



مرگ‌اندیشی به مثابه بنیانی در بررسی هنر میان‌دورود باستان

چکیده:

ناکارآمدی دیدگاه‌های زیبایی‌شناسانه و نبود مفاهیم جدیدی مانند «هنر» در فرهنگ‌های باستانی، لزوم تجدید نظر در شیوه‌های پژوهشی در این زمینه را ضروری می‌سازند. در این مقاله، سعی می‌شود تا از روزن «مرگ‌اندیشی» به مثابه انگیزه‌بخش تخیل خلاق، بنیانی برای درک برخی از آثار هنری در میان‌دورود باستان فراهم آید. بر این اساس، تلاش می‌شود تا با ترسیم شبکه اصلی باورهایی که «مرگ» در ارتباط با آن‌ها معنا می‌یابد، دریافت غالب رایج نسبت به مرگ در این حوزه تمدنی روشن گردد. دریافتی که مرگ را پایان کار آدمی نمی‌داند، بلکه آن را آغازی برای ورود به جهانی رنگ و رو رفته و نمود در نظر می‌گیرد. این سرنوشت غم‌انگیز و تغییرناپذیر انسانی،

امین شاهوردی
دکتری فلسفه، دانشگاه اصفهان،
کارشناس ارشد پژوهش هنر، پژوهشگر
زبان و فرهنگ آکدی

Email: amin.shahverdy@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۲/۱۴

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۸/۰۹

آن چنان تلخ و نپذیرفتنی است که شاهان و نخبگان میان‌دورود باستان، سعی می‌کنند با غلبه بر انسانیت خود و ورود به جرگه خدایان از آن احتراز کنند. در ادامه، بر مبنای چنین دریافتی، بُن‌مایه‌های شاخصی مانند گلدان‌های آب، حضور شاه در پیشگاه ایزد و دریافت نمادهایی مانند چوب و حلقه، به مثابه دست‌یابی به زندگی فرا انسانی و غلبه بر اندوه ابدی زندگی پس از مرگ ارزیابی می‌شوند. پر واضح است که چنین نقش‌مایه‌هایی صرفاً در مورد شاهان و برگزیدگان به کار می‌روند و آشکارا بر ویژگی‌های درباری خود تاکید می‌کنند.

واژگان کلیدی: مرگ‌اندیشی، هنر میان‌دورود باستان، گلدان‌های آب‌فشان، تشریف، درخت زندگی

در خوابگاهم، مرگ نشسته است.

و به هر جا که [رویم] را برمی‌گردانم، مرگ است^۱

(از گفتار گیل‌گمش)^۲ (George, 2003: 718).

مقدمه

قرار دادن پرسامدترین افسانه‌های این تمدن کهن، روزنی برای درک و دریافت دقیق‌تر آثار مورد بحث فراهم آید و از منظری دیگرگون به یافته‌های کهن نگریسته شود.

پیشینه پژوهش

بررسی هنر میان‌دو رود باستان، فارغ از پیش‌فرض‌های جدید و مبتنی بر مفاهیم بومی این فرهنگ، هم‌چنان در آغاز راه قرار دارد. ضرورت آشنایی با زبان‌ها و فرهنگ‌های رایج در میان دو رود باستان، به مثابه پیش‌زمینه مواجهه با آثار باقی‌مانده از این تمدن، سبب شده است تا پژوهش‌های اصیل معدودی در این حوزه صورت بگیرند. ایرنه وینتر از معدود پژوهشگرانی است که به جد سعی کرده است، تا ناپسندگی مفاهیم و چهارچوب‌های رایج در بررسی هنر میان‌دو رود باستان را در آثار خود منعکس کند. مقاله «تعریف زیبایی در مطالعات غیر غربی: نمونه میان‌دو رود باستان»، مهم‌ترین اثری است که به لحاظ گستردگی از چهارچوب‌های رایج در بررسی هنر میان‌دو رود باستان بر مبنای نظری این مقاله تاثیر داشته است (Winter, 2002). (19-3 اما در مورد «مرگ» به مثابه مضمونی مهم و اساسی در هنر میان‌دو رود باستان نیز می‌توان به بخش‌هایی از کتاب اتچ اشاره کرد (Ataç, 2018). با این همه، موضوع اصلی پژوهش اتچ، جاودانگی است و آن‌جا که از مرگ سخن می‌گوید بانگاهی پدیدارشناسانه، آن را در میان دو رود باستان مورد توجه قرار نمی‌دهد. بدین ترتیب، اتچ هم‌چنان سعی می‌کند تا در ذیل رویکردی مفهوم محور، چنین موضوعی را در آثار هنری این تمدن باستانی دنبال کند.

مرگ‌اندیشی در شبکه باورها

در میان دو رود باستان، مانند بسیاری از دیگر فرهنگ‌های باستانی، «مرگ» موضوعی مهم و تامل‌برانگیز است. با این همه، آن‌چه سبب می‌شود «مرگ‌اندیشی» نزد مردم میان‌دو رود باستان امری متفاوت و برجسته منظور شود، اهمیت بنیادین آن در دیدگاه کلی مردمان این خطه نسبت به انسان و جهان است. اگر مرگ به مثابه پایان حیات فیزیکی در نظر گرفته شود، در آن صورت، پایان یافتن آن همواره، نمی‌تواند تلخ و گزنده باشد. به بیان دقیق‌تر، آن‌چه سبب می‌شود مرگ، امری وحشتناک یا احیانا خوشایند تلقی شود، شبکه‌ای از باورها و دریافت‌هایی است که در ارتباط با آن قرار می‌گیرند. مرگ، با

در بررسی آثار هنری تمدن‌های مختلف، همواره، نمی‌توان از سرمشق‌های مشابهی بهره گرفت. فراتر از این، حتی بهره‌گیری از معیارهایی یک‌سان برای ارزیابی آثار هنری یک تمدن خاص در بازه‌های زمانی گوناگون نیز مشکلات فراوانی به دنبال دارد. این مشکلات زمانی دو چندان می‌شوند که داوری و بررسی هنرهای غیر اروپایی، آن‌هم در زمان‌هایی پیش از شکل‌گیری تمدن غرب در دستور کار قرار گیرد. از همین جا روشن است که در ارزیابی هنر میان‌دو رود باستان، چه مشکلات فراوانی در پیش است. جدا از این‌که واقعا چه دریافتی از هنر در این فرهنگ باستانی وجود داشته است، روشن است که نمی‌توان صرفاً بر پایه نظریه‌های زیبایی‌شناسانه به تمیز هنر از غیر هنر در میان دو رود باستان پرداخت؛ چرا که درک اثر هنری به مثابه اثری زیباشناختی، پدیده‌ای بسیار متاخر است که معادل دقیقی در هیچ یک از فرهنگ‌های باستانی نمی‌یابد. آ‌با توجه به چنین دشواری‌هایی شاید به جای تعیین دقیق و کاملاً معین چهارچوب‌های هنری در میان دو رود باستان، بهتر باشد به بررسی مفاهیم بنیانی تاثیرگذار بر تخیل انسان میان‌دو رودی پرداخته شود. در واقع، از آن‌جا که تخیل، اصل و سرچشمه اثر هنری است، با بررسی منابع انگیزتاری آن، که می‌تواند دریافت‌های حس‌فروتر یا دریافت‌های مفهومی فراتر باشند، امکان درک دقیق‌تر آثار هنری فراهم می‌آید. بدین ترتیب، در ادامه، با فرض درکی اجمالی و توافقی ابتدایی در خصوص آثار هنری شاخص این حوزه تمدنی، سعی می‌شود تا بر پایه توجه به «مرگ» که یکی از بنیانی‌ترین و ویژه‌ترین جنبه‌های هستی‌شناختی انسان است، به آثار هنری این حوزه تمدنی نظر شود. چنین شیوه‌ای علاوه بر آن‌که می‌تواند در مورد هنرهای تجسمی به کار بسته شود، به‌خوبی در گستره هنرهای غیر تجسمی نیز قابل استفاده است.

