند.

نقش مایه‌های گاو مرد در این گروه شباهت بسیاری با نقش گیلگمش در بین‌النهرین دارند. مدارک تاریخی نشان می‌دهد از هزاره دوم ق.م حکومت ایلام به صورت یک پادشاهی مستقل از اتحاد میان سرزمین‌های جنوب غربی ایران تشکیل شده و منطقه کوهستانی لرستان از همان ابتدا یکی از هم‌پیمانان قدرتمند این اتحادیه بوده که زیر نظر سلسله «سیماش» اداره می‌شده است تا اینکه طی جنگی بین ایلامی‌ها و بین‌النهرینی‌ها، آن‌ها توانستند منطقه ایلام و لرستان را تحت سلطه خود در بیاورند و طی دوران ۲۲۰۰ ق.م تا ۱۴۵۰ ق.م این منطقه زیر نفوذ بین‌النهرین قرار می‌گیرد و این تأثیر بسیاری در هنر منطقه می‌گذارد و برخی از نقش مایه‌های بین‌النهرینی در هنر این منطقه رواج می‌یابد (مجیدزاده، ۱۳۶۷، ص. ۳)؛ بنابراین گروه دوم، احتمالاً، تحت تأثیر نقش مایه «گیلگمش» و

جدول ۳. نقش مایه اساطیری حیوان-انسان (گاو-مرد، شیر مرد) در سرسناجق‌های لرستان، قدمت ۹۰۰-۸۰۰ ق.م.

ردیف	نقش مایه	مشخصات فنی اثر
۱		نقش گاو مرد محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۸۰۰-۹۰۰ ق.م. اندازه: عرض ۱/۴ cm، ارتفاع ۲۷/۶ cm. محل نگهداری: موزه ملی



<p>نقش شیر مرد محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۸۰۰-۹۰۰ ق.م. اندازه: عرض ۶/۱ cm، ارتفاع ۱۴/۵ cm. محل نگهداری: موزه ملی</p>		<p>۱</p>
<p>نقش گاو مرد محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۸۰۰-۹۰۰ ق.م. اندازه: عرض ۹/۴ cm محل نگهداری: موزه ملی</p>		<p>۲</p>



(نگارندگان، ۱۴۰۰)

قدرت قرار دارند. موضوعات این گروه عبارت‌اند از صحنه نبرد و جنگ، صحنه‌های اساطیری، رام کردن حیوانات، حمایت از حیوانات اهلی و غلبه بر شیر و حیوانات ترکیبی است که از نظر موضوعی با موضوعات اسطوره گیلگمش در هنر بین‌النهرین شباهت بسیاری دارند، ولی در این گروه نیز تفاوت در اجرا مشاهده می‌شود.

گروه چهارم: این گروه شامل مردی با چهره و بدن انسانی است که کلاه شاخ‌داری بر سر دارد. نقوش همراه آن شامل شیر، موجودات ترکیبی و مار است. سبک نمایش واقع‌گرایانه و نقوش همراه آن به استثنای موجودات ترکیبی، واقع‌گرایانه ترسیم شده‌اند (جدول ۴).

جدول ۴. نقش‌مایه ایزدان شاخ‌دار با موضوعات شبیه به اسطوره گیلگمش، قدمت ۷۰۰-۶۰۰ ق.م.

مشخصات فنی اثر	نقش‌مایه	ردیف
<p>محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۷۰۰-۶۰۰ ق.م. اندازه: طول ۱۰/۵ cm عرض ۵/۵ cm. محل نگهداری: موزه هنر لس‌آنجلس. <a href="http://www.benedante.blogspot.co.il">www.benedante.blogspot.co.il</a></p>		<p>۱</p>
<p>محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۷۰۰-۶۰۰ ق.م. اندازه: طول ۱۰/۴ cm، عرض ۴/۳ cm. محل نگهداری: موزه بریتانیا</p>		<p>۲</p>
<p>محل کشف: سرخ دم. قدمت: ۷۰۰-۶۰۰ ق.م. اندازه: طول ۱۰/۴ cm، عرض ۴/۳ cm. محل نگهداری: موزه بریتانیا</p>		<p>۳</p>

<p>محل کشف: سرخ دم.          قدمت ۶۰۰-۷۰۰ ق.م.          اندازه: طول ۱۲/۳ cm، عرض ۶/۳ cm          محل نگهداری: موزه سان فرانسیسکو          store.barakatgallery.com</p>		<p>۱</p>
<p>محل کشف: سرخ دم.          قدمت ۶۰۰-۸۰۰ ق.م.          اندازه: عرض ۷ cm، ارتفاع ۱۷/۵ cm          محل نگهداری موزه ملی</p>		<p>۲</p>

