

گوپت و شیردال در خاور باستان

صدرالدین طاهری*

استادیار گروه موزه داری، دانشکده مرمت، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۴/۲۷، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۹/۱۲)

چکیده

این نوشتار تلاش دارد با نگاهی بر اساطیر و نقشمایه‌های به جای مانده بر روی آثار هنری، کهن‌الگوهای گوپت و شیردال را در هنر مردمان خاور کهن تا پایان دوره آهن (سده ششم پ.م) با تأملی ژرف‌تر بر نمونه‌های ایرانی پیگیری کند، و در این راه به پی‌جویی تحلیلی و تطبیقی ارتباط میان این فرهنگ‌ها بپردازد. گوپت (انگاره ترکیبی شیر، گاو و پرنده با سر انسان) و شیردال (انگاره ای با بدن شیر و سر عقاب) از بن‌مایه‌های کهن مورد استفاده در هنر خاور باستان از هزاره سوم پیش از میلاد به بعد هستند. به نظر می‌رسد آغازین نمونه‌های این انگاره را مصریان ساخته‌اند و پس از آن مردمان میانرودان، عیلام و ایران باختری آن را بر دست سازهای هنری خویش نقش کرده‌اند. عقاب، انسان، شیر و گاو هر کدام دارای نیروی سحرآمیز و فرمانروای قلمرو خویشتن بودند. هنگامی که درهم آمیخته می‌شدند، برای نیایشگاه‌ها به نگاهبانانی شکست‌ناپذیر بدل می‌گشتند. بهره‌گیری از این نماد به عنوان نشان شگفت‌انگیز نیروی برتر در مصر، میانرودان، ایران، آناتولی، یونان و هند با نام‌ها و توصیفات گوناگون رایج گشت و اهمیت بسیاری در اساطیر، هنر و فرهنگ این سرزمین‌ها یافت.

واژه‌های کلیدی

گوپت، شیردال، اسفینکس، لاماسو، گریفین، مانتیکور.

مقدمه

فرهنگ‌های خاور باستان می‌پردازیم که در ارتباط با یکدیگر و گاه همگرا و پیوسته‌اند. وامداری فرهنگ‌های گوناگون ساکن در این سرزمین از یکدیگر به گونه‌ایست که بررسی هر کدام از آنها به تنهایی نمی‌تواند روشننگر مفهوم یک بن‌مایه باشد. گستره تاریخی آثار موزه‌ای گردآمده و بررسی شده در این نوشتار تا پایان دوره آهن (سده ششم پ.م) را در بر می‌گیرد، چرا که پس از آن با برپایی امپراتوری هخامنشی سبک‌های هنری خاور باستان در چارچوب هنر رسمی و فرائزادی هخامنشیان با یکدیگر ادغام می‌گردند. تلاش بر بررسی گوپت و شیردال در آثار پیشاتاریخی فلات ایران با نگاهی به تمدن‌های همجوار بوده است و پی‌جویی این بن‌مایه در هنر دوران تاریخی و اسلامی ایران نیازمند مجالی دیگر است.

در فرآیند مهاجرت نمادها میان ملت‌ها، لازم نیست تا تمام مفاهیم اسطوره‌ای مرتبط با هر نماد نیز منتقل و پذیرفته شوند (Goblet, 1894, 140). بسیاری از نمادها در میهن جدید خود میان اندیشه‌های کهن مردمان حل شده و کارکرد و مفهومی تازه می‌یابند. برخی از نمادها اما به هنگام مهاجرت در کنار فرم، انگاره‌ها را نیز با خود به همراه می‌برند. عقاب، انسان، شیر و گاو هر کدام دارای نیروی سحرآمیز و فرمانروای قلمرو خویش‌تن بودند. هنگامی که در هم آمیخته می‌شدند، برای نیایشگاه‌ها به نگاهی شگفت‌ناپذیر بدل می‌شدند که در هر کدام از فرهنگ‌های کهن نام و ویژگی متفاوتی داشت. این موجودات افسانه‌ای جایگاه مهمی در هنر و اساطیر خاور باستان داشته‌اند. اکنون به بررسی کهن‌الگوهای گوپت و شیردال در میان

۱. گوپت در اندیشه و هنر مصری

به نظر می‌رسد نخستین گوپت مصری را ملکه هتشیپسوت دوم، از سلسله چهارم (۲۵۶۳ - ۲۷۲۳) ساخته باشد (تصویر ۳). بزرگ‌ترین و مشهورترین این تندیس‌ها در جیزه قرار دارد که مصریان آن را ابوالهول نام داده‌اند. این گوپت بزرگ هم به سلسله چهارم مربوط است اما تاریخ دقیق ساخت آن آشکار نیست. بر تخت زرین توت عنخ‌آمون (۱۳۰۰ پ.م)، فرعون به سان گوپتی نیرومند دشمنانش را نابود می‌کند (تصویر ۴). نمونه‌های بسیاری از این گوپت‌های مصری در دست است (تصویر ۵). پس از تسلط هخامنشیان بر مصر در سده ۵ پ.م نیز هنوز ساخت این تندیس‌ها رواج دارد.