روش پژوهش

در این مقاله سعی شده است، تا از منظری پدیدارشناسانه به «مرگ» در میان دو رود باستان توجه شود و بر اساس ظهور و بروز جمعی آن، راهی برای بررسی آثار شاخص این فرهنگ باستانی فراهم آید. برای چنین هدفی، تنها راه ممکن بررسی منابع مکتوبی است که دریافت‌های غالب و مسلط فرهنگی را در دل خود جا داده‌اند. بدین ترتیب، تلاش شده است تا با مبنا

جهان زیرین»، تصویری از جهان پس از مرگ ارائه می‌شود، که ساکنان آن، موجوداتی بی‌نوا و مسکین هستند؛ زندگی محنت‌بار آن‌ها، تصویری رنگ‌پریده‌تر از زندگی در جهان روی زمین است. این فراموش‌شدگان بی‌بهره از نور و روشنایی، هم‌چنان به خوراک و پوشاک محتاجند، اما بدترین خوراک‌ها و پوشاک‌ها به آن‌ها داده می‌شود:

به راهی که نتوان بازگشتن از مسیرش
به خانه‌ای که واردشوند گانش از نوری بهره‌اند
جایی که غذایشان خاک و خوراکشان خاک رُس است.
روشنی نمی‌بینند و تاریکی می‌نشینند
(Lapinkivi, 2010: 15)

انسان از آن جهت که انسان است، راهی برای رهایی از چنین سرنوشت غم‌انگیزی ندارد و از آغاز باید در انتظار چنین پایان تیره‌ای بنشیند. تلاش‌ها و کوشش‌های این موجود ضعیف که طفیلی هستی‌ایزدان است، راه به جایی نمی‌برد و نمی‌تواند بر سرنوشت محتوم خود غلبه کند. حتی انسان‌های برتر هم که از توانایی و دانش شگرف و دست‌نیافتنی برخوردارند، نمی‌توانند به پایان بهتر و روشن‌تری دست یابند. در افسانه گیل‌گمش، با وجود آن که تصریح می‌شود که گیل‌گمش بی‌همتا است، باز هم نمی‌تواند به زندگی جاودان و حیاتی بهتر دست یابد. با آنکه دو سوم از وجود گیل‌گمش خدایی و یک سوم او، انسانی است، همان یک سوم منحوس نمی‌گذارد که وی به خوشبختی ابدی و کامیابی دلخواه دست یابد. همه این‌ها از آن جهت است که خدایان چنین حیاتی را از هر آن چه رنگ و بوی انسانی به خود گرفته‌اند، دریغ داشته‌اند.

مرگ‌اندیشی و هنر شاهی

دریافت مرگ به مثابه آغاز زندگی اندوه‌بارتر از آن چه پیش از آن، جریان داشته است، نبود کننده و ویرانگر هستی انسان است و تنها سزاوار مردم کوی و برزن است. سزاوار همان انسان‌های تاریخ‌سازی که هیچ‌گاه بر صحنه تاریخ ظاهر نمی‌شوند و حتی در یاد و خاطر نسل‌های پسین خود نیز باقی نمی‌مانند. اما انسان‌هایی که خود را برترین مردم می‌دانند، باید راهی برای رهایی از این زندگی نفرت‌بار بیابند؛ اگر مرگ، با سرنوشت انسانی پیوند خورده و جدایی از اندوه آن، ممکن نیست، راه چاره، جدا کردن خود از جرگه انسان‌ها و عروج به عالم خدایان است. با این تدبیر، می‌توان به حیاتی ارزشمندتر

آن چه پیش و پس از آن رخ می‌دهد، یا شخص باور دارد - که رخ می‌دهد - مرتبط است و همین پس و پیش مرگ است که بدان معنا می‌دهد. حتی اگر مرگ، پایان زندگی در همه ابعاد آن، از کارکردهای مادی بدن گرفته تا عدم ادراک و دریافت ذهنی تلقی شود، باز هم می‌تواند خوشایند باشد؛ و این در حالی است که مرگ، پایان بخش رنج و تلخ‌کامی‌های زندگی انگاشته شود. از سوی دیگر، اگر مرگ، آغاز درک و دریافت عذابی بی‌پایان پنداشته شود، در آن صورت، تلخ‌تر و بدشگون‌تر از هر چیز دیگری خواهد بود که می‌توان تصور کرد. بنابراین، روشن است که چگونه بافتی از باورها و اعتقادات، معنایی به مرگ می‌بخشد که به تنهایی، در خود آن وجود ندارد.

مرگ‌اندیشی در میان دورودباستان

مردم میان‌دو رود باستان، مانند مردم بسیاری دیگر از تمدن‌های کهن و نو، مرگ را پایان بخش دریافت و ادراک انسان نمی‌دانستند و همین بود که سبب می‌شد، اغلب، آن‌ها در انتظار «تیره‌روزی» بزرگ بنشینند. در جهان بینی آنان، انسان فی‌نفسه ارزشمند نبود و خدایان نیز برای همه ابناء بشر، ارزش یکسانی قایل نبودند؛ انسان‌ها خلق شده بودند، تا از زحمت کارهای خدایان بکاهند و این ایزدان پر مشغله بتوانند در سایه کار انسان‌های مسکین بیش‌تر بیاسایند؛ بر اساس افسانه‌های رایج در میان‌دو رود باستان، «ا» خالق انسان‌ها، آن‌ها را از گلی آمیخته به خون زاده اهریمنی تیمت می‌آفریند و بدین ترتیب، رنج آن‌ها و آسایش خدایان را رقم می‌زند. در منظومه «نوما الیش» به تأکید چنین آمده است:

(ا) از خونش، انسان را ساخت.

بر او خدمت به خدایان را تحمیل کرد و خدایان را آسوده ساخت.

پس اَدانا، انسان را آفرید.

خدمت به خدایان را بر او تحمیل کرد

(Lambert, 2013: 112).

در فرهنگ میان‌دو رود باستان، رنج انسان با زاده شدنش آغاز می‌شود و با فراهم آوردن فدیه و هدایا به معابد ادامه می‌یابد. با چنین رنج و زحمت‌هایی که انسان میان‌دو رودی متحمل می‌شود، انتظار می‌رود که از حداقل سعادت در دنیای پس از مرگ برخوردار گردد؛ اما همین مقدار نیز از او دریغ می‌شود و پس از مرگ، زندگی محنت‌بارتری را آغاز می‌کند؛ زندگی که رنجش نه کم‌تر، که افزون‌تر است. در افسانه «فرود ایشتر به

شروع کردن «اندوه بی‌پایان» خویش در مقابل وی به تضرع و خشوع روی آورده‌اند (تصویر ۱). در شیوه دوم غلبه بر مرگ که اندکی محافظه‌کارانه‌تر است، انسان‌ها، مشخصاً خدا نمی‌شوند؛ بلکه به مثابه برگزیده خدایان، از مزایای چنین گزینشی بهره‌مند می‌گردند. به عبارت دیگر، با نظر خاص یک یا چند خدا، انسان یا انسان‌هایی از امتیازاتی ویژه بهره‌مند می‌شوند. اوت نپیشیتیم، نمونه مشهوری است که در این شیوه دوم، از زندگی اندوه‌بار پس از مرگ رهایی می‌یابد. وی که مورد لطف ایزد محبوب خود (آ) قرار گرفته است، نه تنها از طوفان جان سالم به در می‌برد، بلکه از این بخت نیز برخوردار می‌شود تا به زندگی جاویدان دست یابد؛ اوت نپیشیتیم به گیل‌گمش - که در تلاش برای فرار از مرگ است و در عین حال از حمایت ایزدان در این خصوص برخوردار نیست - چنین می‌گوید:

اما اکنون کیست که خدایان را برای تو گرد هم آورد
تازندگی را بیایی که تودر پی آنی (George, 2003: 716).