(نگارندگان، ۱۴۰۰)


موضوعات مطرح شده در این اسطوره عبارت‌اند از رویارویی و نبرد با انکیدو، جنگ با موجودات فوق طبیعی، کشتن گاو آسمانی با کمک انکیدو، کشتن شیر، پهلوان حامی حیوانات و کنترل‌کننده حیوانات وحشی است (اسمیت، ۱۳۸۳، ص. ۱۰۲). با بررسی نقش گیلگمش در مَهرهای استوانه‌ای بین‌النهرین، انکیدو به شکل گاو مرد و گیلگمش به شکل انسان با کلاه شاخ‌دار بر سر مشاهده می‌شود (جدول ۵).

### ۲-۱. نقش گیلگمش در مَهرهای استوانه‌ای بین‌النهرین

گیلگمش قدیمی‌ترین منظومه حماسی جهان است که بر دوازده لوح گلی ثبت شده و اکنون در موزه بریتانیا نگهداری می‌شوند. این الواح ماجرای پهلوان اسطوره‌ای، به نام گیلگمش، یکی از قدیمی‌ترین شاهان اوروک (گری، ۱۳۷۸، ص. ۶۳) را شرح می‌دهند که برگرفته از اساطیر سومری است و قدمت آن به اواخر هزاره سوم ق.م در بین‌النهرین برمی‌گردد (مجیدزاده، ۱۳۷۱، ص. ۳۱۹).

جدول ۳. نقش‌مایه اساطیری حیوان-انسان (گاو-مرد، شیر مرد) در سرسناجق‌های لرستان، قدمت ۹۰۰-۸۰۰ ق.م.

موضوعات	اثر مهر
<p>مبارزه با موجودات ترکیبی</p>	 <p>سومر قدیم دوره جمده النصر (۳۰۰۰-۲۷۰۰ ق.م) (William and Morry, 1940: p114, fig 23)</p>
<p>حمایت از حیوانات اهلی</p>	 <p>دوره سلسله‌ها (۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق.م) (مزلیم) (Newell, 1934: p.229, fig, 90)</p>
<p>کشتن گاو آسمانی</p>	 <p>اور (۲۵۰۰ ق.م) (مک کال، ۱۳۷۳: ص ۵۹)</p>

 <p>(Newell, 1934: p. 229) دوره اکد (۲۳۵۰-۱۵۰۰ ق.م)</p>		<p>غلبه بر شیر</p>
 <p>(Newell, 1934: p.229, fig. 90) (مزلیم) دوره سلسله‌ها (۲۷۰۰-۲۵۵۰ ق.م)</p>		<p>گیلگمش در حال مبارزه</p>
 <p>(Porada, 1981-82: p. 59) کاسی (۱۲۰۰-۱۱۰۰ ق.م)</p>		<p>گیلگمش حامی حیوانات اهلی</p>

(نگارندگان، ۱۴۰۰)

## ۲-۲. مفاهیم نمادین نقش‌مایه انسان حیوان در آثار هنری لرستان و بین‌النهرین

### ۲-۲-۱. انسان بز

انسان بز در نقوش لرستان نماد زایش، همراه با هلال ماه مظهر باران است و شاخ آن نماد قدرت جادویی است (حاتم، ۱۳۷۴، ص. ۳۶۵). به سبب چابکی و علاقه به بالا رفتن، نماد تلاش برای رسیدن به حقیقت نیز بشمار می‌آید (میتفورد، ۱۳۸۸، ص. ۶۵). از سویی در تمدن‌های مختلف بین شاخ حیوانات و افکار انسان‌ها ارتباط محکمی وجود دارد. حضور شاخ برای قهرمان اسطوره‌ای دال بر شخصیتی خداگونه و غیر عادی اوست. بز در اساطیر بین‌النهرین برابر با خدایان گاو نر است و یکی از نشانه‌های خدای (ائآ) بوده که سمبل باروری است (Marcus, 1995, pp. 106-107) و شاخ آن نشان آفرینش است (جابز، ۱۳۷۰، ص. ۹۶).