۳. گوپت و شیردال در اندیشه و هنر میان‌رودانی

در پایان هزاره سوم پ.م نمونه‌هایی از تندیس‌های گاو - مرد در هنر نوسومری دیده می‌شوند. از جمله پیکره‌ای از لارسا و پیکره دیگری که آمیه آن را مربوط به گیرسو می‌داند (تصویر ۶). این دو تپه مهم سومری

کهن‌ترین تندیس‌ها از گوپت یا شیر - مرد را، مصریان در میانه هزاره سوم پ.م ساخته‌اند. این پیکره‌ها فرعون را با سر آدمی و ریش و به هیأت شیری خمیده نشان می‌دادند، که نماد نیروی فرابشری او بود (هال، ۱۳۸۰، ۲۰). این تندیس‌ها هنوز بدون بال هستند، اما در برخی موارد بال‌هایی چسبیده به بدن بر روی پیکره تراشیده شده است. نامی که مصریان برای این تندیس‌ها داشته‌اند و دلیل ساختشان آشکار نیست. اما شاید فرعون‌ها برای نشان دادن نزدیکی خویش با یزدبانوی نیرومند شیر سرسخت به ساختن این پیکره‌ها پرداخته‌اند. سخمخت درنده‌ترین و نیرومندترین جنگجو در اندیشه مصریان و نگهبان فراغنه در نبرد بود. در مهری به دست آمده از مقبره هتشیپسوت در تبس (۱۵۰۰ پ.م) سخمخت با بال‌هایی گشوده به نگاهی از یک شاهزاده ایستاده است (تصویر ۱).

از دیگر سو در اندیشه‌ی مصریان باستان، بخشی از روح انسان به نام «با» پس از مرگ به سان پرنده‌ای با سر انسان از بدن جدا می‌شد و زندگی پس از مرگ را در کنار «کا» ادامه می‌داد. «با» جنبه‌ای از روح بود که ویژگی‌های شخصی و فردی انسان را در بر داشت. طبق نوشتارهای گورها، «با» جسمانی است و پس از مرگ انسان هنوز به خوردن، نوشیدن و نزدیکی می‌پردازد. برخی از پژوهشگران «با» را خود شخص می‌دانند نه یک روح معنوی و غیرمادی آنچنان که در اندیشه امروزی پذیرفته شده (Zabkar, 1968, 162). «با» می‌توانست در اشیای بی‌جان نیز متجلی شود چونان که هر یک از اهرام را نمایانگر «با» برای فرعون سازنده‌اش می‌دانسته‌اند (Allen, 2003, 28). در مقبره‌ای از سده ۷ پ.م در سقاره، «با» به شکل تعویذی زرین یافت شده (تصویر ۲).

از آنجایی که هر گوپت با سر یک فرعون خاص ساخته شده است، شاید بتوان پذیرفت که گوپت‌ها به گونه‌ای نمایانگر «با» برای آن فرعون و نشانه‌ای از زندگی پس از مرگ وی بوده‌اند.



تصویر ۲ - با.
ماخذ: (موزه بروکلین)



تصویر ۱ - سخمخت.
ماخذ: (موزه بریتانیا)

امروز در استان ذی قار عراق قرار دارند. یک لوح گلی دیگر نیز با نگاره گاو - مرد از بابل کهن (۱۶۰۰ - ۲۰۰۰ پ.م) به دست آمده است (تصویر ۷). گوپت‌ها سپس بر روی مهرهای استوانه‌ای آشوری (سده ۱۳ تا ۱۱ پ.م) و با گستردگی بیشتری از سده نهم به عنوان تندیس‌های نگاهبان نیایشگاه‌ها و کاخ‌ها دیده می‌شوند (هال، ۱۳۸۰، ۲۰). نمونه‌های بسیار ارزشمندی از این پیکره‌ها از خرساباد و نمرود یافت شده‌اند (تصویر ۸).

مهم‌ترین تفاوت گوپت‌های آشوری با نمونه‌های مصری، افزودن بال‌های بزرگ جدا از بدن به آنهاست. از آنجایی که این بال‌ها نیروی افسانه‌ای گوپت را افزون می‌کنند، پس از آن در همه بازنمایی‌ها به عنوان یک شاخصه اصلی باقی می‌مانند. بدین ترتیب گوپت به ترکیبی از چهار موجود نیرومند و مهم بدل می‌شود: سر انسان، بدن گاو، پاهای شیر و بال‌های عقاب.

این جاندار همچنین می‌تواند ترکیبی از نمادهای چهار فصل سال نیز باشد: گاو (ثور) برای میانه بهار، شیر (اسد) برای میانه تابستان، عقاب (امروز عقرب) برای میانه پاییز و ابریز (دلو) برای میانه زمستان.

یک ویژگی دیگر آنها داشتن پنج پا است. از روبرو این پیکره‌ها با دو پا دیده می‌شوند و از کنار با چهار پا که یکی مشترک است. بیشتر آنها تاجی با چهار یا شش شاخ بر سر دارند. شاخ می‌تواند تأکیدی بر قدرت و ذات ایزدی باشد. به نظر می‌رسد این جانور در میان‌رودان نشانه‌ای از دو نیروی آسمانی بوده است. خدایانو لاماسو و ایزد شدو.

لاما (سومری) یا لاماسو (اکدی) خدایانوبی حامی و نگهبان است. گونه زرنینه این خدا آلام (اکدی) یا شدو (عبری) نامیده شده است (Black, 2003, 112). نگاره‌هایی از شدو یا لاماسو برای نگهداری از خانه‌ها بر روی لوح‌های گلی تراشیده می‌شد که در زیر آستانه درها دفن می‌شدند. این ایزد اغلب در دو سوی ورودی کاخ‌ها تراشیده شده بر سنگ به نگاهبانی می‌پرداخت. نمونه‌های بسیار بزرگی از آنها نیز در دو سوی دروازه شهر قرار می‌گرفت.