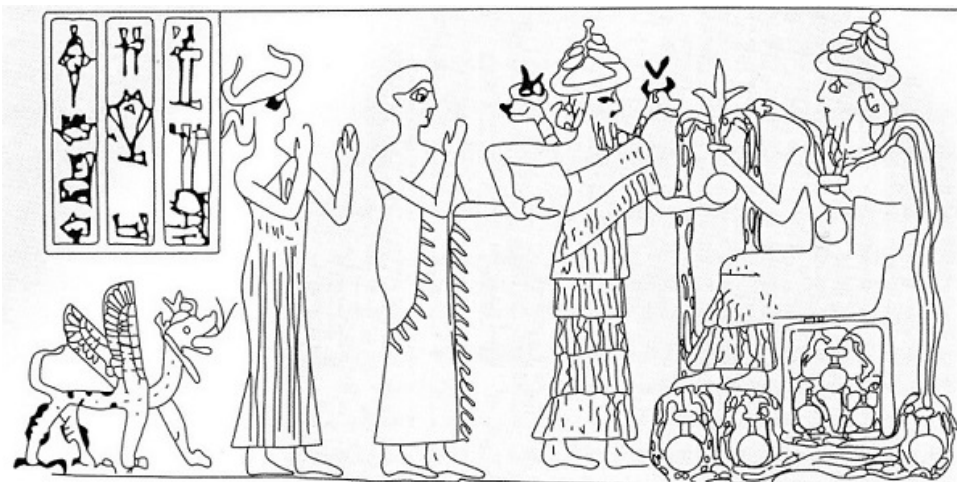
این شیوه دوم دست‌یابی به جاودانگی در هنر میان‌دو رود باستان، بازتاب پررنگ‌تری دارد و به شیوه‌های گوناگونی تجلی می‌یابد. مهم‌ترین نقش‌مایه‌ای که می‌توان آن را نشانه برگزیده شدن در تصاویر میان‌دو رود باستان دانست، حضور یافتن شاه در آستان الهی است. یکی از پر بسامدترین تصویرهایی که چنین صحنه‌ای را مجسم می‌کند، تصویری است که در آن، ایزدی فروتر، شاه را به حضور ایزدی برتر راهنمایی می‌کند؛ نمونه‌ای از چنین نقش‌مایه‌ای را می‌توان در نقش مهر گودئا دید (تصویر ۲). در اینجا گودئا با همراهی نین‌گیش‌زید به حضور ایزد برتری بار می‌یابد که بر تخت نشسته است. (Bahrani, 2017: 172).

اما حضور شاه در آستان خدا، گاهی بر جنبه‌ای غیر شخصی هم دلالت می‌کند و نتیجه و ثمره‌ای همگانی نیز در بر دارد. نتیجه چنین عروجی، می‌تواند دستوراتی باشد که شاه در قالب «چوب و حلقه» از خدا دریافت می‌کند و آن را با خود برای مردم زیر دستش به ارمغان می‌آورد. یکی از مشهورترین آثار میان‌دو رود باستان که نقش‌مایه‌ای کم و بیش مشابه در آن تصویر شده است، «نرو»^۱ است که قوانین حمورابی بر آن نقر شده است. در قسمت فوقانی این اثر منحصر به فرد - که از شوش به دست آمده - حضور یافتن حمورابی نزد شمش تصویر گردیده است. در این جا شمش، در حالی که بر روی

از زندگی بی‌روح و فلاکت‌باری که در انتظار انسان‌های عادی است، امیدوار بود. چنین راه حلی، دست‌کم به دو شیوه در میان‌دو رود باستان تجلی یافته است؛ در شیوه نخست، انسان‌های برتر، یعنی شاهان به مقام خدایی می‌رسند و به یکی از خدایان بدل می‌شوند؛ چنین درک و دریافتی از عروج شاه به مجمع خدایان به طور مشخص، با ظهور امپراتوری آکد در میان‌دو رود باستان ظاهر می‌شود؛ پر واضح است که ظهور این خدایان زمینی، سبب می‌شود هنر میان‌دو رود باستان نیز پیرامون این موجودات الهی شده، شکل بگیرد؛ تصویر نرام‌سین با کلاه شاخ‌دار در سنگ‌یاد بود پیروزی بر لولوبی‌ها را می‌توان تجلی روشن چنین شیوه هنری در نظر گرفت (Bahrani, 2017: 123). در این سنگ یادمان، پادشاه در کسوت خدایی جدید به بینندگان معرفی می‌شود. ایزدی که به جاودانگی دست یافته و به واسطه آن در تضادی روشن با دشمنان میرای خود قرار گرفته است. دشمنان میرایی که با پیکرهایی تکیده برای چند صباحی بیش‌تر زنده ماندن و دیرتر



تصویر ۱. سنگ یادمان نرام‌سین (ماخذ: Feldman, 2005: 293)



تصویر ۲. نقش مهر گودنا فرمان‌روای لکش که به حضور انکی راه می‌یابد (ماخذ: Bahrani, 2017: 173)

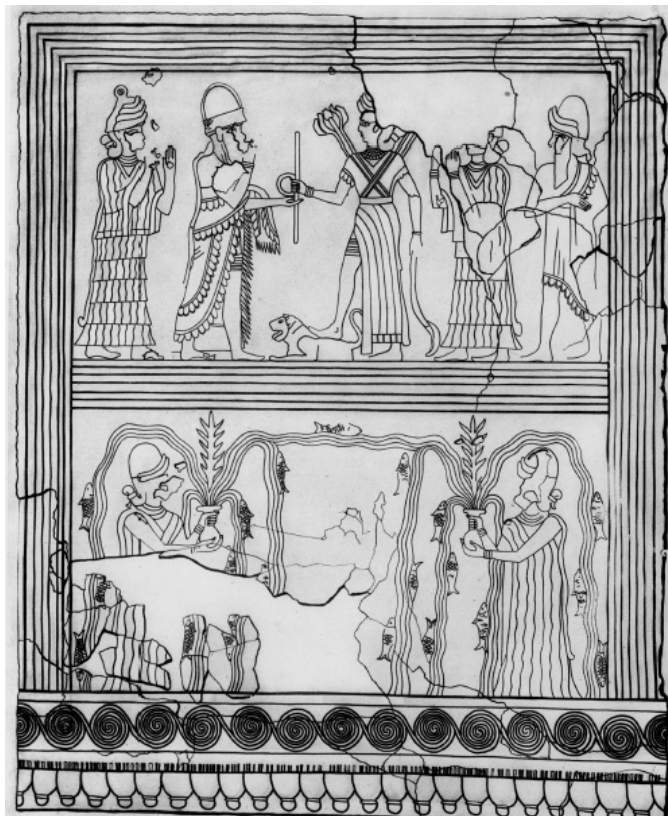
خدایی که در فرهنگ میان‌دو رود باستان، نقش موثری در زنده نگه داشتن گیاهان بر روی زمین دارد. بر این اساس، آب‌های خارج شونده از گلدان‌ها، می‌توانند نشان‌دهنده زندگی دوباره تلقی شوند. هم‌چنان‌که در طبیعت نیز آب‌های شیرین باعث زنده شدن گیاهان و دیگر موجودات می‌شوند. اما این، همه آن چیزی نیست که می‌توان در مورد این «گل‌دان»‌های پر رمز و راز گفت. در تصاویر فراوانی که از نقش این گل‌دان‌ها در میان‌دو رود باستان به جای مانده است، اغلب یا دو جریان آب از گل‌دان‌ها خارج می‌شود و یا چهار جریان. لئون هویزه با توجه به این نکته، جریان‌های آب را با رودهای دجله و فرات مرتبط می‌داند و آن‌ها را نمادی از رودهای بهشتی در نظر گرفته است. نکته جالب توجه در همین زمینه، اشاره آندره پارو به شباهت غیر قابل انکار میان این چهار رود با چهار رود بهشتی است که در سفر پیداش به آن‌ها اشاره شده است (Ataç, 2018: 56).