در هنر لرستان تصویر ایزدان شاخ‌دار با حیوانات همراه او یکسان و همسان است به‌گونه‌ای که انسان و بز از یکدیگر قابل تفکیک نیستند، این درهم تنیدگی ناشی از اندیشه اسطوره‌ای جوامع است. کاسیر معتقد است در اندیشه اسطوره‌ای هر جز از بدن انسان به اندازه کلیت یک انسان اهتیت دارد و تمایزی میان کل و جزء مشاهده نمی‌شود و در مرحله عینی شدن این اندیشه نسبت به تمایزات بی‌تفاوت است (کاسیر، ۱۳۹۰، ص. ۹۷). بر این اساس درهم تنیدگی انسان و حیوان در نقوش نشان می‌دهد انسان و حیوان هر دو دارای یک ماهیت هستند و جدا از هم نیستند، ولی با مرور زمان و رشد اندیشه بشر، درهم تنیدگی انسان و حیوان از بین می‌رود و جدا از هم به تصویر کشیده می‌شوند. از منظر نمادشناسی، همراه شدن حیوانات همراه با ایزدان برای نشان دادن شخصیت اساطیری و مقدس آنان است (حاتم، ۱۳۷۴، ص. ۳۶۱).

تصاویر گیلگمش از دوره سومر قدیم (۳۰۰۰-۲۷۰۰ ق.م) تا اواخر دوره اکد (۱۵۰۰ ق.م) شامل نقوش تخیلی و انتزاعی‌اند که از روایات شفاهی منطقه وارد هنر و ادبیات شده است. بشر به علت عدم آگاهی نسبت به رازهای نهفته در جهان هستی نخستین داستان‌های اسطوره‌ای را پدیدآورده که تلاشی برای پاسخ به پرسش‌هایی مانند آفرینش، مرگ و زندگی پس از مرگ است که به شکل نمادین در هنر پدید می‌آیند ولی به مرور زمان که تفکر در بین جوامع گسترش می‌یابد، بشر اسطوره‌های خود را بهبود می‌بخشد و شاهد نوعی اندیشه‌ورزی در روایات و نقوش هنری هستیم، به همین دلیل ایزدان حیوان انسانی دوران پیش از تاریخ در دوران تاریخی (دوره سومر قدیم تا اواخر دوره اکد) تبدیل به ایزدان انسان حیوانی می‌شوند؛ و از دوران سومر نو این ایزدان اهتیت خود را از دست می‌دهند و تنها نامشان در کتیبه‌ها باقی می‌ماند. نقوش ایزدان شاخ‌دار در دوره سومر نو و به خصوص در دوره بابل قدیم تا کاسی کمتر مشاهده می‌شوند و فقط شاخ به عنوان نمادی از شخصیت اساطیری گذشته بر روی سر یا کلاه ایزدان و حاکمان باقی می‌ماند. اندیشه فلسفی نهادینه در اسطوره گیلگمش، دست یافتن به راز جاودانگی است، ولی بنا بر متن با تمام کوشش‌های گیلگمش جهت دست یافتن به راز زندگی داستان با پذیرش مرگ تمام می‌شود که احتمالاً نشان از تقدیرگرایی است؛ در تصاویر نیز قهرمان اصلی داستان تا پایان دوره اکدی در حال قدرت‌نمایی نشان داده شده که می‌تواند ناشی از عدم پذیرش مرگ (تقدیر) و مبارزه با این پدیده باشد، ولی از دوره سومر نو به بعد گویا جامعه مرگ و سرنوشت را می‌پذیرد؛ بنابراین برای هموار شدن این مسیر و زندگی بهتر در جهان دیگر صحنه خدمت به خدایان، قربانی کردن و اهدا نذورات شکل می‌گیرد.

## ۲-۲-۲. انسان گاو

موجودات تختلی با سر گاو و بدن انسان از هزاره دوم قبل از میلاد در بین‌النهرین و لرستان عمومیت داشته و نشان‌دهنده اندیشه و تجسم روایات شفاهی است که از گذشته دور بر باورهای آنان سایه افکنده و سینه‌به‌سینه از نسلی به نسل دیگر انتقال یافته است. گاو در اساطیر ایرانی نماد زمین و ایزد باران، تشتر، به‌صورت گاو نشان داده می‌شود (Curtis, 1996, p. 19). در مَهرهای استوانه‌ای دوره سومر قدیم و اکد به خوبی چهره گاو مرد در حال نبرد با شیر، نبرد با پهلوان و موجودات ترکیبی و یا در کنار حیوانات اهلی مشاهده می‌شود و از دوره سومر نو به بعد گاو مرد در صحنه‌های فرعی همراه با خدایان نشان داده می‌شود. گاو مرد نشان‌دهنده اندیشه و تفکر انسانی و قدرت حیوانی است. در بین‌النهرین نقش گاو مرد در فهرست جانوران نیکوکار و دشمن پلیدی‌ها ذکر شده که وظیفه اصلی او جلوگیری از نیروهای ویرانگر آسمان است (دادور و مبینی، ۱۳۸۸، ص. ۷۴). گاو در دوره سومر قدیم سمبل خدای اداد خدای آذرخش و باران (مک‌کال، ۱۳۷۳، ص. ۳۷) و از دوره بابل قدیم نماد «مردوخ» است که خدای آفرینش محسوب می‌شود و در کتاب مقدس خدای مردوخ به شکل گاو نر معزفی شده است.