یکی دیگر از موجودات اساطیری میان‌رودان گاو - مردی به نام کوساریکو است (Wiggermann, 1992, 174). انسان - عقاب نیز نقش پررنگی در هنر آشوری دارد. گونه‌ای از این موجود اساطیری با پوشاک و اندام ورزیده انسانی و سر و بال‌های شاهین در سنگ نگاشته‌های آشوری حضور دارد، در حالی که شمشیر به کمر، ظرفی در یک دست و میوه کاجی در دست دیگر دارد و غالباً رو به درخت زندگی ایستاده (تصویر ۹).

بر عاج‌های آشور نو دستکم دو گونه گوپت دیده می‌شوند: گوپت‌های تاجداری که از نیمرخ نقش شده‌اند و شالی از سر تا زانویشان آویخته و گوپت‌هایی با سیمای زنانه که اندامشان از کنار و چهره‌شان از روبرو حک گردیده (تصویر ۱۰).

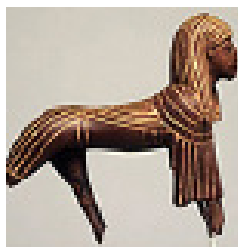
نمونه دیگری که به شمار بسیار بر روی عاج تراشیده‌های آشور نو دیده می‌شود، ترکیبی از شیر و شاهین است. نگارنده در بررسی عاج‌های نوآشوری یافت شده در کاخ شلمنصر در نمرود (مجموعه مدرسه باستان شناسی عراق، لندن)، دست‌کم چهار گونه متفاوت از این نگاره‌ها را مشاهده نمود (تصویر ۱۱): ۱. موجودی با سر و بال‌های شاهین، اندام شیر و تاج مصری که بسیار باشکوه نقش



تصویر ۴- توت عنخ آمون. ماخذ: (موزه قاهره)



تصویر ۳- هتشیپسوت دوم. ماخذ: (موزه ملی قاهره)



تصویر ۵- گوپت‌های مصری. ماخذ: (موزه بروکلین)



تصویر ۶- لارسا (راست) و گیرسو (چپ). ماخذ: (موزه لوور)



تصویر ۸- آشوری. ماخذ: (موزه لوور)

تصویر ۷- بابل. ماخذ: (موزه بریتانیا)



تصویر ۱۲- چهار انجیل نگار.
ماخذ: (کلیسای آرل)



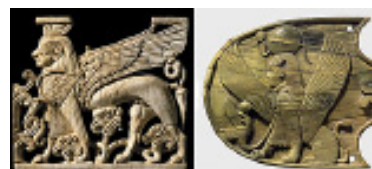
تصویر ۱۳- سوریه و آناتولی.
ماخذ: (موزه متروپولیتن و موزه لوور)



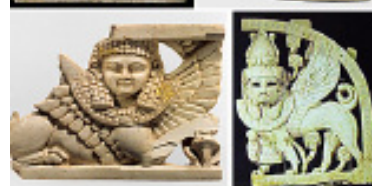
تصویر ۱۴- نوهیتی.
ماخذ: (موزه آنکارا)



تصویر ۹- آشوری.
ماخذ: (موزه بریتانیا)



تصویر ۱۰- آشوری.
ماخذ: (بنیاد راجرز و موزه متروپولیتن)



تصویر ۱۱- عاج کندهای آشوری.
ماخذ: (6891, nnamreH)

انسان برای ماتيو (متی)، شیر برای مارک (مرقس)، گاو نر برای لوقا (لوقا) و عقاب برای جان (یوحنا).

۵. گوپت و شیردال در آناتولی و سوریه

مهری سیلندری از سوریه (۱۸۰۰ پ.م) در متروپولیتن با نقش چند گوپت و شیردال در کنار تخت پادشاه آذین یافته است. تندیس یک گوپت ماده با گیسوان بلند در لوور از ۱۶۰۰ پ.م به لوانت یا جنوب آناتولی منسوب است. یک لوح سنگی از هنر هیتی سده ۹ پ.م گوپتی ریشدار را تصویر می کند. چند پلاک تزیینی برنزی از سده هشتم پ.م سوریه در متروپولیتن نگهداری می شوند که به صورت گوپتی ماده ساخته شده اند (تصویر ۱۳).

یک نمونه کمیاب از هنر نوهیتی (۷۵۰ - ۸۵۰ پ.م) در موزه آنکارا، تصویر جانوری تراشیده شده بر سنگ با بدن شیر، بال های عقاب و دو سر انسان و شیر است (تصویر ۱۴). شاید این موجود را بتوان رابطی میان گوپت در هنر خاور میانه باستان با کیمرا در هنر یونانی و رمی دانست که جانوری است با سر و بدن شیر، یک سر بز بر شانه و دمی به فرم مار.

گردیده است و گاه دست راست خود را بر سر انسانی که بر زمین دراز کشیده نهاده است. ۲. موجودی با سر و بال های شاهین و اندام شیر در حال خوردن برگی از درخت زندگی. ۳. همان موجود در جدال با جنگاوری که شمشیری را در دهان او فرو می برد. ۴. شیردالی ایستاده با بال های گشوده. بررسی این آثار نشان می دهد که این نمونه های گوناگون شیردال در هنر آشوری بایست نشانگر مفاهیم متفاوتی باشند.

۴. گوپت در اساطیر مذهبی سامی

نیایش خدای نگاهبانی مرکب از انسان، گاو، شیر و عقاب در میانرودان بر نوشتارهای مذهبی یهودیان و سپس مسیحیان نیز تأثیر نهاد. در کتاب حزقیل نبی (سده ششم پ.م) چهار موجود گرد آمده به دور اورنگ خداوند چنین وصف می شوند: هر کدام چهار بال و چهار سیما داشتند، چهره انسان، شیر در راست، گاو نر در چپ و عقاب (حزقیل، ۱: ۱۱-۵ و نیز ۹: ۱۰-۱۴).