اکنون، اگر گل‌دان‌های آب‌فشان - که نمادی از پیوستگی و جاودانگی‌اند - به واسطه تصویر جوش و خروش و سر ریز شدن آب از سرچشمه بی‌پایان الهی، نشانگر حیات و سرزندگی قلمداد شوند و در کنار نقش‌مایه راه‌یابی و پذیرش شاه در آستانه ایزدی برتر قرار گیرند، تصویری تمام و کمال از ایده شاه، به مثابه قطب عالم و واسطه میان انسان‌ها و خدایان به‌دست می‌آید. چنین ترکیب شگرفی در حیاط شماره صد و شش از مجموعه کاخ‌های ماری به نمایش در آمده است (تصویر ۳). این نقاشی دیواری شگفت‌انگیز، به شکل بسیار بدیعی روشن‌گر چگونگی بار یافتن شاه به حضور ایزد

تخت نشسته، حمورابی را به پیشگاه می‌پذیرد. حمورابی در مقابل وی ایستاده و دست راست را بالا آورده است و شمش در حالی که دست چپ را مشت کرده و در کنار خود نگه داشته، دست راستش را که در آن «چوب و حلقه» قرار دارد به سوی حمورابی دراز کرده است (Feldman, 2005: 295).

مرگان‌دیشی و نشانه‌ها

مفاهیم هم‌بسته با مرگان‌دیشی، مانند «جاودانی»، «بهروزی»، «تیره‌روزی» در تصاویر میان‌دو رود باستان با نمادها و قراردادهایی پیوند می‌یابند که تفسیر آن‌ها در بسیاری از موارد دشوار است. در این جا قرار نیست، تا به همه نشانه‌های مرتبط با مرگان‌دیشی پرداخته شود؛ بلکه تنها به برخی از مهم‌ترین نشانه‌هایی اشاره می‌گردد که به تناوب، در هنر میان‌دو رود باستان تکرار می‌شوند. نخستین نشانه، «گلدان آب‌فشان» است که در بسیاری از نقش‌مهرها، سنگ‌نگاره‌ها و نقاشی‌های این حوزه تمدنی تکرار شده است. برای مثال، در برخی از مجسمه‌های باقی مانده از گودنا، چنین گلدانی در دستان وی دیده می‌شود (Miller, 2015: 124). در برخی تصاویر دیگر، ترکیب‌های چندتایی از چنین گلدان‌هایی دیده می‌شود که در آن‌ها آب از گلدانی به گلدان دیگر وارد شده و جریانی پیوسته را پدید می‌آورد. تناوب و تداوم آب‌ها از گلدانی به گلدان دیگر را می‌توان با جاودانگی و استمرار بی‌پایان زمان مرتبط دانست (تصویر ۲)؛ از سوی دیگر، در بسیاری از آثار بصری موجود، چنین گلدان‌هایی در ارتباط با «آ» خدای آب‌های زیر زمینی تصویر می‌شوند؛

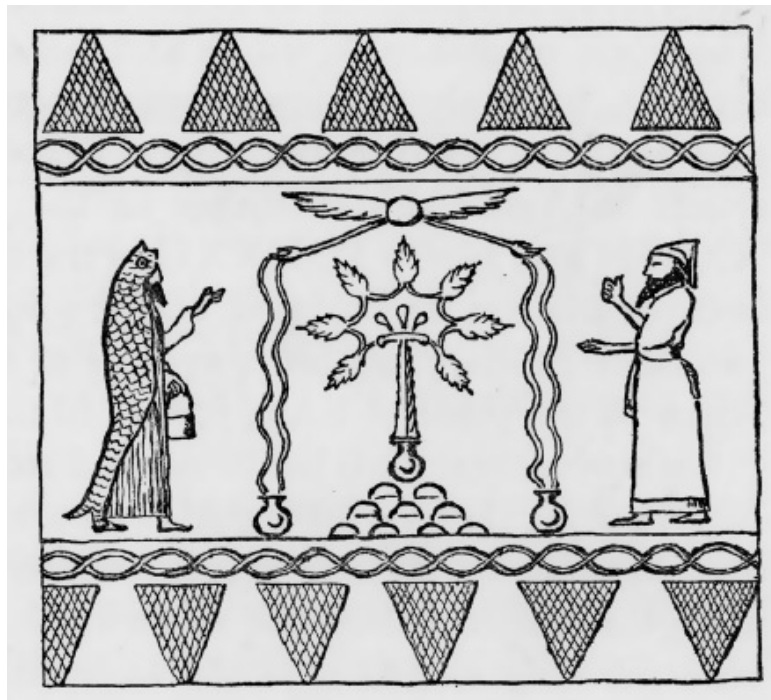


تصویر ۳. «انتصاب»، بخشی از نقاشی دیواری در حیاط شماره ۱۰۶ از مجموعه کاخ‌های ماری (ماخذ: Ataç, 2018: 32)

پیوندی هستند. قرار گرفتن گوی بال‌دار، بر بالای درخت، حاکی از آن است که درخت، نماد امری روحانی و مقدس است. اگر سلسله مراتبی از اهمیت و کمال، بر اساس جایگاه نمادها از پایین به بالای تصویر در نظر گرفته شود، در آن صورت گوی بال‌دار، بالاترین مرتبه و ریشه‌های درخت، پایین‌ترین مرتبه را خواهند داشت. بنابراین، می‌توان نوعی نظام طولی از ایزدان را در نظر گرفت که نهایتاً به ایزد برتر - که مقام جمع‌الجمع را در اختیار دارد - منتهی می‌شود. چنین تفسیری از رابطه درخت زندگی و گوی بال‌دار، به هیچ وجه، دلخواهانه و فرافکنانه نیست و می‌توان معادل‌های آن را سنت عبری - یهودی نشان داد (Lapinki, 2010: 52). ایزد آشور که نماینده آن، گوی بال‌دار در چنین تصاویری است، «جمع همه خدایان» و برخوردار از عصاره مراتب همه آن‌هاست. نام این ایزد در منابع آشوری، گاهی، به صورت Gabbu-ilani-Aššur به معنای «آشور، همه خدایان است» آمده است (Lapinkivi, 2010: 52). در عین حال، ترکیب درخت زندگی با گوی بال‌دار، گاهی با گلدان‌های آب‌فشان نیز در ارتباط قرار می‌گیرد و

و دریافت سلطنت و فرمانروایی از او است. در اینجا، پادشاهی که «چوب و حلقه» را دریافت می‌کند، احتمالاً، زیمیری لیم است که خواسته تا مشروعیت فرمانروایی خود را تصویر کند. در این صحنه، زیمیری لیم دست راست را بالا آورده است و با دست چپ، چوب و حلقه را از ایشتر - که پای خود را بر روی شیری قرار داده است - دریافت می‌کند. در این جا، زیمیری لیم و ایشتر هر یک با یک لَم همراهی می‌شوند؛ با این تفاوت که برای تمرکز بر ایزدبانوی حاضر در تصویر، همراه دیگری در پشت سر لَم‌ای که در پشت ایشتر قرار دارد، اضافه شده است (Bahrani, 2017: 186).