## ۲-۳-۲. انسان شیر

شیر نماد دلآوری و در اندیشه مردمان باستان نماد شهرداری است (Cooper: 1968, p. 98). گری در کتاب نمادها، شیر را شاه دیوها معزفی می‌کند (Garai, 1973, p. 61). در ایران باستان شیر نماد ایزد مهر و خورشید است. شیر در بین‌النهرین نماد قدرت و جنگ است و حیوان مقدس ایشتار محسوب می‌شود که نماد باروری نیز است (مک‌کال، ۱۳۷۳، ص. ۳۵). از دوره اکد شیر نماد ایزد بانوی ایشتار است و از آنجاکه در داستان گیلگمش، ایشتار حضور دارد و بنا بر متن اسطوره، گیلگمش و ایشتار رابطه خوبی با هم نداشتند، احتمالاً، نبرد و غلبه بر شیر در بین‌النهرین نمادی از نبرد با ایشتار است.

## ۲-۳-۲. تحلیل

با بررسی نقش‌مایه‌های اساطیری در آثار مفرغی لرستان با قدمت اوایل هزاره دوم تا هزاره اول ق.م (۱۸۰۰ تا ۶۰۰ ق.م) و هنر بین‌النهرین از دوران جمدت النصر (۳۰۰ ق.م) تا دوران کاسی (۳۰۰ تا ۱۱۰۰ ق.م) شاهد تکامل تدریجی این نقوش هستیم که نشان می‌دهد تطور این نقش‌مایه‌ها در چند مرحله مجزا انجام شده است. هرچند این تطور

در جوامع مورد مطالعه از نظر زمانی یکسان نیستند. در ابتدا در هنر هر دو جامعه شاهد ایزدان حیوانی و حیوان انسانی هستیم که بر اساس باورهای آئیمیسیم و توت‌پرستی جوامع کهن در هنر نمود یافته‌اند. از دوران اکدی که منطقه لرستان تحت نفوذ سیاسی بین‌النهرین قرار می‌گیرد، هنر آنان را نیز تحت تأثیر خود قرار می‌دهد و همین امر باعث شباهت ظاهری بین نقوش این مناطق می‌شود. علت پذیرش این نقوش در لرستان را می‌توان این‌گونه بیان کرد از آنجایی که مردمان این منطقه با دیوسانان و موجودات ترکیبی حیوان انسانی آشنایی داشتند زمانی که بر اثر روابط سیاسی و فرهنگی بین دو منطقه با نقوش گاو مرد و گیلگمش مواجه می‌شوند، این نقوش تداعی‌کننده دیوهای شاخ‌دار منطقه بوده، بنابراین آن را می‌پذیرند و در هنر به کار می‌برند ولی به‌مرور زمان آن را به شکل محلی به نمایش می‌گذارند، در این دوره بشر به قدرت تفکر و اندیشه خود پی می‌برد و دست به ابداع جدیدی می‌زند و برای نشان دادن توانایی تفکر خدایان آنان را با چهره انسانی و بدن حیوانی نشان می‌دهد. سر انسان نمادی از اندیشه و قدرت تفکر بشر است که در مَهرهای اکدی (۲۲۰۰-۱۵۰۰ ق.م) و آثار مفرغی لرستان (۱۴۰۰-۱۱۰۰ ق.م) مشاهده می‌شوند. از دوران سومر نو تا دوران کاسی (۱۴۵۰-۱۱۰۰ ق.م) در بین‌النهرین و از اواسط هزاره اول قبل از میلاد (۷۰۰-۶۰۰ ق.م) در هنر لرستان شاهد دگرپرسی دیگری در این تصاویر هستیم به‌گونه‌ای که تصویر انسان و حیوانات از یکدیگر جدا می‌شوند و تنها شاخ به‌عنوان نمادی از ایزدان گذشته در پوشش سر آن‌ها باقی می‌ماند. در روایت اسطوره‌ای سومر نو بیان شده انسان با ظاهری شبیه به خدایان اما میرا خلق می‌شوند تا بتوانند وظایفی که پیش از آن بر عهده خدایان بود را به انجام برسانند (کریم، ۱۳۸۳، ص. ۹۳) و در اساطیر بابلی نیز آمده است که خدایان انسان را به شکل خویش آفریدند تا به آنان خدمت کند (هوک، ۱۳۶۹، ص. ۳۷). بدین گونه از این زمان با رشد اندیشه و تفکر انسان، دیدگاه او نسبت به خدایان و نیمه‌خدایان حیوان گونه تغییر می‌کند و ایزدان ترکیبی به ایزدانی انسانی تبدیل می‌شوند و نقش‌مایه گاو مرد در هنر ناپدید می‌شوند و فقط شاخ به‌عنوان نمادی از این ایزدان در هنر و شمایل‌نگاری دینی در هزاره اول ق.م پابرجا باقی می‌ماند (جدول ۶). بررسی‌ها نشان می‌دهد موضوع گروه چهارم سرسناجاق‌های مفرغی لرستان شباهت بسیاری با موضوعات اسطوره گیلگمش دارند که بسیاری از پژوهشگران این شباهت موضوعی را به کاسی‌ها نسبت می‌دهند و تفاوت آن‌ها در نحوه نمایش و اجراست که تحت تأثیر باورها و اعتقادات منطقه به سبک محلی به نمایش درآمده‌اند.