این موجودات نگاهبان در نوشتارهای عبری کروب یا کرویم نامیده شده اند. در اندیشه مسیحی این چهار گونه، به نمادهای چهار انجیل نگار بدل می شوند که پیرامون سریر خدا گرد آمده اند (تصویر ۱۲).

۶. گوپت و شیردال در اندیشه ایرانی

۶-۱. گوپت و شیردال در نوشتارهای اوستایی و پهلوی

گوپت یا گوپت شاه جانور اساطیری بالداری با تن گاو یا شیر و سر انسان است (تفضلی، ۱۳۵۴، ۸۱).

شیردال موجودی افسانه ای با تن شیر، سر عقاب (به پارسی: دال) و گوش اسب است (MacKenzie, 1990, 345). در پاره ای از نوشتارهای پارسی میانه از آن با نام بشکوک یاد شده (Buyaner, 2005, 19).

نخستین اشاره‌ها به یک گاو-مرد در اساطیر ایرانی مربوط به موجودی است که از گاو آسمانی نگاهبانی می‌کند. انسان را جز بر پشت گاو آسمانی به نام سریشوک یا هدیوش سوار شدن، یارای سفر از کشوری به کشوری دیگر نبود. سریشوک را گوپت شاه (باشنده ای گاو-مرد که نیمی از او انسان و نیمه دیگر او گاو است) به دقت مراقبت می‌کند. این گاو، آخرین حیوانی است که در فرسگرد قربانی می‌شود (هینلز، ۱۳۸۹، ۴۳).

در داستان دینیک آمده: گوپت شاه فرمانروای گوپت زمین است، که با کشور ایرانویج در کرانه آبهای دائیتی هم مرز است (دادستان دینیک، پرسش نود، بند چهار).

اگریث، برادر نیک و ستوده شده افراسیاب که به دست او کشته می‌شود، در بندهش ایرانی و بندهش هندی، گوپت/گوبد (نگهبان گاو) لقب دارد (بهزادی، ۱۳۶۸: ۱۱۴) و در گزیده‌های زادسپرم نیز گوپت نگهبان گاو سریشوک است (راشد محصل، ۱۳۶۶، ۶۴). به نوشته مینوی خرد: گوبدشاه در ایرانویج در کشور خونیرث است. و از پای تا نیمه تن گاو و از نیمه تن به بالا انسان است و همواره در کنار دریا می‌نشیند، و پرستش ایزدان می‌کند و زوهر به آب می‌ریزد. و به سبب آن زوهر ریختن او حیوانات موذی بیشماری در دریا می‌میرند (پرسش ۶۱، بند ۳۱ تا ۳۵).

زوهر یا آب زور (به معنای نثار به آب) در زمره مهم‌ترین مراسم پرستش عملی زرتشتیان (یسنه) است. این نثار ترکیبی است از مغز ساقه گیاه هوم و شیر برک انار با شیر (Encyclopaedia Iranica, 1985, 48). در اوستا این نثار اینگونه توصیف شده است: «دارای هوم، دارای شیر، دارای انار» (یسن، هات ۶۶ بند ۱).

در «ماتیگان یوشت فریان» نیز به داستانی بر می‌خوریم که از یک گاو-مرد حکایت دارد. این کتاب به زبان پارسی میانه و دارای ۳۰۰۰ واژه است. داستان یوشت فریان بر پایه افسانه ای در پشت‌های اوستا (بخش پنجم ۸۳-۸۱) شکل گرفته است. به گفته اوستا، یوشت نام مردی بود از زرتشتیان باورمند از خاندان فریان. نام این خانواده در بخش‌های دیگر اوستا نیز یاد شده است (از جمله در یسنا ۶۴ بند ۱۲). نام یوشت، اوستایی و به معنای جوان ترین است (جعفری، ۱۳۶۵، ۸). شادروان محمد معین مقایسه ای میان این داستان و یکی از قصه‌های مرزبان نامه انجام داده است. وی در این مقایسه می‌نماید که باب چهارم از مرزبان نامه که با عنوان «در دیو گاوپای و دانای دینی» - یا داستان دیو گاوپای و دانای نیک دین - آمده از ماتیگان یوشت

فریان ریشه می‌گیرد. در مرزبان نامه، دیو گاوپای در پاسخ دادن به پرسش‌های دانای دینی شکست می‌خورد و از این رو همه دیوان، رویه‌ی گیتی را فرو می‌گذارند و به زیرزمین و غارها می‌پناهند و دیگر با آدمی زاده در نمی‌آمیزند. ماتیگان یوشت فریان سیزده سده پیش از مرزبان نامه نوشته شده است (معین، ۱۳۲۲، ۱۰).