نشانه مهم دیگری که می‌توان آن را در پیوند نزدیک با مرگ‌اندیشی، ارزیابی کرد، نقش مایه «درخت مقدس» یا «درخت زندگی» است. در تصاویر باقی‌مانده از هزاره نخست پیش از میلاد در میان‌دو رود باستان، دست کم می‌توان پنج نوع «درخت» اصلی را تشخیص داد که سه نمونه آن‌ها در تصاویر آشوری بازنمایی شده‌اند (Ornan, 2005: 153). در حالی که درخت‌های آشوری معمولاً، پیوسته و در ارتباط با «گوی بال‌دار» تصویر می‌شوند، درخت‌های بابلی فاقد چنین



تصویر ۴. هم‌نشینی درخت مقدس، گوی بالدار و گل‌دان‌های آب‌فشان (ماخذ: Ataç, 2018: 97).

مختلف - که به برخی از آن‌ها اشاره شد - ظهور پیدا می‌کند و در مقابل آن، اندوه بی‌پایانی است که سهم و تقدیر همه مردم گوسفند صفتی است، که چوپانی‌شان به دست شاهان برگزیده داده شده است. روشن است که در این هنر شاهی، جایی برای تصویر مردم عادی و زندگی نکبت‌باری که پس از مرگ در انتظار آن‌هاست، وجود ندارد؛ به عبارت دیگر، هم‌چنان که ارزشی در تصویر کردن زندگی آن‌ها وجود ندارد، مرگ و اندوه بی‌پایان پس از مرگ آن‌ها نیز شایسته تصویر شدن و بازتاب یافتن نیست. بنابراین، هنر میان‌دورود باستان در برترین نمونه‌ها و مصادیق خود، ارزش‌ها و تصاویر گروه خاصی را باز‌نمایی می‌کند و از دست‌یابی آنان به حقیقت برتر و رستگاری‌شان آنان خبر می‌دهد. بدین ترتیب، شاید بتوان چنین گفت که در میان‌دورود باستان تنها یک نفر آزاد بود و تنها او می‌توانست به آرامش ابدی دست یابد و دیگران خواسته یا ناخواسته می‌بایست به آرامش و رهایی او دل خوش می‌کردند.

نتیجه‌گیری

بر خلاف بسیاری از فرهنگ‌های جدید - که امکان دست‌یابی به رستگاری و آرامش فردی را وعده می‌دهند - در میان‌دورود باستان، خبری از آسایش و بهره‌مندی آن جهانی در میان نبود و تازه، پس از مرگ بود که رنج و تیره‌روزی همیشگی

بدین ترتیب، مجموعه‌ای از عناصر بصری در کنار هم قرار می‌گیرند؛ تا با هم‌افزایی چندگانه پیامی از بالاترین مرتبه هستی را به مراتب پایین‌تر منتقل کنند (تصویر ۴). حضور «شاه» و ارتباط وی با «گل‌دان‌های آب‌فشان»، «درخت مقدس» و «گوی بال‌دار» کامل‌کننده سلسله مراتب هستی‌شناختی آشوریان می‌شود. شاه با حضور یافتن و دست‌یابی به این حقیقت برتر که نسبت به دوره‌های گذشته رازآمیزتر و پنهان‌تر شده است، علاوه بر دست‌یابی به حقیقت سرمدی و بهره‌مندی از جاودانگی، واسطه‌ای در انتقال فراوانی و نعمت برای زیردستانش می‌شود. مفهومی که پیش از قدرت گرفتن پایدار آشور، در مقدمه قانون حمورابی چنین بیان شده است: «من، حمورابی، چوپان برگزیده انلیل، انبارکننده فراوانی و افزونی [آم]، کامل‌کننده هر چیز را که نامی است برای نیپور، مرکز زمین و آسمان» (Driver & Miles, 1968: 6).

غیبت هنر همگانی و زندگی پس از مرگ اندوه‌بار

تضاد مرگ به مثابه «تابودی کامل» در مقابل «زندگی»، هرگز در فرهنگ میان‌دورود باستان نمودی کامل نمی‌یابد؛ آن تضادی که در این زمینه پررنگ‌تر از همه است، تضاد «اندوه» بی‌پایان و «بهرروزی» جاودان است. بهره‌روزی جاودان، تنها سهم برخی از شاهان است و در هنر شاهی و درباری، با نشانه‌های

سرخوشی و آرامش ملازم با آن اشاره می‌کردند، بلکه نشانه‌هایی از جایگاه اجتماعی و رتبه هستی‌شناختی اشخاص مرتبط با آن‌ها نیز بودند. بنابراین، روشن است که چنین نقش مایه‌هایی صرفاً به شاه و افراد برگزیده اختصاص داشتند و هیچ‌گاه، به مردم عادی روزگار باستان اشاره‌ای نمی‌کردند. در حقیقت، همان‌طور که آرامش ابدی و حتی زندگی محو و کم‌رنگ پس از مرگ از مردمان عادی سلب می‌شد، راه‌یابی به وادی آثار فاخر هنری نیز از آنان دریغ می‌شد.

تشکر و قدردانی

سپاسگزار دکتر عبدالمجید ارفعی هستم که روزنی زبانی برای ورود به دنیای غم‌انگیز میان‌دو رود باستان به رویم گشودند. در ترجمه بخش‌هایی از افسانه گیل‌گمش، از هم‌سخنی و اشاره‌های ایشان در نشست‌های هفتگی گیل‌گمش خوانی بهره برده‌ام. پر واضح است که مسؤلیت ترجمه‌ها و هر آن‌چه که در این نوشتار آمده است، همگی بانویسنده این مقاله است.

آغاز می‌گردید. با این همه، در دوره‌هایی مانند سلطه اکدی‌ان در هزاره سوم پیش از میلاد، امکان دست‌یابی به بهروزی آن جهانی برای برخی خواص و نخبگان فراهم آمد. این امکان جدید، به واسطه شکل‌گیری و پذیرش باورهای تازه‌ای بود که ایزد شدن شاه را توجیه می‌کردند. بدین ترتیب، شاه پیش از وفات به جرگه ایزدان می‌پیوست و از برخی ویژگی‌های آن‌ها بهره‌مند می‌گردید. چنین باوری، چندان دیرپاب و دشوار بود که در دوره‌های بعدی کم‌تر بدان توجه شد و با بهره‌گیری از شیوه‌های آسان‌تری، آرامش ابدی شاه و برگزیدگانش تضمین گردید. این امکان، چیزی نبود جز فرارفتن از سطح انسان‌های عادی و قرار گرفتن در مرتبه‌ای پایین‌تر از جهان ایزدان. بدین ترتیب، شاه واسطه‌ای در جهان هستی قلمداد می‌شد که لازمه مرتبه وجودی او، بهره‌مندی از مواهبی بود که در دسترس دیگران قرار نمی‌گرفت. مهم‌ترین عناصر چنین ترکیب‌بندی‌هایی را می‌توان گلدان‌های آب‌فشان، درخت مقدس و گوی‌بال‌دار در نظر گرفت که نه تنها به زندگی ابدی و

پی‌نوشت

۱. همه ترجمه‌های فارسی متن‌های باستانی، از نویسنده این مقاله و مبتنی بر متن‌های اصلی (اکدی، بابلی و آشوری) است. در متن مقاله به منبعی که حرف‌نویسی از آن گرفته شده، ارجاع داده شده است و در پی‌نوشت، حرف‌نویسی بال‌رجاع به شیوه استاندارد، یعنی بر اساس شماره لوح یا ستون سنگی و هم‌چنین شماره سطر مورد نظر آورده شده است.