جدول ۶. مقایسه تصویری نقش‌مایه گاو مرد در هنر بین‌النهرین و هنر لرستان از هزاره دوم تا هزاره اول ق.م.

آثار مَهرهای استوانه‌ای بین‌النهرین با تأکید بر گیلگمش	آثار مفرغی لرستان با تأکید بر گاو مرد	
 <p data-bbox="341 1872 544 1921">دوره سلسله‌ها ۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق.م (Newell, 1934: p.229)</p>	 <p data-bbox="852 1872 1054 1921">گاو مرد. سرخ دم. ۱۸۰۰-۱۵۰۰ ق.م. موزه ملی</p>	<p data-bbox="1187 1637 1337 1742">نقش‌مایه گاو مرد در بین‌النهرین (هزاره سوم) و در هنر لرستان (هزاره دوم ق.م)</p>

<p>نقش گاو مرد (سر حیوان، بدن حیوان) با زاویه دید تمام رخ و بدن نیمرخ در حال مبارزه مشاهده می شود.</p>	<p>نقش سر گاو مرد (سر حیوان) از روبرو، با چشمانی بسته به نمایش درآمده است.</p>	<p>ویژگی بصری</p>
<p>انتزاعی</p>	<p>انتزاعی</p>	<p>ویژگی اجرایی</p>
<p>پویایی و حرکت در نقش مشاهده می شود</p>	<p>نقوش ایستا هستند</p>	<p>ویژگی ساختاری</p>
<p>آیینی اسطوره ای</p>	<p>آیینی اسطوره ای</p>	<p>ویژگی کاربردی</p>
<div data-bbox="384 510 662 739" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="432 748 603 931" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="400 976 671 1025">(Newell, 1934: p.229,fig, 103) دوره اکد (۲۲۰۰-۱۵۰۰ ق.م)</p>	<div data-bbox="908 510 1187 739" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="963 748 1131 954" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="943 976 1158 1025">گاو مرد، سرخ دم، ۱۲۰۰-۱۱۰۰ ق.م، موزه لوور</p>	<p>نقش گاو مرد در بین النهرین (اواخر هزاره سوم ق.م تا اواسط هزاره دوم ق.م)، لرستان (اواخر هزاره دوم ق.م)</p>
<p>گیلگمش با کلاه شاخ دار بر سر در حاشیه، در حال مبارزه با شخص دیگری مشاهده می شود.</p>	<p>گاو مرد با سر انسان بدن حیوان نیمرخ و بدن تمام رخ در حال مبارزه با شیر مشاهده می شود. شیرها در دو طرف نیمرخ و قرینه به نمایش درآمده اند.</p>	<p>ویژگی بصری</p>
<p>واقعیت گرا، منطقه ای</p>	<p>حالت انتزاعی محلی، منطقه ای</p>	<p>ویژگی اجرایی</p>
<p>حالت نمایشی و پویایی و تحرک در نقوش مشاهده می شود.</p>	<p>شیرها طبیعت گرا</p>	<p>ویژگی ساختاری</p>
<p>آیینی اسطوره ای</p>	<p>نقوش ایستا هستند.</p>	<p>ویژگی کاربردی</p>
<div data-bbox="384 1503 686 1675" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="405 1684 667 1839" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="424 1861 647 1910">(Porada, 1981-82, p. 59) کاسی (۱۱۰۰-۱۲۰۰ ق.م)</p>	<div data-bbox="876 1503 1220 1816" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="970 1839 1126 1924">محل کشف: سرخ دم. قدمت ۷۰۰-۶۰۰ ق.م. موزه بریتانیا</p>	<p>نقش گاو مرد بین النهرین (اواخر هزاره دوم ق.م) لرستان (اواسط هزاره اول ق.م)</p>