داستان کوتاه شده چنین است: جادوگری به نام آخت با هفتاد هزار سپاهی وارد شهری به نام شهر پرسش گزاران (به پارسی میانه فرشن واران) می‌شود. آخت می‌گوید که اگر کسی از مردم شهر بتواند به پرسش‌هایش پاسخ بدهد از شهر خواهد گذشت و اگر نه، شهر را نابود خواهد کرد. وی برای پاسخگو شرایطی نیز می‌گذارد از جمله اینکه سن او نباید از پانزده سال بیشتر باشد، سنی که در اسطوره‌های ایرانی آغاز سن کمال است. مردی به نام ماراسپند به آخت خبر می‌دهد که جوانی به نام یوشت فریان با این ویژگی‌ها در شهر هست و با این گفته، آخت را از نابودسازی شهر بازمی‌دارد. قرار می‌شود تا آخت نیز در پایان پرسش‌هایش به سه پرسش یوشت پاسخ دهد و گرنه بر سر او همان آید که خود تعیین کرده بود. یوشت (با همراهی و یاری ماراسپند) به همه پرسش چيستان وار آخت جادوگر که در زمینه‌های علوم طبیعی، جستارهای دینی، اخلاقی، اجتماعی و گاه کودکانه و شگفت‌آورد پاسخ می‌دهد. او در این پاسخ‌ها گاه با امشاسپندان و فرشتگانی که او را در پناه دارند مشورت می‌کند. در پایان یوشت سه پرسش از آخت می‌پرسد که آخت نمی‌تواند پاسخ بدهد و جادوگر به دست یوشت کشته می‌شود. به گفتار شاهنامه، اسکندر نیز در خواب موجودی بسان گوپت می‌بیند و خوابگزاران آن را نشان مرگ او می‌دانند:

سرش چون سر شیر و بر پای سم

چو مردم بر و کتف و چون گاو دم

در باورهای ایرانی جانور افسانه ای دیگری هم با سر انسان و بدن شیر به نام مرتی خوار (مرد خوار) وجود داشته است. این واژه از طریق زبان یونانی به شکل مانتیکور در اروپا رایج شده (Oxford, 1971, 215).

کتسیاس پزشک یونانی دربار هخامنشی در کتاب ایندیکا مرتی خوار را چنین وصف می‌کند: این جانور چهره ای انسان‌گون، پوستی به سرخی شنگرف و بدنی چون شیر دارد. سه ردیف دندان دارد و چشمانی به رنگ آبی. دمش به سان کژدم است با نیشی به درازای یک زرع بر آن که زخمی همواره کشنده به جا می‌نهد (Nichols, 2011, 106).

۶-۲. نقش گوپت و شیردال در هنر باستانی فلات ایران

این بن مایه‌ها از پایان هزاره دوم پ.م در هنر فلات ایران آشکار می‌گردند.

۶-۲-۱. عیلام: شیردال‌ها و گوپت‌ها در معماری عیلامی نیز

به عنوان نگهبان به کار رفته اند. بر ران شیردالی که در شوش یافته شده و در موزه شوش نگهداری می‌شود نوشته‌ای است به خط میخی عیلامی از اونتاش گال که آن تندیس را به اینشوشیناک خدای خدایان

جدال با دو شیردال دیده می‌شود نقش گوپت در آذین‌های اسبان لرستان از این دوره نیز بسیار رایج است. روی صفحه سیمین دیگری دو شیردال بر جنازه گوزنی ایستاده‌اند (تصویر ۲۰). میوه‌های کاج سیمینی که از کلماکره یافت گردیده‌اند (تصویر ۲۱)، شاید همان آثاری باشند که شیردال‌های آشوری در نیایش درخت زندگی به دست گرفته‌اند.

۶-۲-۳. شمال غرب ایران: گوپت و شیردال در هنر شمال

غرب ایران در ابتدای هزاره نخست پ.م هم به چشم می‌خورند. بر اثر مه‌ری از حسنلو گوپتی در حال نبرد با دو مرد بالدار تصویر شده و بر مه‌ری دیگر شیردال به گوزن یورش می‌برد (تصویر ۲۲). بر روی پلاک‌های زرین زیویه، ردیف‌هایی از گوپت‌ها و شیردال‌ها در برابر درخت زندگی ایستاده‌اند. بر عاج نگاره‌های زیویه گوپت‌ها بر برابر گل بزرگ رایج در هنر زیویه ایستاده، دست راست را بدان تکیه داده و به پشت سر می‌نگرند (تصویر ۲۳). در یک نمونه بی‌همتا از عاج‌های زیویه جانوری نقش شده که نیمه پیشین بدن آن به سان

عیلام هدیه کرده (Amiet, 1966, 390).

بر دیوار آجری بزرگی از شوش سده دوازدهم پ.م گوپت‌هایی ایستاده در برابر درخت نخل با فرم کهن بابلی نقش گردیده‌اند (تصویر ۱۵). حلقه زرین ارجان از هزاره نخست پ.م هم با تصویر دو شیر بالدار غران آذین یافته است (تصویر ۱۶). این نقش بر روی مهرهای عیلام میانه نیز دیده می‌شود. از هفت تپه گوپتی ماده با تاج به جا مانده است (تصویر ۱۷).

۶-۲-۲. لرستان: بر یک استل سنگی بازمانده از دوران

ملیشیپاک دوم پادشاه کاسی (۱۱۷۲ - ۱۱۸۶ پ.م)، موجودات افسانه‌ای فراوانی از جمله چند شیر بالدار دیده می‌شوند (تصویر ۱۸). در فلزکاری ابتدای هزاره نخست پ.م در لرستان نیز جانوران ترکیبی بسیار دیده می‌شوند.

بر یک سینی سیمین از کلماکره دو گوپت نر بر روی سر دو گوپت ماده ترسیم شده‌اند. شیردالی با چهار بال زینت‌گر یک لوح برنزی کلماکره است (تصویر ۱۹). بر یک لگام مفرغین مردی در



تصویر ۱۸ - کاسی.
ماخذ: (موزه لوور)



تصویر ۱۵ - شوش.
ماخذ: (موزه لوور)



تصویر ۱۹ - کلماکره.
ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۱۶ - ارجان.
ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۲۰ - لرستان.
ماخذ: (موزه کلیولند و موزه ملی ایران)



تصویر ۱۷ - عیلامی.
ماخذ: (موزه ملی ایران)

حیوان نشان می‌دهد. یک نمونه بی همتا نقش دو شیردال در هم تنیده است که هر کدام یک بز کوهی را به چنگ گرفته‌اند (تصویر ۲۶). گرداگرد جامی از عمارلو را سه ردیف گوپت با چهره ریشدار می‌پوشانند. بر روی جام زرینی از املش شیر بالداری دیده می‌شود که به هر دست بز را شکار کرده است (تصویر ۲۷).