2. - (245) ina bīt(É) ma-a-a-li-ia a-šib mu-tum

(246) ù a-šar [pāniya?] lu-uš-kun šu-ú mu-tum-ma (Tablet XI 245-246)

luškun که مرجع آن گیل‌گمش است، وجهی آرزویی یا خواستاری (Precative) دارد. بنابراین، منظور گیل‌گمش این است که به هر سویی که بخواهد روی بگرداند با مرگ روبه‌رو می‌شود. چنین توصیفی را می‌توان ناظر به همه حالت‌های ممکن نامحقق در نظر گرفت. بر این اساس، گیل‌گمش نه یک واقعیت ایزدگویی خاص که هر حالت ممکن را تصور می‌کند و در آن حالت خاص، هم‌چنان مرگ را در مقابل خود می‌بیند. این در حالی است که فعل ašib که فاعل آن مرگ است، وجهی اخباری دارد. بنابراین، وجود مرگ در خوابگاه گیل‌گمش، نه امری سوژه‌گویی و مبتنی بر پنداشت وی، بلکه واقعیتی عینی و محقق است. در این بخش شگفت از این افسانه، مرگ تعمداً در خوابگاه گیل‌گمش و نه جای دیگری تصویر شده است؛ یعنی جایی که تصور می‌شود باید محل آرامش و آرامش گیل‌گمش باشد. تاکید بر چنین دریافتی را می‌توان در به‌کارگیری bitmayyāli به جای mayyāli - که به تنهایی نیز به معنای «بستر» به کار می‌رود - مشاهده کرد.

۳. وینتر یادآور شده است که چگونه به کارگیری مفاهیم مدرن زیبایی، سبب می‌شوند بسیاری از آثار ارزشمند میان‌دو رود باستان، به ویژه مهرها و ظروف زیبا و ارزشمند از زمره آثار هنری کنار گذاشته شوند. نک. (Winter, 2002: 7).

۴. (Ea) نام سومری انکی (Enki)، ایزد آب‌های زیرزمینی است. در متن‌های مختلف، غالباً با حکمت، جادو و تمدن مرتبط می‌شود. در داستان گیل‌گمش، طرف آدمیان را می‌گیرد و با آگاه کردن بنده خاص خود، اوت‌نپیشتم، سبب نجات وی و ادامه یافتن نسل انسان‌ها می‌شود (Black and Green, 2004: 75).

۵. از خون کینگو (Kingu)، سردسته اهریمنی آفریدگان تیامت که در جنگ با دیگر خدایان کشته شده است.

6. (33) ina da-me-šú ib-[na]-a a-me-lu-tú

(34) i-mid dul-li ilāni-ma ilāni um-taš-šir

(35) ul-tu a-me-lu-tu ib-nu-u É-a er-šú

(36) dul-lu šá ilāni i-mi-du-ni šá-a-šú (Tablet VI, 33-36).

در این متن، برای تاکید بر غایت آفرینش انسان که خدمت به خدایان است، به فاصله دو سطر مطلب یک‌سانی بیان می‌شود. در عین حال، به جهت پرهیز از تکرار کامل یک جمله و زیبایی بیش‌تر، جمله سطر ۳۶ بر خلاف سطر ۳۴ با استفاده از موصول عام ašib بیان شده که همین امر، باعث اضافه شدن نشانه التزامی (-subjunctive) در پایان فعل و تمایز آوایی نیز گشته است.

۷. ایشتر (Ištar) که نام وی در منابع نخستین، به صورت Eštar آمده است. در میان سومریان Inanna نامیده می‌شد. این نام، احتمالاً مرکب از Nin+ana به معنای «بانوی بهشت» بوده است (Black and Green, 2004: 108). در منابع مختلف برای این ایزدبانو، شجرنامه‌های گوناگونی ذکر شده است. با این همه، غالباً وی را دختر سین (Sîn) و خواهر ارشکی گل (Ereškigal) دانسته‌اند. برای مثال، در ابتدای «فرود ایشتر به جهان زیرین» وی دختر سین خوانده می‌شود:

(2) ININ DUMU.MÍ d30 ú-zu-un- šá [iš-kun]

ایشتر، دختر سین، قصد کرد (Lapinkivi, 2010: 15).

ارتباط ایشتر با سین، به خوبی، در نوشتارهای دوره‌های متاخر، مانند آشور میانه تا آن جا قابل مشاهده است که در بسیاری از متن‌ها، هزوارش نام وی را با عدد ۱۵ - که نصف ارزش عددی سین یعنی ۳۰ بود - نشان می‌دادند. در این زمینه نگاه کنید به (Lapinkivi, 2010: 36).

8. (6) a-na har-ra-ni ša a-lak-ta-šá la ta-a-a-rat

(7) a-na É ša e-ri-bu-šú zu-um-mu-ú nu-ú-ra

(8) a-šar SAHAR.HI.A bu-bu-us-su-nu a-kal-šu-nu ū-ti-id-du

(9) nu-ú-ru ul im-ma-ru ina e-ṭu-ti áš-[bu] (6-9).

۹. گیل گمش (Gilgameš)، افسانه‌ای پر بسامد و تاثیر گذار درباره شخصیتی به همین نام در میان دو رود باستان بوده است. این نام، به شکل‌های بسیار متفاوتی ضبط شده است. اما در سومری، غالباً به صورت‌هایی مانند بیل گمش (bilgames) یا بیل گمش (bilgameš) آمده است (George, 2003: 71). گیل گمش، ظاهراً، فرمانروای شهر اوروک در دوره سلسله‌های آغازین بوده است و بعدها، افسانه‌های مختلفی در پیرامون وی شکل گرفته است و حتی به مقام خدایی نیز رسیده است (Miller & Shipp, 2014: 103).

۱۰. در افسانه گیل گمش به این موضوع چنین اشاره شده است:

(48) šit-tin-šu Diğir-ma šul-lul-ta-šú a-me-lu-tu (Tablet I, 48)

یک سومش خدا و یک سومش انسان است (George, 2003: 540).

با این همه، در پایان داستان و پس از تلاش‌ها و رنج‌های فروان، حیات جاویدان از گیل گمش دریغ داشته می‌شود و وی با نندوه از دست دادن دوستش انکیدو، به شهر خود باز می‌گردد.

۱۱. موضوع فراروی انسان‌ها به سوی خدایان، به روش‌های مختلف در ادبیات میان دو رود باستان بازتاب یافته است؛ مشهورترین داستان در این زمینه، عروج اِتنِ (Etana) سوار بر عقاب است. مشابه افسانه گیل گمش، اِتنِ تلاش می‌کند تا به «گیاه زندگی» و جاودانگی دست یابد. بنابراین، سوار بر عقاب به سوی آسمان بالا می‌رود، تا آن را به دست آورد. جالب آن که اِتنِ مانند گیل گمش، شخصیتی تاریخی است و در فهرست پادشاهان سومری به عنوان چهارمین پادشاه از سلسله نخست کیش شناخته می‌شود (Miller & Shipp, 2014: 102-103).

۱۲. مدارک باستان‌شناسی از گورستان سلطنتی اور، حاکی از آن است که بر روی سرداب محل دفن شولگی (Šulgi) و آمرسین (Amar-sîn)، عبادت‌گاه‌هایی با مذبح و محل نثار شراب وجود داشته است که احتمالاً، از آن‌ها برای مراسم پرستش شاه متوفی استفاده می‌شده است. این معابد، چنان‌که وولی (Woolley) اشاره کرده است، در هنگام کشفشان غارت شده و خالی از تزیینات و فلزات گران‌بها بوده‌اند (Vogel, 2013: 425).

۱۳. نرام سین، چهارمین پادشاه اکدی، نوه سارگن نخست بود که در هزاره سوم پیش از میلاد بر اغلب بخش‌های میان دو رود باستان فرمان‌روایی می‌کرد. نرام سین (Narām-Sîn)، در لغت به معنای «محبوب سین» است در اصل Marāmum، از ریشه rāmū به معنای «دوست داشتن» است که بر طبق قاعده بارث (Barth's Law)، میم نخست آن به نون تبدیل شده است. در خصوص قاعده بارث در زبان اکدی، نک. (Huehnergard, 2000: 588).

۱۴. لولوبی‌ها (Lullubians) از اقوامی بودند که در ایران می‌زیستند و در هزاره سوم پیش از میلاد با ساکنان میان دو رود باستان، در کشمکش بودند. نرام سین در سنگ یادمان معروفی (تصویر ۱)، پیروزی خود بر آن‌ها را تصویر کرده است (Bahrani, 2017: 362).