ویژگی بصری	انسان با کلاه شاخ‌دار بر سر با زاویه دید از روبرو درحالی‌که دستان خود را باز کرده و سر بزها را گرفته است.	گیلگمش از روبرو نشان داده شده و دستان خود را باز کرده و سر بزها را گرفته است.
ویژگی اجرایی	واقعیت‌گرا، قرینه‌سازی، محلی منطقه‌ای اندازه انسان شاخ‌دار و بزها به یک اندازه است و تناسب رعایت نشده است.	واقعیت‌گرا، قرینه‌سازی، در نمایش انسان و حیوان تناسب رعایت شده است.
ویژگی ساختاری	ایستا و بی‌حرکت	نقوش پویا هستند.
ویژگی کاربردی	آیینی اسطوره‌ای	آیینی اسطوره‌ای

(نگارندگان، ۱۴۰۰)

### ۳. نتیجه‌گیری

بشر همواره مکنونات قلبی خویش را به‌وسیله نماد بیان می‌کند و هنر جریانی است که نمادها می‌توانند در مسیر آن تحقق یابند و بدین‌گونه انتقال پیام از طریق تصویر در جوامع شکل می‌گیرد. با بررسی ریشه‌های تاریخی در اعتقادات و باورهای جوامع با اساطیر و روایت‌های مذهبی مواجه می‌شویم که در زندگی مردمان گذشته نفوذ بسیاری داشته و نقشی پررنگ در شکل‌گیری فرهنگ تصویری آن‌ها ایفا نموده است. اساطیر آفرینشی بین‌النهرین و اسطوره گیلگمش از جمله روایت‌هایی هستند که از باورها و اندیشه اسطوره‌ای جامعه نشأت گرفته‌اند و در هنر نمود پیدا کرده‌اند. با بررسی روایات شفاهی منطقه لرستان شاهد نزدیکی و همبستگی این روایات با اساطیر بین‌النهرین هستیم که در هنر آن‌ها به نمایش گذاشته شده‌اند. بدین ترتیب در نقش‌مایه‌های جوامع کهن شاهد هنر مفهومی هستیم. با بررسی تصاویر اساطیری به شکل حیوان انسان (گاو مرد) در جوامع مورد مطالعه نشان می‌دهد طی دوره ۱۸۰۰ تا ۶۰۰ ق.م در هنر لرستان و بین‌النهرین از ۳۰۰۰ تا ۱۱۰۰ ق.م شاهد دگردیسی در این تصاویر هستیم، هرچند از نظر زمانی جوامع مورد مطالعه با یکدیگر یکسان نیستند. سیر تحول آنان عبارت است از: ۱ از دوران سومر قدیم (جمدت النصر) تا اور در بین‌النهرین (۳۰۰۰-۲۵۰۰ ق.م) نقش‌مایه‌های گاو مرد به شکل حیوانی که بر روی دو پا ایستاده در حال مبارزه با حیوانات دیگر در بین‌النهرین مشاهده می‌شود و در هنر لرستان (۱۵۰۰-۱۸۰۰ ق.م) گاو مرد به شکل سر حیوان (دیوسانان) نشان داده شده است؛ ۲ در دوران اکد (۲۲۰۰-۱۵۰۰ ق.م) در بین‌النهرین و لرستان (۱۴۰۰-۱۲۰۰ ق.م) نقش‌مایه گاو مرد با سر انسان و بدن حیوان به نمایش درآمده‌اند در لرستان نقش‌مایه گاو مرد با سر انسان و بدن همراه گیاه، مار و بز نشان داده شده که از نظر ظاهری با بین‌النهرین شبیه‌اند ولی تفاوت در موضوع مشاهده می‌شود؛ ۳ در دوران بابل قدیم و کاسی (۱۴۵۰-۱۱۰۰ ق.م) در بین‌النهرین تغییراتی در اساطیر آن‌ها مشاهده می‌شود که بیان شده انسان شبیه خدایان آفریده شده است از این‌رو در تصاویر این دوران نقش‌مایه‌های گاو مرد حذف شده و تصاویر گیلگمش با کلاه شاخ‌دار بر سر در برخی از مهرهای استوانه‌ای در حال مبارزه با پهلوانی مشاهده می‌شود ولی در هنر لرستان در بازه زمانی (۹۰۰-۸۰۰ ق.م) همچنان موضوعات گاو مرد با سر انسان و بدن حیوان در حال مبارزه با شیر مشاهده می‌شود که به شکل محلی نمایش داده شده است؛ ۴ در اواسط هزاره اول ق.م (۷۰۰-۶۰۰ ق.م) در هنر لرستان ایزدان با چهره انسانی و کلاه شاخ‌دار بر سر مشاهده می‌شوند. در این گروه شباهت موضوعی از قبیل رام کردن حیوانات وحشی، مبارزه با شیر و حمایت از حیوانات اهلی که برگرفته از اسطوره گیلگمش است مشاهده می‌شود که پژوهشگران وجود این نقش‌مایه‌ها را در لرستان ناشی از کاسی‌ها می‌دانند، ولی تفاوت در اجرا همچنان مشاهده می‌شود. در انتها می‌توان بیان کرد که نقش‌مایه گاو مرد (حیوان انسان) بنا به کهن‌الگوی در هنر هر دو جامعه وجود داشته است و تشابهات ظاهری تأثیر گرفته از روابط سیاسی و تجاری مناطق با یکدیگر است و تفاوت در اجرا برگرفته از باورهای اعتقادی منطقه‌ای است که به شکل محلی به نمایش درآمده‌اند.