۶-۲-۵. دوره هخامنشی: در معماری هخامنشی پارسه نگاهبانان شکوهمند دروازه‌ها، گوپت‌هایی با چهره مرد پارسیند، شیردال‌ها ستون‌های سستریگ کاخ‌ها را بر دوش دارند و گوپت‌هایی نیز در برابر درخت زندگی نقش شده‌اند. در شوش ردیف گوپت‌های نیرومند بر دیوارهای کاخ آپادانا به نگاهبانی ایستاده‌اند (تصویر ۲۸). زیباترین تکوک‌های زرینه و سیمینه هخامنشی بسان این دو جانور ساخته شده‌اند (تصویر ۲۹) و نگاره آنها بر زیورهای زرین و آذین‌هایی از لاجورد حک گردیده است (تصویر ۳۰). در یافته‌های پازیریک (تصویر ۳۱) و آثار به جای مانده از گنجینه آموی (جیحون) (تصویر ۳۲) نیز می‌توان ردپای این بن‌مایه‌ها را پی گرفت.

۷. گوپت و شیردال در اندیشه و هنر اورارتویی

در کاوش‌های روساهینیلی (شهر شاه روسای نخست پادشاه اورارتو، امروزه: توپراک قلعه، در نزدیکی شهر وان ترکیه) از سده هفتم پ.م تندیس گوپت‌هایی به دست آمده که غالباً دست‌ها را بر روی سینه به هم چسبانده‌اند. چند نمونه عاج کند اورارتویی از سده ۸ پ.م شیردالی را به شیوه آشوری نشان می‌دهند (تصویر ۳۳). در آثار مربوط به دوران پادشاهی سلسله آرات وان (سده ششم پ.م)، نمونه‌های بسیاری از کنده کاری‌ها و نقاشی‌های دیواری، سفال و زیورها و نیز تندیس‌هایی با نقش جانورانی چون شیردال، انسان - عقاب و همچنین انسان - شیر دیده می‌شود (ایشخانیان، ۱۳۸۷، ۳۲).

۸. گوپت و شیردال در اندیشه و هنر یونانی

شیردال را، یونانیان، گریفین (یا گریفون، لاتین: گریفوس) نامیده‌اند. شیر پادشاه درندگان و عقاب پادشاه پرندگان بود و انباشتن این دو در انگاره گریفین او را شاهانه و بسیار نیرومند می‌ساخت. او را نگاهبان گنجینه‌ها نیز می‌دانستند (Friar, 1987, 173). برخی پژوهشگران گریفین را از ریشه عبری کروبیسم دانسته‌اند (Wellhausen, 1885, 304). گریفین کاخ کنوسوس کرت (۱۵۰۰ پ.م) از کهن‌ترین نگاره‌های گریفین یونانی است (تصویر ۳۴).

بنا بر اساطیر یونانی، موجودی با سر گاو و بدن انسان به نام مینوتور توسط مینوس شاه کرت در بنایی پر پیچ و خم به نام لایرننت نگهداری می‌شد. مینوتور سرانجام به دست تسیوس پهلوان آتنی کشته شد. نگاره جدال مینوتور و تسیوس بر روی بسیاری از سفال‌های یونانی از سده هفتم پ.م به بعد به چشم

گوپت است اما دم کزدم دارد (تصویر ۲۴).

گوپتی در موزه میهو توکیو نگهداری می‌شود که متعلق به سده هشتم پ.م غرب ایران (شاید قالیچی بوکان) دانسته شده. گوپت‌هایی نیز بر روی خشت‌های نگاره دار قالیچی دیده می‌شوند. یکی از نگاره‌های کمیاب قالیچی ترکیبی از تن عقاب با سر مردی شاخدار است (تصویر ۲۵).

۶-۲-۴. شمال مرکزی ایران: در هنر شمال مرکزی ایران در ابتدای هزاره نخست پ.م گوپت‌ها و شیردال‌ها با چیره دستی و شکوه بسیار بر روی جام‌های زرین دیده می‌شوند. تکوک زرینی از مارلیک با نقش چهار گاو بالدار که در برابر درخت زندگی ایستاده‌اند آذین شده. بر جام دیگری از مارلیک یک ردیف شیردال بر فراز یک ردیف گاو بالدار در حرکتند. یک جام زرین دیگر دو شیردال غران را بر سر جنازه چند



تصویر ۲۱- کلماکره.
ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۲۲- حسنلو.
ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۲۳- زیویه.
ماخذ: (موزه متروپولیتن و موزه ملی ایران)

اورثوس (هیولایی با دو سر سگ) را پدر او و اکیدنه (مار - زن) یا کیمر را مادرش می‌داند (Hesiod, 1914, 327). آنها از موجودات دنیای زیرزمین و متعلق به اساطیر اولیه یونانی هستند، پیش از آن که شهر یاری به خدایان اولمپ برسد. اسفینکس همچنین نماد شهر باستانی خیوس بود و از سده ششم پ.م به بعد بر روی سکه‌ها و مهرهای مردم این شهر نمایان است.