۱۵. اوت نپیشتیم (Ūt-napištim)، که در سومری، زیوسور (Ziusura) نامیده می‌شود، قهرمان داستان توفان است و به همین سبب، غالباً وی را با نوح سامی، این همان در نظر می‌گیرند. اوت نپیشتیم به واسطه الهام الهی از خبر توفان آگاه می‌شود و یک کشتی می‌سازد که سرانجام وی را از طوفان نجات می‌دهد. در افسانه گیل گمش، اوت نپیشتیم - که احتمالاً، نام وی به معنای «کسی که زندگی را یافت» است - کسی است که به زندگی جاوید دست یافته است و نشانه گیاهی را به گیل گمش می‌دهد که می‌تواند سبب جاودانگی انسان شود (Black & Green, 2004: 189).

16. (207) e-nin-na-ma ana ka-a-šá man-nu DINGIRMES ú-paḫ-ḫa-rak-kúm-ma
(208) ba-la-ṭa šá tu-ba-ú-tu-ut-ta-a at-ta (Tablet XI, 207-208).

۱۷. گودئا (Gudea)، یکی از فرمانروایان لگش (Lagaš)، در سومر بوده، که احتمالاً، در فاصله زمانی میان سال‌های ۲۱۴۳ - ۲۱۲۴ پیش از میلاد، فرمان می‌راند است (Miller & Shipp, 2014: 104). گودئا در خواب، نین گیر سورا می‌بیند که به وی دستور بازسازی معبد اِنِنُو (E-ninnu) را می‌دهد و پس از آن به بازسازی معبد یاد شده می‌پردازد. نک. (Foster, 2005: 246).

۱۸. نین گیش‌زید (Ningišzida)، یکی از ایزدان جهان زیرین در میان دو رود باستان بود. معنای نام، وی احتمالاً «سرور درخت درست یا خوب» بوده است. در منظومه سومری «هرگ گیل گمش»، گیل گمش در جهان زیرین با وی ملاقات می‌کند (Black & Green, 2004: 138-139).

۱۹. نارو (narū)، واژه‌ای سومری است که به اکدی نیز راه یافته است و منظور از آن، سنگ یک پارچه‌ای است که برای حک کردن متن یا تصاویر و نقوش مورد استفاده قرار می‌گرفته است (Black & Others, 2000: 242).

۲۰. حمورابی، ششمین پادشاه از سلسله پادشاهان دوره نخست بابل بود؛ امروزه، بیش‌تر به واسطه مجموعه قوانینی شناخته می‌شود که به وی منتسب هستند. تلفظ درست نام این پادشاه بابلی که از ۱۷۹۲ - ۱۷۵۰ پیش از میلاد، بر بابل فرمان می‌راند است، در بابلی قدیم، حمورابی (Hammurabi) بوده است. این نام، در اصل، نامی اموری است و ریشه آن راعمو-رابی (mmu-rapi) به معنای «خویشاوند شفا بخش» دانسته‌اند (Huehnergard, 2000: 113).

۲۱. شَمَش (Šamaš)، با نام سومری اوتو (Utu)، خدای خورشید است. در متن‌های گوناگون، شجره‌نامه‌های مختلفی برای وی ذکر شده است، اما اغلب، وی را فرزند سین (Sîn) دانسته‌اند؛ هر چند، گاهی از آنو (Anu) نیز به عنوان پدر وی نام برده شده است. همسر وی اَی (Aya) و مهم‌ترین مراکز پرستش وی در سیپار (Sippar)،

- اکد (Akkad) و لارسا (Larsa) قرار داشتند (Black & Green, 2004: 182-184).
22. Léon Houzey.
۲۳. آندره پارو (André Parrot)، باستان‌شناسی فرانسوی بود که در مناطق مختلفی از جمله ماری (Mari) به کاوش پرداخت.
۲۴. زیمیری لیم (Zimri-lim)، پادشاه ماری (Mari) بود که احتمالاً، از ۱۷۷۵-۱۷۶۱ پیش از میلاد، بر این منطقه فرمان می‌راند است (Miller & Shipp, 2014: 156).
۲۵. لَم (Lama) ها - که در اکدی به آن‌ها، لَمَسو (Lamassu) می‌گفتند - موجوداتی روحانی بودند و معمولاً، در قالب زنانه تصویر می‌شدند که جامه‌های بلندی به تن داشتند. در بیش‌تر تصاویری که لم‌ها در آن‌ها حضور دارند، نیایشگران و ستایشگران را در راه‌یابی به حضور دیگر ایزدان، همراهی می‌کنند (Black & Green, 2004: 115).
۲۶. در برخی تصاویر دیگر، شاه آشور جایگاه درخت مقدس را اشغال می‌کند و مظهر همه‌دیگر خدایان می‌شود. نک. (Lapinkivi, 2010: ۵۳).
۲۷. نیپور (Nippur)، یکی از شهرهای مهم سومر و مرکز پرستش انلیل (Enlil) بود. معبد معروف ا-کور (E-kur)، در آن قرار داشت و زائران زیادی برای مراسم مذهبی بدان جا روی می‌آوردند (Miller & Shipp, 2014: 132).
28. H̄a-am-mu-ra-bi re-eu-um ni-bi-it ʿEn-líl a-na-ku mu-kam-me-er nu-úḫ-ši-im mu-ša-ak-li-il mi-im-ma šum-šu a-na ʿEn-líl^{ki} DUR-AN-KI. (I.50-59).
۲۹. چنین تشبیهی برگرفته از متون مختلف میان‌دو رود باستان است، که در آن‌ها، شاه چوپان مردم و شهر آغل آن‌ها در نظر گرفته می‌شود. برای مثال، نام شهری مانند اوروک در افسانه گیل‌گمش، در موارد متعددی به صورت «Uruksupuri» یعنی «آغل اوروک» آمده است. در افسانه گیل‌گمش، نخستین بار در سطر ۱۱ از لوح نخست متن استاندارد بابلی (Tablet 11) به چنین عبارتی اشاره شده است (George, 2003: 538).
۳۰. باید توجه داشت که در فرهنگ میان‌دو رود باستان، چوپانی امری مذموم و نکوهیده نیست، بلکه موهبتی است که از سوی خدایان به شاهان داده می‌شود. حمورابی در مقدمه و موخره مجموعه قوانین خود، چندین بار خود را چوپان مردم می‌خواند؛ برای مثال در فرازی از موخره مجموعه قوانین وی چنین آمده است: a-na-ku-ma SIPA mu-ša-al-li-mu-um ša ʿEn-líl^{ki} PA-šu i-ša-ra-at (XLVII 42-45).
- من چوپانی آورنده صلح‌ام، کسی که عصای پادشاهی‌اش راست است. نک. (Driver & Millis, 1968: 96).
۳۱. پری‌با نبود که هگل در جوامعی مانند میان‌دو رود باستان، تنها یک فرد را آزاد می‌دید و چون نیک می‌نگریست، در می‌یافت که آن شخص هم آزاد نیست (Hegel, 1984: 54).