### کتاب‌نامه

- احمدی، ب. (۱۳۷۱). *از نشانه‌های تصویری تا متن به سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری*. تهران: مرکز.
- اسمیت، ج. (۱۳۸۳). *حماسه گیلگمش کهن‌ترین حماسه بشری*. ترجمه داوود منشی‌زاده. تهران: جاجرمی.
- اکبری مفاخر، آ. (۱۳۸۹). «هستی‌شناسی دیوان در حماسه‌های ملی بر پایه شاهنامه فردوسی» *کاوش‌نامه*. شماره ۲۱. صص ۶۱-۸۷.
- آموزگار، ژ. (۱۳۷۱). «دیوها در آغاز دیو نبودند». *مجله کلک*. شماره ۳۰. صص ۱۶-۲۴.
- ایازی، س. (۱۳۸۲). *سرسنجاق‌های مفرغی لرستان*، موزه ملی. تهران: انتشارات میراث فرهنگی کشور.
- ایروانی‌مقدم، ف.، حساری، م.، بیک‌محمدی، خ. ا. (۱۳۹۲). «گونه‌شناسی و نگرشی بر نقوش سرسنجاق‌های دیسکی مفرغی لرستان». *دوفصلنامه باستان‌شناسی ایران*. شماره ۱. صص ۳۷-۵۶.
- پراده، ا. (۱۳۸۶). *هنر ایران باستان*. ترجمه یوسف مجیدزاده. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- جابز، گ. (۱۳۷۰). *سمبل‌های حیوانات*. ترجمه محمدرضا بقاپور. تهران: نشر مترجم.
- حاتم، غ. ع. (۱۳۷۴). «نقش و نماد در سفالینه‌های کهن ایران». *فصلنامه هنر*. شماره ۴۷. صص ۳۵۵-۳۷۸.
- دادور، ا.، مبینی، م. (۱۳۸۸). *جانوران ترکیبی در هنر ایران باستان*. تهران: انتشارات دانشگاه الزهرا.
- رستگار فسایی، م. (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- رضی، ه. (۱۳۹۰). *اوستا*. تهران: نشر فروهر.
- ژیران، ف.، کوئه، گ.، دلاپورت، ل. ژ. (۱۳۸۲). *اساطیر آشور و بابل*. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. تهران: انتشارات کاروان.
- سالک‌اکبری، م. ح.، هژبری‌نوبری، ع. ر.، افهمی، ر. (۱۳۹۸). *نشانه‌شناسی نقوش سرسنجاق‌های عصر آهن*. نشریه پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران. شماره ۲۳. صص ۷۱-۹۰.
- شوالیه، ژ.، گربان، آ. (۱۳۷۸). *فرهنگ نمادها: اساطیر، رؤیاها، رسوم، ایما و اشاره، اشکال و قوالب، چهره‌ها، رنگ‌ها و اعداد*. ترجمه سودابه فضایی.