تندیس‌هایی از اسفینکس با چهره زنانه اغلب نشسته بر یک سرستون از یونان سده ۶ پ.م باقی مانده (تصویر ۳۶). مشهورترین داستان یونانی مرتبط با اسفینکس پرسش او از اودیپ است که در نگاره‌های ظروف سفالی سده ۵ پ.م دیده

می‌خورد (تصویر ۳۵). اسفینکس در اساطیر و هنر یونان هیولایی با سر زن، بدن شیر ماده، بال‌های عقاب و دمی با سر مار بود که نقشی بدخواهانه داشت و موجب خرابی و شوربختی می‌شد. به نظر می‌رسد واژه اسفینکس از فعل اسفینگو (به معنای فشردن) آمده باشد. شاید بدین سبب که شیر گلوی شکارش را می‌فشارد (Liddell, 1996, 312). هرودوت در توصیف تندیس‌های مصری، گوپت‌های با سر گاو را «کریو اسفینکس» و نمونه‌های با سر شاهین را «هیپراکو اسفینکس» نامیده است (Gwynn-Jones, 1998, 213). در اساطیر یونان نیز یک اسفینکس دیده می‌شود. هزیود،



تصویر ۲۸- هخامنشی. ماخذ: (پارسه و موزه ملی ایران)



تصویر ۲۹- هخامنشی. ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۳۰- هخامنشی. ماخذ: (موزه شیکاگو و موزه متروپولیتن)



تصویر ۳۱- پازیریک. ماخذ: (موزه ارمیتاژ)



تصویر ۲۴- زیویه. ماخذ: (موزه ملی ایران)



تصویر ۲۵- قالاچی. ماخذ: (موزه میهو و موزه ملی ایران)



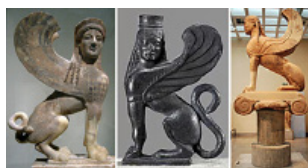
تصویر ۲۶- مارلیک. ماخذ: (موزه ملی ایران و موزه لوور)



تصویر ۲۷- عمارلو (راست) و املش (چپ). ماخذ: (موزه ملی ایران)

۹. گوپت و شیردال در اندیشه و هنر هندی

موجود ترکیبی شبیه به گوپت در اندیشه هندی وجود دارد که او را «پوروشام ریگا» (سانسکریت به معنای مرد - جانور) می‌نامند. برخلاف گوپت‌های مصری، میانرودانی، ایرانی و یونانی که امروز به افسانه‌ها پیوسته اند، اعتقاد به این جاندار هنوز در هند پابرجاست. تندیس‌هایی از آن را بر در نیایشگاه‌های هندوان می‌توان دید که گناهان زایران پارسا را می‌برد و از ورود نیروهای اهریمنی پیشگیری می‌کند (تصویر ۳۸). یک نام دیگر این موجود «ناراسیما» (سانسکریت به معنای مرد - شیر) است. در نوشتارهای پورانی هندوان این موجود به عنوان تجسد ویشنو در یکی از هبوط‌هایش معرفی شده، با پیکره‌ای انسانی و سر و چنگال‌های یک شیر (Deekshitar, 2004, 34). شیردال در اندیشه هندو و بودایی گارودا نامیده می‌شود که شهریار پرندگان و مرکب خدای ویشنو است. او اندام انسانی ورزیده و سر عقاب دارد و چون بال می‌گشاید روی خورشیدرامی پوشاند (Russel, 1916, 2231). در برخی نگاره‌های هندی گارودا، ویشنو و همسرش لاکشمی را در قالب رادها و کریشنا بر دوش گرفته و پرواز می‌کند (تصویر ۳۹).



تصویر ۳۶- اسفینکس.
ماخذ: (موزه والترز و متروپولیتن)



تصویر ۳۷- اودیپ.
ماخذ: (موزه گریگوریانو اتروسکو،
و بوستون)



تصویر ۳۸- ناراسیما.
ماخذ: (نیایشگاه شیوا، چیدامبارام)



تصویر ۳۹- گارودا.
ماخذ: (موزه اسلامی برلین)

می‌شود (تصویر ۳۷). بنابر اسطوره، اسفینکس بر دروازه شهر تبس به نگهبانی ایستاده بود و برای راه دادن مسافران به درون شهر از آنان چیستان می‌پرسید که متن آن در نوشتارهای نخستین آشکار نشده است (Lowell, 1981, 21). در روایت‌های بعدی چنین آمده است: هرا (یا آرس) اسفینکس را از زادگاهش در اتیوپی (اشاره به ریشه خارجی جانور) به تبس فرستاده بودند. و این مشهورترین چیستان تاریخ اینگونه بود: «کدام جانور روز را با چهار پا می‌آغازد، در میانه روز بر دو پا و در شامگاه بر سه پا تکیه می‌زند و هر چه شمار پاها افزون شود ناتوان تر است؟» او هر کس که پاسخ را نمی‌دانست خفه می‌کرد و می‌بلعید. اودیپوس پاسخ را که انسان بود دریافت.

برخی از پژوهشگران از چیستان دیگری نیز یاد کرده اند. کدام دو خواهرند که هر یک از درون دیگری زاده می‌شوند. پاسخ شب و روز است که در یونانی هر دو واژه مادینه اند (Grimal, 1996, 324). اسفینکس در پایان خود را از صخره ای که بر آن ایستاده بود فرو می‌افکند و می‌میرد. اودیپوس را نماد گذار از دین کهن یونانی به دین نو (پرستش خدایان المپی) دانسته اند.