منابع

- Ataç, M.A. (2018). *Art and Immortality in the Ancient Near East*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- Bahrani, Z. (2017). *La Mesopotamia, Arte e Architettura*. Dall'inglese di Daniele A. Gewurz e Isabella Zani, Turin: Einaudi.
- Black, J., Green, A. (2004). *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*. London: British Museum Press.
- Black, J. et. Al. (2000). *A Concise Dictionary of Akkadian*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Driver C. R and J. C. Miles, (1968). *The Babylonian Laws*, Vol. II, Oxford: Clarendon Press.
- Feldman, M. H. (2005). Mesopotamian Art. In Daniel Snell (ed.) *A Companion to the Ancient Near East*, USA, UK, Australia: Blackwell Publishing.
- Foster, Benjamin. R (2005). Transmission of Knowledge. In Daniel Snell (ed.) *A Companion to the Ancient Near East*, USA, UK, Australia: Blackwell Publishing.
- George, A. R. (2003). *The Babylonian Gilgamesh Epic: Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts*. (Vol. I). Oxford: Oxford University Press.
- Hegel, W. F. (1984). *Lectures on the Philosophy of World History, Introduction: Reason in History*. (H. B. Nisbet, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Huehnergard, J. (2000). *A Grammar of Akkadian*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Lapinkivi, P. (2010). *The Neo-Assyrian Myth of IšTar's Descent & Resurrection: Introduction, Cuneiform Text, & Transliteration with a Translation, Glossary, & Extensive Commentary*. Helsinki: Neo-Assyrian Text Corpus Project.
- Lambert, W.G. (2013). *Babylonian Creation Myths (Mesopotamian Civilizations 16)*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Miller, S. S. (2015). *At the Intersection of Texts and Material Finds: Stepped Pools, Stone Vessels, and Ritual Purity among the Jews of Roman Galilee*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Miller, D. B. & R. M. Shipp (2014). *An Akkadian Handbook: Paradigms, Helps, Logograms and Sign List*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Ornan, T. (2005). *The Triumph of the Symbol: Pictorial Representation of Deities in Mesopotamia and the Biblical Image Ban*. Fribourg/Göttingen: Academic Press.
- Vogel, H. (2013). Death and Burial. In Harriet Crawford (ed.). *The Sumerian World* (pp. 419-434), London and New York: Routledge.
- Winter, I. (2002). Defining 'Aesthetics' for Non-Western Studies: the Case of Ancient Mesopotamia. In Michael Ann Holly & Keith P. F. Moxey (eds.) *Art History, Aesthetics, Visual Studies* (pp. 3-28), Williamstown, MA: Sterling and Francine Clark Art Institute.

Thinking about Death as a Foundation for the Study of Ancient Mesopotamian Art

Abstract:

In ancient cultures, there is no precise equivalent for many concepts which have been created in modern times and are rooted in the development of ontological aspects of human being. In addition, many of the concepts which are common both in modern and ancient societies are rather homophone and in fact not the same in terms of meaning. "Art" is a concept in modern culture which has not accurate equivalent in ancient Mesopotamian culture. Art, as a unique concept that represents an ontological aspect of human existence and lacks a purpose beyond itself, is a very contemporary concept. Therefore, it is clear that we can't investigate the reality of ancient Mesopotamian art using modern concepts and we are not authorized to impose our schema on ancient Mesopotamian works, because such practice distorts the reality of ancient Mesopotamian attitudes and only repeats what lies in the western culture.

Hence, for studying ancient art in general and study Mesopotamian art in particular, we need to establish a new approach. Due to the lack of such an exact approach, it is suggested that ontological concepts be considered as a model for finding main patterns of the ancient Mesopotamian art. In fact, ontological aspects of human existence have always challenged human mind and have resulted in the production of important pieces of art in various cultures.

Perhaps, thinking about death is one of the most important drives among those that have amused human mind in every time and place; it has always engaged human creativity and as a type of incentive, it has brought about diverse material and immaterial achievements. Death attracts human life and ideals and human desires are formed in association with it.

Death is intertwined with life and leads human thoughts and potentials; accordingly, death and what happens after death were the main concern of humanity especially in ancient world in which man was not surrounded by multiple belongings that confuse his thoughts about existence. Death obtains its meaning in relation to a network of beliefs and it can be pleasant or unpleasant; it is pleasant, if it is considered as an end to dark days, and it is unpleasant if it is considered as a starting point of adversity. In ancient Mesopotamia, death was an unpleasant phenomenon for human beings and nobody could have changed it.

Man had been created to be servant of gods and death was an end to this job. Gilgamesh, who was one-third human and tried very hard to escape death, could not overcome it, because of the same one-third of his being. Those kings and elites of ancient Mesopotamia who wanted to abscond such fate, tried hard to create a new universe for themselves; a universe in which they enjoy eternal happiness.

To earn such goal, they invented two practices: first, they would have become gods and leave humanity; this is depicted in Narāmsin monument. In the second method, they would not become gods; rather they would stand in the threshold of gods

Amin Shahverdi

(Corresponding author)

Ph.D, Philosophy, University of Isfahan; M.A, Art Studies; Researcher in Akkadian Language & Culture

Email:

Amin.shahverdi@gmail.com



and would gain a status which would protect them from death. This method has been portrayed in "Investiture" painting in Mari. In the pictorial evidences which have been repeated in various eras and have changed during time, some elements are related to overcoming death. The most important among them are: vases from which water flows, the presence of a king or elites in the threshold of a god, and a king receiving a rod and ring from god.

These motifs must be interpreted in relation to eternity; a perpetual life without any grief which is prohibited for usual people. In other words, these motifs have been allocated to special group and accordingly, they indicate the royal nature of Mesopotamian art. Therefore, we can't talk about public art in this type of culture widely, because the main works of art and fundamental motifs survived of such art are often designed for a special group.

Key Words: Thinking about Death, Mesopotamian Art, Overflowing Vases, Initiation, Life of Tree.

References:

- Ataç, M.A. (2018). *Art and Immortality in the Ancient Near East*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- Bahrani, Z. (2017). *La Mesopotamia, Arte e Architettura*. Dall'inglese di Daniele A. Gewurz e Isabella Zani, Turin: Einaudi.
- Black, J., Green, A. (2004). *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*. London: British Museum Press.
- Black, J. et. Al. (2000). *A Concise Dictionary of Akkadian*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Driver C. R and J. C. Miles, (1968). *The Babylonian Laws*, Vol. II, Oxford: Clarendon Press.
- Feldman, M. H. (2005). Mesopotamian Art. In Daniel Snell (ed.) *A Companion to the Ancient Near East*, USA, UK, Australia: Blackwell Publishing.
- Foster, Benjamin. R (2005). Transmission of Knowledge. In Daniel Snell (ed.) *A Companion to the Ancient Near East*, USA, UK, Australia: Blackwell Publishing.
- George, A. R. (2003). *The Babylonian Gilgamesh Epic: Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts*. (Vol. I). Oxford: Oxford University Press.
- Hegel, W. F. (1984). *Lectures on the Philosophy of World History, Introduction: Reason in History*. (H. B. Nisbet, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Huehnergard, J. (2000). *A Grammar of Akkadian*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Lapinkivi, P. (2010). *The Neo-Assyrian Myth of IšTar's Descent & Resurrection: Introduction, Cuneiform Text, & Transliteration with a Translation, Glossary, & Extensive Commentary*. Helsinki: Neo-Assyrian Text Corpus Project.
- Lambert, W.G. (2013). Babylonian Creation Myths (Mesopotamian Civilizations 16). Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Miller, S. S. (2015). *At the Intersection of Texts and Material Finds: Stepped Pools, Stone Vessels, and Ritual Purity among the Jews of Roman Galilee*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Miller, D. B. & R. M. Shipp (2014). *An Akkadian Handbook: Paradigms, Helps, Logograms and Sign List*. Winona Lake, Indiana: Eisenbrauns.
- Ornan, T. (2005). *The Triumph of the Symbol: Pictorial Representation of Deities in Mesopotamia and the Biblical Image Ban*. Fribourg/Göttingen: Academic Press.
- Vogel, H. (2013). Death and Burial. In Harriet Crawford (ed.). *The Sumerian World* (pp. 419-434), London and New York: Routledge.
- Winter, I. (2002). Defining 'Aesthetics' for Non-Western Studies: the Case of Ancient Mesopotamia. In Michael Ann Holly & Keith P. F. Moxey (eds.) *Art History, Aesthetics, Visual Studies* (pp. 3-28), Williamstown, MA: Sterling and Francine Clark Art Institute.