- تهران، جیحون.
- طلائی، ح. (۱۳۹۰). *باستان‌شناسی پیش از تاریخ بین‌النهرین*، انتشارات سمت.
- کاسیر، ا. (۱۳۹۰). *زبان و اسطوره*، انتشارات مروارید.
- کریم، س. (۱۳۸۳). *الواح سومری*. ترجمه داوود رسائی، انتشارات شرکت علمی و فرهنگی.
- گری، ج. (۱۳۷۸). *اساطیر خاور نزدیک*. ترجمه باجلان فرخی، نشر اساطیر.
- مجیدزاده، ی. (۱۳۶۷). *تاریخ‌کناری سرسنجاق‌های مفرغی لرستان*. مجله باستان‌شناسی و تاریخ. شماره ۱. صص ۹-۱۱.
- مجیدزاده، ی. (۱۳۷۱). *تاریخ و تمدن عیلام*، مرکز نشر دانشگاهی.
- مک‌کال، ه. (۱۳۷۳). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*. ترجمه عباس مخبر، مرکز نشر دانشگاهی.
- محمودی، م. (۱۳۷۷). *بررسی سنجاق‌های مفرغی لرستان*، (پایان‌نامه کارشناسی ارشد باستان‌شناسی). با راهنمایی دکتر سوسن بیانی و محمدرضا ریاضی. دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- منصورزاده، ی. (۱۳۹۷). «بررسی نقش گیلگمش بر هنر مفرغ کاری لرستان»، *نامه هنرهای تجسمی و کاربردی*. شماره ۲۱. صص ۸۵-۱۰۱.
- میتفورد، م. (۱۳۸۸). *فرهنگ مصور نمادها و نشانه‌ها در جهان*. ترجمه ابوالقاسم دادو و زهرا تاران. تهران: دانشگاه الزهرا.
- میرمحمدی، نیلوفر. (۱۳۸۰). *بررسی طبقه‌بندی مفرغ‌های لرستان در موزه ملی ایران*، (پایان‌نامه کارشناسی ارشد باستان‌شناسی). با راهنمایی دکتر حمید خطیب شهیدی. دانشگاه تربیت مدرس.
- هوک، س. ه. (۱۳۶۹). *اساطیر خاورمیانه*. ترجمه علی اصغر بهرامی و فرنگیس مزدا پور، انتشارات آسمان کتاب.
- هال، ج. (۱۳۸۰). *فرهنگ نگاره‌های نمادها در هنر شرق و غرب*. ترجمه رقیه بهزادی، انتشارات فرهنگ معاصر.
- هینلز، ج. (۱۳۷۳). *شناخت اساطیر ایران*. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی.
- واحدوست، م. (۱۳۷۹). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*، انتشارات سروش.
- Cooper, J. C. (1968). *Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*. Thames and Hudson.
- Curtis, V. (1996). *Persian Myths*. British Museum press.
- Garai, J. (1973). *The Book of Symbols*. New York: Simon & Schuster.
- Hope Moulton, J. (2007). *The Treasure of the Magi - A Study of Modern Zoroastrianism*. READ BOOKS.
- Harper, P.O., Aruz, J., Tallon, F. (1992). *The Royal City of Susa, Ancient Near Eastern Treasures in the Louver*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Melinkoff, R. (1970). *The Horned Moses in Medieval Art and Thought (California Studies in the History of Art)*. University of California press, First Edition.
- Marcus, D. (1995) «Enki». *Encyclopedia of Religion, ed. Mircea Eliade, Vol.5*, Macmillan Publishing Company Company.
- Newell, E.T. (1934). *Ancient Oriental Seals in the collection*, the University of Chicago Press. Chicago, USA.
- Patton, K, L. (1964). *A Religion for One World: Art and Symbols for a Universal Religion*, Boston. Beacon Press.
- Russel, S.C. (2009). *Images of Egypt in Early Biblical Literature Cisjordan-Israelite*. Transjordan-Israelite and Juda hite Portrayals. Waller de Gruyter.
- Soudavar, A. (2010). *The Formation of Achaemenid Imperial Ideology and its Impact on the Avesta»*, the world of Achaemenid Persia- History, Art and Society in Iran and the Ancient Near East, sds: J.Curtis & St J.Simpon, IB Tauris, pp111-38.
- Van Leeuwen, Theo. (2001). *Semiotics and Iconography, The Handbook of Visual Analysis*, ed.Theo - Van Lueewen and Garey Jewitt, Britain, Sage Publishers, pp 118-92
- Van Straten, R. (1994). *An Introduction to Iconography*. trans.P.de Man. London: Taylor& Francis.
- www.benedante.blogspot.co.il.
- www.store.barakatgallery.com.