تصویر ۳۲- گنجینه آموی.
ماخذ: (موزه ارمیتاژ)



تصویر ۳۳- اورار تو.
ماخذ: (موزه بریتانیا و موزه آنکارا)



تصویر ۳۴- گریفین.
ماخذ: (کاخ کنوسوس)



تصویر ۳۵- مینوتور.
ماخذ: (موزه لوور)

نتیجه

می‌توانست نماد شهرباری بر آسمان و زمین باشد. بدین سان است که این جانوران گاه نقشی از نیروی شاهان بوده‌اند، گاه چون پشتیبانی دینی رخ نموده‌اند و گاه به سان موجودی هراسناک و خونریز با توانی فرابشری قهرمان داستان‌های اساطیری گشته‌اند. این موجودات ترکیبی را می‌توان از مهم‌ترین جانوران خیالی در اساطیر باستانی جهان به شمار آورد.

گوپت و شیردال از انگاره‌های مهم اندیشه و هنر خاور باستان به حساب می‌آیند. عقاب، انسان، شیر و گاو هر کدام دارای نیروی سحرآمیز و فرمانروای قلمرو خویشتن بودند. هنگامی که درهم آمیخته می‌شدند برای نیایشگاه‌ها به نگاهبانی شکست‌ناپذیر بدل می‌شدند که در هر کدام از فرهنگ‌های کهن نام و ویژگی متفاوتی داشت. از آنجایی که هر کدام از آنان در اندیشه سنتی فرمانروای قلمرو ویژه خود هستند، ترکیبشان

فهرست منابع

- Friar, Stephen(1987), *A New Dictionary of Heraldry*, Alphabooks/A & C Black. London.
- Goblet d'Alviella, Eugène, comte (1894), *The migration of symbols*, A. Constable and Co. London.
- Grimal, Pierre(1996), *The Dictionary of Classical Mythology*. trans. A. R. Maxwell-Hyslop, Blackwell Publishing.
- Gwynn-Jones, P. (1998), *The Art of Heraldry: origins, symbols, designs*, London : Parkgate.
- Herrmann, Georgina (1986), *Ivories from Room SW 37 Fort Shalmaneser*, Ivories from Nimrud IV. London, British School of Archaeology in Iraq.
- Hesiod (1914), *Theogony*. M. A. Cambridge, London, Harvard University Press, William Heinemann Ltd.
- Liddell, Henry George, Robert Scott, Henry Stuart Jones, and Roderick McKenzie(1996), *Greek-English Lexicon*, Oxford University Press.
- Lowell, Edmunds (1981), *The Sphinx in the Oedipus Legend*. Königstein im Taunus.
- MacKenzie, D. N. (1990), *A concise Pahlavi dictionary*, Reissue, with corrections. London.
- Nichols, Andrew G. (2011), *Ctesias: On India*, Translation and Commentary, Duckworth.
- Oxford English Dictionary* (1971), Oxford University Press.
- Russel, RV & Lal, H. (1916), *The tribes and castes of the central provinces of India*, Vol. I, Macmillan and Co., London.
- Wellhausen, Julius(1885), *Prolegomena to the History of Israel*, Edinburgh, Black.
- West, E. W. (1882), *Sacred Books of the East*, volume 18, Oxford University Press.
- Wiggermann, F. A. M.(1992), *Mesopotamian Protective Sprits: The Ritual Texts*, STYX Publication.
- Zabkar, Louis V. (1968), *A Study of the Ba Concept In Ancient Egyptian Texts*, University of Chicago Press.

- ایشخانیان، رافائل (۱۳۸۷)، هنر، مذهب و ادبیات شفاهی ارمنیان باستان؛ ژیلبرت مشکنبریانس، فصلنامه فرهنگی پیمان، شماره ۴۵، صص ۲۲-۱۷.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۵)، پژوهشی در اساطیر ایران، آگاه، تهران.
- بهزادی، رقیه (۱۳۶۸)، بندهش هندی، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، تهران.
- تفضلی، احمد (۱۳۵۴)، مینوی خرد، بنیاد فرهنگ ایران، تهران.
- جعفری، محمود (۱۳۶۵)، ماتیکان یوشت فریان، متن پهلوی، سازمان انتشارات فروهر، تهران.
- دوستخواه، جلیل (۱۳۷۱)، اوستا: کهنترین سرودها و متنهای ایرانی، مروارید، تهران.
- راشد محصل، محمد تقی (۱۳۶۶)، گزیده‌های زادسپرم، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، تهران.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۹۶۸)، شاهنامه، متن انتقادی، چاپ مسکو.
- گلن، ویلیام، هنری مرتن (۱۳۷۹)، کتاب مقدس عهدعتیق و عهدجدید، ترجمه فاضل همدانی، اساطیر، تهران.
- معین، محمد (۱۳۲۲)، یوشت فریان و مرزبان نامه، تهران.
- هال، جیمز (۱۳۸۰)، فرهنگ نگاره ای نمادها در هنر شرق و غرب، رقیه بهزادی، فرهنگ معاصر، تهران.
- هینلز، جان راسل (۱۳۸۹)، شناخت اساطیر ایران، ژاله آموزگار و احمد تفضلی، چشمه، تهران.

- Allen, James P.(2003), *Oxford Guide: The Essential Guide to Egyptian Mythology*, Berkley.
- Amiet, Pierre (1966), *Élam, Auvers-sur-Oise*, Archée éditeur.
- Black, Jeremy and Anthony Green (2003), *An illustrated dictionary, Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*, The British Museum Press.
- Buyaner, D.(2005), On the etymology of Middle Persian bashkuch (winged monster), *Studia Iranica*, vol. 34/1, pp. 19-30.
- Deekshitar, Raja(2004), Discovering the Anthropomorphic Lion in Indian Art, in *Marg. A Magazine of the Arts*, 55/4.
- Encyclopaedia Iranica* (1985), vol.1, London: Routledge & Kegan Paul.